



1 INTRODUCCIÓN

Los siguientes términos y condiciones constituyen la guía oficial (en adelante, «manual») de la Copa Colombia VIVO de HONOR OF KINGS (en adelante, «CCHOK») y serán válidos durante todas las fases del mismo (en adelante, el «torneo»), que incluye los tryouts de cada región (en adelante, «TryR»), la fase de grupos (en adelante, «FG») y la fase de playoffs (en adelante, «FP»). Todos los participantes (en adelante, «jugadores» o «equipos») se comprometen a cumplir con las condiciones aquí descritas y el incumplimiento de las mismas puede resultar en una descalificación inmediata.

Al competir en el torneo, el jugador acepta las siguientes condiciones:

La organización del torneo, según consideren oportuno, pueden:

- a) actualizar, modificar o complementar las reglas ocasionalmente y
- b) interpretar o aplicar estas reglas a través de comunicados, publicaciones en línea, correos electrónicos o cualquier otro tipo de comunicación electrónica en la que se proporcionan instrucciones a los jugadores.

2 RESUMEN GENERAL

2.1 Definiciones

2.1.1 Equipo:

Consiste en un grupo conformado por 7 jugadores, 5 titulares y 2 suplentes.

2.1.2 Partida:

Consiste en una única competición que se disputa hasta que se determina un ganador.

2.1.3 Set:

Consiste en una serie de partidas al mejor de 1, al mejor de 3 o al mejor de 5. 2.1.4. Partido: Consiste en una serie de sets entre dos de los equipos participantes. Los partidos podrán disputarse en sets al mejor de 1, al mejor de 3, al mejor de 5 o al mejor de 7.

2.1.4 Temporada:

Cada temporada durará aproximadamente un mes y consistirá en tryouts para la selección de cada región, fase de grupos y playoffs.

2.1.5 Eliminación simple:

Consiste en un formato de torneo en el que un equipo es eliminado tras perder un partido.

2.1.6 Capitanía del equipo:

Cada equipo tendrá un capitán de por región, este estará encargado para las comunicaciones internas y externas de mayor importancia.

2.2 DERECHOS

2.2.1 FEDECOLDE, VIVO y patrocinadores poseen en exclusiva los derechos de retransmisión del torneo, que incluyen, sin limitación, las reproducciones en vídeo,

Con el apoyo de:

Miembros de:



PATROCINADOR OFICIAL



retransmisiones por televisión, emisiones mediante shoutcast, repeticiones, demostraciones y los servicios automatizados que informan sobre la puntuación en vivo.

2.3 CAMBIOS EN LAS REGLAS

La administración se reserva el derecho a enmendar, eliminar o modificar las reglas detalladas en este reglamento sin previo aviso.

Asimismo, se reserva el derecho de juzgar casos que no estén explícitamente respaldados ni detallados en este manual, y de tomar decisiones que, en situaciones extraordinarias, puedan incluso contradecir las reglas de este manual con el fin de garantizar el juego limpio y la deportividad.

2.4 CONFIDENCIALIDAD

El contenido de las quejas, solicitudes de asistencia, discusiones o cualquier otro tipo de comunicación con la administración se considera estrictamente confidencial. La publicación de dicho material está prohibida sin el consentimiento previo y por escrito de la administración del torneo. Al participar en el torneo, todos los jugadores se comprometen a cumplir totalmente con las reglas del manual, además de esta cláusula de confidencialidad.

2.5 CONDICIONES DEL SERVICIO

Todos los participantes están sujetos a las Condiciones del servicio establecidas por la administración.

2.6 FECHAS Y HORARIOS

Inicia: 18 septiembre 2024

Finaliza: 16 octubre 2024

Hora: 7:00pm

2.7 OBJETIVO

El objetivo de este torneo es crear un entorno competitivo acogedor y seguro en el mundo de los Esports. Nuestro objetivo general es acoger a los nuevos talentos en LATAM, manteniendo al mismo tiempo una cultura respetuosa y enriquecedora. Los jugadores deben cumplir con el siguiente código de conducta. Las violaciones resultará en la expulsión del evento y de la comunidad

Con el apoyo de:



Miembros de:





PATROCINADOR OFICIAL



3 CONDICIONES, REQUISITOS Y RESTRICCIONES DE PARTICIPACIÓN

Todos los jugadores deben cumplir con los requisitos que se muestran a continuación para poder participar en el torneo. En el caso de que un equipo no sea apto para participar, el siguiente equipo de la clasificación participará en su lugar.

3.1 Restricciones de edad

Todos los jugadores deben tener, como mínimo, dieciséis (16) años de edad en el momento en el que termine el periodo de registro para poder participar en los tryouts de cada región, FG y FP, en caso de no tenerlos debe tener una autorización de los padres. Los jugadores que compitan en el torneo deberán presentar un documento de identidad. La administración se reserva el derecho a verificar la información de los jugadores en cualquier momento si así lo considera oportuno.

3.2 Versión del juego

3.2.1 En línea a través de un móvil o de una tableta.

3.2.2 Los jugadores utilizarán la versión del juego más actualizada que se encuentre en el servidor.

3.5 Ubicación del servidor

3.5.1 Todos los partidos estarán conectados por defecto al servidor más óptimo disponible.

4 DESGLOSE DEL TORNEO

Al organizar esta copa, conviene señalar que la competitividad y el resultado no son cruciales y que siempre deberán prevalecer los conceptos de juego y diversión. Así pues, los entrenadores-líderes de clanes –manager-implicados en la organización de la liga deberán tener siempre en cuenta:

- El equilibrio de los integrantes en materia de rendimiento; La participación equitativa de todos los participantes en cuanto al tiempo de juego; La duración de los partidos, según el número, de cada sala el nivel de los jugadores; el nivel de los enfrentamientos de un partido a otro en función de los resultados anteriores; Las reglas del juego limpio dentro y fuera del terreno de juego; Las características de cada jugador.

Con el apoyo de:



Miembros de:





PATROCINADOR OFICIAL



REGLAMENTO DE HONOR OF KINGS

- Para participar en el torneo, los equipos deberán conformarse por un mínimo de 7 jugadores. Deberán tener la nacionalidad del país en el que se realiza el torneo al menos 5 de sus jugadores (Colombia) y encontrarse residiendo legalmente en dicho país y 2 extranjeros.
- Registro de alineación. o Cantidad. Se le solicita a cada equipo mantener, siempre durante la Liga, cuatro (5) Jugadores Titulares (“Titulares”), y entre dos (2) Jugadores reserva (“Reserva”).
- Los participantes deben proporcionar datos de contacto precisos y actualizados al comité organizador tras la clasificación para el torneo. En el caso de cualquier imposibilidad de establecer comunicación debido a inexactitudes o errores en la información de contacto proporcionada, el participante aceptará plena responsabilidad por cualquier consecuencia resultante, que incluye, entre otras, ser marcado como no presentarse o enfrentarse a la descalificación del torneo. es del participante responsabilidad de garantizar que sus datos de contacto sean correctos y estén actualizados para facilitar una comunicación eficiente durante todo el período del torneo.
- Creación. Los jugadores (en caso de tener alguna duda con el proceso de registro con los encargados, consulte con los encargados de la liga hecha por (FEDECOLDE), no podrán participar los jugadores que no manden sus datos completos para poder tener el control de cada jugador.
- Uso de imagen. Al unirse a esta competencia, todos los equipos y participantes permiten a (FEDECOLDE) a hacer uso de su imagen (logo, fotos, entrevistas, videos) en materiales promocionales.
- Nombre de integrantes. No tiene que ser único el uso de Nick de cada participante también puede rechazar cualquier nombre del integrante que se considere vulgar, ofensivo, discriminatorio o que infrinja cualquier derecho de autor. Si un jugador infractor no cambia su nombre adecuadamente, la Copa se reserva el derecho de cambiar libremente el nombre del participante o descalificar inmediatamente al jugador infractor.

Con el apoyo de:



Miembros de:





PATROCINADOR OFICIAL



EQUIPAMIENTO Y SOFTWARE

- Partidas en línea. Para las partidas en línea, se espera que los jugadores estén en su totalidad. Esto incluye, pero no está limitado a celular y auriculares.
- La protección y funcionamiento del equipamiento es responsabilidad exclusiva del equipo y los jugadores. Además, los jugadores y equipo son responsables del Software con el que juegan.
- Estabilidad de la conexión de hardware y conexión.
- El porcentaje y estado de la batería
- Actualizar el juego y que su dispositivo lo pueda ejecutar. No nos hacemos responsables del rendimiento del juego en sus dispositivos o Emuladores. No se permite jugar en emuladores, si se detecta que juega con emulador será baneado, Software ajeno a HOK.
- Los jugadores no podrán usar aplicaciones externas a la app de HOK mientras se encuentran en partida, estas incluyen, pero no se limitan a: modificadores de controles, mira, chat de voz o comunicación externa. En caso de presentar una falla en el chat de voz del cliente, los Oficiales de Liga determinarán la autorización de una aplicación externa para facilitar la comunicación del equipo.
- Las aplicaciones que se ejecuten en segundo plano y/o puedan mostrar notificaciones no serán permitidas durante las competencias.
- Formato de Competencia
- Cada encargado de cada región hará su correspondiente torneo con la cantidad de equipos inscriptos.

FORMATO DE ESTRUCTURA DE LA COMPETENCIA

- Una instancia de la competición en la que se juega hasta que se determine un ganador. En este caso hasta que solo un jugador quede en pie.
- Serie: Un conjunto de partidas que se juegan hasta que un jugador gana
- Sistema de victoria de cada ronda
- Sistema de victoria: Para obtener la victoria en una partida individual se usará el siguiente sistema de puntos, los cuales serán otorgados a los participantes al momento de finalizar cada partida individual. En cualquier ronda diferente a una final servirán para determinar el avance en la tabla de puntuación. Y para ir mirando quienes son los que se posicionan en mejores rondas la tabla irá cambiando en cada ronda.

Con el apoyo de:



Miembros de:





PATROCINADOR OFICIAL



FORMATO

Doble Eliminación

Se iniciará el torneo con la mayor cantidad de equipos inscritos, en caso de que los equipos inscritos sean superiores a este número se hará una ronda previa de eliminación Bo1 para definir los 16 mejores equipos.

Winner's Bracket:

- Winner's Bracket Matches: Mejor de 3 (Bo3) –
- Winner's Gran Final: Mejor de 5 (Bo5) Loser's Bracket: -
- Loser's Bracket Matches: Mejor de 1 (Bo1) –
- Loser's Bracket Semifinal Final: Mejor de 3

Ronda de eliminación: En caso que se superará el número de equipos se jugarán rondas de eliminación Bo1, los equipos serán sorteados y dependiendo del número, se definirá al azar quienes serán los que pasen directo y quienes entrarán en zona de repechaje con el objetivo de obtener los 16 equipos necesarios.

Los equipos deberán confirmar con sus rivales fecha y hora de juego y enviar los resultados a los administradores con los nombres de los equipos y fecha de juego al canal de discord.

- Tiempo de preparación. El integrante es responsable de la preparación antes de la partida, no se darán tiempos adicionales si a la hora indicada un integrante no se encuentra listo. Entre sus responsabilidades más importantes los jugadores deberán asegurarse del funcionamiento de su celular y conexión a Internet.
- Conectar y calibrar audífonos y micrófonos.
- Asegurarse del correcto funcionamiento del chat de voz.
- Ajustar la configuración del juego.
- Sesión de calentamiento si así lo desea Estado de preparación. El estado de preparados o listos incluye, pero no se limita a que los jugadores estén conectados a la sala de Juego (lobby) Puntualidad del inicio del combate. Se espera que los jugadores resuelvan

Con el apoyo de:



Miembros de:





PATROCINADOR OFICIAL



cualquier problema con el proceso de preparación dentro del tiempo asignado y que su enfrentamiento comenzará a la hora indicada.

Si se rinde alguno de los equipos finalistas quedará descalificado y no recibirá premio.

Creación de la sala de juego.

Los Oficiales de la Liga serán los responsables de crearla sala de juego oficial. Son ellos quienes le pedirán o invitarán a los jugadores a que se unan a una sala de juego.

- Ajustes generales / de partida

Modo de juego: Selección/Prohibición no global.

Un juego Pick-&-Ban es el modo de torneo normal Honor of Kings. Dos Los lados elegirán y prohibirán por turnos mediante los Partidos de 4 prohibiciones (2+2). Ambos lados deben terminar su fase Pick-&-Ban dentro del tiempo asignado.

Utilice el chat en discord o whatsapp habilitado para la Copa para comunicarse con sus oponentes y no el chat del juego. Esto permite que los mods de grupo resuelvan fácilmente disputas o problemas.

Los lados serán escogidos al azar por la organización del torneo; en ronda semifinal y final será por sorteo o común acuerdo entre los jugadores.

Tu equipo debe estar definido antes del inicio de un set. No se permiten sustituciones de jugadores a mitad del set. Comuníquese con los Administradores de inmediato si necesita realizar una sustitución, tenga en cuenta que los cambios deben notificarse como mínimo 2 días antes del inicio de su juego.

- Si estás jugando un set que está marcado para transmisión o el personal del torneo te dice que no inicies el set, no podrás comenzar el set hasta que recibas el OK.

- Reinicie sus juegos por completo cerrando completamente sus juegos antes del inicio de cada draft y partido. Esto evita el crashing.

- Los entrenadores sólo pueden ayudar entre juegos. Tu equipo solo puede tener 5 jugadores en VC durante los juegos. Romper esta regla puede resultar en una prohibición inmediata de este evento y de todos los eventos futuros.

-Deberás inscribir 5 jugadores y 1 suplente. Las horas y fechas no podrán ser modificadas si tu juego está marcado para transmisión en caso de no poder presentarse deberá ser notificado con tiempo para evitar la eliminación directa del torneo y perder la posibilidad de ir a Loser Bracket.

Con el apoyo de:



Miembros de:





PATROCINADOR OFICIAL



Se prohíbe el uso de lenguaje agresivo (insultos contra jugadores, moderadores u otro ente que participe en el torneo tanto en campo de juego como en otra plataforma que se use durante el torneo). Caso contrario se les prohibirá jugar el torneo por 7 días.

Guia de Bracket: - Se iniciará un cronómetro DQ automático de 5 minutos una vez que comience el grupo y cuando los partidos estén disponibles. ¡Estar listo!

- Informar las puntuaciones lo antes posible una vez finalizado el partido. Las coincidencias que tardan demasiado en informarse pueden resultar en una descalificación. No debería tomar más de 15 a 20 minutos jugar e informar un solo juego.

- Tome una captura de pantalla de las pantallas de resultados de su partido y enviarlo al servidor de discord en el canal resultados con el nombre de los equipos y fecha de juego.

- Los jugadores no pueden jugar en 2 equipos diferentes durante el torneo.

10 min de tiempo de espera para cada equipo y para algún cambio de integrante. El tiempo de espera comienza a correr cuando entra el líder a la sala. Estar pendiente en el orden de los enfrentamientos y como avanza la partida en el directo, ya que pese a existir un horario establecido para cada enfrentamiento puede variar con base a la transmisión.

Restricciones de elementos de juego se podrán agregar restricciones en cualquier momento antes o durante una serie, si Hay errores conocidos de algún elemento del juego.

- El hecho de ignorar estas restricciones sea de forma deliberada o inintencionada podrá ser motivo de derrota y expulsión del jugador de la competición o Uso del chat del juego: Sólo se podrá hacer uso del chat para comunicar dudas importantes para responder a los Oficiales de la Liga.

- Inicio de partida. Una vez que los jugadores estén listos, un Oficial de la Liga comenzará la partida dando aviso previamente Sin espectadores. Solo los Oficiales de la Liga y los observadores para la transmisión tienen el permiso para permanecer en la sala de juego.

- No se permitirán más personas por ninguna razón Sin transmisiones, No se permitirá que los jugadores transmitan sus partidas de la Liga públicamente, Ameritaba expulsión de la competencia si se descubre una transmisión de algún jugador.

Con el apoyo de:



Miembros de:





- Los jugadores solo pueden transmitir sus grabaciones personales de la partida una vez terminada la partida y en caso de haber después de la transmisión oficial por distintos canales de YouTube solo algunos jugadores se le permitirán y tendrán que hablar con los organizadores de la liga de (FEDECOLDE).

- Resultados. Los Oficiales de Liga se hará cargo de publicar los resultados correspondientes en diferentes plataformas y grupos donde los tenemos a todos agregados. DESCONEXIONES Y REMAKES - - Si ocurre un bloqueo durante el juego, se debe jugar. - Si se produce un bloqueo durante la pantalla de borrador o de carga, comuníquese con un TA inmediatamente. Todos deben cerrar completamente el juego y esperar 2 minutos antes de iniciar sesión.

- Para un bloqueo durante el draft: rehaga exactamente hasta el punto del bloqueo.

- Para un bloqueo durante la pantalla de carga: Remake en blind pick con exactamente los mismos héroes y elementos.

- A cada equipo durante un set solo se le permite un remake. subsiguiente al crash; se jugará el mismo set.

- Comuníquese con un TA lo antes posible si algo más sale mal y podría justificar un reinicio.

- Ejemplos: inicios accidentales de partidas, otros errores, etc.

- Quédense en la base hasta que llegue un TA si comienza el partido. Romper cualquiera de estas reglas puede resultar en DQ. Los organizadores de torneos pueden realizar DQ o realizar cualquier acción que consideren adecuada en situaciones únicas que puedan surgir

“si tienen alguna duda sobre el formato del torneo o no puedes registrarte puedes comunicarte al siguiente correo: copamovil@fedecolde.com”

5 REGLAS GENERALES

- Los insultos y faltas de respeto entre jugadores y con miembros del staff no serán toleradas y acarrearán sanciones que pueden ir desde la expulsión del evento hasta el baneo de los eventos federados.
- Todos los reclamos de incumplimiento de reglas se deben dirigir a copamovil@fedecolde.com; o mensaje directo a los administradores del canal Discord asignado para la competencia y en asunto especificar información del encuentro, adicional debe ir acompañada de las debidas imágenes o videos de evidencias que sirvan para esclarecer los incidentes. Nota: Se aconseja a los participantes realizar grabación antes, durante y al concluir sus partidas para en caso de tener que realizar un reporte tengan las pruebas suficientes.

Con el apoyo de:

Miembros de:



PATROCINADOR OFICIAL



- Todos los reclamos serán recibidos y tendrán validez Diez minutos después del encuentro, después de este tiempo se da por sentado el resultado.
- El ID o gamertag de registro deberá ser el mismo durante toda la competencia.
- Se debe contar con la disposición de tiempo para las partidas, se dará un tiempo de espera de 8 minutos para que realice su presentación.
- Todos los resultados de la competencia serán publicados en el discord
- Al jugar la competencia, todos aceptan las reglas estipuladas en este documento

Con el apoyo de:



Miembros de:

