

LETM de Clanes 3ª Edición

1. Filosofía y principios de LETM

La LETM es una liga española, para los jugadores españoles. Se permite jugar a los andorranos y a los sudamericanos que normalmente frecuentan los servidores españoles, y a todo aquel extranjero que lleve tiempo en un equipo español y que entienda mínimamente el castellano.

2. Torneo

- a. Modo Teams.
- b. Dependiendo del número de clanes apuntados se crearán dos divisiones
- c. El formato por defecto será 4on4. En ambas divisiones se podrá disputar 5on5 si ambos equipos están de acuerdo. Como excepción el 3on3 estará permitido solamente en segunda. Otro formato no estará permitido
- d. 3 pistas a 7 puntos cada una, con la opción “New Rules” o “Alternate Rules” activada.
- e. Se contará por pista ganada, así que los resultados sólo pueden ser 3 a 0 ó 2 a 1.
- f. Las pistas se dirán semanalmente, serán 3 mapas semanales totalmente nuevos. 2 mapas hechos por los mappers y uno vuestro.
- g. Al principio de la liga se dará la lista de partidos y fechas de toda la liga.
- h. Habrá tantas rondas como equipos apuntados, todos contra todos.

ESL

Electronic Sports League

- i. La clasificación del torneo se hará en base de los mapas ganados. (3-0 ó 2-1). Se hará la suma Mapas ganados-Mapas perdidos y la diferencia determinará las posiciones.
- j. Habrá 3 vueltas de calentamiento antes de cada pista, la 1ª para cambiar de jugadores si se quiere, y las otras 2 para calentar, una vez acabadas las 3 vueltas se tendrá que hacer “Restart” de la pista y empezar.
- k. En primera división no se podrán hacer fichajes. En segunda se permitirán durante toda la liga. Un jugador que inicialmente esté en un equipo no podrá participar en la liga con otro equipo.
- l. La ESL os puede facilitar servidores. Si lo necesitáis tendréis que pedirlos 24h antes del partido mediante Ticket. Habrá que especificar los datos del servidor al contrincante en los detalles del partido con antelación.
- m. 10 minutos antes del partido tendréis que poner el Lineup del partido mediante un informe. Si necesitáis editar el informe, al final de los detalles del partido, veréis un botón para editarlo (sólo aparece si hay informe creado). Podéis añadir un sustituto al final del informe y así poderlo usar en cualquier pista.
- n. Los partidos se pueden jugar durante toda la semana. La hora predeterminada del partido será los domingos a las 20h. No se podrán jugar los partidos pasadas las 23:59h del domingo. Si antes del viernes a las 23:59h no hay decidida la hora del partido, los admins decidirán la hora según la conversación.
- o. Cada equipo podrá aplazar como máximo un partido por periodo¹, avisando al contrario antes del viernes. Los mapas que se jugarán en la semana de partidos aplazados serán los correspondientes a la semana aplazada.
- p. Al acabar el partido se tendrá que subir un pantallazo de cada pista con el resultado.

- q. Al finalizar la liga se realizarán los Playoffs. Estará compuesto por los 4 equipos, de cada división, que queden mejor en la liga. El formato de puntuación será por rondas.
- r. Si un equipo es expulsado de la liga o la abandona, se le borrará del sistema y los resultados cosechados contra este equipo desaparecerán, y las jornadas que toquen contra ese equipo se considerarán descanso

3. Normas

- a. Prohibido hablar demasiado en el chat haciendo Spam e insultar al Team contrario
- b. No se permiten coches que no sean del tipo Stadium, éstos se permiten tunear al antojo del participante.
- c. Si un jugador se cae del servidor en plena batalla, la ronda se acaba y se espera a que vuelva el jugador (10 mins máx).
- d. Cuando en un partido, un clan no se presente o tarde más de 20 minutos en entrar o dar señales de vida, se dará la victoria al clan presente con un 3 a 0.
- e. Si un clan permite el cambio de cuentas entre sus miembros y son detectado de alguna forma... se expulsaría a todo el clan del Torneo.
- f. Ningún clan puede sustituir a otro, y ningún clan se puede fusionar con otro.
- g. Aún teniendo la cuenta bloqueada por sanciones de ladders, copas, etc, el jugador afectado podrá jugar la liga sin problema alguno.

4. Sanciones

Las sanciones se dividirán en 2 partes:

- Faltas leves
- Faltas graves

ESL

Electronic Sports League

La acumulación de 5 faltas leves supondrá una falta grave. El hecho de llegar a 3 faltas graves implicará la expulsión de la liga.

Cuando se tenga 3 faltas leves, hará que el equipo pierda un punto en la clasificación. En el caso de por ejemplo tener 6 faltas leves (o lo que es lo mismo, una falta graves más una leve), se le restarán dos puntos en la clasificación.

Las sanciones impuestas en otras competiciones del trackmania o de otro juegos, sea a nivel individual como en equipos, no afectarán en la participación en la LETM.

- a. No presentarse a un partido sin avisar pasadas las 23:59h del viernes, se considerará falta grave. Si se avisa pasadas las 23.59h del viernes será falta leve.
- b. El equipo que no suba el Lineup o no lo suba a tiempo se le dará un aviso. Cuando tenga 3 avisos, se le quitará un punto de la clasificación.
- c. Al que insulte se le aplicarán puntos de penalización (pps). El número de puntos dependerá de la gravedad de los insultos.
- d. Si un jugador hace spamming la penalización se aplicará al equipo. Será una falta leve o dos dependiendo de la gravedad.
- e. Cheating / Cambio de cuentas: el uso de chetos por parte de un jugador supondrá la expulsión de éste y una falta grave al equipo.
- f. Los atajos no están permitidos. Si un jugador lo realiza hará que su equipo pierda el partido 3 a 0.
- g. No subir los pantallazos supondrá 2 faltas leves para ambos equipos, falte uno, dos o los tres.
- h. Alineación indebida: cuando se le dé 3 avisos al mismo equipo, se le quitará un punto de la clasificación.
- i. No hacer caso a un admin puede conllevar faltas leves o graves, o perder el partido, dependiendo de la gravedad del asunto.
- j. Jugar con un formato no mencionado en el apartado Torneo supondrá partido anulado. Se deberá jugar de nuevo con el

formato correcto o el partido quedará 0 puntos para ambos equipos.

5. Servidor

- a. A continuación os dejamos la configuración del servidor. Esta configuración sirve tanto para 5on5 como para 4on4 y 3on3.



A screenshot of a game server configuration window. The window has a light gray background and contains several settings:

- Game Mode :** Teams (dropdown menu)
- Point Limit :** 7 (text input)
- Team Max Points :** 10 (text input)
- Rounds Forced Laps :** 0 (text input)
- Finish Time Out :** 00:00:10 (text input)
- Use New Rules :**
- WarmUp Duration :** 3 (text input)
- Chat Time :** 15 Sec (text input)
- Disable Respawn :**
- Force Show All Opponents :** 0 (text input)

6. Anotaciones:

La liga se ha diseñado para dos divisiones. En el caso de que no haya equipos suficientes, se retocaría todo lo referente a este tema y se informaría de nuevo

¹ Periodo: El diseño del calendario ha quedado de tal manera que habrán dos periodos, uno antes de navidad y otro después.

La administración se guarda el derecho de cambiar y/o añadir la normativa en cualquier momento del torneo.

ESL

Electronic Sports League