



## “DOTA 2”

### DESCRIPCIÓN GENERAL

La categoría Dota 2 consiste en el enfrentamiento de dos equipos. El juego solo tiene un mapa, dividido en la mitad. Cada mitad del campo es defendido por un equipo de cinco jugadores, los cuales deben destruir la base del enemigo antes de que ocurra lo contrario.

El jurado calificador podrá aplicar en cualquier circunstancia el presente reglamento y tendrá las atribuciones necesarias para decidir cualquier aspecto o eventualidad que no esté contemplada en el mismo.

Todos los participantes deberán acogerse a lo estipulado en el Reglamento General en cuanto a inscripciones, participación y penalizaciones generales.

### REGLAS DE LA COMPETENCIA

Todo el torneo es 100% presencial y se llevará a cabo vía LAN en las instalaciones de los laboratorios de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo dependiendo del sorteo.

Los competidores deberán mostrar una conducta moderada, mostrando respeto hacia los espectadores, otros competidores, referentes y público en general.

El uso de palabras ofensivas dentro del chat también está prohibido.

Los equipos y jugadores no deberán cometer conductas antideportivas.

Si uno de un jugador comete una falta de respeto hacia los organizadores, comentaristas, administradores, o equipo contrario. Sera sancionado. En caso de ser más de un jugador el equipo será sancionado.

Únicamente se podrá esperar 10 minutos a los equipos, para que puedan jugar y comience la partida, en caso que no se presenten en ese tiempo, el equipo o jugador quedara desclasificado.

No es posible el uso de periféricos de los jugadores, tendrán que jugar con los proporcionados por el Club.



593 (03) 2998200  
EC060155



club.robotica@espoch.edu.ec



<https://www.facebook.com/CLUB-ROBOTICA-ESPOCH-172914526099322/>

Panamericana Sur Km 1 1/2

Riobamba - Ecuador





### Requisitos de inscripción

- Las Inscripciones debe realizarla el capitán del equipo.
- Nombre del equipo.
- Nombre, edad, nickname y Dota ID de cada integrante (5 titulares y 1 suplente).
- Correo electrónico del capitán
- Steam ID del capitán del equipo.
- Aceptación del reglamento

### Reglas del jugador:

- Los integrantes del equipo deben estar por lo menos 15 minutos antes de la hora programada.
- Las tardanzas serán toleradas hasta un máximo de 10 minutos. Si un equipo no está completo con sus 5 jugadores que consten en la nómina, la victoria será dada al equipo oponente que tiene su equipo completo; si los dos equipos están incompletos, ambos quedarán descalificados.
- Está prohibido el cambio de nómina una vez iniciado el torneo.
- No se tomará en cuenta un conflicto creado por protestar tarde un problema, es decir, si juegas un juego a sabiendas que el otro equipo ha cometido un fallo, no podrás protestar ese fallo.
- El comportamiento antes, durante y después de cada partida, deberá estar a la altura, demostrando respeto tanto a sus contendores, compañeros de equipo, árbitros y organizadores en general. El jugador que incumpla con esta norma será inmediatamente eliminado del torneo.
- De haber un equipo que juegue con una persona no autorizada y debidamente registrada en la lista será descalificado sin derecho a apelación alguna.
- Debe respetarse los horarios impuestos por la organización.
- Está prohibido en el juego el abuso de cualquier tipo de fallo o explotar bugs.



593 (03) 2998200  
EC060155



club.robotica@esepoch.edu.ec



<https://www.facebook.com/CLUB-ROBOTICA-ESPOCH-172914526099322/>

Panamericana Sur Km 1 1/2

Riobamba - Ecuador





- Se les dará un breve tiempo antes de cada partida, para que vean el estado de los mouses, teclados, etc. Además, está prohibido el uso de equipos extra a los suministrados por la organización.

### Fase de grupos

#### a. Si existe 3 o menos grupos

- Cada equipo se enfrentará con los demás en 3 partidas.
- Cada partida ganada otorgará 1 punto, dando 0 puntos a las derrotas.
- El equipo con mayor puntaje será el vencedor

#### b. Si existen más de 3 grupos

- Cada encuentro consta de una sola partida según la llave de sorteo que se realizará en ese momento, el ganador de cada encuentro pasará a la siguiente fase y el perdedor quedará eliminado.
- Si en las fases siguientes el número de equipos es impar, se crearán grupos donde se enfrentarán con los demás de su grupo en 3 partidas y avanzará el equipo con mayor puntaje (1 punto victoria, 0 puntos derrota).

### Configuración de la sala:

- La sala será creada por el Juez o Capitán de uno de los equipos elegidos al azar en el horario establecido previamente.
- Cada team debe estar con su equipo completo y debidamente habilitado para comenzar el juego.
- Elección del lado Radiant o Dire, al azar.
- Las partidas se jugarán en Modo Capitán, (Cada equipo elige su capitán el cual elige los héroes para su equipo y vea los disponibles).



593 (03) 2998200  
EC060155

[club.robotica@esPOCH.edu.ec](mailto:club.robotica@esPOCH.edu.ec)

<https://www.facebook.com/CLUB-ROBOTICA-ESPOCH-172914526099322/>

Panamericana Sur Km 1 1/2

Riobamba - Ecuador





## Restricciones durante el juego

- Si hay algún error, el juego se debe detener hasta que un administrador decida continuar con el juego o cancelarlo.
- No se permite escribir a los oponentes, excepto en el caso de que sea necesario.
- Máximo 2 pausas por equipo sumadas entre estas, un máximo de 7 minutos, una tercera pausa es aceptable si el equipo contrario está de acuerdo.
- No está permitido que ningún jugador o equipo abandone un partido en curso. Si se produce sin una justificación válida, el enfrentamiento se le dará por perdido y se le aplicará una sanción oportuna.
- Cuando un equipo se sienta víctima de una violación de las reglas durante el partido, éste no debe interrumpir el partido en ese momento, ya que no ha finalizado. Una vez el partido haya terminado, el equipo puede solicitar una investigación formal con los organizadores del torneo.
- La única forma de ganar un partido es que el Ancient enemigo explote, el equipo contrario haya sido descalificado o se rinda.

## DESCONECCIONES O CAIDA DE SERVER/STEAM/DOTA

- Si algún jugador se desconecta en medio de la partida, se pausará el juego (F9) hasta que se pueda reconectar.
- En caso de que el servidor de Steam se caiga, el juego puede continuar desde el último salvado, la persona que Creó la sala tendrá la opción de cargar la partida desde el punto de salvado que se genera cada minuto durante las partidas.
- En caso de no tener el punto de salvado, los líderes podrán optar por empezar una nueva partida con selecciones y prohibiciones diferentes. En caso de no haber un acuerdo deberán jugar con la selección realizada, cada jugador deberá usar el héroe que estaba usando.
- En caso de caída total del Dota 2/Stream, se podrá pasar el encuentro a otra fecha, determinada por los organizadores del Club.

## Reclamos



593 (03) 2998200  
EC060155



club.robotica@esPOCH.edu.ec



<https://www.facebook.com/CLUB-ROBOTICA-ESPOCH-172914526099322/>

Panamericana Sur Km 1 1/2

Riobamba - Ecuador





- Para realizar reclamos debe presentarse evidencia de ello como capturas de pantalla o videos de la partida.

## JUECES.

- El jurado para dota 2, estará conformado por un juez principal y un juez asistente.
- El jurado será el encargado de verificar que las reglas y normas establecidas por el comité organizador en esta categoría sean cumplidas.
- Los jurados para esta competencia serán designados por el comité organizador.
- Los participantes pueden presentar sus objeciones al jurado encargado de la categoría antes de que acabe la competencia.
- En caso de existir una controversia entre los participantes, el Juez del evento evaluará los argumentos presentados y tomará una decisión al respecto. Esta decisión es inapelable.

ROBOTICA



593 (03) 2998200  
EC060155



club.robotica@epoch.edu.ec



<https://www.facebook.com/CLUB-ROBOTICA-ESPOCH-172914526099322/>

Panamericana Sur Km 1 1/2



Riobamba - Ecuador