

## 1. Modo de Juego:

1.1 La partida se realizará en un lobby creado por uno de los integrantes de los Teams que se enfrenten.

### 1.2 Settings del lobby:

- Game Mode: Captains Mode
- Version: Tournament
- Enable Cheats: desactivado
- All Chat: desactivado
- Spectators: desactivado
- Starting Team: Random

1.3 El servidor por defecto será US Est . SALVO QUE AMBOS EQUIPOS ACUERDEN JUGAR EN otro servidor.

1.4 El lado de cada equipo se designará mediante el orden de los nombres en el match al anunciarse, siendo: Equipo A (Radiant) vs Equipo B (Dire) .

1.5 El creador del lobby deberá proveer de su password a los contrincantes para llevar a cabo el partido y a los organizadores en caso de que ellos lo solicitasen, ya que los matches podrán ser arbitrados y/o streameados.

1.6 El tiempo máximo de espera en lobby para cada partida es de 15 minutos.

1.7 En caso de que hayan personas que no deban estar en el lobby, se deberá hacer un remake si se lo solicita antes de que el match arranque (cuando aparece la primer runa). En caso de que no se acceda al pedido de remake se podrá hacer la denuncia posteriormente.

## 2. Modalidad del torneo:

### 2.1 El torneo se dividirá en dos etapas:

- Etapa de Grupos (bo1): se armarán grupos de 4 equipos donde cada equipo jugará contra cada uno de los equipos de su grupo para clasificar a las Playoffs. En caso de empate, los puestos serán definidos a partir de los siguientes criterios, en orden de prioridad:

1 - Comparación entre previos matchups de los teams empatados

2 - Comparación de cantidad de dotas perdidos en los resultados

3 - Al azar.

- Playoffs (bo3 final bo5): consistirán en una sola ronda de eliminatorias de 16 equipos de los cuales los 8 ganadores procederán a formar parte de sistema de doble eliminación que incluirá Winners Bracket y Losers Bracket.

2.2 Los partidos se coordinan en el foro entre los capitanes de ambos equipos en la sección arreglos de partidos.

2.3 El sistema de puntuación de los grupos será de la siguiente manera:

-Ganar el partido equivale a incrementar 3 puntos en nuestro sistema de ranking.

-Perder el partido equivale a incrementar 1 punto en nuestro sistema de ranking.

### 3. Jugadores:

3.1 Los jugadores deben taguear dentro de la partida del mismo modo en que fueron presentados al confirmar su inscripción de la forma en que se lo solicitó en el foro, no de otra manera.

3.2 Cada equipo está a cargo de corroborar que coincidan las cuentas de Steam de los jugadores del equipo contrario con las inscriptas. El staff no se hará responsable de ningún tipo de reclamo una vez finalizado el match y asignado el resultado.

3.3 Está prohibido que una persona participe en 2 equipos al mismo tiempo en el torneo, ni siquiera como standin. En caso de que esto suceda se encargará de aplicar las sanciones correspondientes tanto al jugador en cuestión como al equipo involucrado.

3.4 El respeto debe ser fundamental durante la partida, por lo que cualquier uso indebido del All Chat (Spam, insultos, amenazas, provocaciones, etc.) puede causar una penalización al equipo o al jugador en cuestión. Si se da el caso, los equipos serán libres de sacar screenshot y postearlo.

### 4. Pausas:

4.1 El tiempo total de todas las pausas juntas para cada equipo será de 20 minutos por match.

4.2 Las pausas deberán ser avisadas por All Chat con al menos 3 segundos de anticipación a menos que haya una desconexión, en cuyo caso podrán ser instantáneas. Al momento de resumir la partida ambos equipos deberán asegurarse que su contrincante esté listo.

4.3 El despauseo indebido de un equipo hacia su contrincante conllevará a una sanción.

4.4 En caso de superar la cantidad de minutos totales en las pausas, el match podrá ser reanudado.

4.5 En caso de que un equipo abandone completamente la partida el equipo contrario podrá dar el partido como ganado por forfeit.

## 5. Equipos:

5.1 Los competidores deberán estar presentes en el horario acordado, con un tiempo máximo de espera de 15 minutos.

5.2 Cada equipo debe constar de 5 jugadores titulares obligatorios. Podrán usarse un máximo de 2 suplentes por match (standings) siempre y cuando no estén inscriptos en ningún otro equipo.

## 6. Arreglos y Resultados:

6.1 Las partidas una vez pactadas deberán ser informadas vía correo a "LFP" de la siguiente manera Team A vs Team B Sábado 20:00 horas

6.2 En caso de llegar a un acuerdo de horario fuera del indicado por "LFP" el mismo debe ser confirmado vía correo en el post correspondiente. En caso de no hacer esto no se aceptarán denuncias si alguien no se presenta.

6.3 Al terminar la partida, el equipo ganador deberá postear el resultado de la partida en el face (muro) con las capturas de pantalla del resultado de cada uno de los matches y "Matches ID's" correspondientes.

6.4 En caso de que los matches no se hayan jugado, el equipo ganador deberá postear reportando su victoria y el motivo correspondiente.

## 7. Ausencias:

7.1 En el caso de que el equipo adversario no se presente, el que si se presentó podrá hacer dos cosas:

1) Podrá acordar posponer el match con el equipo ausente para otro momento con el consentimiento de un organizador del evento.

2) Declarar el partido ganado por forfait con un resultado final de 2-0, haciendo el post correspondiente.

## 8. Reportes de partidos:

8.1 Si los partidos no se reportan cuentan cómo no jugados

Está de más decir que ninguna herramienta que no sea proporcionada por el mismo juego (cheat o hack) está permitida. Las denuncias deben ser enviadas al correo para su posterior evaluación.

En nombre del staff de LFP les deseamos mucha suerte a los competidores , que se diviertan y que la pasen bien. Nuestra intención es generar un ambiente competitivo pero a la vez amigable, en el cual los equipos y jugadores se conozcan entre sí, para de este modo lograr entre todos un nivel competitivo de Dota 2.

Saludos