



**Modalidad del torneo:** 5 vs 5

**Mapa:** Grieta del invocador

**Plataforma:** PC

**Número mínimo de equipos:** 8 equipos

**Número máximo de equipos:** 16 equipos

**Inscripción:** 10€ por equipo

---

## Fases

Habrà una primera fase de grupos no presencial donde cada equipo se enfrentará entre sí a partido único. Posteriormente, habrá una fase final donde los cuartos de final serán no serán presenciales mientras que la semifinal y final sí lo son.

### Fase de grupos

Estos grupos serán de 4 equipos y se elaborarán de manera aleatoria. Únicamente se clasificarán el primer y segundo equipo de cada grupo. Los equipos que se clasifiquen en fase de grupos pasarán a la fase final.

En caso de doble empate, tendrá prioridad el equipo que ganó el enfrentamiento directo.

En el caso de triple empate, se jugará un triangular entre los equipos implicados. Si hubiera de nuevo un triple empate en este triangular, la prioridad para pasar de grupo la tendrán los equipos que hayan empleado menos tiempo para ganar su respectiva partida.

### Fase final

La fase final está compuesta por los cuartos de final, las semifinales y la final. Los 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 B vs 2º Clasificado Grupo C
- 1º Clasificado Grupo D vs 2º Clasificado Grupo A

## Reglas del torneo

### Características del torneo

El modo de juego será Torneo de Reclutamiento en la Grieta del Invocador.

Los partidos correspondientes a la fase de grupos serán al mejor de uno (BO1). Los correspondientes a la fase final (cuartos de final, semifinales y final) serán al mejor de tres (BO3).

## Reglas del jugador

La organización establecerá un horario para los partidos. Si los capitanes de los equipos enfrentados se ponen de acuerdo podrán pedir permiso a la organización para cambiar la hora de un partido.

Se pondrá a disposición de los equipos un servidor de Discord para facilitar la comunicación entre ellos y la organización. 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.

Todos los jugadores participantes deben estar inscritos en el torneo. No se permiten cambios de jugadores una vez se haya jugado la primera partida de la fase de grupos.

Las siguientes acciones serán consideradas como desleales y pueden suponer desde un castigo leve hasta la expulsión inmediata de la competición:

- El uso de cualquier programa para hacer trampas.
- Cualquier desconexión intencionada.
- El uso de cualquier configuración que exceda las configuraciones estándar y permitidas.
- Tener un comportamiento antideportivo o inapropiado hacia cualquier otro jugador del torneo u organizador en cualquier canal de comunicación.

Remarcar que el uso de emoticonos y maestrías de campeones **no** son consideradas comportamiento inapropiado.

Se dará un máximo de quince minutos de cortesía a los equipos desde la hora acordada desde la organización. En el caso de que se sobrepase ese tiempo, se perderá un bloqueo. A los cinco minutos siguientes, se perderán dos bloqueos. A los otros cinco siguientes, los dos últimos. Si al final, en treinta minutos desde la hora acordada, no se ha presentado el equipo, se concederá victoria por defecto al equipo que estaba esperando en la sala.

Los jugadores deben de colocarse de manera ordenada en la sala de espera de la partida. Esto es: superior, jungla, medio, tirador y soporte. De arriba hacia abajo.

Se permite el uso de *placeholder*. Esto es el uso de un campeón en nombre de otro al no tener el segundo en la lista de campeones. Se debe informar de que un campeón es un *placeholder* al equipo contrario y al árbitro de la organización, si estuviera este último presente en la partida, antes del segundo 20 de la próxima selección. En el caso de que se intentara hacer el *placeholder* pero no se confirmara antes del tiempo establecido, se deberá jugar la partida con el campeón seleccionado. Una vez finalizado la fase de selección de campeones, si se ha hecho un *placeholder*, el soporte de uno de los dos equipos (preferentemente el del equipo que hizo el *placeholder*) deberá salirse antes de entrar en la pantalla de carga. La fase de selección de campeones que se vuelve a realizar debe tener los mismos bloqueos que en la fase de selección anterior y en ella se tendrán que coger los campeones elegidos en la anterior, esta vez cogiendo el campeón que se quería usar.

En el caso de que un jugador se equivoque en la selección de runas reforjadas y/o en la selección de hechizos de invocador, puede pausar la partida nada más empezar y podrá pedirle al árbitro de la organización, si está en la partida, si se puede reiniciar ésta para corregirlo. El árbitro, según las circunstancias, podrá confirmar o denegar esta petición siempre bajo un razonamiento que dependerá de esas circunstancias. En el caso de que no haya ningún árbitro en la partida, por defecto no se puede reiniciar la partida para corregir el fallo.

## Desconexiones

En caso de desconexión de algún jugador, se hará uso del comando `/pause` para paralizar el juego. Cada equipo dispone de diez minutos de pausa de los treinta disponibles, dejando diez minutos para la

organización. En el caso de que se agoten esos diez minutos, la partida debe transcurrir independientemente del problema ocurrido. Está prohibido ceder minutos de pausa por parte de la organización y del otro equipo por este motivo.

Se recomienda un juego limpio, avisando al equipo enemigo cuando se vaya a utilizar el comando /unpause.

## Inscripción

La inscripción se realizará mediante un formulario en la página web habilitada a tal efecto. Es obligatorio rellenar de forma precisa toda la información solicitada en la inscripción.

Todos los miembros del equipo deberán ser mayores de 16 años a fecha de comienzo del torneo.

Todos los equipos deben tener un capitán que será su portavoz. Éste es el encargado de facilitar la comunicación del equipo con la organización y de realizar el pago de la inscripción del equipo en el torneo.

El coste de inscripción es de 10€ por equipo y se abonará en la Gaming Room de la Universidad Politécnica de Cartagena antes del cierre de inscripciones. Deberán ir provistos del DNI a la hora de realizar el pago de la inscripción.

Los equipos estarán formados por cinco jugadores y un suplente opcional.

## Temporización

Apertura de inscripciones: 14 de mayo de 2018 a las 12:00h.

Cierre de inscripciones: 18 de mayo de 2018 a las 21:00h.

Fase no presencial:

- Fase de grupos: Entre el 21 de mayo de 2018 y el 27 de mayo de 2018.
- Cuartos de final: Entre el 28 de mayo de 2018 y el 31 de junio de 2018.

La fase presencial se desarrollará en la Gaming Room de UPCT Esports:

- 1 y 2 de junio de 2018.

## Premios

A continuación, se indican los premios para el torneo en el caso de que alcance el máximo de participantes.

- El equipo ganador recibirá cinco camisetas básicas y cinco alfombrillas del club UPCT Esports y una bonificación en RP por definir.
- El equipo subcampeón recibirá cinco alfombrillas del club UPCT Esports y una bonificación en RP por definir.
- El tercer clasificado recibirá una bonificación en RP por definir.
- El cuarto clasificado recibirá una bonificación en RP por definir.

**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: Todos los participantes deben de estar registrados en la página de comunidad de League of Legends.**