

NORMATIVA DE LOS TORNEOS INDIVIDUALES DE FORTNITE

Indicaciones principales

- Estarán permitidas todas las plataformas (excepto Xbox).
- Todas las dudas se atenderán en el momento únicamente a través del servidor oficial de Discord de Fortnite de bePRO eSports (<https://discordapp.com/invite/Zmg6XZx>).
- Todos los partidos de la ronda se jugarán simultáneamente (todos los jugadores al mismo tiempo).
- Cada jugador tiene un máximo de **15** minutos desde que comienza la ronda para contactar con el rival a través del Chat de la web.
- El contacto con el otro jugador se hará siempre por el Chat de la web.
- Es obligatorio enviar resultado como máximo **15** minutos antes de que finalice la ronda a través del formulario que se habilita en la web.
- Se deberá silenciar al rival para evitar molestias.
- Si uno de los 2 jugadores es de fuera de España, se adaptarán a un punto intermedio de ping entre ambos jugadores, pero siempre jugando en servidores Europeos.
- El incumplimiento de cualquiera de las normas de esta guía podrá suponer la descalificación de cualquier jugador, así como la no admisión a próximas competiciones.

Contacto con el rival

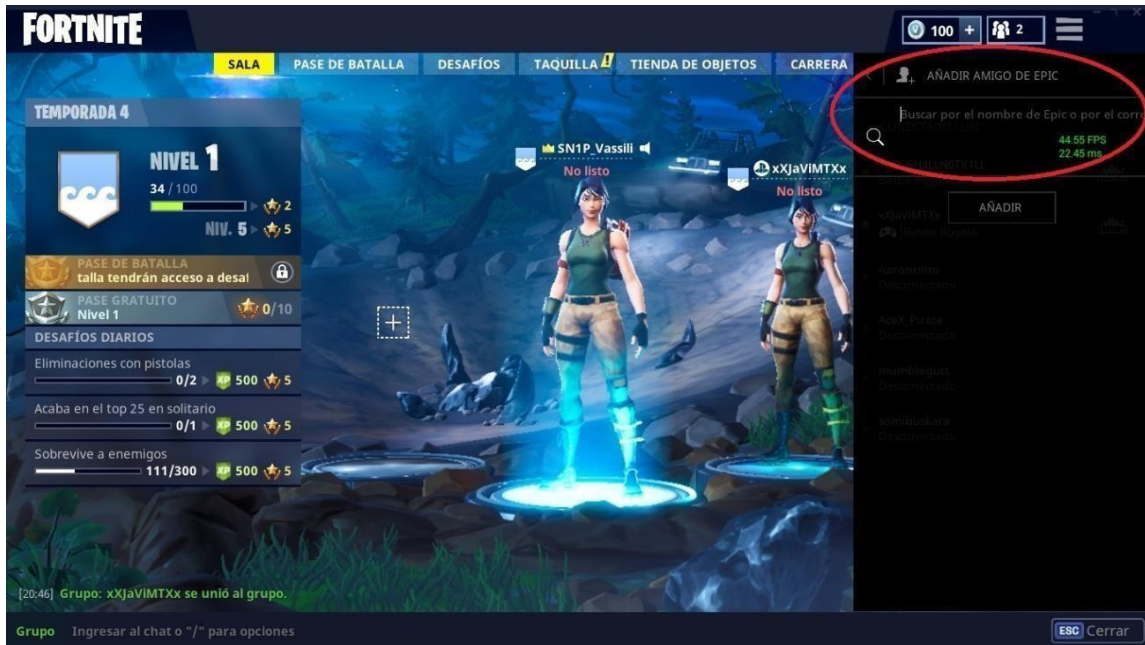
Todos los jugadores estarán obligados a contactar con el rival a través del Chat de la web. En caso de hacerlo por otro medio, no será tenido en cuenta.

Además, todos los jugadores deberán actuar de la siguiente forma:

- Conectarse al Chat** en un plazo máximo de **15** minutos desde que comience la ronda.
- Una vez se conecte al Chat, se debe enviar un mensaje al otro jugador con el **nombre de juego** de Fortnite o enviar el “enlace de amigo” de Fortnite.

-Cuando uno de los 2 jugadores envíe su nombre de usuario o el enlace de amigo, su rival le enviará solicitud de amistad. Para ello, enviará una petición de amistad dentro del juego, o simplemente entrar en el enlace de amigo y aceptar.

A continuación, enviarán una invitación para entrar al **mismo grupo**, como se puede ver en la siguiente foto:



*Además, todos los jugadores están **obligados a jugar** en los **10** minutos siguientes tras haber contactado salvo que acuerden otra hora (dentro de los horarios de ronda).

*En caso de que el rival no aparezca, se esperará hasta **15** minutos desde la hora de comienzo de la ronda. Pasado ese tiempo, se podrá enviar resultado y el rival será descalificado.

*Conectarse al Chat y no decir nada, se considerará como NO presentado.

*Los 2 jugadores estarán obligados a enviar sus Ids de juego y agregar al rival, para evitar conflictos.

Subida de resultados

Todos los jugadores deberán enviar resultado a través de “bepro-esports.com”, como máximo **15** minutos antes de que comience la siguiente ronda, independientemente de si han jugado o no, ya que si no han podido jugar, será porque alguno de los 2 equipos ha incumplido alguna de las normas que se redactan en esta guía.

Una vez comience la ronda se habilitará un formulario que verá cada uno de los jugadores que se enfrentan, donde aparecen nombre del jugador rival, el Chat para contactar con él y un formulario para enviar el resultado.

Cada jugador debe indicar si ha ganado o perdido y enviar únicamente **SU puntuación** (el número de “Kills” totales que ha realizado en la partida).

Si el otro jugador no se presentó en los **15** minutos reglamentarios, se enviará resultado de “Rival no presentado” a través del formulario que se habilita en la web.

*Si un jugador no envía resultado (sin importar si gana), quedará automáticamente descalificado.

*Si ambos dicen que ganaron o que no se presentó el otro equipo, el sistema pedirá una captura de pantalla automáticamente, por ello recomendamos hacer capturas en el momento que puedan demostrar sin lugar a dudas el resultado de la partida. Por ejemplo, si el otro equipo llegó tarde o no se presentó, mostrando la hora del incidente en la captura para evitar confusiones.

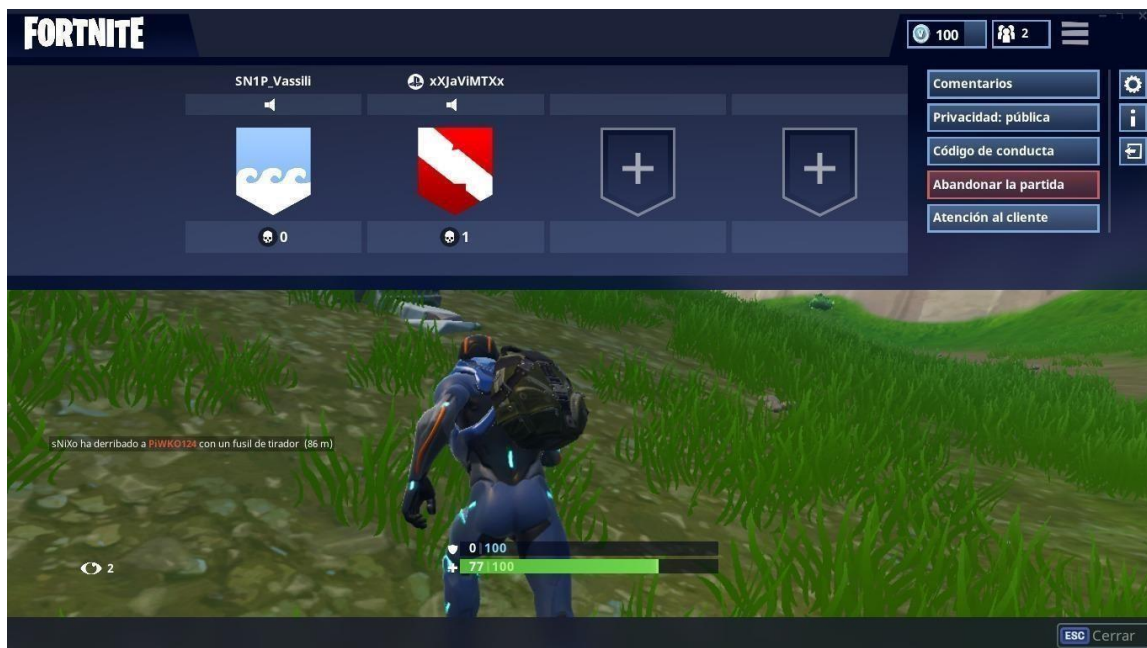
*Incluso si se contacta con algún administrador de bePRO eSports por el motivo que sea, se considera **obligatorio** enviar resultado a través de la web en el plazo de tiempo correspondiente.

Puntuación

Únicamente se puntuará el número de bajas, por tanto, el jugador que consiga un mayor número de bajas ganará.

Se permite “rematar” a jugadores que hayan sido “derribados” por el otro jugador, derribar construcciones hechas por el rival (pudiendo hacer daño al enemigo), usar cualquier tipo de arma, skin, o estrategia para ganar dentro del juego, teniendo en cuenta que únicamente puntuarán las “kills” de cada jugador y no como las hayan conseguido.

Recomendamos hacer siempre la siguiente captura cuando **acabe la partida** para demostrar sin lugar a dudas el resultado (nº de bajas de cada jugador, como en la foto de abajo).



Consideraciones adicionales

-Si una partida acaba en **empate** (el mismo número de Kills para cada jugador), se jugará una 2ª partida de desempate.

*En caso de que se produzca un 2º empate consecutivo, ganará el jugador que haya realizado con anterioridad la última Kill.

-Se permite hablar en partida, si molesta se puede **silenciar** al rival.

*Los gestos o bailes de Fortnite están permitidos.

-**Caídas en mitad de partida:** debido a la imposibilidad para comprobar si la caída fue accidental o provocada, si un jugador se cae, la partida finalizará inmediatamente dando como ganador al jugador que ha continuado hasta morir o acabar la partida, sin importar si el jugador que abandonó la partida había conseguido más Kills en ese momento.

-**Id de juego no válida:** Si un jugador envía una Id de juego al rival para jugar la partida y esta Id de juego no existe por cualquier motivo, supondrá la descalificación de ese jugador.

*Se deberá enviar la Id de juego (el Nick) exacto al rival.

-Fallos o bugs del juego: En bePRO eSports no nos hacemos responsables del software de terceros, por tanto, cualquier bug o problema fuera de la página web es ajeno a nosotros y bePRO eSports se reserva el derecho a tomar la decisión que considere oportuna según el caso y las pruebas presentadas.

*Se deberá contactar por Discord a través del canal general facilitado en la descripción de los torneos o con “bePRO eSports#0126”, tan pronto como se detecte el problema, describiendo exactamente el motivo de la imposibilidad para jugar.

*Si es un bug general que afecta a varios jugadores, o una caída de los servidores momentánea, se aplazarán las horas de torneo hasta encontrar una solución al problema.

-Dispositivos o navegadores poco frecuentes: En algunos dispositivos (determinados móviles, Iphone o Tablets) o en navegadores poco usados, puede haber problemas relacionados con el Chat o la subida de resultados.

En ningún caso estos problemas podrán ser considerados como argumento o prueba, ya que cada jugador debe asegurarse de que puede visualizar la página web en un PC en caso de ser necesario, plataforma donde funcionan perfectamente todas las herramientas de la web.

-Otras plataformas: se permitirá la conexión entre PC-PS4-Android y, por tanto, podrán jugar equipos de esas plataformas.

Como Fortnite no permite el emparejamiento de Xbox con PS4, Xbox será la única plataforma restringida para el torneo.

-Jugadores de fuera de España: el torneo es público y se permite a cualquier persona participar, no obstante, los jugadores de fuera de España deberán jugar en servidores Europeos siempre, pudiéndose adaptar a uno que proporcione un ping intermedio entre ambos jugadores.