



**CALL OF DUTY**  
**INFINITE WARFARE**

**REGLAMENTO GRAN OPEN EL CORTE INGLÉS**

**GRAN OPEN**  
**EL CORTE INGLÉS COD**

**Del 16 al 18 de diciembre · IFEMA MADRID**

LVP, Liga de Videojuegos Profesional

# 1. Funcionamiento

El Gran Open El Corte Inglés consiste en un torneo abierto a todos los visitantes de Gamergy, donde se pueden apuntar 64 equipos de 4 jugadores. Bien haciendo reserva previa a través de la web de Gamergy o presentándose directamente en la zona de la actividad.

El torneo consistirá en 4 clasificatorios de 16 equipos cada uno (octavos, cuartos y semifinal). Los clasificatorios se jugarán entre viernes, sábado y domingo. Los finalistas de cada clasificatorio accederán a la Ronda Final.

La Ronda Final se jugará el domingo 18 de diciembre a partir de las 15:30h. Los finalistas de los cuatro clasificatorios se enfrentarán a los clasificados de los torneos Gran Open El Corte Inglés previos a Gamergy (los 4 equipos que acceden vía online).

Los 4 equipos provenientes del torneo Gran Open El Corte Inglés online acceden directamente a los cuartos de final de la Ronda Final donde se enfrentarán a los 4 mejores equipos del Gran Open El Corte Inglés en Gamergy.

El equipo ganador de la Ronda Final obtendrá el premio y el trofeo que lo acreditará como Campeón del Gran Open de Call of Duty Infinite Warfare de Gamergy 6.

## 2. Trofeos y premios

El ganador del Gran Open recibe un premio de 960 euros por equipo.

- Campeón: 960€ + Pack Asus ROG + Trofeo Gran Open Gamergy 6
- Subcampeón: 480€
- 3o clasificado: 240€
- 4o clasificado: 240€

### 3. Horario

<b>VIERNES - 16 DE DICIEMBRE DE 2016</b>					
De 16:00h	A 17:00h	Apertura	-	60 min	<b>Inscripciones Clasificatorio 1</b>
De 17:00h	A 19:00h	Clasificatorio 1	Bo3	120 min	<b>Octavos</b>
De 19:00h	A 20:00h	Clasificatorio 1	Bo3	60 min	<b>Cuartos</b>
De 20:00h	A 21:00h	Clasificatorio 1	Bo3	60 min	<b>Semifinales</b>
<b>SÁBADO- 17 DE DICIEMBRE DE 2016</b>					
De 10:00h	A 11:00h	Apertura	-	60 min	<b>Inscripciones Clasificatorio 2</b>
De 11:00h	A 13:00h	Clasificatorio 2	Bo3	120 min	<b>Octavos</b>
De 13:00h	A 14:00h	Clasificatorio 2	Bo3	60 min	<b>Cuartos</b>
De 14:00h	A 15:00h	Clasificatorio 2	Bo3	60 min	<b>Semifinales</b>
De 15:15h	A 16:00h	Apertura	-	60 min	<b>Inscripciones Clasificatorio 3</b>
De 16:00h	A 18:00h	Clasificatorio 3	Bo3	120 min	<b>Octavos</b>
De 18:00h	A 19:00h	Clasificatorio 3	Bo3	60 min	<b>Cuartos</b>
De 19:00h	A 20:00h	Clasificatorio 3	Bo3	60 min	<b>Semifinales</b>
<b>DOMINGO - 18 DE DICIEMBRE DE 2016</b>					
De 10:00h	A 11:00h	Apertura	-	60 min	<b>Inscripciones Clasificatorio 4</b>
De 11:00h	A 13:00h	Clasificatorio 4	Bo3	120 min	<b>Octavos</b>
De 13:00h	A 14:00h	Clasificatorio 4	Bo3	60 min	<b>Cuartos</b>
De 14:00h	A 15:00h	Clasificatorio 4	Bo3	60 min	<b>Semifinales</b>
De 15:00h	A 15:30h	Preparación	-	30 min	<b>Preparación fase final</b>
De 15:30h	A 16:30h	Cuartos	Bo3	60 min	<b>Cuartos de Final</b>
De 16:30h	A 17:30h	Cuartos	Bo3	60 min	<b>Cuartos de Final</b>
De 17:30h	A 18:30h	Semifinal	Bo3	60 min	<b>Semifinales</b>
De 18:30h	A 20:15h	Final	Bo5	105 min	<b>Final</b>
De 20:15h	A 20:30h	Ceremonia	-	15 min	<b>Entrega de Trofeo</b>

## 4. Reglamento

### Previo al partido

- **Inscripción de jugadores**

Los jugadores deberán inscribirse 60 minutos antes del inicio del Gran Open El Corte Inglés. Para inscribirse, deberán estar presentes en la arena en el período de inscripción y apuntarse en el momento.

Los jugadores que participen en la FinalCup no podrán participar en el Gran Open de CoD.

- **Comparecencia antes del partido**

Los jugadores deberán estar 15 minutos antes de la hora oficial del partido en la arena del Gran Open El Corte Inglés.

- **Retraso de jugadores**

A partir de los 5 minutos de retraso, la LVP puede considerar por perdido el partido al jugador no presentado.

- **Límite de edad**

Solo pueden jugar mayores de 14 años

### Durante el partido

- **Acceso a la Arena Premium**

Los jugadores no podrán entrar a la Arena Premium hasta que los árbitros se lo indiquen. Una vez en la Arena Premium deberán proceder a configurar sus cuentas.

- **Periféricos y hardware**

Los jugadores podrán traer su mando de PS4 o usar uno cedido por la organización. El resto de hardware usado, será el que proporcione la organización.

- **Inicio de partida**

El partido no podrá empezar hasta que el árbitro de un aviso. Si el partido se inicia sin su permiso, el árbitro podrá detener y reiniciar el partido en cualquier momento.

## **Reglamento específico del juego:**

Este Reglamento está sujeto a modificaciones

### **Opciones de juego:**

#### **Punto Caliente:**

##### **Juego**

Tiempo límite: 5 Minutos.

Límite de puntos: 250 Puntos.

CodCaster: Activado.

##### **Avanzado**

Tiempo para tomar la zona: Instantáneo.

Duración de la zona: 1 minuto.

Retardo de activación: Desactivada.

Orden de Ubicaciones: Lineal.

Puntuación: Constante.

Tiempo de pausa: Activado.

Retardo aparición equipo toma: Desactivado.

Usar reglas de cuartel general: Desactivado.

##### **Jugador**

Numero de vidas: Ilimitadas.

Vida máxima: Normal.

Regeneración de vida: Normal.

##### **Equipo**

Espectador: Solo equipo.

Espectador en tercera persona: Desactivado.

Cámara de muerte: Activado.

Radar siempre activo: No.

Retardo de reaparición: 2.5 segundo.

Retardo oleada: Ninguno.

Forzar reaparición: Activado.

Fuego amigo: Activado.

Límite castigo por bajas equipo: Desactivado.

### **Partida**

Modo extremo: Desactivado.

Solo tiros a la cabeza: Desactivado.

Contador de a tope: Desactivado.

Salto doble: Activado.

Correr por las paredes: Activado.

Permitir cargas: Activado.

Tasa de recarga de carga: Desactivado.

Modificador de puntuación de carga: x1.25

Ventajas: Activado.

Racha de puntos: Activado.

Rachas persistentes: Desactivado.

### **Buscar y Destruir:**

#### **General**

Tiempo límite: 1.5 Minutos.

Máximo de rondas: 6 Rondas.

Cambio de ronda: Cada ronda.

Comentarista: Activado.

#### **Avanzado**

Temporizador de la bomba: 45 segundos.

Tiempo de plantación: 5 segundos.

Tiempo de desactivación: 7.5 segundos.

Multibomba: Desactivado.

Plantar silencioso: Activado.

## **Jugador**

Numero de vidas: 1 vida.

Vida máxima: Normal.

Regeneración de vida: Normal.

## **Equipo**

Espectador: Solo equipo.

Espectador en tercera persona: Desactivado.

Cámara de muerte: Activado.

Radar siempre activo: No.

Retardo de reaparición: Ninguno.

Retardo de oleada: Ninguno.

Forzar reaparición: Activado.

Fuego amigo: Activado.

Límite castigo por bajas equipo: Desactivado.

## **Partida**

Modo extremo: Desactivado.

Solo tiros a la cabeza: Desactivado.

Contador de a tope: Desactivado.

Salto doble: Activado.

Correr por las paredes: Activado.

Permitir cargas: Activado.

Tasa de recarga de carga: Desactivado.

Modificador de puntuación de carga: x8

Ventajas: Activado.

Racha de puntos: Activado.

Rachas persistentes: Desactivado.

## **Enlace:**

### **General**

Tiempo límite: 5 Minutos.

Límite de puntos: Sin limite.

CodCaster: Activado.

### **Avanzado**

Puntuación por transporte: 2 puntos.

Puntuación por lanzamiento: 1 punto.

Recuento de satélites: 1 satélite.

Modo practica: Desactivado.

Condición de reinicio del dron: Nunca.

Plazo de reinicio del dron: Ilimitado.

Plazo de inactividad: 15 segundos.

Esplosión al finalizar el plazo: Desactivado.

Blindaje del portador: x1.25

Mostrar portador enemigo: 3 segundos.

### **Jugador**

Numero de vidas: Ilimitadas.

Vida máxima: Normal.

Regeneración de vida: Normal.

### **Equipo**

Espectador: Solo equipo.

Espectador en tercera persona: Desactivado.

Cámara de muerte: Activado.

Radar siempre activo: No.

Retardo de reaparición: 5 segundos.

Retardo de oleada: Ninguno.

Forzar reaparición: Activado.



Fuego amigo: Activado.

Límite castigo por bajas equipo: Desactivado.

### **Partida**

Modo extremo: Desactivado.

Solo tiros a la cabeza: Desactivado.

Contador de a tope: Desactivado.

Salto doble: Activado.

Correr por las paredes: Activado.

Permitir cargas: Activado.

Tasa de recarga de carga: Desactivado.

Modificador de puntuación de carga: Desactivado.

Ventajas: Activado.

Racha de puntos: Activado.

Rachas persistentes: Desactivado.

## **Módulos de combate prohibidos:**

### **Módulos de combate**

- Cada jugador de un equipo debe usar diferentes módulos de combate.

### **Carga**

- Parca (Sináptico).
- Microtorreta (Stryker).
- Cambio de fase (Hyper).

### **Rasgo**

- Ping (Guerrero).
- Persistencia (Guerrero).
- Bioenergía (Mercenario).
- Supercarga (Híper).
- Percepción (Híper).
- Transmisión (Stryker).
- Blanco Marcado (Fantasma).
- Sentidos aumentados (Fantasma).

### **Letales**

- Granada de Plasma.
- Granada buscadora.
- Mina trampa.
- Dron Explosivo.
- Proy. Agujeros negros.
- C4

### **Tácticas**

- Radar Personal.
- Escudo Cúpula.
- Mina criogénica.
- Nanoestímulo.

### **Ventajas prohibidas:**

- Hiper carga (Ventaja 1).
- Rastreador (Ventaja 2).
- Marcar (Ventaja 3).

### **Comodines prohibidos:**

- Exceso de Medios (Comodín).

### **Accesorios prohibidos:**

- Cargador de Fusión.
- Punta Hueca.
- Cartucho de Faraday.
- Servo de embestida.
- Duales.
- Fijador automático.
- Chip Tastreador (Mras).

### **Armamento prohibido:**

- Todos los modelos de armas.
- Las siguientes armas híbridas solo se pueden usar en el modo principal por defecto:
  - Type 2 - Solo Rifle de Asalto.
  - RPR Evo - Solo SMG.
  - EBR-800 - Solo Francotirador.
  - OSA - Solo Rifle de Asalto.
- Todas las ametralladoras ligeras (Principal).
- Todas las Escopetas (Principal - S-Ravage incluida).
- Todos los lanzacohetes secundarios (Secundaria).

### **Racha de puntos prohibidos:**

- UAV.

- UAV de respuesta.
- Paquete de ayuda.
- Vulture.
- Centinela.
- UAV Avanzado.