

REGLAMENTO

Competición League of Legends



1. Partidas

Mapa: Grieta del invocador.

Formato: Premade 5v5. Modo reclutamiento (Tournament Draft). Las partidas en las que se juegue 4 vs 5 no serán válidas.

Antes de empezar cada partida del torneo, ambos equipos deben asegurarse y verificar que este es el modo establecido para jugar la partida, así como de comprobar que los jugadores que hay en partida son los oficiales.

Todas las partidas se jugarán al mejor de 1 BO1, excepto la final que será al mejor de 3 BO3.

Las victorias te dan el pase a la siguiente ronda del cuadro, la derrota te llevará a la tabla del loser bracket o a la eliminación del torneo en caso de encontrarse ya en este.

Participantes: Podrán inscribirse 5 participantes y 1 reserva.

Si algún invocador no inscrito en la competición juega una partida, se dará por perdida al equipo donde jugó.

Baneo de campeones: El baneo de campeones se realizará estrictamente bajo las normas del modo reclutamiento, mediante el sistema automático del juego.

Placeholder:

El "placeholder" está permitido. Por placeholder entendemos que cuando un jugador A quiere hacer un intercambio de campeón con un jugador B, pero uno de los dos no tiene el campeón que el otro quiere jugar, entonces puede escoger un campeón aleatorio que cubra la plaza del campeón que realmente se va a utilizar.

Ejemplo de placeholder en caso de que se desee realizar

Pongamos por supuesto que el "jungler" de tu equipo quiere jugar "Hecarim", y que el "midlaner" quiere jugar "Ahri". En la selección de campeón, le toca escoger primero a "Ahri" pero quiere escoger el campeón de jungla para no dar a ver su campeón antes de que el "midlaner" enemigo escoja. Sin embargo, "Ahri" no tiene comprado a "Hecarim".

1º Se crea la partida en modo reclutamiento.

2º Cuando llega el turno de "Ahri", escoge en su lugar a "Teemo" (ya que no tiene a "Hecarim") y avisa al equipo enemigo de que "Teemo" está actuando como placeholder, y que el campeón que realmente está escogiendo es "Hecarim", que es para su jungla.

3º Una vez todos los jugadores hayan escogido a sus campeones, ambos equipos salen de la partida, y vuelven a comenzarla escogiendo a todos los campeones que habían escogido en la fase de selección de campeón anterior, con la única diferencia de que esta vez, el campeón escogido en vez de "Teemo" será "Hecarim" y lo escogerá directamente el "jungler" del equipo sin necesidad de cambio dentro de la selección de campeón

Siempre que se desee hacer placeholder, los jugadores del equipo en cuestión deben avisar de antemano a su contrincante acerca de qué campeón será un placeholder, y de cuál será el campeón que lo sustituirá. Si no se avisa de antemano, la partida deberá disputarse con los campeones que se hayan escogido desde un primer momento.

Con avisar de antemano, se entiende que se debe avisar antes de fijar el campeón (hacer Lock In) que será el placeholder.

Los invocadores utilizados antes y después de un placeholder tienen que ser exactamente los mismos. No se puede entrar en selección de campeón, hacer un placeholder, y volver a crear la partida con un invocador nuevo.

Los equipos tienen derecho a meter a un invocador cada uno como espectador.

Desconexión o problemas de conexión: En caso de desconexión o problemas puntuales por parte de alguno de los invocadores durante la partida, se podrá hacer una pausa mediante el comando "/pause".

Cada equipo dispondrá de 10 minutos de pausa (20 entre ambos), en caso de que algún jugador tenga un problema determinado. En caso de que el problema sea de desconexión o problemas referentes a la organización del evento, la pausa será ilimitada hasta que se resuelva el problema.

Retrasos y ausencias: Todos los jugadores deberán estar presentes al menos 5 minutos antes de la hora de comienzo de las partidas asignadas. Si uno de los equipos se retrasa por 15 minutos o más de la hora señalada para el comienzo de la partida se le dará por perdida la partida. El equipo que se haya presentado pasará directamente a la siguiente ronda. .

Lado de juego: La elección del lado del juego se realizará al azar por parte de la organización del torneo al igual que la distribución de los equipos en el bracket.

2. Metodología y normativas de inscripción

La competición constará de 16 equipos los cuales se distribuirán de forma aleatoria por el bracket. Los equipos y jugadores profesionales (suplentes incluidos) que hayan jugado al menos un partido de competición oficial (en cualquier país europeo), por ejemplo, en la Súper Liga Orange, después del 1 de enero del 2018, no podrán inscribirse a la competición.

3. Material

La organización pondrá al servicio del torneo 20 ordenadores de gran rendimiento para garantizar la mejor experiencia de los jugadores, es por ello que queda totalmente prohibido que cualquier jugador juegue con su ordenador propio. Por otra parte somos conscientes de la importancia y lo personales que resultan los periféricos, es por ello que todos los jugadores tienen la posibilidad de jugar con sus propios periféricos (ratón, alfombrilla, cascos, teclado) cualquier periférico cuya configuración pueda resultar incompatible o de problemas, será retirada y dicho jugador jugará con los periféricos ofrecidos por la organización.

4. Inscripciones al torneo

La inscripción al torneo de League Of Legends, tiene un precio de 30 euros por equipo, pudiendo inscribir este, hasta un máximo de 6 integrantes. Todo aquel equipo que quiera registrarse, deberá hacerlo previamente mediante los sistemas de inscripciones del evento, todo equipo que no esté previamente inscrito, no será admitido en el torneo. Por otro lado las plazas son limitadas, de forma que en el momento que se cubra el cupo de 16 equipos se cerrarán las plazas a la competición.

5.Premios

Los tres mejores equipos de la competición disfrutarán de premios de distintos tipos (económicos y en especie) con un valor, en conjunto, de alrededor de 300€.

6.Derecho de modificación

La organización se reserva el derecho a modificar las normas en cualquier momento que sea necesario con el fin de garantizar el juego limpio y la integridad de la competición.

7.Normas de conducta y deportividad

Conducta antideportiva: En el chat del juego todo está permitido hablar siempre y cuando sea respetando los buenos modales. Todo tipo de conversaciones antideportivas o violaciones de las reglas del chat serán sancionadas.

Utilización de hacks y exploits: Es ilegal la utilización de exploits en beneficio propio o ajeno, generando una ventaja competitiva.

Queda bajo el criterio de los oficiales encargados de supervisar el campeonato el determinar la falta y su penalización.

Los Hacks en cualquiera de sus formas serán considerados como una falta grave hacia las reglas del juego y provocará la eliminación del equipo de la competición y suspensión de sus cuentas (a través de su reporte a Riot Games).

Hack incluye map hacks, units hack o cualquier otra modificación del Software original de procedencia ilegal o no oficial y que produzca una ventaja sobre otros jugadores.

Penalizaciones: La organización del torneo decidirá la penalización sobre cualquier tipo de conducta antideportiva. Las penalizaciones que se incluyen son:

- Suspensión del jugador.
- Descalificación del equipo.
- Repetición de la partida.
- Pérdida de la partida.

Casos Particulares e Información Adicional

Si un jugador es baneado por Riot, no podrá participar en la competición.

8.Aceptación del documento

Al inscribirse al torneo de League Of Legends de GameX, queda implícitamente entendido que todos los jugadores y equipos aceptan todo lo expuesto en este reglamento. Para cualquier reclamación, duda o comentario, el correo de contacto es info@witgaming.es