



NORMATIVA TORNEO CHALLENGER MARIO KART WORLD

TLP TENERIFE 2026

1. INTRODUCCIÓN	2
2. INSCRIPCIÓN	2
3. FORMATO DEL TORNEO	3
4. PROCEDIMIENTO DEL TORNEO	4
5. DURANTE LA PARTIDA	5
5.1. CONFIGURACIÓN DE PARTIDA	5
5.2. REPORTE DE RESULTADOS	5
5.5. EMPATES Y DESEMPATES	6
6. DESCONEXIONES ACCIDENTALES O POR CAUSA EXTERNA Y BUGS	6
7. PREMIOS	7
8. COMUNICACIÓN E IMAGEN	8
9. PERIFÉRICOS Y HARDWARE	9
10. PENALIZACIONES Y SANCIONES	10
11. RECLAMACIONES Y DENUNCIAS	12
12. MÉTODOS DE CONTACTO	13

1. INTRODUCCIÓN

El objetivo de este documento es poner en conocimiento de los participantes de este torneo de TLP Tenerife 2026 la normativa. Inscribirse en el torneo implica, de manera automática, la aceptación sin restricciones de todas las normas detalladas a continuación. Si no está de acuerdo o tiene alguna cuestión relacionada con alguno de los puntos, le recomendamos ponerse en contacto con nosotros a través de la sección de contacto disponible en la web o bien enviando un correo electrónico a la dirección gaming@tlp-tenerife.com. La Organización se reserva el derecho de modificar, a su criterio, el reglamento antes del inicio de la competición, sin previo aviso, así como de realizar ajustes y correcciones durante el torneo para solucionar cualquier incidencia.

2. INSCRIPCIÓN

- 2.1. Se deberán cumplir los siguientes requisitos:
 - 2.1.1. Los jugadores deberán tener cuenta propia en TLP-World
 - 2.1.2. Tener cumplidos los 16 años en la fecha de inicio del torneo. La Organización podrá solicitar un documento oficial para verificar la identidad y la edad del participante.
 - 2.1.3. Disponer de entrada ProGamer, entrada LAN Estándar o Premium
 - 2.1.4. No se podrán inscribir más de una vez en el mismo torneo.
 - 2.1.5. **Queda prohibido** el uso de nombres de usuario, nombres de equipo o cualquier otro identificador que resulte ofensivo, discriminatorio, ilegible o inapropiado a criterio de la Organización.
- 2.2. Será necesario inscribirse en TLP-World con el mismo correo electrónico con el que se ha comprado la entrada Estándar o Premium de TLP LAN Party o la entrada ProGamer.
- 2.3. **Queda prohibida** la participación en el torneo de cualquier jugador o equipo patrocinado por los organizadores del torneo: Nakatomi Corp.
- 2.4. Además, los miembros de la Organización no pueden participar.

- 2.5. El servidor oficial de **Discord** será el principal medio de comunicación entre la Organización y los participantes. Es obligatorio permanecer en él durante el desarrollo del torneo y atender las comunicaciones de la Organización. Link: <https://discord.gg/JwRZdjBvzt>
- 2.6. Todos los jugadores deben tener el mismo nickname, el mismo nombre de registro en el torneo y el mismo nombre en el servidor de Discord durante todo el torneo.
- 2.7. En caso de participar en varios torneos que coincidan en horario en algún momento, se deberá avisar a los organizadores de los torneos implicados. La Organización tratará de programar los encuentros para que no coincidan a la misma hora, pero no se asegura que sea posible. En caso de que el organizador considere que no es posible, el jugador o el equipo deberá decidir en qué torneo continuará participando.

3. FORMATO DEL TORNEO

- 3.1. Plataforma: Nintendo Switch
- 3.2. Bracket: Formato **Carrera VS (4 carreras consecutivas)**
- 3.3. Máx: 32 jugadores
- 3.4. Los enfrentamientos se llevarán a cabo en grupos de hasta 4 jugadores. Cada ronda consistirá en disputar un grupo de cuatro (4) carreras consecutivas en el modo **Carrera VS**, configurado para simular un Grand Prix.
- 3.5. La clasificación del enfrentamiento se determinará por la puntuación total acumulada al finalizar las cuatro carreras.
- 3.6. Al finalizar las 4 carreras de cada grupo, se establecerá una clasificación según la puntuación total acumulada de cada jugador. Los dos (2) jugadores con mayor puntuación de cada grupo avanzarán a la siguiente ronda. Este proceso se repetirá de forma idéntica en todas las fases del bracket hasta la Gran Final.
- 3.7. Los **emparejamientos** del torneo serán establecidos por la organización de forma aleatoria o de acuerdo con el seeding de torneos anteriores.
- 3.8. Sistema de eliminación simple

- 3.9. No habrá limitación en la elección de personaje. No obstante, la disponibilidad de personajes, vehículos o circuitos incluidos en contenidos descargables (DLC) dependerá de la consola asignada para cada encuentro, sin que ello constituya motivo de reclamación.

4. PROCEDIMIENTO DEL TORNEO

- 4.1. El jugador deberá realizar el check-in a la hora designada por la organización, ya sea a través de los canales oficiales del evento o de la plataforma de inscripción. El check-in se realizará en el puesto de Admin de la arena del torneo durante la primera hora designada de cada día del torneo. La no aparición en esta primera hora implica la descalificación del torneo y *no se concederá tiempo de cortesía*.
- 4.2. En caso de que no se complete el bracket por ausencia de participantes en el tiempo de check-in, se aceptarán inscripciones en la misma arena en el horario estipulado, siempre y cuando se tengan compradas las entradas mencionadas en el apartado de Inscripción.
- 4.3. En caso de no hacer acto de presencia durante el período de check-in, se aplicará una penalización por falta media. Dos faltas medias acarrearán un baneo en los próximos torneos de la organización. El número de dichos torneos variará según lo que considere la coordinación.
- 4.4. Los encuentros se realizan en el orden establecido en el bracket publicado en la plataforma. Dado que puede haber ausencias o nuevas incorporaciones durante el periodo de check-in, los brackets estarán sujetos a modificaciones. Por esta razón, se obliga a todos los jugadores a estar en la arena a la hora de check-in establecida por la Organización de la arena.
- 4.5. Los jugadores deben estar presentes cuando se les llame para el encuentro. Si estos no se presentan dentro de 10 minutos, se les declarará el partido perdido.
- 4.6. Al finalizar los encuentros, será obligación del ganador reportar los resultados en el puesto de admin de la arena del torneo.

- 4.7. En caso de que ocurra un retraso en el torneo causado por alguno de los participantes, se aplicará una falta media o grave, según lo valore el organizador del torneo.
- 4.8. El **DISCORD** es el medio de comunicación que la Organización utilizará para avisar de cualquier cambio, por lo que se debe estar atento a él.

5. DURANTE LA PARTIDA

5.1. CONFIGURACIÓN DE PARTIDA

- 5.1.1. **Modo de juego:** Carrera VS
- 5.1.2. **Número de carreras:** 4
- 5.1.3. La configuración de la partida será la siguiente:
- No se podrá utilizar el volante inteligente ni la aceleración automática.
 - Las carreras serán en 150cc
 - Sin equipos
 - Objetos normales
 - CPU Difícil
 - Se podrán usar todos los vehículos disponibles en el juego. No se garantiza tenerlos todos desbloqueados.
 - Los circuitos se seleccionarán mediante la opción Aleatorio del juego.

5.2. REPORTE DE RESULTADOS

- 5.3. Al finalizar la cuarta carrera, los jugadores **no deben salir de la pantalla de resultados**. Es obligación del ganador (o de los ganadores que avanzan de ronda) llamar al staff de la arena para que valide las puntuaciones y las registre oficialmente. *Se recomienda a los jugadores que tomen una fotografía de la pantalla de resultados con sus teléfonos móviles para evitar posibles disputas.*
- 5.4. Ningún jugador podrá abandonar el lobby ni iniciar una nueva partida hasta que el staff haya validado el resultado.

5.5. EMPATES Y DESEMPATES

5.6. Si al finalizar las 4 carreras existe un empate a puntos que afecte directamente a la clasificación (por ejemplo, un empate a puntos entre el 2.º y 3.º clasificado del grupo), se aplicará el siguiente procedimiento de desempate:

- Se jugará **una (1) única carrera** extra de desempate.
- Solo participarán en esta carrera los jugadores implicados en el empate.
- La configuración de la carrera será idéntica a la detallada en el apartado 5.1 (150cc, circuito aleatorio).
- El jugador que cruce la meta por delante de su oponente en esta carrera extra obtendrá la plaza en la siguiente ronda. Las posiciones de la CPU en esta carrera de desempate no se tendrán en cuenta.

6. DESCONEXIONES ACCIDENTALES O POR CAUSA EXTERNA Y BUGS

- 6.1. Se considerará una desconexión o incidencia accidental cualquier problema técnico ajeno al participante, incluyendo fallos del juego, del sistema operativo, del hardware, del periférico, de la conexión de red, del suministro eléctrico o cualquier otra incidencia técnica que impida el desarrollo normal del encuentro o del intento.
- 6.2. En caso de que se produzca una desconexión o una incidencia accidental reconocida por la Organización, esta decidirá cómo proceder en función del momento en que se haya producido y del impacto que pueda tener en el desarrollo del encuentro o del intento.
- 6.3. Si la incidencia ha sido provocada por el propio participante debido a una manipulación indebida del equipo, la desconexión de periféricos, la modificación de la configuración, el abandono del juego o cualquier otra

acción evitable, la Organización podrá considerar el encuentro o el intento como perdido o nulo, según corresponda.

- 6.4. Si durante la competición se detecta un bug, un error del juego o cualquier comportamiento anómalo que pueda afectar al resultado, el participante deberá comunicarlo de inmediato a los árbitros o a los miembros de la Organización y seguir sus instrucciones. La Organización evaluará la situación y determinará las medidas oportunas.
- 6.5. La utilización intencional de errores, bugs o mecánicas no previstas en el juego para obtener una ventaja competitiva podrá considerarse una conducta antideportiva y sancionarse conforme a la presente normativa.
- 6.6. La decisión adoptada por la Organización respecto de cualquier incidencia técnica será definitiva e inapelable.

7. PREMIOS

- 7.1. Los premios publicados en la página oficial del evento pueden ser en efectivo o en tarjetas de regalo.
- 7.2. El pago o la entrega de los premios se realizará en un plazo aproximado de hasta tres (3) meses desde la finalización del evento.
- 7.3. Si no se cubren todas las plazas disponibles del torneo, la Organización se reserva el derecho a reducir proporcionalmente el prize pool o a modificar la distribución de los premios.
 - 7.3.1. Si el número de participantes inscritos es inferior al mínimo establecido por la Organización, esta podrá cancelar el torneo.
- 7.4. La entrega de premios será presencial. La no asistencia al acto de entrega podrá implicar la renuncia al premio. En ese caso, la Organización podrá declarar el premio desierto o reasignarlo al siguiente participante clasificado si así lo estima oportuno.
 - 7.4.1. En caso de que el ganador no pueda recoger el premio personalmente, podrá autorizar por escrito a otra persona para que lo recoja en su nombre, presentando una autorización firmada (que incluya los números de DNI del ganador y de la persona autorizada) y una fotocopia del DNI del ganador.

- 7.5. Para cualquier gestión relacionada con la entrega de premios, los ganadores podrán ponerse en contacto con la Organización durante el evento o mediante el correo electrónico gaming@tlp-tenerife.com
- 7.6. Los participantes **menores de edad** deberán presentar la autorización correspondiente de sus padres, madres, tutores o representantes legales para recibir el premio.
- 7.7. Los premios estarán sujetos a la normativa fiscal vigente al momento de su entrega. Cuando corresponda, la Organización practicará las retenciones fiscales legalmente establecidas.
- 7.8. La Organización podrá solicitar a los ganadores la firma del recibo o de cualquier otra documentación necesaria para acreditar la entrega del premio.
- 7.9. La Organización podrá solicitar a los ganadores la documentación necesaria para tramitar la entrega del premio. Dicha documentación se solicitará por correo electrónico dentro del plazo de 30 días contados desde la finalización del torneo.
- 7.10. Los premios específicos de cada torneo se publicarán en la página oficial del evento.

8. COMUNICACIÓN E IMAGEN

- 8.1. Se consideran canales oficiales de comunicación aquellos que utiliza la Organización para transmitir información, resolver incidencias y realizar cualquier comunicación relacionada con el torneo.
Los participantes podrán contactar con la Organización a través de los siguientes medios:
 - 8.1.1. Servidor oficial de Discord: <https://discord.gg/JwRZdjBvzt>
 - 8.1.2. Correo electrónico: gaming@tlp-tenerife.com
- 8.2. Toda comunicación oficial, avisos sobre horarios, cambios en la competición, resolución de incidencias y cualquier otra información relevante se realizarán preferentemente a través del servidor oficial de Discord. Es responsabilidad de los participantes permanecer atentos a dichos canales durante todo el desarrollo del torneo.
- 8.3. La participación en el torneo implica la autorización para la captación en cualquier soporte o medio de difusión relacionado con el evento y su

utilización en el contexto del evento, sin que ello genere derecho a compensación económica alguna.

- 8.4. Salvo autorización expresa de la Organización, únicamente los canales oficiales de TLP Tenerife podrán retransmitir las partidas del torneo.
- 8.5. Para acceder a la arena de competición o al escenario, será obligatorio vestir de manera adecuada al carácter público del evento.

No estará permitido acceder o permanecer en dichas zonas con:

- 8.5.1. Bañador
- 8.5.2. Sandalias o calzado similar que la Organización considere inadecuado para la competición.
- 8.5.3. Cualquier otra vestimenta que la Organización considere ofensiva, inapropiada o contraria a la imagen del evento.

9. PERIFÉRICOS Y HARDWARE

- 9.1. La Organización pondrá a disposición de los participantes, tanto en la arena de competición como en el escenario de esports, el siguiente equipamiento:
 - 9.1.1. Consola u ordenador oficial del torneo.
 - 9.1.2. Conexión a Internet (si es necesario).
 - 9.1.3. Última versión disponible del juego.
 - 9.1.4. Pantalla o monitor de juego.
 - 9.1.5. Cables y accesorios necesarios para el desarrollo de la competición.
- 9.2. Los participantes deberán hacer un uso correcto y responsable del material facilitado por la Organización y sus colaboradores. Cualquier daño ocasionado por un uso negligente o intencional podrá exigirse al participante responsable la reparación o el abono de los daños ocasionados.
- 9.3. **Periféricos propios**
 - 9.3.1. Cada participante podrá utilizar sus propios periféricos, siempre que sean compatibles con la plataforma oficial del torneo y no otorguen ventajas competitivas no permitidas.
 - 9.3.2. En caso de no disponer de un mando propio, la Organización facilitará uno para disputar el torneo, sin que exista obligación de que sea el modelo oficial del fabricante de la consola.

9.3.3. La conexión, configuración y comprobación del correcto funcionamiento de los periféricos deberán realizarse durante el tiempo de preparación previo al encuentro. Una vez iniciada la partida, no se concederán pausas para configurar o sustituir periféricos, salvo autorización expresa de la Organización.

9.3.4. La Organización no se responsabiliza de posibles fallos, incompatibilidades o averías de los periféricos aportados por los participantes.

9.4. **Audio**

9.4.1. Los participantes que deseen utilizar audio durante sus partidas deberán comunicarlo al responsable de la arena en el primer check-in del torneo.

9.4.2. La Organización no garantiza la disponibilidad del audio cuando la solicitud no se haya comunicado dentro del plazo establecido.

9.4.3. Únicamente se permitirá el uso de auriculares con conexión por cable facilitados por la Organización, salvo que la Organización autorice expresamente el uso de otros dispositivos.

10. PENALIZACIONES Y SANCIONES

10.1. El incumplimiento de cualquiera de las normas contenidas en el presente reglamento podrá dar lugar a la imposición de sanciones por parte de la Organización.

10.2. Las infracciones se clasificarán en faltas leves y faltas graves, correspondiendo a la Organización determinar su gravedad, salvo en los casos en que esta normativa establezca expresamente la sanción aplicable.

10.3. La acumulación de tres (3) faltas leves equivaldrá a la comisión de una (1) falta grave.

10.4. La comisión de una falta grave implicará, con carácter general, la descalificación del torneo.

10.5. En casos de especial gravedad o reiteración de conductas antideportivas, la Organización podrá, además de la descalificación:

10.5.1. Expulsar al participante del torneo.

- 10.5.2. Impedir su participación en los demás torneos celebrados durante el evento.
- 10.5.3. Vetará su participación en futuras ediciones de torneos organizados o gestionados por TLP Tenerife.
- 10.6. Constituirá igualmente infracción cualquier incumplimiento de las instrucciones impartidas por los árbitros o por los miembros de la Organización durante el desarrollo del torneo.
- 10.7. La Organización podrá aumentar o reducir la gravedad de una infracción cuando concurren circunstancias agravantes o atenuantes.
- 10.8. Cada torneo contará con uno o varios árbitros o miembros de la Organización para aplicar el presente reglamento y resolver las incidencias que puedan surgir durante la competición. La resolución definitiva de la Organización será firme e inapelable.
- 10.9. Se considerarán faltas graves, entre otras:
 - 10.9.1. El uso de programas, dispositivos o herramientas de terceros que otorguen una ventaja competitiva no permitida.
 - 10.9.2. La desconexión intencional con el objetivo de alterar el desarrollo de la competición.
 - 10.9.3. Proporcionar datos falsos durante la inscripción.
 - 10.9.4. La suplantación de identidad.
 - 10.9.5. La manipulación o falsificación de pruebas.
 - 10.9.6. Cualquier comportamiento antideportivo, ofensivo o irrespetuoso hacia los participantes, los árbitros, los miembros de la Organización o los asistentes.
 - 10.9.7. El abuso intencional de errores del juego o de la normativa.
- 10.10. La relación anterior tiene carácter enunciativo y no limitativo, pudiendo la Organización sancionar cualquier otra conducta que considere contraria al correcto desarrollo de la competición.
- 10.11. La descalificación, cualquiera que sea su causa, así como la incomparecencia cuando esta implique descalificación, supondrá la pérdida del derecho a recibir cualquier premio.

11. RECLAMACIONES Y DENUNCIAS

- 11.1. Cualquier participante podrá presentar una reclamación o denuncia cuando considere que se ha producido una infracción de la presente normativa o una incidencia que haya afectado al desarrollo de la competición.
- 11.2. Las reclamaciones deberán presentarse a la mayor brevedad posible y, en todo caso, antes del inicio de la siguiente ronda o del enfrentamiento del participante.
- 11.3. Cuando proceda, el participante deberá aportar pruebas objetivas que sustenten la reclamación o la denuncia.
- 11.4. La Organización podrá admitir cualquier medio de prueba que considere válido, incluyendo, entre otros:
 - 11.4.1. Capturas de pantalla originales y sin editar en las que pueda identificarse claramente el hecho denunciado y, cuando sea posible, la fecha y la hora del sistema.
 - 11.4.2. Vídeos, grabaciones o repeticiones ("replays" o "demos") sin editar, correspondientes a la partida en cuestión, en los que pueda identificarse el hecho denunciado. Deberá indicarse el momento exacto en que se produzca la incidencia.
- 11.5. La admisión, la valoración y la suficiencia de las pruebas corresponderán exclusivamente a la Organización.
- 11.6. Cuando existan indicios razonables de uso de programas, dispositivos u otros métodos no autorizados ("cheating") destinados a obtener una ventaja competitiva no permitida, la Organización podrá realizar las comprobaciones que considere necesarias para verificar el cumplimiento de la normativa.
- 11.7. Los participantes deberán colaborar con la Organización en cualquier investigación o comprobación relacionada con una posible infracción de la normativa.
- 11.8. Si la Organización determina que un participante ha incumplido la presente normativa o ha utilizado métodos ilícitos, podrá imponer cualquiera de las sanciones previstas en el presente reglamento, incluida la descalificación del torneo.



12. MÉTODOS DE CONTACTO

- 12.1. Se consideran canales oficiales de comunicación aquellos que utiliza la Organización para transmitir información, resolver incidencias y realizar cualquier comunicación relacionada con el torneo.
- 12.2. Los participantes podrán contactar con la Organización a través de los siguientes medios:
 - 12.2.1. Servidor oficial de Discord: <https://discord.gg/JwRZdjBvzt>
 - 12.2.2. Correo electrónico: gaming@tlp-tenerife.com
- 12.3. Cualquier consulta, incidencia o comunicación relacionada con el torneo deberá realizarse a través de alguno de los canales oficiales indicados anteriormente.