



REGLAMENTO DEL TORNEO DE CALL OF DUTY: BLACK OPS 6

1. INTRODUCCIÓN

El presente reglamento tiene como objetivo establecer las normas y procedimientos que regirán el desarrollo del Torneo de Call of Duty: Black Ops 6, organizado por LoD España. Todos los participantes, sin excepción, deberán leer y aceptar íntegramente este reglamento antes de proceder con su inscripción en el torneo.

El torneo se llevará a cabo en un entorno competitivo y profesional, asegurando la equidad, el respeto y la sana competencia entre los jugadores. La organización se reserva el derecho de modificar las normas en cualquier momento para garantizar el correcto funcionamiento del evento, notificando oportunamente a los participantes sobre cualquier cambio relevante.

2. REQUISITOS DE PARTICIPACIÓN

Para participar en el torneo, los jugadores deberán cumplir con los siguientes requisitos:

- **Edad Mínima:** Los jugadores deberán tener al menos 16 años al momento de la inscripción. Cualquier menor de edad deberá presentar una autorización firmada por su tutor legal.
- **Plataformas Permitidas:** Se competirá únicamente en PC. Los jugadores deben especificar su plataforma (Xbox GamePass, Battlenet o Steam) en la inscripción.
- **Dispositivos Permitidos:** Se permite llevar periféricos propios si así lo desean los jugadores (mandos y cascos) . La organización proveerá de periféricos básicos.
- **Dispositivos No permitidos:** Queda totalmente prohibido utilizar softwares, programas o dispositivos ajenos a los dados por la organización, bien sea mediante instalación en ordenadores o de forma incluida en algún periférico personal de los jugadores.
- **Conducta:** Los jugadores deberán respetar el código de conducta del torneo, promoviendo un ambiente de respeto y deportividad. La organización se guarda el derecho a sanción. La conducta de cada jugador es así misma responsabilidad del conjunto del equipo, pudiendo ser descalificados los cuatro participantes (equipo completo) si un jugador tiene un comportamiento excesivo o una conducta violenta. El código de conducta se amplía a todas las instalaciones del Ramboot Arena y a sus inmediaciones.

3. INSCRIPCIÓN Y COMPOSICIÓN DE EQUIPOS

- **Registro:** Los equipos deberán registrarse antes de la fecha límite establecida, proporcionando la información completa y verídica de cada jugador. Todos los equipos realizarán una prescripción preliminar y, si son admitidos, la organización se pondrá en contacto con ellos para formalizar la inscripción. Esta se considera completa una vez se haya presentado los documentos correctamente firmados y el justificante de pago.



- **Tamaño del Equipo:** Cada equipo deberá contar con 4 jugadores titulares. Se permite un jugador suplente por equipo y tan sólo podrá disputar algún partido por indisposición o incapacidad del roster titular y siempre con previo consentimiento de la organización. El staff acompañado debe estar correctamente acreditado.
- **Cambios en la Lista:** Los cambios en la lista de jugadores solo podrán realizarse hasta el 14 de abril de 2025 (previa aprobación y notificación a la organización). Una vez pasada esta fecha, no se permitirán modificaciones en la alineación sin la aprobación explícita de la organización.
- **Nombre del Equipo:** Cada equipo deberá registrarse con un nombre único y apropiado. No se permitirán nombres ofensivos y/o con referencias negativas hacia una persona y/o entidad.

4. FORMATO DEL TORNEO

- **Estructura:** El torneo jugará siguiendo un bracket de doble eliminación. Se realizará un sorteo en las fechas previas al evento.
- **Sistema de Partidos:**
 - En la primera fase, los encuentros se jugarán en un formato **mejor de 3 mapas (Bo3)**. La organización definirá con exactitud las rondas que se disputarán previas al inicio del evento.
 - A partir de esta fecha, los partidos se disputarán en un formato **mejor de 5 mapas (Bo5)**, exceptuando la gran final, que se disputará **al mejor de 7 mapas**.

5. CONFIGURACIÓN DE PARTIDAS

- **Modos de Juego Oficiales:**
 - Punto Caliente
 - Buscar y Destruir
 - Control
- **Mapas Permitidos:** Se utilizarán únicamente los mapas en rotación oficial en el competitivo de Call of Duty: Black Ops 6. Si hay un cambio en el *map pool* a 3 semanas del evento, la organización se reunirá con los capitanes de los equipos para tomar una decisión unánime.
- **Ajustes de Juego:** Se emplearán las configuraciones estándar de la liga profesional y los acuerdos vigentes en la comunidad competitiva de Call of Duty (GA). Se aplicarán restricciones en armas, rachas, ventajas, accesorios y equipo táctico/letal conforme a las regulaciones actuales. En las siguientes versiones del reglamento harán más especificaciones al respecto.



6. PROCEDIMIENTO DE VETO DE MAPAS

Antes de cada encuentro, los equipos participarán en un proceso de veto para determinar los mapas a jugar:

- El equipo que juegue como local (parte superior del bracket) tendrá la opción de iniciar vetando un mapa o seleccionando el primer mapa a jugar.
- El proceso de veto se realizará de manera alternada hasta completar la lista de mapas necesarios para la serie.
- Si algún equipo no cumple con los tiempos estipulados para el veto, la organización podrá asignar los mapas de manera automática.

7. CONDUCTA Y DEPORTIVIDAD

- **Respeto y Profesionalidad:** Se espera que todos los jugadores mantengan un comportamiento respetuoso y profesional en todo momento.
- **Sanciones:** Cualquier conducta antideportiva, insultos graves, trampas o sabotaje conllevará sanciones que pueden incluir la pérdida y descalificación del partido o expulsión del torneo del equipo completo. No habrá sanciones particulares a cada persona, sino al equipo en su totalidad.
- **Uso de Software no autorizado:** Está estrictamente prohibido el uso de hacks, cheats, exploits o cualquier tipo de software externo que pueda otorgar una ventaja desleal.

8. PROBLEMAS TÉCNICOS

- **Desconexiones:** Si la desconexión afecta al desarrollo del encuentro, la organización podrá decidir repetir la partida o reiniciarla en el punto exacto o aproximado de la desconexión del propio jugador:

1. Punto Caliente:

- a. Si la desconexión de un jugador ocurre antes de que uno de los equipos alcance los 100 puntos, la partida debe reiniciarse desde el principio.



- b. Si la desconexión ocurre después de que uno de los equipos haya superado los 100 puntos, la partida puede reanudarse desde el punto en que se produjo la desconexión, siempre que sea posible.

2. Buscar y Destruir:

- a. Si se produce una desconexión de un jugador, la partida puede reanudarse desde la ronda en que se produjo la desconexión, manteniendo el marcador actual.
- b. Si un jugador se desconecta en medio de una ronda y en esta no han pasado más de 30 segundos, esta quedará inválida y se repetirá. Si por el contrario, han pasado más de 30 segundos o ha habido alguna muerte en cualquiera de los dos equipos, la ronda deberá terminar, se cuantificará y, tras esto, se volverá a iniciar el mapa con las rondas correspondientes, incluyendo esta última.

3. Control:

- a. Si la desconexión de un jugador ocurre antes de que uno de los equipos capture **tres tercios de los seis totales**, la partida debe reiniciarse desde la ronda, pero en ningún caso, el marcador.
 - b. Si la desconexión ocurre después de que se haya capturado al menos tres tercios de los seis totales, la ronda se ha de terminar y cuantificará esta. La partida se reanudará contando esta ronda.
- **Reinicio de Partida:** Se podrá reiniciar una partida únicamente si la organización determina que hubo un problema técnico que conlleve.

9. TRANSMISIÓN Y DERECHOS DE MEDIOS

- **Transmisión Oficial:** La organización se reserva el derecho de transmitir y grabar todas las partidas del torneo.
- **Transmisiones Personales:** Los jugadores no podrán transmitir sus partidas sin la autorización expresa de la organización.



10. PREMIOS

- **Distribución de Premios¹:**
 - 1º Lugar: 1500 euros
 - 2º Lugar: 750 euros
 - 3º Lugar: 250 euros

- **Condiciones para Recibir Premios:** Los jugadores deberán proporcionar los datos requeridos para recibir su premio dentro del plazo estipulado por la organización. Cualquier intento de fraude o incumplimiento de las reglas resultará en la descalificación del equipo y la anulación del premio.

11. MODIFICACIONES Y ACEPTACIÓN DEL REGLAMENTO

- La participación en el torneo implica la aceptación total del presente reglamento.
- La organización se reserva el derecho de modificar las reglas en cualquier momento, notificando previamente a los jugadores.
- Cualquier situación no prevista en este reglamento será resuelta por la organización de manera definitiva e inapelable.

¹ Los premios podrán verse afectados si así lo decide la organización, tanto en el prizepool cómo en el reparto entre las tres primeras posiciones.