

Reglamento
Unreal Tournament 3

Goymar Party 08

· Normas Generales ·

1. Solamente podrán participar aquellas personas que se inscriban en el torneo dentro de la Goymar Party 2008.
2. Todos los participantes deberán guardar buenas formas con sus contrincantes y con los miembros de la organización.
3. Se deberá estar presente en el Stadium **10 minutos** antes del inicio de la partida.
4. Cada participante deberá llevar sus propios auriculares. La organización **no** dispone de auriculares en modo préstamo.
5. Se permite el uso de periféricos propios tales como **teclado, ratón y alfombrilla**. La interfaz de conexión de los periféricos deberá ser **USB**.
6. 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.
7. Ningún participante podrá inscribirse más de una vez en el torneo. La suplantación de personalidad será castigada con la **expulsión** del participante del torneo no permitiéndole participar en los mismos en las próximas ediciones de Goymar Party.
8. En caso de tener que intervenir, las decisiones de los organizadores serán **irrevocables** y deberán ser respetadas por todos los participantes.
9. La participación en el torneo **implica entender y aceptar** estas normas.

· Formato del Torneo ·

1. El torneo se dividirá en 2 fases:

Fase Previa:

- Se llevará a cabo si el número de participantes supera los 16.
- Los jugadores se dividirán en grupos homogéneos para disputar 1 ó 2 mapas en modo **FFA**.
- De esta eliminatoria se clasificarán los **16** mejores.
- La duración por mapa en esta ronda será de **10 minutos** de juego.
- El mapa escogido para esta fase es **DM-Deck-FPS**.

Fase Eliminatoria:

- Se jugará en modo **Winners/Losers** al **mejor de 3 mapas**.
- La duración por mapa en esta ronda será de **10 minutos** de juego.
- La Final la disputará el finalista de Winners contra el finalista de Losers, jugándose 2 partidas de 3 mapas cada una.
- El finalista de Winners lleva una ventaja de **+1** en la final por no haber perdido ningún partido en la Fase 2, de manera que para ganar la misma le basta con ganar 1 partida (2 de los 3 mapas de la misma).
- El finalista de Losers deberá ganar las 2 partidas de la final para hacerse con el triunfo.
- En cada ronda los jugadores escogerán un mapa entre:
 - DM-Rising-Sun.
 - DM-Gritt.
 - DM-BioHazard.
 - DM-Sentinel.
- Si cada jugador ganase 1 mapa se jugaría el mapa de desempate que será obligatoriamente **DM-1on1-Penetrated-LE**.
- Si un mapa terminase en empate se jugará el último frag a muerte súbita.

2. Se usarán los siguientes mutators:
 - No SuperObjetos.
 - ABTMutator v1.3
 - BiaVote.
3. Se jugará con el parche 1.3.
4. No presentarse a un partido supone la pérdida del mismo por 20 frags a 0.
5. Las pausas **no** están permitidas salvo extrema necesidad y solamente después de haber hecho o recibido un frag. Si así fuese, el jugador que pidió la pausa deberá dar sus motivos a la organización, arriesgándose a ser penalizado si la causa no es fuertemente justificada.
6. **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.**