

TORNEO CALL OF DUTY MOBILE

Modalidad: Individual

Cupo mínimo de 16 jugadores a máximo para 128 personas.

INTRODUCCIÓN

El formato del torneo para este juego se desarrollará en tres (3) ó dos (2) fases de clasificación y enfrentamiento, según el número de inscritos finales se determinará el número de clasificados por cada fase hasta obtener los finalistas que jugarán en formato free for all.

PUNTUACIÓN

El sistema de puntuación se establece según la posición del jugador y número de kills acumuladas, de esta manera se fijará su puntaje y posición final dentro del competitivo.

REQUISITOS Y RECOMENDACIONES

- Tener instalada la aplicación “Call of Duty Mobile” en su dispositivo móvil.
- Haber creado un usuario para ser identificado.
- Estar en atención al punto de información que se tendrá en el punto de información que habrá habilitado en el Centro Comercial para llevar una comunicación adecuada tanto con rivales como con los organizadores y árbitros.
- Realizar prácticas de manera previa para conocer la aplicación y el modo de juego.
- Cada partida a crear debe ser en modalidad que será descrita según la fase competitiva que corresponda. Para fases eliminatoria será en formato Battle Royal y la final será en formato Free for all con ocho (8) jugadores.
 - Las partidas en esquema Battle Royal, estará definida por la posición final que consiga y número de kill obtenidas. teniendo en cuenta la siguiente table de puntuación para la primera y segunda ronda:
 - Primer lugar: 20 puntos.
 - 2° al 5° puesto: 16 puntos.
 - 6° al 10° puesto: 10 puntos.
 - 11° al 20° puesto: 5 puntos.
 - 21° en adelante: 1 punto.
 - Kills (bajas): 1 punto.
 - La partida final en esquema Free for All se jugará:
 - 30 kills o 500 segundos, lo primero que ocurra.
 - Los jugadores tendrán dos partidas para acumular puntos para tener la mejor puntuación, terminadas las tres partidas, con eso se define campeón
 - Configuración del juego:
 - Segundos en fase de grupos: 500.
 - Modo: Todos contra todos.
 - Armas: Todas menos legendarias.
 - Mejoras: Todas menos Goliat.
 - Pausar el juego: No es posible.

- Únicamente las personas seleccionadas por la organización crean las mesas de juego y deberán aguardar a espectador para la transmisión de las partidas.
- Es importante al momento de la actividad, en el móvil deshabilitar opciones como bloqueo automático y ajustar el apagado de pantalla a 5 minutos como mínimo, esto con el fin que el juego no saque al jugador de la partida por inactividad o tenga alguna instancia que afecte su jugabilidad.
- El jugador que no haya instalado el juego y no haya jugado las carreras de tutorial al momento de la actividad se declarará como W.O. esto con el fin de respetar el tiempo de los compañeros.
- Al finalizar la partida, el ganador tomará pantallazo del resultado final y lo enviará al medio que se disponga en el congreso técnico, de no hacer esto y no tener evidencia podrá ser decretado doble W.O.

REGLAMENTO GENERAL

1. En caso de empates
 - 1.1. En caso de empates de presentarse un empate entre dos o más jugadores del mismo grupo se usarán los siguientes criterios de desempate en el siguiente orden:
 - 1.1.1. Mayor número de kills.
 - 1.1.2. Si el empate persiste se define en sorteo por cara y sello.
2. W.O.
 - 2.1. Partidas individuales:
 - 2.1.1. Se dará un tiempo de espera de 10 minutos a partir de la hora programada para que cada persona se presente en la mesa de juego, pasados estos 10 minutos y de no presentarse la persona se decretará el W.O (enviando pantallazo al encargado del respectivo grupo) y los demás integrantes de la sala podrán empezar la partida.
 - 2.2. La persona que designe la organización para crear las mesas de juego tendrá que enviar la invitación a cada uno de sus competidores para tener creada la sala respectiva.
 - 2.3. En caso que la partida quede mal creada y se finalice así el juego, será responsabilidad del encargado de crear la mesa y el jugador rival puede solicitar el respectivo W.O.
 - 2.4. La conexión a internet y la carga de batería de las parejas es responsabilidad de cada participante, la Organización no se hace responsable por desconexiones durante las partidas o demoras para ingresar a la mesa creada.
 - 2.5. Al finalizar la partida, la persona seleccionada por la organización tomará pantallazo del resultado final y lo enviará al medio que se disponga, de no hacer esto y no tener evidencia podrá ser decretado doble W.O.
 - 2.6. Una vez realizado el congreso técnico y el sorteo de los grupos se establecerá la persona encargada de crear las mesas de juego para las partidas.
 - 2.7. En caso de caída del servidor y la partida expulse al menos al 50% de los jugadores, se tendrá en cuenta para reiniciar la partida. En caso de expulsiones puntuales (inactividad, paso de juego a 2do plano o contestar llamadas) corre por responsabilidad del jugador.
 - 2.8. Durante el transcurso de la partida está totalmente prohibido el uso de lenguaje ofensivo en el chat, en caso de presentarse, la persona agraviada puede tomar pantallazo, enviarlo a la organización y se procederá a realizar la expulsión del torneo del agresor.
 - 2.9. Durante la partida está permitido todo tipo de estrategia que permita el juego.

- 2.10. En caso de desconexión de un participante durante partida, el sistema de aplicación seguirá jugando automáticamente, para estos casos no habrá ningún tipo de sanción.
- 2.11. El desarrollo de cada partida será regido por las reglas de la app, así como la administración del tiempo por turno y la adjudicación de movimientos adicionales.
- 2.12. La organización tiene la facultad y derecho de ampliar o tomar decisiones adicionales a lo manifestado en el presente reglamento de acuerdo con los sucesos que ocurran en el desarrollo del torneo.

LA ORGANIZACIÓN TIENE LA FACULTAD DE AMPLIAR, MODIFICAR O CAMBIAR ESTE REGLAMENTO.