



REGLAMENTO  
CALL OF DUTY 4

# TLP 2k10



Organiza:



## · Normas generales ·

1. Solamente podrán participar aquellas personas que estén inscritas en el torneo y lo hayan hecho a través de la web [www.tenerife-lanparty.com](http://www.tenerife-lanparty.com)
2. Se deberá estar presente en el Stadium **10 minutos** antes del inicio de la partida.
3. Cada participante deberá llevar sus propios auriculares. La organización **no** dispone de auriculares en modo préstamo.
4. Se permite el uso de periféricos propios tales como **teclado, ratón y alfombrilla**. La interfaz de conexión de los periféricos deberá ser **USB**.
5. Si fuera necesario la instalación de algún driver dicho proceso será supervisado por uno de los jueces del torneo. Cualquier intento de instalar un cheat o situación similar, será castigado con la **expulsión** del participante del torneo.
6. Todos los participantes deberán guardar buenas formas con sus contrincantes y con los miembros de la Organización, así como el buen trato del material del torneo. En caso contrario será castigada con la **expulsión** del equipo/participante del torneo.
7. Ningún participante podrá inscribirse más de una vez en el torneo. La suplantación de personalidad será castigada con la **expulsión** del equipo/participante del torneo, no permitiéndole participar en los mismos en las próximas ediciones de TenerifeLanParty.
8. Cada torneo tiene asignado uno o varios árbitros que aplicarán la normativa establecida por la organización del evento, trasladando dicho árbitro las disyuntivas que puedan surgir respecto a dicha normativa a la comisión de la organización, la cual dictaminará **una decisión final inapelable** por todos los participantes.
9. La participación en el torneo **implica entender y aceptar** estas normas.

## · Formato del Torneo ·

1. El Torneo tendrá un **límite de 32 clanes** (160 participantes, sin contar reservas).
2. Los primeros clasificados del torneo obtendrán un premio de **500€**, libres de impuestos, por persona (no se incluye al reserva) y los segundos un premio de **250€**, libres de impuestos, por persona (no se incluye al reserva).
3. Método de competición: **5 vs 5** sin respawns (Search & Destroy).
4. Duración de las partidas:
  - Cada partida se jugará a 1 mapa de 10 rondas como Axis y 10 rondas como Allies (promode\_mode match\_mr10).
  - La duración de cada ronda será de **2 minutos**.
  - El ganador será el primer equipo en **ganar 11 rondas**.
  - En caso de empate (10 - 10) se jugarán tantas veces como sea necesario 6 rondas (3 como Axis y 3 como Allies) hasta determinar un ganador.
5. Duración de las finales:
  - La final de Winners y la final de Losers se disputarán a 2 mapas donde cada clan escogerá su mapa.
  - La duración de las partidas será la misma que la explicada en el punto anterior.
  - El ganador será el primer equipo en **ganar 21 rondas**.
  - En caso de empatar en ambos mapas (10-10) se jugará un 3er mapa que será escogido por la organización y se jugará hasta determinar un ganador como pone en el punto 2 de las normas.
6. Duración de la gran final:
  - La gran final se disputará al mejor de 3 partidas, donde cada partida se juega de igual manera que en las finales de Winners y Losers.
  - El finalista de la rama Winners sólo tiene que ganar 1 partida para hacerse con la final, mientras que el finalista de la rama Losers deberá ganar 2 partidas.
7. Queda **prohibido** bindear armas semi-automáticas en la rueda del ratón.
8. El Torneo se realizará en modo Winners/Losers de **32 clanes**.

9. Juego y ampliaciones:

- Call of Duty 4
- Actualización 1.7
- PROMOD Live 2.04

10. Lista de mapas oficiales del torneo:

- Strike
- Pipeline
- Overgrown
- Downpour
- District
- Crash
- Backlot
- Ambush
- Vacant
- Citystreets
- Crossfire

11. Cada uno de los integrantes de un equipo tendrá su nombre o “Nick” por el que serán llamados en cada momento y existirá un “capitán” o “líder”, que será el responsable de hablar con la Organización si existiera alguna duda o quisiera solicitar información del torneo. Acompañando al “Nick” debe estar visible en todo momento el nombre o “Tag” del equipo al que se pertenece.

12. Hacen falta un mínimo de 4 integrantes en el equipo para disputar una partida.

13. Durante el transcurso de la misma **no** se podrá hacer cambios en el equipo ni **añadir** algún jugador.

14. Un jugador **no** podrá disputar partidas con diferentes clanes.

15. Todos los jugadores deberán guardar una **demo** de su partida.

16. El líder de cada clan sacará una captura de pantalla al término de cada partida.

17. El uso de cualquier tipo de **exploit y/o bug** del juego se considerará como una falta grave, eliminando automáticamente al participante del torneo.

18. Desconexiones:

- Una desconexión será considerada **no intencional** si se recibe un problema con el sistema, la conexión de red, el ordenador, o cualquier otro problema relacionado con energía o fallo del sistema eléctrico.
- En caso de producirse una desconexión no intencional reconocida por la organización se mantendrá el resultado acumulado de las rondas ganadas por cada equipo y se reiniciará la ronda actual.

- En cualquier otro caso la desconexión será considerada **intencional**, dando la partida por perdida al clan que la produjo.
19. La organización se reserva el derecho a modificar a su criterio el reglamento antes del inicio de la competición sin previo aviso, así como disponer ajustes y correcciones durante el torneo para solucionar cualquier incidencia.