



NORMATIVA FUN CUP MINECRAFT OWN ZARAGOZA 2025

1. GENERAL

- 1.1 Condiciones de participación en la competición.
- 1.2 Restricción de edad.
- 1.3 Inscripción.
- 1.4 Cuenta de juego.

2. Formato de la competición y gestión de enfrentamientos

- 2.1 Formato duelos.
- 2.2 Formato minijuegos.

3. Premios

4. Otras regulaciones

- 4.1 Acceso al servidor
- 4.2 Trampas / Hacks / Glitches / Bans.
- 4.3 Retransmisiones en directo.

5. Código de conducta

6. Derecho de modificar y aceptación del reglamento

1. GENERAL

1.1 Condiciones de participación en la competición

Todos los participantes deben leer y aceptar este reglamento.

Es **obligatorio realizar el Check-In** de manera presencial en el puesto Info Esports de la Zona LAN para confirmar la participación. Se tendrá que realizar como máximo, 1 hora antes del inicio de la competición.

Toda la comunicación referente a la competición se llevará a cabo a través de [Discord](#). Será obligatorio que todos los jugadores estén en [Discord](#) para recibir anuncios sobre la competición y para mantener una comunicación con la administración.

*El torneo no se realizará si no hay al menos **8 jugadores inscritos**.*

La participación en el torneo será gratuita para los asistentes a la zona LAN. Cada jugador participa desde su propio ordenador y periféricos. Cada jugador será el encargado de comunicarse con la administración sobre problemas, horarios y cualquier información referente a la competición.

La competición se llevará a cabo desde la versión 1.20 a la última versión de Minecraft.

1.2 Restricción de edad

Cualquier jugador asistente al evento y con entrada LAN puede participar independientemente de su edad. Los menores de edad deberán contar con la autorización de sus padres o tutores legales. Esta autorización deberá mostrarse a la administración en caso de ser requerida. No presentarla puede suponer la expulsión de la competición.

1.3 Inscripción

Los participantes deben apuntarse previamente a los torneos a través del enlace disponible en la web del evento. En los juegos por equipos, será el **capitán** quien rellene el formulario de inscripción.

1.4 Cuentas de juego

Para competir, los jugadores deberán tener una **cuenta activa de Minecraft Java o Bedrock y sin baneos** del juego.

2. FORMATO DE COMPETICIÓN Y GESTIÓN DE ENFRENTAMIENTOS

- Es obligatorio realizar **capturas de pantalla** al finalizar cada partida y presentarlas en caso de que sea necesario.
- **Check-in:** Cada capitán de equipo deberá hacer check-in acercándose al puesto de información LAN.
- Si, pasados **15 minutos** de la hora del partido establecida por la administración, el equipo que no se presente sin motivo justificable, se dará su partido por perdido. Habrá flexibilidad en las rondas clasificatorias siguiendo las directrices de la administración.
- Los jugadores deben asistir al puesto de información dentro de la LAN para conocer los últimos detalles de participación, aceptar la normativa, realizar el check-in y obtener el rol del torneo en [Discord](#).

2.1 Formato duelos

- **BO3 Duels - Eliminación simple**
La final será en BO5 Duels.
El formato de la competición puede verse alterado dependiendo del número de participantes y situaciones técnicas del evento.

2.2 Formato minijuegos

- **Ronda de Campeones**
Existirán diferentes rondas con diferentes minijuegos o “yincanas” en las que se van eliminando jugadores y otros van pasando de ronda.
-

3. PREMIOS

El premio será Material Gaming que será anunciado en la propia web de registro.

4. OTRAS REGULACIONES

4.1 Acceso al Servidor

- **Modo:** Java y Bedrock
- **IP:** own.vexmi.net
- **Versión:** 1.20+
- **Puerto Bedrock:** 19132
- Dentro tendrás una brújula o unos NPCs delante tuya con los que podrás acceder a los **Duelos** o al servidor de **Eventos**.

4.2 Trampas / Hacks / Glitches / Bans

Cualquier jugador que utilice **hacks, glitches o trampas** será descalificado inmediatamente de la competición. Los organizadores de la competición se reservan el derecho de investigar cualquier denuncia o sospecha de uso de trampas y tomarán las medidas necesarias para garantizar la justicia y equidad en la competición.

Está prohibido aprovechar errores en el juego para obtener ventajas.

4.3 Retransmisiones en directo

Se podrán realizar **retransmisiones en directo** de las partidas.

5. CÓDIGO DE CONDUCTA

Es importante que los jugadores y miembros del equipo practiquen **juego limpio**. Cualquier tipo de comportamiento violento o lenguaje que ofenda la dignidad de las personas está prohibido y será sancionado del evento.

La competición tiene derecho a evaluar y sancionar cualquier conducta inapropiada de un miembro del equipo, incluyendo redes sociales, foros en línea o transmisiones en vivo.

Está prohibido dejarse ganar o jugar mal a propósito para adulterar el resultado del partido. Si esto ocurre, será revisado por el comité deportivo y el equipo será sancionado.

6. DERECHO DE MODIFICACIÓN Y ACEPTACIÓN DEL REGLAMENTO

La organización se reserva el derecho de **modificar** este reglamento en cualquier momento que sea necesario para garantizar el juego limpio y la integridad de la competición, así como su correcto funcionamiento.

Cualquier cambio en las normas será comunicado a través del [Discord de OWN](#) y en el puesto de información LAN.
