



1. Inscripciones

Las participaciones serán individuales en la mayoría de juegos, en uno se formarán equipos de forma aleatoria. Todos los participantes deberán ser miembros de la Facultad de Informática de la Universidad de Murcia. Para participar deberán aportar:

- Nombre completo
- Correo UM
- ID de Minecraft
- Usuario de Telegram

Los participantes serán añadidos a un grupo de Telegram desde el que se informará sobre los horarios, cualquier modificación, resolución de dudas y organización de las partidas, así como del seguimiento del torneo.

2. Partidas

El torneo contiene distintas modalidades: TnTRun, Juegos del Hambre, BedWars y SkyWars. Este tendrá el siguiente formato:

1. Una única partida de BedWars. Existirán 4 equipos: azul, rosa, blanco y amarillo.
2. Dos partidas de Juegos del Hambre. Aquí todos los jugadores tendrán que luchar hasta la muerte.
3. Tres partidas de TNTRun.
4. Dos partidas de SkyWars.

En caso de superar el número máximo de jugadores en las arenas, se harán las partidas necesarias para que todo el mundo juegue las mismas partidas. Si hay 20 jugadores, juegan 10 una partida y quedan otros 10, los 10 jugadores que hayan jugado ya, se quedarán esperando en el lobby hasta que el resto termine.

3. Reglas de Partidas

El torneo tendrá distintas modalidades: TnTRun, Juegos del Hambre, SkyWars y BedWars.

1. La partida de BedWars tendrá una duración de 40 minutos, cada partida de Juegos del Hambre tendrá una duración de 25 minutos como máximo, cada partida de TnTRun durará 15 minutos y cada partida de SkyWars tendrá una duración de 20 minutos. En total, aproximadamente 3h, la duración del torneo.
2. En los Juegos del Hambre, se rellenarán los cofres a mitad de partida.
3. Los kits estarán deshabilitados en todos los juegos. Los objetos se conseguirán en los cofres de los mapas.
4. Se hará uso de una zona/círculo (estilo Fortnite o Warzone) en los Juegos del Hambre. Así se evitará que los jugadores no se encuentren, ya que esta zona les obligará a ir al centro del mapa a medida que transcurre la partida.
5. En todos los juegos, se usará el siguiente sistema de puntuación: el equipo/jugador que quede en primer puesto, ganará 5 puntos. El segundo puesto, 3 puntos. El tercer puesto, 2 puntos. Se añadirá un punto por baja.
6. Si una vez terminado el torneo hay jugadores que quedan empate, estos se enfrentarán de nuevo en uno de los juegos (se informará por el grupo de Telegram).



4. Reglas de Torneo

1. **Prohibido el uso de programas externos**, siempre y cuando alteren el correcto funcionamiento del torneo.
2. Se permite el uso del cliente **OptiFine**.
3. Se esperará hasta un máximo de 15 minutos para que llegue un participante.
4. Al entrar por primera vez en el servidor, el usuario deberá de registrarse con contraseña. Así se evitará la suplantación de identidad.
5. Durante el torneo, **NO** se permiten alteraciones en los datos de la cuenta (como el nombre).
6. No se permite la **cesión** de ninguna cuenta.
7. En caso de que un participante, una vez apuntado a un partido, no pueda acudir; será responsabilidad suya encontrar una permuta con otro participante, indicando ambos al coordinador del torneo que están de acuerdo con la permuta. En caso de NO encontrar la permuta y por tanto NO asistir a la partida, se consideraría que quedó en última posición.

El incumplimiento de alguna norma implica la penalización o descalificación del jugador.

La Comisión de San Alberto se reserva el derecho de modificar las normas según sea necesario para el correcto funcionamiento del torneo.

Para cualquier duda que pueda surgir contactar vía Telegram con [@xJavii8](#) y [@javisb98](#).