

NORMATIVA Mario Kart 8 Deluxe

1. Introducción

El objetivo de este documento es poner en conocimiento de los participantes de este torneo de TLP Tenerife Summer 2022 la normativa. Inscribirse en el torneo implica de manera automática la aceptación sin restricciones de todas las normas que se detallan a continuación. Si no está de acuerdo o tiene alguna cuestión relacionada con alguno de los puntos, le recomendamos ponerse en contacto con nosotros a través de la sección de contacto disponible en la Web, o bien enviando un correo electrónico a la dirección: **info@jel.es**. La Organización se reserva el derecho de 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.

2. Inscripción

- 2.1. Se deberán cumplir los siguientes requisitos:
 - 2.1.1. Los jugadores deberán tener cuenta propia en JEL.es.
 - 2.1.2. Tener cumplidos los 14 años en la fecha del comienzo del torneo.
 - 2.1.3. Disponer de entrada TLP LAN Party Summer 2022, TLP Tenerife Summer 2022 - 1 día, o Entrada TLP Tenerife 2022 - 3 días.
 - 2.1.4. No se podrán inscribir más de una vez en el mismo torneo.
 - 2.1.5. Queda prohibido el uso de nicks o nombres de equipo inapropiados, por ejemplo: símbolos ilegibles o nombres que puedan resultar ofensivos. Esto puede ser motivo de descalificación.
- 2.2. Los miembros de la Organización no pueden participar.

3. Formato del torneo

- 3.1. Se realizarán hasta 8 grupos de 4 personas. Pasan a la siguiente ronda los dos mejores de cada grupo. Donde volverá a repetirse el mismo proceso.

4. Procedimiento del torneo

- 4.1. Los jugadores tendrán que presentarse 15 minutos antes de que su partida comience.
- 4.2. Un retraso mayor a 10 minutos sobre la hora estipulada conlleva la derrota de la primera partida. Cada 10 minutos adicionales de retraso, supondrán una derrota adicional.

4.3. Normativa específica:

- 4.3.1. En las carreras no se podrá utilizar el volante inteligente ni la aceleración automática.
- 4.3.2. Las carreras serán en 150cc.
- 4.3.3. Sin equipos.
- 4.3.4. Objetos normales.
- 4.3.5. CPU Difícil.
- 4.3.6. Se podrá usar todos los vehículos disponibles en el juego (a lo mejor no están todos desbloqueados)
- 4.3.7. Los circuitos serán elegidos de manera aleatoria.
- 4.3.8. Las clasificaciones del grupo coincidirán con las puntuaciones que saquen en el Grand Prix, llevándose el primero 12 puntos, el segundo 12, etc.

5. Desconexiones y bugs

- 5.1. 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.
- 5.2. En caso de que se produzca una desconexión accidental reconocida por la Organización la partida se repetirá, conservando las puntuaciones ya adquiridas en carreras previas.

6. Premios

- 6.1. La entrega de premios es presencial. No asistir supondrá la renuncia del mismo y, si la Organización así lo estima, podrá entregarse dicho premio al siguiente clasificado.
 - 6.1.1. Si el equipo ganador no pudiera recoger el premio, podrá acudir una persona autorizada presentando una autorización firmada (donde se recoja el número del DNI del ganador y de la persona autorizada) y una fotocopia del DNI del ganador.

7. Comunicación e imagen

- 7.1. El **correo electrónico** es el medio de comunicación que la Organización utilizará para contactar con los jugadores, por lo que se aconseja estar atento a la bandeja de entrada (o *spam*) en todo el proceso de inscripción.

- 7.2. La Organización se reserva el derecho de realizar streaming, foto y vídeo de los torneos.
- 7.3. Solo la Organización del torneo podrá hacer streaming de las partidas.
- 7.4. No se podrá tener iniciada ninguna red social o tener puesta la retransmisión del partido que se esté jugando en el ordenador.
- 7.5. **Vestimenta:** no se podrá acceder a la arena o escenario en bañador o sandalias.

8. Periféricos y hardware

- 8.1. En la arena de competición se dispondrá de:
 - 8.1.1. Consolas Nintendo Switch.
 - 8.1.2. Última versión del juego.
 - 8.1.3. Joy-cons.
- 8.2. Los participantes se comprometen a dar buen uso al material proporcionado por la Organización y terceros. En caso de producir algún daño a dicho material los participantes tendrán que subsanarlo.

9. Penalizaciones y sanciones

- 9.1. El incumplimiento de cualquiera de las normas puede conllevar una sanción en forma de falta leve o grave (a discreción de la Organización, salvo los casos en los que se especifique).
 - 9.1.1. Tres faltas leves serán consideradas como una falta grave.
 - 9.1.2. Una sanción grave indica la expulsión de la competición.
 - 9.1.3. En casos de sanción especialmente severa, la Organización se reserva el derecho a expulsar del torneo inscrito, y a vetar al jugador o equipo en el resto de torneos celebrados durante el evento. Además se considerará el veto a la participación en torneos de próximas ediciones de TLP (incluyendo TLP Open Cup, TLP Weekend y TLP Tenerife).
- 9.2. Cada torneo tiene asignado uno o varios árbitros que aplicarán la normativa establecida por la Organización del evento. Cada árbitro tendrá la responsabilidad de resolver las disyuntivas que puedan surgir respecto a dicha normativa. En última instancia, se acudirá a la comisión de la Organización, que dictaminará una decisión final inapelable por ninguna de las partes.
- 9.3. Cualquier uso de programas de terceros que suponga una ventaja en el desarrollo del juego se considera una falta grave.
- 9.4. Una desconexión intencional se considera falta grave.
- 9.5. Las inscripciones con datos erróneos se consideran falta grave.
- 9.6. La suplantación de identidad se considera falta grave.

- 9.7. La manipulación de pruebas se considera falta grave.
- 9.8. La descalificación por cualquiera de los motivos anteriormente mencionados o por incomparecencia implica la pérdida de derecho a premio.
- 9.9. Cualquier falta leve puede ser aumentada a grave si la Organización considera que el comportamiento específico requiere un castigo más severo.
- 9.10. En caso de haber circunstancias atenuantes, la Organización se reserva el derecho de disminuir la gravedad de una falta grave a una leve.
- 9.11. Cualquier comportamiento antideportivo, faltas de respeto a contrincantes o miembros de la Organización, o abuso de alguna norma, puede conllevar una sanción proporcional a su severidad.

10. Reclamaciones y denuncias

- 10.1. Para realizar cualquier tipo de denuncia o reclamación ante cualquier situación, el denunciante deberá presentar pruebas objetivas que sustenten la reclamación/denuncia en los casos que proceda.
- 10.2. Se aceptarán como pruebas:
 - 10.2.1. Screenshots que no hayan sido manipuladas donde se pueda identificar el acto denunciado/reclamado y fecha y hora del sistema.
 - 10.2.2. Demos o videos que no hayan sido manipulados donde se pueda identificar el acto denunciado/reclamado y que se trate de la partida en cuestión. Habrá que indicar el segundo en el cual se produce el acto denunciado.
- 10.3. La reclamación o denuncia debe ser realizada de inmediato tras la finalización del enfrentamiento.
- 10.4. Si la Organización sospecha del uso de programas de terceros ("cheating"), se reserva el derecho a revisar los equipos de los participantes.
- 10.5. La Organización podrá determinar en cualquier momento del juego que un jugador está haciendo trampas y proceder a la descalificación del mismo.