



Torneo League of legends

Modalidad del torneo: 5 vs 5

Mapa: Grieta del invocador

Plataforma: PC

Número mínimo de equipos: --

Número máximo de equipos: 16

Inscripción: Gratuita

Fases

Habrà una primera fase de grupos no presencial donde los integrantes de cada grupo se enfrentarán entre sí a partido único. Los grupos serán de 4 equipos y se elaborarán de manera aleatoria. Únicamente se clasificará el primer y segundo equipo de cada grupo. Los equipos que se clasifiquen en fase de grupos pasarán a una segunda fase. En caso empate se clasificará el equipo con mayor diferencia de oro obtenido.

La segunda fase es de eliminatoria al mejor de tres partidas. Esta segunda fase estará compuesta por octavos de final, cuartos de final, semifinal y final. Los octavos y cuartos de final se harán en formato no presencial mientras que las semifinales y la final serán en formato presencial.

Los cruces para esta eliminatoria serán:

- 1º Clasificado Grupo A vs 2º Clasificado Grupo B
- 1º Clasificado Grupo C vs 2º Clasificado Grupo D
- 1º Clasificado Grupo E vs 2º Clasificado Grupo F
- 1º Clasificado Grupo G vs 2º Clasificado Grupo H
- 2º Clasificado Grupo A vs 1º Clasificado Grupo B
- 2º Clasificado Grupo C vs 1º Clasificado Grupo D
- 2º Clasificado Grupo E vs 1º Clasificado Grupo F
- 2º Clasificado Grupo G vs 1º Clasificado Grupo H

Reglas específicas

El modo de juego será Torneo de Reclutamiento en el mapa de la Grieta del Invocador 5v5.

El equipo situado en la parte superior del emparejamiento publicado ocupará el lado azul. Para enfrentamiento de la segunda fase el equipo situado en la parte superior del emparejamiento publicado ocupará el lado azul y **se irá alternando**.

El capitán del equipo situado en el lado superior del bracket (lado azul) creará la partida: Jugar -> Crear partida personalizada -> Tipo de partida: Torneo de Reclutamiento (se recomienda establecer una contraseña para evitar intrusos)

Reglas del jugador

1. Todos los equipos deberán estar conectados al menos 10 minutos antes de la hora de comienzo de las partidas asignadas.
2. La organización establecerá un horario, si los capitanes de equipos enfrentados se ponen de acuerdo podrán adelantar un partido con la autorización de la organización.
3. Se pondrá a disposición de los equipos un canal de TeamSpeak3, todos los partidos deberán ser jugados en estos canales, los cuales podrán ser auditados por la organización para verificar el juego limpio y la identidad de los jugadores.
4. Cada jugador deberá proporcionar en la inscripción el nombre de la cuenta de League of Legends que se usará.
5. Cada jugador podrá competir únicamente en un equipo.
6. Las siguientes acciones serán consideradas como desleal:
 - El uso de cualquier programa para hacer trampa y/o map hack.
 - Cualquier desconexión intencionada.
 - El uso de cualquier configuración que exceda las configuraciones standard y permitidas.
 - Comportamiento antideportivo o, en general, perjudicial (ej: gritar), inapropiado y/o acciones no profesional dirigidas a otro jugador u organizador.

Cualquiera de estas acciones dentro o fuera de la partida hacia un jugador, organizador o cualquier persona referida al staff puede llevar a la descalificación del equipo en el torneo.

Desconexiones y uso de la pausa

En caso de desconexión de algún jugador, se hará uso de los comandos /pause y /unpause para paralizar el juego hasta 15 minutos cada equipo por partida. Se pueden ceder los minutos de /pause a favor del "fair play". Solo se quitará la pausa cuando ambos equipos digan que están listos.

En el caso de desconexión o problemas durante la selección de campeón se deberá avisar al equipo contrario antes de que hagan sus propias elecciones y fijen al campeón. Si se ha avisado correctamente se deberá reiniciar la partida y se repite la selección con las mismas elecciones correctamente.

Si existe algún problema de desconexiones pre-partido (tomando como "pre-partido" la situación que se produce antes de llegar al minuto 1:40 de partida), debemos poner /pausa e informar al equipo contrario sin que haya ocurrido ninguna de las siguientes situaciones:

- Primera sangre
- Ocupación o robo de posición importante en jungla. (Ejemplo: invasión agresiva en jungla enemiga con el consiguiente robo de buff)

En caso de que no ocurra ninguna de las acciones mencionadas, la partida podrá ser reiniciada.

Cualquier actividad malintencionada debe ser probada mediante capturas de pantalla o grabación de replays, así como el abuso por desconexión.

Inscripción

La inscripción se hará únicamente a través del portal de servicios de la UPCT. <https://uxxiportal.upct.es>. Es obligatorio rellenar de forma precisa toda la información solicitada en la inscripción.

Los jugadores deberán ser mayores de edad y miembros de la UPCT a fecha de la inscripción

Los equipos estarán formados por cinco jugadores y dos suplentes opcionales.

Todos los equipos deben tener un Capitán que será su portavoz, el encargado de facilitar la comunicación del equipo con la organización, así como de inscribir el equipo en el torneo.

Temporización

- Apertura de inscripciones: 18 de Septiembre de 2017
- Cierre de inscripciones: 30 de septiembre de 2017
- La fase no presencial se desarrollará entre el 2 y 8 el de Octubre
- La fase presencial se desarrollará en la Gaming Room de UPCT eSports en una jornada aún por determinar.

Premios

A continuación se indican los premios:

- El equipo ganador recibirá una bonificación de RP por definir.
- El equipo subcampeón recibirá una bonificación de RP por definir.
- El tercer clasificado recibirá una bonificación en RP por definir.
- El cuarto clasificado recibirá una bonificación en RP por definir.

Todos los participantes deben de estar registrados en la página de comunidad de League of Legends ya que Riot Games se encarga de la distribución de Riot Points. En caso de optar a premio y no existir dicho registro, la organización no se hace cargo de abonar tal cantidad.

Además, la organización podrá usar este torneo en forma de captación para la nueva temporada 2017/2018 del club UPCT Esports, siendo requisito fundamental formar parte de la Universidad Politécnica de Cartagena en el vigente curso 2017/2018.

La organización se reserva el derecho a modificar las bases del torneo hasta el inicio del mismo. El desconocimiento de las bases del torneo no exime de su cumplimiento.

Importante: