

LOL-Tech Masters Cup

Bases del torneo:

- Se necesitará un número **mínimo de 6 jugadores** por equipo y con un número **máximo de 10 jugadores**.
- El formato de los partidos será de carreras en modo Teams **3vs3** (es posible 4vs4 y 5vs5, en caso de acuerdo entre equipos) en cuatro pistas a 7 puntos por pista, permitiendo al menos dos vueltas de calentamiento. **Todas** las pistas se renovarán cada semana.
- El sistema de puntuación estará basado en las rondas ganadas y perdidas en cada pista.
- **En ningún caso podrán jugar sólo 2 jugadores en un equipo**. En este caso se dará la victoria por defecto (defwin) al otro equipo, es decir, 28-0.
- Para cada pista del torneo se añadirá 5, 3 y 2 puntos al mejor, segundo y tercer tiempo del dedimania en modo rondas respectivamente. (válidos tiempos durante la semana de esas pistas, de lunes a las 00:00 a domingo a las 23:59)
- Se correrán dos partidos en cada semana.
- La hora default (por defecto) de los partidos será los domingos a las 18:30h y a las 20 horas el primer y el segundo partido respectivamente. Que partido es cada uno será dicho explícitamente en cada noticia de cada semana. (En caso de un número reducido de participantes, se realizará un partido por semana)
- Cada equipo tiene **10 días** para realizar los dos partidos. Desde el lunes siguiente a la salida de las pistas, hasta el jueves siguiente. En todo caso, la hora debe ser pactada entre los dos equipos pudiendo correr a cualquier hora dentro de los días establecidos. (ej: Semana del 18 al 24. Se podría correr del 18 al 27)
- Los partidos se jugarán en los servidores de los equipos. Si por alguna circunstancia ninguno de los dos equipos que se enfrentan disponen de servidor, la organización podrá eventualmente proporcionar dicho servidor.
- No se permitirá la incorporación de equipos a mitad del campeonato.
- Queda prohibida la participación de jugadores que fichen por un equipo una vez que el campeonato ha empezado. La organización podrá tener en cuenta casos excepcionales, por ejemplo si un equipo ha sufrido un abandono masivo de jugadores y necesita fichajes nuevos para no retirarse de la Liga. **La participación de un jugador no inscrito, supone la pérdida del partido.**
- El coche utilizado será obligatoriamente el modelo Stadium. Cualquier otro tipo de coche puede entorpecer la visión al resto de jugadores.
- Es obligatorio por parte de ambos equipos tomar capturas de pantalla (screenshots) al final de cada pista para confirmar el resultado del partido. Dichas capturas se subirán mediante imageshack o similar y se pondrá el link en el partido.
- En cualquier caso, se dará defwin si un equipo no responde en el chat de su partido

antes del viernes a las 12:00.

- Se facilitará en cada post del partido el link de favoritos del servidor donde se correrá la war para las cuentas nations. (tntp://#addfavourite=serverlogin)