

NORMATIVA UNREAL SERIES OWN VALENCIA 2024

1. GENERAL

- 1.1 Condiciones de participación en la competición.
- 1.2 Restricción de edad.
- 1.3 Inscripción.
- 1.4 Cuenta de juego.

2. Formato de la competición y gestión de enfrentamientos

- 2.1 Fases de la competición.
 - 2.1.1 Online
 - 2.1.2 Presencial
- 2.2 Sistemas de puntuación.
- 2.3 Modo de juego.
- 2.4 Normativa dentro del juego.

3. Premios

- 3.1 Distribución del premio.
- 3.2 Pago de premios.

4. Otras regulaciones

- 4.1 Trampas / Hacks / Glitches / Bans
- 4.2 Comunicación entre jugadores / alianzas.

5. Código de conducta

6. Derecho de modificar y aceptar el reglamento

1. GENERAL

1.1 Condiciones de participación en la competición

Todos los participantes deben leer y aceptar este reglamento.

Toda la comunicación referente a la competición se llevará a cabo a través de el discord de OWN y las redes sociales del evento y su embajador.

La fase LAN del torneo no tendrá lugar si no se llega a 50 participantes

1.2 Restricción de edad

Cualquier jugador que tenga al menos 13 años de edad puede participar. Los menores de edad deberán contar con la autorización de sus padres o tutores legales, esta autorización se deberá mostrar a la administración en caso de ser requerida, no presentarla puede suponer la expulsión de la competición.

1.3 Inscripción

Los participantes deben apuntarse previamente a los torneos, el registro se realizará a través del sistema Warlegends.

En el caso de la fase presencial se verificará por la administración desde el puesto de información en la zona LAN. Y el día previo al inicio de la competición se compartirá por discord un enlace para el registro de participantes. Si ya tienes tu entrada LAN no debes hacer nada más hasta que llegues al evento.

1.4 Cuentas de juego

Para participar en la competición, los jugadores deberán tener una cuenta activa del juego.

2. Formato de competición y gestión de enfrentamientos

2.1 Fases de la competición

La competición contará con dos fases; online y presencial

2.1.1 ONLINE:

En la **fase online** se jugará un **clasificatorio abierto** dividido en 2 días. El primer día de competición se jugarán 4 partidas puntuables. Los 100 jugadores con mayor puntuación pasarán al día 2, la final online.

En el día 2 los 100 jugadores clasificados competirán en 5 partidas puntuables. **Los 5 jugadores con mayor puntuación serán los campeones de la fase online** y estarán clasificados a la final **presencial en OWN valencia**, teniendo asegurada la plaza para el día 2 de competición presencial.*

**El formato de la competición puede verse alterado, dependerá del número de participantes. Cualquier modificación será anunciada a través de las diferentes redes sociales del evento.*

**Los 5 jugadores clasificados de la fase online obtendrán una entrada LAN, y la oportunidad de competir desde escenario la fase final. La organización no se hará cargo de desplazamiento ni alojamiento.*

2.1.2 PRESENCIAL:

La fase presencial se jugará en la **zona LAN de OWN Valencia**, todo jugador **deberá tener comprada una entrada LAN del evento para poder participar**, así como traer su propio ordenador y periféricos.

La fase presencial consistirá en **dos clasificatorios** abiertos de **5 partidas puntuables** cada uno. **Los 45 jugadores con mayor puntuación de cada clasificatorio pasarán a la final presencial.**

En el día 2 los **90 jugadores clasificados** junto a los **5 ganadores de la fase online** y **5 jugadores invitados por la organización** competirán en 5 partidas puntuables. Esta final será retransmitida en directo, con 10 jugadores sobre el escenario. Los premios serán repartidos según la posición obtenida en esta final.

2.2 Sistemas de puntuación

POSICIÓN	PTS	POSICIÓN	PTS
1º	150	26º	35
2º	130	27º	33
3º	120	28º	31
4º	115	29º	29
5	110	30º	27
6º	105	31º	25
7º	100	32º	23
8º	95	33º	21
9º	90	34º	19
10º	86	35º	17
11º	81	36º	15
12º	78	37º	14
13º	75	38º	13

14°	72	39°	12
15°	69	40°	11
16°	63	41°	10
17°	60	42°	9
18°	57	43°	8
19°	55	44°	7
20°	52	45°	6
21°	49	46°	5
22°	46	47°	4
23°	43	48°	3
24°	40	49°	2
25°	37	50°	1

Kills: 0 puntos en los clasificatorios abiertos - 3 puntos en ambas finales (online y presencial).

En el caso de empate en puntos se elegirán las posiciones de la siguiente manera: victorias>kills

2.3 Modo de juego

Arena Solo

2.4 Normativa dentro del juego

- Los jugadores deben landear las 5 partidas en el spot que hayan marcado en el drop map de warlegends. El jugador que cambie de spot se le invalidará los puntos de esa partida, (esto solo es aplicable para la fase final).
- Los admins se encargaran de supervisar que los jugadores marquen su posición en el drop map.

3. PREMIOS

• 3.1 Distribución de premios

El premio total a repartir será de 3.500€, distribuido de la siguiente manera:

- Primer puesto: 1.100 euros
- Segundo puesto: 800 euros
- Tercer puesto: 600 euros
- Cuarto puesto: 300 euros

- Quinto puesto: 200 euros

Cada ganador de cada partida de la **fase presencial final** obtendrá 100€ (500€ en total)

- **3.2 Pago de premios**

Los ganadores deberán **facilitar sus datos a los administradores de la competición en el evento**, se contactará desde la administración del evento para verificar los datos proporcionados y solicitar documentación necesaria para proceder a los pagos.

En el caso de Personas físicas o empresas, **residentes en europa**:

El premio se abonará en euros (€) y está sometido, según la legislación española, a una retención del IRPF del 19% a descontar del importe total del premio (si la cuantía supera los 300,00€)

En el caso de personas físicas o empresas **con residencia extracomunitaria**:

El premio se abonará en euros (€) y está sometido, según la legislación española, al pago a cuenta del impuesto de no residentes vigente (24%) a descontar del importe total del premio.

En ambos casos, **el premio se pagará a los 90 días** desde la recepción de toda la documentación.

4. Otras regulaciones

4.1 Trampas / Hacks / Glitches / Bans

La integridad y el espíritu deportivo son fundamentales en cualquier competición. Por esta razón, se establece que cualquier jugador que haga uso de trampas o cualquier otra forma de conducta antideportiva, será descalificado inmediatamente de la competición.

Los organizadores de la competición se reservan el derecho de investigar cualquier denuncia o sospecha de uso de trampas, y tomarán las medidas necesarias para garantizar la justicia y la equidad en la competición. La decisión de los organizadores será final e inapelable.

Se recuerda a todos los participantes que el respeto por las reglas y el fair play son valores fundamentales en los esports y se espera que todos los jugadores los respeten en todo momento. Cualquier violación de estas normas puede resultar en la expulsión de la competición y su veto a participar en futuras ediciones.

El aprovechamiento voluntario de errores en el juego para la obtención de ventajas está prohibido.

Cualquier sistema externo al juego que permita una ventaja frente al resto de jugadores está prohibido.

4.2 Comunicación entre jugadores / alianzas.

No están permitidas las alianzas entre equipos, cualquier intento de que otro equipo obtenga mejor puntuación, amañar o perder partidas expresamente, sobornar a un árbitro o a un representante de la partida, o cualquier otra acción ilegal o injusta o acuerdo para influir (o intentar influir) de forma deliberada sobre el resultado de cualquier partida.

Recurrir a ayuda externa en relación con la posición, la salud o el equipo de otros jugadores/equipos, o cualquier otra información que el jugador no pueda conocer a partir de la información de su propia información que el propio juego le proporciona.

Movimientos planeados: Un acuerdo entre jugadores rivales para aterrizar en ubicaciones específicas y moverse por el mapa de forma planeada antes de que empiece la partida.

Soltar objetos: dejar objetos deliberadamente para que los recoja un jugador rival.

Abandono: dejarse eliminar de manera intencional por un oponente.

5. Código de conducta

Es importante que los jugadores y miembros del equipo tengan siempre juego limpio. Cualquier tipo de comportamiento violento o lenguaje que ofenda la dignidad de las personas está prohibido y será sancionado.

Cabe destacar que la competición tiene derecho a evaluar y sancionar cualquier conducta inapropiada de un miembro del equipo, incluyendo, pero no limitado a, redes sociales, foros en línea o transmisiones en vivo.

Está prohibido dejarse ganar o jugar mal a propósito para adulterar el resultado del partido, si esto ocurre, será revisado por el comité deportivo y el equipo será sancionado.

6. Derecho de modificación y aceptación del acuerdo.

La organización se reserva el derecho de modificar el reglamento en cualquier momento que sea necesario para garantizar el juego limpio y la integridad de la competición, así como su correcto funcionamiento. Las nuevas normas indicadas por los administradores del torneo prevalecerán sobre las aquí mencionadas y serán anunciadas a través de discord.