



NORMATIVA UNREAL SERIES 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 de la competición.
- 2.2 Sistema de puntuación.

3. Premios

4. Otras regulaciones

- 4.1 Overtime.
- 4.2 Pausa técnica.
- 4.3 Configuración de la partida.
- 4.4 Trampas / Hacks / Glitches / Bans.
- 4.5 Retransmisiones en directo.

5. Código de conducta

6. Derecho de modificar y aceptación del reglamento

1. GENERAL

1.1 Condiciones de participación en las competiciones

Todos los participantes deben leer y aceptar este reglamento.

Toda la comunicación referente a las competiciones se llevará a cabo a través del [Discord de OWN](#), las redes sociales oficiales del evento y su embajador.

Las competiciones **no tendrán lugar si no se llega a 50 participantes en el formato de SOLO o 20 equipos en el formato de TRIOS**. Si hay menos de 50 jugadores en un lobby, los puntos obtenidos en dicha lobby se reducirán a la mitad.

1.2 Restricción de edad

Cualquier jugador que tenga al menos **13 años** de edad puede participar.

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.

El registro se realizará a través del sistema **WarLegends**, el enlace será compartido a través del discord de OWN valencia **la semana antes del evento**. Será necesario que el capitán de cada equipo en el caso de TRIOS rellene un formulario de inscripción que también se compartirá a través del [discord](#) del evento. Todos los participantes de la competición deberán competir físicamente desde su puesto LAN en OWN Valencia.

1.4 Cuentas de juego

Para participar en la competición, los jugadores deberán tener una cuenta activa y no baneada del juego.

2. FORMATO DE COMPETICIONES Y GESTIÓN DE ENFRENTAMIENTOS

2.1 Formato de la competición

Todas las competiciones se jugarán de manera presencial en la **zona LAN de OWN Zaragoza**. Todo jugador deberá contar con una **entrada LAN** y traer su propio **ordenador y periféricos** para participar en cualquiera de los formatos.

Durante el evento habrá dos competiciones independientes y en los siguientes formatos:

1. **SOLO** – Individual

2. TRIOS – Equipos de 3 jugadores

Ambas competiciones tendrán **clasificatorios abiertos**, donde los mejores jugadores o equipos pasarán a la **gran final**.

- **SOLO**: Los **95 mejores jugadores** de los qualifiers pasarán a la final del sábado.
- **TRIOS**: Los **30 mejores equipos** de los clasificatorios pasarán a la final del domingo.*

La administración se reserva 5 slots en SOLO y 3 en TRÍOS para invitar jugadores.

El tiempo para unirse a la partida desde que la administración comparte el acceso es de **10 minutos**, pasado ese tiempo la persona que no se haya unido podrá perder su oportunidad de participar.

La partida podrá ser reiniciada siempre y cuando la organización lo considere necesario teniendo en cuenta los factores que puedan hacer esto necesario debido a problemas técnicos o de cualquier índole que hayan afectado de manera significativa a la partida.

2.2 Sistema de puntuación

El sistema de puntuación será el siguiente para **solos**:

| Posición | Puntos | Posición | Puntos |
|----------|--------|----------|--------|
| 1º | 150 | 26º | 35 |
| 2º | 130 | 27º | 33 |
| 3º | 120 | 28º | 31 |
| 4º | 115 | 29º | 29 |
| 5º | 110 | 30º | 27 |
| 6º | 105 | 31º | 25 |
| 7º | 100 | 32º | 23 |
| 8º | 95 | 33º | 21 |
| 9º | 90 | 34º | 19 |
| 10º | 86 | 35º | 17 |
| 11º | 81 | 36º | 15 |
| 12º | 78 | 37º | 14 |

| | | | |
|-----|----|-----|----|
| 13° | 75 | 38° | 13 |
| 14° | 72 | 39° | 12 |
| 15° | 69 | 40° | 11 |
| 16° | 63 | 41° | 10 |
| 17° | 60 | 42° | 9 |
| 18° | 57 | 43° | 8 |
| 19° | 55 | 44° | 7 |
| 20° | 52 | 45° | 6 |
| 21° | 49 | 46° | 5 |
| 22° | 46 | 47° | 4 |
| 23° | 43 | 48° | 3 |
| 24° | 40 | 49° | 2 |
| 25° | 37 | 50° | 1 |

Y este será el reparto de puntos en trios:

| Posición | Puntos | Posición | Puntos |
|----------|--------|----------|--------|
| 1° | 78 | 18° | 16 |
| 2° | 68 | 19° | 15 |
| 3° | 60 | 20° | 14 |
| 4° | 53 | 21° | 13 |
| 5° | 48 | 22° | 12 |
| 6° | 43 | 23° | 11 |
| 7° | 40 | 24° | 10 |
| 8° | 37 | 25° | 9 |
| 9° | 34 | 26° | 8 |
| 10° | 31 | 27° | 7 |
| 11° | 28 | 28° | 6 |

| | | | |
|-----|----|-----|---|
| 12° | 26 | 29° | 5 |
| 13° | 24 | 30° | 4 |
| 14° | 22 | 31° | 3 |
| 15° | 20 | 32° | 2 |
| 16° | 18 | 33° | 1 |
| 17° | 17 | - | - |

- **Eliminaciones (Kills):**
 - **0 puntos** en los clasificatorios abiertos.
 - **3 puntos** por eliminación en la final.

En caso de **empate**, se decidirá según:

1. **Victorias**
2. **Número de eliminaciones**
3. **Media de posición en las partidas**

3. PREMIOS

3.1 Distribución de premios

El total de premios a repartir será de **3.000 €**, distribuidos de la siguiente manera:

SOLO – 1.000 €

-  **1º puesto: 400 €**
-  **2º puesto: 250 €**
-  **3º puesto: 100 €**
- +50€ por win en la final (5 partidas)

TRIOS – 2.000 €

-  **1º equipo: 800 €**
-  **2º equipo: 600 €**
-  **3º equipo: 225 €**
- +75€ por win en la final (5 partidas)

3.2 Pago de premios

Los ganadores deberán facilitar sus datos a la administración del torneo en el evento. Se contactará a los jugadores al mail que faciliten a la organización para verificar la información y solicitar la documentación necesaria.

El pago del premio se realizará en **euros (€)** y está sujeto a la legislación fiscal española:

- **Residentes en la UE:** Retención del **19% de IRPF** (si el premio supera 300 €).
- **No residentes en la UE:** Retención del **24% en concepto de impuesto de no residentes**.

Los pagos se efectuarán en un plazo máximo de **90 días** tras la recepción de toda la documentación.

4. OTRAS REGULACIONES

4.1 Trampas / Hacks / Glitches / Bans

Se aplicará **descalificación inmediata** a cualquier jugador que utilice: **Hacks, glitches o trampas y/o Cualquier método externo para obtener ventaja.**

4.2 Comunicación entre jugadores / alianzas

Está **prohibido**:

- Formar alianzas entre jugadores/equipos rivales.
 - Compartir información de forma externa.
 - Manipular partidas a propósito.
-

5. CÓDIGO DE CONDUCTA

Es importante que los jugadores tengan siempre juego limpio. No se tolera conducta tóxica contra los jugadores o la administración. Cualquier tipo de comportamiento violento o lenguaje que ofenda la dignidad de las personas estará sancionado.

Cabe destacar que la competición tiene derecho a evaluar y sancionar cualquier conducta inapropiada de un miembro del equipo, incluyendo, pero no limitado a, 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

La organización se reserva el derecho de modificar el reglamento en cualquier momento que sea necesario para garantizar el juego limpio y la integridad de la competición, así como su correcto funcionamiento. Las nuevas normas indicadas por los administradores del torneo prevalecerán sobre las aquí mencionadas y serán anunciadas a través de [discord](#).