

Reglas del Torneo de League Of Legends

EPSEVG OTOÑO 2017



**Escola Politècnica Superior
d'Enginyeria de Vilanova i la Geltrú**

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE CATALUNYA

Tabla de contenido

1. Elegibilidad de los jugadores.....	4
2. Premio del evento.....	4
3. Reglas de alineaciones.....	4
a. Definición de términos.....	4
b. Requisitos de la alineación.....	4
4. Cuentas.....	5
5. Estructura del torneo.....	5
a. Descripción.....	5
b. Partida.....	5
c. Selección de lados.....	5
d. Fase de llaves (Cuartos de final, Semifinales y Finales).....	5
6. Proceso de las partidas.....	5
a. Cambios al programa	5
b. Puntualidad al comienzo de cada partida.....	5
c. Estado de preparación de los jugadores.....	6
d. Creación de la sala de juego.....	6
e. Preparación de la partida.....	6
7. Reglas de la partida.....	7
a. Pausa de la partida.....	7
b. Reanudación de la partida.....	7
c. Pausa injustificada.....	7
d. Victoria otorgada del juego.....	7
e. Proceso después del juego.....	8
f. Proceso después de la partida.....	8

8. Conducta de los jugadores.....	8
9. Penalizaciones.....	8
10. Garantía del reglamento.....	9
a. Carácter definitivo de las decisiones.....	9
b. Cambios del reglamento.....	9

Introducción

Las **reglas** oficiales del torneo serán acatadas por cada uno de los equipos, jugadores y demás personas que participen en el torneo. Las normas aquí presentes serán aplicables solamente para el Torneo de League of Legends (Online) de OTOÑO de 2017, organizado por la delegación de estudiantes de la EPSEVG.

Estas reglas se diseñaron exclusivamente para garantizar un balance competitivo entre los equipos que participan en el torneo. Las reglas estandarizadas benefician a todas las partes involucradas en las partidas de LoL.

Estas reglas no restringen la competencia para los jugadores. Los términos de compromiso entre los jugadores y los equipos dependen de cada equipo y sus jugadores.

1. Elegibilidad de los jugadores

Los jugadores tendrán que tener una cuenta de League of Legends en el servidor de EUW.

2. Premio del evento

El equipo ganador del torneo podrá inscribirse gratuitamente al siguiente evento de League of Legends organizado por la delegación de la EPSEVG.

3. Reglas de alineaciones

a. Definición de términos

- i. **Juego.** Una instancia de la competición en el mapa de la Grieta del Invocador que se juega hasta que se determine un ganador mediante uno de los siguientes métodos, el que ocurra primero: (a) Terminación del objetivo final (destrucción de un nexo), (b) Rendición de un equipo, (c) Abandono por parte de un equipo, o (d) Victoria otorgada del juego.
- ii. **Partida.** Un conjunto de juegos que se juegan hasta que un equipo gane la mayoría de los juegos (ganar dos juegos de tres ["al mejor de tres"])

b. Requisitos de la alineación

Cada equipo debe tener y mantener en todo momento durante el torneo cinco jugadores en la alineación inicial ("**titulares**"). Se permite tener un jugador suplente ("**reserva**"). El conjunto será la "**alineación activa**". Si la alineación activa no se encuentra conectada cuando le corresponda, el equipo será penalizado por los organizadores.

El cambio de alineación inicial debe ser informada a los organizadores antes del primer juego.

Cada equipo debe crear un **clan** con el nombre y etiqueta del equipo. La alineación activa debe unirse al clan y tener activada su respectiva etiqueta en la partida.

4. Cuentas

Los jugadores deberán jugar con sus respectivas cuentas.

5. Estructura del torneo

La clasificación del torneo se podrá ver en tiempo real en el siguiente link: <https://goo.gl/tYPVK9>

- a. **Descripción** Los equipos se han organizado por sorteo en la tabla.
- b. **Partida** Todas las partidas se organizarán **al mejor de 3**.
- c. **Selección de lados** Al principio de cada juego y antes de entrar a la sala, el primer equipo (el que se sitúa arriba en la tabla) elegirá lado para los juegos **1 y 3**. El segundo equipo elegirá lado para el juego **2**.
- d. **Fase de llaves (Cuartos de final, Semifinales y Finales)**
 - i. **Cuartos de final:** Los ganadores de las partidas de los Cuartos de final en cada lado de la llave se enfrentarán en las Semifinales.
 - ii. **Semifinales** Los ganadores de las partidas de las Semifinales se enfrentarán en las Finales.
 - iii. **Ronda final** El ganador de la ronda final será considerado como el campeón del Torneo de League of Legends de OTOÑO de 2017 de la EPSEVG.

6. Proceso de las partidas.

- a. **Cambios al programa** Los organizadores pueden cambiar la fecha de las partidas. Los cambios serán comunicados a los capitanes de los equipos lo antes posible.
- b. **Puntualidad al comienzo de cada partida** Los jugadores deberán estar preparados en la sala 10 minutos antes del comienzo de la partida. Un organizador deberá confirmarlo y tomar nota de ello.

- c. **Estado de preparación de los jugadores** Una vez los jugadores se encuentren en la sala de juego no podrán volver a salir.
- d. **Creación de la sala de juego** Un organizador creará una sala de juego con el siguiente nombre: "Equipo azul" vs "Equipo rojo" - "Número de partida" - Torneo EPSEVG. En cuanto el primer capitán haya comunicado el lado preferido, será invitado a la sala e invitará a sus jugadores y los colocará en orden de posicionamiento (Carrilero superior, junglero, carrilero medio, tirador y soporte) en el lado correspondiente. Luego se invitará al segundo capitán y hará lo mismo con sus jugadores.
- e. **Preparación de la partida**
- i. **Inicio del proceso de selección/bloqueo** Una vez los capitanes de cada equipo indiquen que están preparados, el organizador dará la orden de empezar el proceso de selección/bloqueo.
 - ii. **Registro del proceso de selección/bloqueo** La etapa de selección/bloqueo procederá a través de la función de reclutamiento de torneo del cliente. La selección/bloqueo debe efectuarse cerca del final del tiempo otorgado. Si se selecciona/bloquea muy rápidamente, el equipo puede ser penalizado por los organizadores.
 - iii. **Configuración general y del juego**
 - 1. **Mapa:** Grieta del Invocador
 - 2. **Tamaño de los equipos:** 5
 - 3. **Se permiten espectadores:** Solo en la sala
 - 4. **Tipo de juego:** Reclutamiento de torneo
 - iv. **Modo de reclutamiento** El modo de reclutamiento procede en un formato de serpiente como se muestra a continuación:

Equipo azul = A; equipo rojo = B
Bloqueos: ABABAB
Selecciones: ABBAAB
Bloqueos: BABA
Selecciones: BAAB

- v. **Error de selección** En caso de que se seleccione o bloquee por error a un campeón, el equipo que se equivocó puede salir de la sala y debe notificar al organizador **antes de que el otro equipo haga su siguiente selección**. De ser así, se reiniciará el proceso y se volverá al punto en el cual ocurrió el error para que el equipo que se equivocó pueda corregir su equivocación. Si se bloquea la siguiente selección antes de que el equipo que se equivocó pueda salir, la selección errónea será irrevocable. Dejar la sala injustificadamente o repetitivamente conllevará una penalización por los organizadores.
- vi. **Carga lenta del cliente** En caso de error en la carga, desconexión o Bugsplat del cliente, el juego debe ser pausado por un máximo de 10 minutos. En el caso de que no pueda conectarse, el equipo será penalizado.

7. Reglas de la partida

- a. **Pausa de la partida** Un equipo puede pausar la partida en caso de desconexión intencional de alguno de los jugadores.
- b. **Reanudación de la partida** Ambos capitanes deben dar la orden de reanudar la partida para que los dos equipos estén listos.
- c. **Pausa injustificada** Cualquier pausa que sea injustificada será penalizada por los organizadores.
- d. **Victoria otorgada del juego** En caso de problema técnico que impida acabar una partida que lleve más de 20 minutos (00:20:00), se otorgará la victoria a uno de los equipos si:
 - i. **Diferencial de oro** La diferencia de oro entre los equipos es superior al 33 %.
 - ii. **Diferencial de torretas restantes** La diferencia de la cantidad de torretas restantes entre los equipos es más de siete (7).
 - iii. **Diferencial de inhibidores restantes** La diferencia de la cantidad de inhibidores en pie entre los equipos es más de dos (2).

e. Proceso después del juego

- i. **Resultado** Los organizadores anotarán el resultado. Si fuese necesario, los capitanes deberán informárselo.
- ii. **Receso** El organizador notificará a los capitanes el tiempo total para la siguiente fase. El tiempo estándar será de 13 minutos.

f. Proceso después de la partida

- i. **Resultado** Los organizadores anotarán el resultado. Si fuese necesario, los capitanes deberán informárselo.
- ii. **Siguiente partida** El organizador notificará a los capitanes la clasificación de su equipo y cuando se efectuará el siguiente partido.

8. Conducta de los jugadores

Las siguientes conductas pueden conllevar una penalización por parte de los organizadores.

- i. **Juego injusto** Hacks, abuso de bugs.
- ii. **Obscenidades y expresiones de odio**
- iii. **Comportamiento perturbador/insultos**

9. Penalizaciones

Si algún equipo o jugador viola las reglas descritas anteriores, los organizadores tomarán alguna de las siguientes penalizaciones.

- I. **Advertencia(s) verbal(es)**
- II. **Pérdida de la selección de lados para el o los juegos actuales o futuros**
- III. **Pérdida del bloqueo para el o los juegos actuales o futuros**
- IV. **Pérdida de premio(s)**
- V. **Pérdida(s) de juego(s)**
- VI. **Pérdida(s) de partida(s)**

- VII. Suspensión(es)**
- VIII. Descalificación(es)**

Las infracciones frecuentes están sujetas a penalizaciones mayores, cuyo límite incluye la descalificación de cualquier participación futura en la EPSEVG. Las infracciones no siempre serán tomadas de forma consecutiva.

10. Garantía del reglamento

a. Carácter definitivo de las decisiones

Todas las decisiones de los organizadores serán definitivas. No se puede reclamar ninguna de las decisiones tomadas por los organizadores.

b. Cambios del reglamento

La delegación de la ESPEVG puede corregir, modificar o complementar este reglamento de vez en cuando para garantizar un juego justo y la integridad de la competición.