

DYNAMIC BATTLE TEAM
SEASON 1
HANDBOOK (Español)



Introducción

Dynamic Battle team es un nuevo formato de torneo, hospedado por Leonroma y el principal objetivo es divertirse!!

El torneo se desarrollará por equipos de 4 participantes (+1 reserva) y habrá una restricción máxima de Elo por cada equipo. (ver tablas adjuntas)

Se jugará una liga entre todos los equipos y los clasificados en primer y segundo lugar jugarán la final.

Todos los enfrentamientos serán PA3 con un mapa por ronda en el caso de los 4vs4 obligatorio.

Se establecerán diferentes formatos de torneo dependiendo del número de equipos inscritos.

- 4 equipos Round Robin (todas contra todos)
 - 5 equipos Suizo
 - 6 equipos Suizo
 - 7 equipos Suizo
 - 8 o más a determinar

En caso de más equipos se establecerá un sistema de eliminación directa para llegar a la fase final.

1.FORMACIÓN DE EQUIPOS

- Los equipos tendrán un elo máximo de 5800 contando los 4 mejores jugadores sin el reserva. En caso de que el reserva tenga que jugar un partido la suma total del elo en el partido nunca podrá superar los 5800 puntos de ELO.
- En caso de no tener equipo se establecerá una bolsa de jugadores disponibles que podrán contactar entre ellos para configurar nuevos equipos.
- Son los jugadores los que deben elaborar el equipo, la organización no realizará esa función en ningún caso.
- En el momento de la inscripción el Team debe proporcionar un nombre.

CÁLCULO DE LOS ELOS

Los elos del cada jugador se calcularán de la siguiente forma:

- MEDIA ENTRE ELO MÁXIMO Y ELO ACTUAL (EN EL MOMENTO DE LA INSCRIPCIÓN) siempre de 1vs1 nunca de TG

EXPLICACIÓN DEL ELO MÁXIMO

Se establece el elo máximo de 5800 puntos por equipo para facilitar la igualdad entre equipo y permitir de esta forma la participación de jugadores de menos elo así como jugadores de elo muy alto.

ELO MÁXIMO PARTIDAS 3VS3 Y 2VS2

Partidas de 3vs3 ELO MÁXIMO 4800

Partidas 2VS2 ELO MÁXIMO 3500



ELO LIMIT

GAMES

4 VS 4

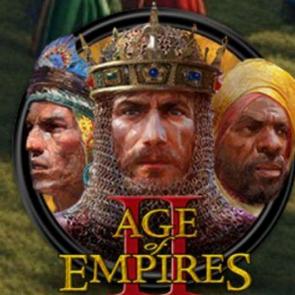
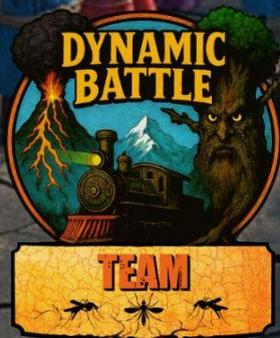
5800

3 VS 3

4800

2 VS 2

3500



DESAROLLO PARTIDAS

Los enfrentamientos serán PA3 (Play all 3)

1er Partido 4vs4

2o partido 3vs3

3er partido 2vs2

MAPAS/RONDAS

4VS4

RONDA 1 CATASTROPHIC

RONDA 2 VULKAN

RONDA 3 EARTHQUAKE

2VS2

RONDA 1 Niebla

ronda 2 Bosque encantado

ronda 3 niebla

ronda 4 bosque encantado

etc etc

CONDICIONES PARA LA PARTICIPACIÓN

- Podrán participar todos los jugadores que tengan un mínimo de 100 partidos en ranked 1vs1
- En caso de no tener las 100 se contactará con el administrador para ver la viabilidad de la inscripción.
- DEBEN INSCRIBIRSE JUGADORES QUE TENGAN UNA DISPONIBILIDAD PARA JUGAR ALTA O MUY ALTA YA QUE LOS TORNEOS TEAM GAME REQUIEREN QUEDAR CON 7 PERSONA MÁS DE DIFERENTES PAÍSES Y FRANJAS HORARIAS.
-
- POR FAVOR ABSTENERSE AQUELLAS PERSONAS QUE NO SON JUGADORES ASIDUOS Y PUEDAN JUGAR PRÁCTICAMENTE CADA DÍA. (en caso de no conocer el jugador la organización se reserva el derecho de comprobar el perfil para asegurarse que es un jugador asiduo)
- NO PUEDEN JUGAR EL TORNEO NI HACER PARTE DE ALGÚN EQUIPO AQUELLOS QUE HAN DADO ADMIN WIN EN DYNAMIC BATTLE ANTERIORES.(puede haber excepciones en caso de contactar con el organizador).
- ES OBLIGATORIO ESTAR EN EL SERVER DE LEONROMA Y EL TORNEO PARA PODER PARTICIPAR YA QUE TODAS LAS COMUNICACIONES DEL TORNEO SE REALIZARÁN POR ESE MEDIO.
- No está permitida la inscripción con cuentas secundaria o cuentas smurf, en caso de detectar múltiples cuentas el equipo quedará eliminado del torneo automáticamente.
-
- El jugador deberá siempre utilizar su cuenta principal proporcionada en el momento de la inscripción para poder calcular el límite de Elo establecido fácilmente.

CAPITÁN:

Cada equipo deberá escoger un capitán que será el encargado de comunicarse con la organización.

las funciones del capitán incluyen entre otras:

- Comunicar la fecha y hora del partido
- Subir las recs y publicar los resultados en caso de victoria
- Asegurarse que todos los miembros del equipo se hayan suscrito al mod y tengan el pool de mapas actualizado
 - Contactar con el organizador en caso de dudas
- Contactar con el equipo oponente correspondiente para realizar el Scheduling.
- Asegurarse que los componentes del equipos sean jugadores asiduos y no esporádicos para facilitar el scheduling de los partidos.
- Es importante leer el reglamento y los setting del torneo antes de empezar a jugar.

Otras condiciones

Es necesario Descargar el Mod de mapas antes de empezar a jugar, el completo desconocimiento de la configuración de El Lobby o de como jugar los escenarios puede acarrear la eliminación ya que retrasaría la disputa de los encuentros.

En caso de dudas contactar al administrador antes de los partidos.

Es necesario estar on-line y disponible para el partido

10 minutos antes del encuentro. En caso de que por algún motivo de causa mayor no sea posible es importante contactar con el administrador.

No avisar de un posible retraso con antelación producirá la derrota administrativa.

CREACIÓN DEL LOBBY

LA CREACIÓN DEL LOBBY SE REALIZARÁ EN LA SIGUIENTE FORMA:

El CAPITÁN se encargará de crear la Sala e invitar a su Oponente o proporcionarle el nombre de la misma para que se pueda unir.

ES IMPERATIVO AL ABRIR EL LOBBY UTILIZAR EL MOD DE DATOS!!

EQUIPOS FIJOS Y EXPLORACIÓN COMPARTIDA SON NECESARIOS

Los capitanes se encargarán de buscar el mejor servidor para el encuentro.

En caso de no ponerse de acuerdo el equipo con menor puntuación de elo escogerá el primer server, y luego en las siguientes partidas se alternará.

El EQUIPO de Elo más alto jugará la partida como color Azul (jugador 1). El invitado jugará como Jugador 2. (Rojo)

En las sucesivas partidas se alternan los colores.

Recordemos que no es posible cambiar los colores en los escenarios de Dynamic Battle, es imprescindible jugar con los colores PARES E IMPARES Y SELECCIONAR EL NÚMERO 1 O 2 DE CADA EQUIPO o el escenario no funcionará

En caso de que un jugador escoja por error un color diferente se reiniciará la partida sin tener en cuenta lo sucedido anteriormente. Seguir la especificaciones de Creación de lobby de la infografía O VÍDEO . Como hemos mencionado anteriormente es importante familiarizarse con anterioridad al inicio de los encuentros.

SZA CZARNY 4 HAN DANG 77 CHANDRAGUPTA 7 SUMABA 1
INDOSTANOS

COLORS

It is not automatic

Team1

Team2

				4vs4				
				3vs3				
				2vs2				

Failure to use these colors will result in a restart.



CU/C
LEONROMA Persas
JAYASIMHA Dravídicos
ZAWISZA CZ Polacos
HAN DANG

<CustomScenario

6.BUGS

Los escenarios están testeados y no deberían tener Bugs.
En caso de que un jugador encuentre o considere algún aspecto del escenario un Bug se debe proceder de la siguiente manera.

1- Detener la partida con F3 y contactar con el administrador para considerar el Bug

El administrador valorará si se trata de un bug o una característica específica del mapa y tomará una de las siguientes decisiones:

- Continuar la partida
- Reiniciar la partida en caso de que sea posible resolver el bug rápidamente.
- Se jugará otra partida en un mapa a escoger por el jugador que ha escogido el mapa que se está jugando actualmente. Sin poder repetir mapas ya jugados o escogidos por el adversario.

En caso de que el jugador que detecte un posible bug se rinda en vez de detener la partida se considerará derrota.

A tener en cuenta que no se consideran bugs la posible falta de recursos en el mapa, como ciervos, ovejas, o jabalíes o minerales ya que posiblemente esto haga parte de las características del mapa.
(siempre que estén balanceados)

En caso de que al finalizar una partida un jugador vea un bug o un desbalance muy grande en alguna característica del mapa se procederá a su revisión y se tomará la decisión oportuna con el consenso de los jugadores.

En caso de no haber consenso entre jugadores el administrador será quien decida la acción a realizar.

Se recomienda entrenar los mapas previamente al torneo para individualizar las diferencias entre los escenarios de Dynamic Battle y los mapas Standard el juego.

Scheduling

ES NECESARIO JUGAR 1 PARTIDO POR SEMANA PARA EL CORRECTO DESARROLLO DEL TORNEO. NO JUGAR EL PARTIDO EN EL PLAZO ESTABLECIDO PUEDE ACARREAR DERROTA ADMINISTRATIVA. EN CASO DE TENER MÁS DE UNA DERROTA ADMINISTRATIVA EL EQUIPO QUEDARÁ ELIMINADO DEL TORNEO.

No postear el horario del partido puede provocar penalizaciones.

En caso de encontrar un inconveniente para jugar el partido en el día y hora acordados se debe inmediatamente contactar con el oponente y con el administrador.

Si se comunica con poco tiempo de antelación dicho cambio se procederá a dar la derrota administrativa al jugador que ha cumplido los horarios establecidos.

Los jugadores que no cumplan estos requisitos sin una causa mayor justificada comunicada al administrador no podrán participar en futuras ediciones del torneo.

8. REGLAS EN LAS PARTIDAS

- Se permite todo tipo de Laming.
- Se permite el sling sin restricciones.
 - No se admiten "Reestarts"
- Algunos mapas nómadas pueden aparecer sin tratado. Se recomienda leer las especificaciones de los mapas para familiarizarse.
- No se pueden utilizar bugs detectados en beneficio propio. En caso de realizar una acción de este tipo se declarará la partida en derrota por antideportividad. Los bugs como se ha mencionado anteriormente se deben comunicar al administrador.
- No se aceptarán comportamientos antideportivos o falta de respeto entre jugadores o hacia la organización. Dichos comportamientos pueden acarrear una descalificación.

CONFIGURACIÓN DE LA SALA

*Ver video

Modo de juego. Escenario personalizado
permitir espectadores
retraso 2 minutos

Nombre del lobby debe contener Dynamic Battle

En caso de jugar una partida sin el permiso de espectadores el administrador podrá decidir hacer repetir la partida.

Antes de empezar el partido el capitán será el encargado de comprobar que los settings sean correctos.

DRAFT

El draft de civilizaciones se encontrará en Discord acorde a las características de los partidos. No hay Draft de Mapas, son fijos en cada ronda. Buscar la información de que mapa se juega en cada ronda en el canal de discord.

2.PREMIOS

El pote acumulado de premios actualmente es de 50€.
Puede variar si se reciben donaciones.

Los premios se repartirán según la tabla que aparece en
Liquipedia en el evento principal.

Los premios se pagarán exclusivamente por PAY PaL!

Sistema de Clasificación del Torneo

(Formato Suizo – 6 Rondas)

1. Puntuación por Partido

- Victoria : +3 puntos
- Derrota : 0 puntos
- BYE (descanso en una ronda) : +3 puntos automáticamente

 Nota importante: En cada ronda, uno de los equipos recibirá un BYE si el número total de equipos es impar. El BYE otorga los mismos puntos que una victoria.

2. Sets en los Partidos

- Cada partido se juega a máximo 3 sets .
- No hay empates: siempre habrá un ganador tras como máximo 3 sets.
- Los sets ganados y perdidos se registran manualmente tras cada partido.

 Ejemplo de marcador :

Si el equipo A gana al equipo B con un resultado de 2-1 , se contabilizarán:

- Para el equipo A: 2 sets ganados
- Para el equipo B: 1 set ganado

3. Criterios de Clasificación (Tie Breaks)

Los equipos se ordenan en la tabla siguiendo estos criterios:

<u>Posición</u>	<u>Criterio</u>	<u>Descripción</u>
<u>1º</u>	<u>Victorias del partido</u>	<u>Número total de partidos ganados.</u>
<u>2º</u>	<u>Game/Set W/L Difference</u>	<u>Diferencia entre sets ganados y perdidos. Ejemplo: si un equipo tiene 6 sets ganados y 3 perdidos, su diferencia será +3.</u>
<u>3º</u>	<u>Sistema Median-Buchholz</u>	<u>Mide la fuerza de los rivales enfrentados. Se calcula eliminando el peor oponente y promediando los puntos restantes de los demás.</u>

Objetivo: Garantizar una clasificación justa, considerando no solo cuántos partidos has ganado, sino también cuántos sets has dominado y la dificultad de tus rivales.

4. Equidad en los BYEs

- Challonge asigna los BYEs de forma automática y equitativa.
- Todos los equipos jugarán el mismo número de partidos al finalizar las 6 rondas , salvo errores excepcionales.
- Quien reciba un BYE no volverá a recibirlo si es posible evitarlo .

5. Resumen Rápido

<u>Concepto</u>	<u>Valor</u>
<u>Victoria</u>	<u>3 puntos</u>
<u>Derrota</u>	<u>0 puntos</u>
<u>BYE</u>	<u>3 puntos automáticos</u>
<u>Sets por partido</u>	<u>Máximo 3 sets. sin empates</u>
<u>Criterio principal</u>	<u>Partidos ganados</u>
<u>Criterio secundario</u>	<u>Diferencia de sets ganados/perdidos</u>
<u>Criterio terciario</u>	<u>Fuerza de los rivales enfrentados (Median-Buchholz)</u>

Semifinal y final
formato

- SORTEO EN DIRECTO DE LOS MAPAS A JUGAR
 - 1 4VS4
 - 1 3VS3
 - 1 2VS2

LUEGO DRAFT DE CIVIS

- el quipo mejor posicionado escoge el primer enfrentamiento.
- el perdedor del primer enfrentamiento escoge el segundo
 - en caso de empate se juega el último mapa

Se hará sorteo para la semifinal y una vez acabada para la final.