



LOLIS FANTASY

TOURNAMENT RULES

En el presente documento, estarán establecidas todas las reglas que serán presentes en los torneos actuales y futuros, estas normas son para todos los participantes, organizadores o administradores de los torneos. Cualquier incumplimiento de alguna norma tendrá como finalidad una sanción.

Responsabilidad

Como regla principal, se obliga a todos los participantes que sean puntuales con el horario y el día establecido, de lo contrario se procederá a su descalificación del torneo. (Recuerda que tienes un tiempo aproximado para estar presente).

Las normas son aplicadas para todos los torneos realizados por Loli Fantasy, Tanto para torneos de 1vs1 y TeamVS. (Recomiendo leer todas las reglas con profundidad para no generar ninguna confusión en los matches).

Gameplay

1. Respeto a los jugadores y organizadores de torneos.
2. No se permite discriminación u ofensa hacia la otra persona o participante.
3. Si un jugador se desconecta en menos de 30 segundos o el 25% de la duración del mapa, el mapa puede abortar y / o repetirse. Si el jugador abandona el mismo mapa tres veces, el punto se le dará al otro equipo.
4. Cada equipo tendrá un capitán, el capitán será elegido por su equipo para representarlos.
5. Los equipos pueden cambiar la fecha y la hora, si ambos capitanes están de acuerdo.
6. Lag no es una razón válida para evitar un mapa.
7. El tiempo máximo de espera entre mapas es de 120 segundos, así como el tiempo que el jugador tendrá para elegir el mapa.
8. Si un jugador no llega a tiempo, el tiempo máximo que se puede posponer la sala es de 10 minutos.
9. En todas las rondas, se utilizarán No Fail y ScoreV2. A excepción de los mapas de FM, los jugadores no pueden usar No Fail, si lo desean.
10. Cuando todos los jugadores estén listos, el árbitro establecerá automáticamente el contador de 10 segundos.
11. Si un jugador se une al partido y abandona el torneo. Será penalizado.
12. Las reglas son actualizadas en cada torneo, recomiendo estar pendiente de este documento.

Fechas y Horarios

Cada fecha se anunciará en la hoja de cálculo o en el servidor a su vez con el horario.

La fecha y la hora no se pueden reemplazar ni reprogramar. Solo en el caso de que los capitanes estén de acuerdo.

Todas las horas estarán en UTC 0. Recuerde convertir el horario a su zona horaria.

WARM UPS - Calentamientos

Antes de comenzar el partido, ambos equipos deben decidir si jugar calentamientos o no. El capitán tendrá 2 minutos para elegir el calentamiento desde el momento en que se le entrega al anfitrión después de los rolls. Dentro de cada etapa del torneo, los mapas de calentamiento siempre se pueden elegir y con el límite de que la longitud del mapa sea de 5 minutos, no más. Cada equipo tendrá la opción de elegir 1 mapa en el calentamiento.

PICKS

Los capitanes del equipo o los jugadores tendrán 120 segundos para elegir el mapa, si no eligen el mapa con el tiempo establecido, el capitán perderá su turno y el equipo contrario tendrá un punto. También tendrán 2 minutos adicionales para cambiar de rosters (cambiar jugadores dentro del mismo Tier, si lo consideran apropiado).

Si el tiempo designado para cambiar los rosters expira y todavía hay jugadores que indican que no están listos o si el equipo tiene dos jugadores del mismo nivel al momento de iniciar el juego (excepto en casos de ausencia de jugadores), se concede automáticamente el punto al equipo contrario.

En las selecciones, no está permitido elegir el mismo mod dos veces seguidas (a excepción de nomod).

Ejemplo:

HR / pick rival / HR/ pick rival/ HR

BANS

Cada equipo tendrá que prohibir dos mapas del grupo de mapas designado para la ronda en la que se encuentren. Los equipos no pueden prohibir 2 mapas del mismo grupo de modificaciones (p. Ej., HD1, HD2) con la excepción de NoMod. Los mapas prohibidos no se pueden elegir durante todo el juego.

En el caso de que algún grupo de mapas contenga 3 mapas de desempate, se procederá de la siguiente manera: En el momento de jugar el desempate, ambos capitanes deberán informar al árbitro mediante mensaje privado, cuál de los 3 TBS desean prohibir. Si ambos bans son diferentes, se jugará el tiebreak restante. De lo contrario (ambos capitanes

prohíben el mismo tie breaker o mapa), el árbitro les pedirá a los jugadores que hagan un roll para decidir cuál de los dos restantes se jugará (High roll pick). Los cronómetros que se apliquen a esta fase del juego serán los mismos que para el resto, 2 minutos para la prohibición y 2 para cambiar de rosters.

ROLLS

¿Qué hace "!Roll"? ¿Qué es ?

Es un número aleatorio. El valor predeterminado es entre 1 y 100. Se usa comúnmente en torneos para determinar órdenes y demás. así como saber quién toma la decisión primero.

Regla de roll

Ambos capitanes usarán el comando !Roll cuando el árbitro lo ordene, cuya función es para saber quién elige o prohíbe primero un mapa.

- ➔ El Roll más alto **elige el mapa primero.**
- ➔ El Roll más bajo **prohíbe el mapa primero.**

Lobbies

Cada sala será creada unos minutos antes por el árbitro asignado. El árbitro será el encargado de invitar a todos los jugadores. El lobby estará abierto durante 15 minutos para que los jugadores se unan. Después de eso, el árbitro cerrará la sala.

Las salas reciben el nombre de la fase del torneo que se está jugando. a su vez, cada sala tendrá una contraseña para evitar que otros jugadores se unan.

Después de terminar el juego, los jugadores podrán ver el enlace de la sala. Luego, el árbitro cerrará la sala.

Podrán reprogramar sus matches, solo deben estar de acuerdo contra su oponente, y avisar al staff 24 horas antes.

Map-Pool

Los mapas fueron elegidos y aprobados por miembros de la organización del torneo, no hay excusa para negarse a jugar un mapa.

Los mapas se encontrarán en la sección de hoja de cálculo, y el enlace estará en el servidor de discord o en el forum post. De lo contrario, puede consultar con un administrador.

Los mapas se pueden descargar en la hoja de cálculo tanto individualmente como juntos (PAQUETE DE MAPAS o Map pack)

Mods

FM | Force Mod:

En los mapas Force mod, cada equipo debe tener al menos un hidden player y un jugador con HardRock (la combinación HDHR cuenta sólo como el mod HR). Las modificaciones adicionales opcionales permitidas son: Halftime, Easy y Flashlight (en caso de que un jugador lleve el EZ Mod, su puntuación se multiplicará por 2).

HR/DT | Hard Rock - DoubleTime:

En Hard Rock y Double Time, no se permitirá ningún otro mod como Hidden. (excepto para TB o FM).

EZ | Easy:

El mod Easy se permitirá en FM. En caso de que un jugador use el EZ Mod, su puntuación se multiplicará por 2.

Results - Announcements

Los resultados serán anunciados por el canal de discord `#match-results`, en la hoja de cálculo y en Challonge.

Además, los anuncios se publicarán solo por discord en el canal `#announcements` o `#anuncios`. Se recomienda estar atento para conocer cada nueva noticia sobre el torneo.

Blacklist

La lista negra es un apartado donde se encuentran aquellas personas que cometen una falta, una sanción o no cumplen con una regla establecida del torneo. Estas personas son sancionadas o penalizadas por un período de tiempo. Recuerda respetar las reglas para no ser uno de ellos.

Si tiene alguna otra pregunta o consulta, habla con los administradores o moderadores del servidor con su respectiva etiqueta. Este documento fue creado por R4z.