

Overwatch

Inicio del Torneo hasta Cuartos de final: Mejor de uno (Bo1)

Cuartos: Mejor de tres (Bo3)

Final: Mejor de cinco (Bo5)

Formato de juego

- Servidor: Europa.
- Tamaño: 6vs6.
- Modo de Juego: Partida Personalizada.
- Rotación de mapa: Único mapa.
- Volver a la sala: Carga y Punto de Captura = Después de una revancha;

Control = Después de una partida.

- Desactivar cámara de muerte: Activado.
- Todos las demás opciones en por defecto.

Todos los picks y bans tienen que hacerse con la herramienta OW Draft

- Puedes encontrarla aquí: <http://owdraft.com/>
- Tournament Name: xgn2016
- Starting Team: Random

El equipo que esté arriba en el bracket tiene que crear el Draft y mandar el link del mismo al otro equipo. En caso de que el mapa se esté casteando se enviara también un link de espectador a uno de los casters.

Los equipos irán baneando mapas hasta que queden 3 o 5 mapas (en caso de ser BO3 o BO5) – los restantes mapas son los que se podrán jugar en el enfrentamiento.

Los equipos seguirán baneando mapas hasta que quede uno, ese mapa será el que se juegue primero. El equipo en banear en segundo lugar elegirá lado (ataque o defensa) para el primer mapa.

Para el mapa segundo mapa y sucesivamente el equipo perdedor (del mapa anterior) será el que elijara el siguiente mapa para jugar siendo el ganador (del mapa anterior) el que elija lado.

No se podrá repetir mapa en el mismo enfrentamiento a excepción de que las reglas del torneo indiquen lo contrario.

Tiempo de espera / No presentado

Cuando uno de los dos jugadores/equipos no se presente, se conceden 15 minutos de cortesía para que éste se presente. Si después de este tiempo no aparece, se le adjudicará una victoria por defecto (defwin) al jugador/equipo que está presente en ese enfrentamiento. Dicho jugador/equipo presente, debe hacer constar esto a los organizadores, mediante una protesta del tipo "Oponente no presentado", comunicando a los árbitros que su rival no ha aparecido y estos actúen en consecuencia.

Configuración de partida personalizada

Opciones de mapa

- Rotación de Mapas: Único Mapa
- Al volver a la Sala:
 - o Carga & Punto de captura: Después de una revancha.
 - o Control (Nepal & Lijiang Tower & Ilios): Después de un juego.
 - o Todos los demás Mapas: Después de una revancha.

Mapas

Deshabilitar todos los mapas excepto el que se va a jugar.

Opciones de Héroe

Límite de selección de Héroe: Ninguna

Límite de funciones: Ninguno

Permitir cambio de Héroe: Si

Reaparecer con un Héroe aleatorio: No

Héroes

Todos los héroes deberán estar disponibles

Opciones de juego

Escaramuza: Desactivado

Modificador de Salud: 100%

Modificador de Daño: 100%

Modificador de Sanación: 100%

Modificador de índice de Carga de Habilidad Definitiva: 100%

Modificador de tiempos de Reparación: 100%

Modificador de tiempos de reutilización: 100%

Desactivar Aspectos: Desactivado

Desactivar Barras de Salud: Desactivado

Desactivar Repeticiones: Activado

Desactivar Resumen de muertes: Desactivado

Solo disparos a la Cabeza: Desactivado

Ancho de banda alto: Activado

Desactivar cámara de muerte: Permitido

Opciones de equipo

Equilibrio de Equipos: Desactivado

Momento del equilibrado: Después de una revancha

NORMA PRIORITARIA: La organización se guarda el derecho a cambiar cualquier norma en favor de la resolución de problemas.

Enlace para inscribirse: <https://goo.gl/forms/GpRMoBVmyKHvJ7LD2>