



UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

Cátedra
estratégica E-Sports

BASES DE COMPETICIÓN LEAGUE OF LEGENDS: TROFEO RECTOR 2017/18.

1. Inscripciones.

- 1.1. Cada equipo podrá registrar un máximo de 7 jugadores.
- 1.2. Si un equipo se registra con un número inferior al de 7 jugadores, la organización no se hace responsable de los problemas que esto pueda acarrear al equipo posteriormente.
- 1.3. Cada jugador registrado deberá hacerlo con una cuenta de nivel 30 con, al menos, 20 campeones disponibles, campeones de rotación incluidos.
- 1.4. Sólo se podrá registrar una cuenta de League of Legends por jugador y será intransferible a otro jugador.
- 1.5. Los jugadores no podrán cambiar su nombre de invocador durante el transcurso de la competición.
- 1.6. El nombre del equipo como su TAG no se podrán cambiar durante el transcurso de la competición.
- 1.7. Los jugadores sólo podrán jugar en un único equipo durante el Trofeo Rector. No podrán fichar ni cambiar de equipo una vez iniciada la competición.
- 1.8. Los jugadores deberán presentar su DNI o Pasaporte en regla para verificar su identidad antes de jugar cada enfrentamiento.
- 1.9. Los nombres ofensivos o de incitación al odio, tanto de jugadores como de equipos, deberán ser modificados con anterioridad al inicio del torneo. Si no son modificados, el equipo o jugador poseedor de dicho nick será descalificado de la competición.
- 1.10. La normativa de comportamiento del 45º Trofeo Rector se rige por el Código de Invocador de RIOT.

2. *Formato de competición de Trofeo Rector.*

- 2.1. Trofeo Rector será una competición presencial de League of Legends con un sistema de grupos clásico por puntuación, se clasificarán los 2 primeros equipos de cada grupo a la siguiente fase.
- 2.2. Todos los enfrentamientos de la fase de grupos se realizarán en la sala de trofeos del pabellón de deportes de la UMA, pudiéndose jugar de lunes a viernes, rigiéndose el horario al publicado en las bases del Trofeo Rector.
- 2.3. La fase de grupos será bo2. En un enfrentamiento entre 2 equipos A y B pueden darse 3 resultados distintos: victoria del equipo A, empate y victoria del equipo B. Un equipo recibirá 2 puntos por cada victoria, 1 punto por cada empate y 0 puntos por cada derrota.
- 2.4. En caso de haber 32 equipos y 8 grupos, pasarán a la siguiente fase los 2 primeros clasificados de cada grupo. El cuadro de playoffs será a bo3.
- 2.5. En caso de empate por la clasificación, se usará el resultado del emparejamiento directo de dichos equipos para resolver el desempate.
- 2.6. En caso de que una partida quede sin resolver por causas de fuerza mayor, o alguna situación extrema, los árbitros podrán tomar una decisión respecto al resultado de dicha partida, siguiendo los siguientes criterios, siempre y cuando se haya superado el minuto 20:00 de partida.
 - 2.6.1. Diferencia de inhibidores: Cuando exista una diferencia de 2 o 3 inhibidores destruidos, ganará el equipo que haya destruido más inhibidores.
 - 2.6.2. Diferencia de torres: Cuando exista una diferencia de 4 o más torres, el equipo que más torres haya derribado será el ganador
 - 2.6.3. Diferencia de oro: Cuando exista una diferencia de 10.000 o más de oro, ganará el equipo con más oro acumulado.
 - 2.6.4. Diferencia de muertes: Cuando exista una diferencia de 15 o más muertes, el equipo que más muertes haya causado será el ganador.
 - 2.6.5. Si no se cumple ninguna de las anteriores circunstancias, se repetirá la partida correspondiente el siguiente día disponible. Los equipos deberán jugar obligatoriamente con los mismos campeones con los que jugaron la partida que no se haya podido resolver, sin posibilidad de repetir la fase de bloqueo y selección de campeones.
- 2.7. Los emparejamientos de la fase de grupos se organizarán de manera aleatoria y no se podrán hacer cambios en estos una vez establecidos y publicados dichos emparejamientos.
- 2.8. La organización se reserva el derecho a modificar los grupos si hay menos de 32 equipos apuntados por correcto funcionamiento de la competición.

- 2.9. La organización se reserva el derecho a modificar puntual y definitivamente, mediante previo aviso, los días de competición y sus horarios. Cuando esto ocurra, se notificará con un día de antelación a los equipos afectados por los posibles cambios.

3. *Preparación previa a los enfrentamientos.*

- 3.1. Todo equipo que vaya a competir, deberá estar presente en las instalaciones, al menos, 30 minutos antes de la hora seleccionada para el enfrentamiento.
- 3.1.1. En el caso de que un equipo completo no se presente en las instalaciones en ese rango de tiempo, el enfrentamiento se calificará como derrota.
- 3.1.2. En caso de no presentarse un equipo por segunda vez será expulsado del Trofeo Rector durante el resto de la competición.
- 3.2. El tiempo de preparación antes de cada enfrentamiento será de 15 minutos máximo, incluidos en los 30 minutos previos al comienzo de la partida.
- 3.3. Todos los jugadores podrán jugar los enfrentamientos con los periféricos (ratón y teclado) que prefieran. La organización pone a disposición de los jugadores los periféricos (de la marca Ozone) necesarios para jugar los enfrentamientos.
- 3.4. Los auriculares proporcionados por la organización no podrán ser cambiados. Recomendamos el uso añadido de auriculares intraurales (in ear) para la mejor insonorización y experiencia de competición posible. La organización no pone a disposición de los jugadores este tipo de auriculares por cuestiones de higiene.
- 3.5. En caso de producirse cualquier problema técnico o de cualquier otro tipo, se deberá notificar inmediatamente a los organizadores.
- 3.6. Cualquier problema técnico o de configuración deberá resolverse en los 15 minutos de tiempo de preparación, realizándose el enfrentamiento en el horario establecido.
- 3.6.1. Pueden darse casos en los que, debido a los problemas que se presenten, se produzca algún tipo de retraso antes del inicio del enfrentamiento. La organización se reserva el derecho a aplicar las sanciones o penalizaciones necesarias en tal situación.
- 3.7. Entre partida y partida en cada enfrentamiento BO2, la organización dejará 5 minutos de descanso a los equipos una vez finalizada la partida.

4. Normativa de enfrentamientos.

- 4.1. Todos los enfrentamientos se disputarán en el servidor LIVE de League of Legends con el último parche disponible.
- 4.2. Cada jugador deberá jugar única y exclusivamente con una cuenta del servidor EUW de League of Legends que previamente el representante de su equipo ha registrado en la inscripción inicial al inicio de la temporada. En caso de que dicha cuenta esté temporal o permanentemente inactiva o inaccesible por cualquier sanción, el jugador poseedor de la misma no podrá jugar, siguiendo así el código de invocador de RIOT.
- 4.3. Estará permitido el uso de cualquier personaje, siempre y cuando no esté desactivado por el propio servidor de League of Legends.
- 4.4. Para la fase de picks y bans usaremos la herramienta "*Pick Ban Tool*" de <http://prodraft.leagueoflegends.com/>. Esta herramienta (y los puntos explicados a continuación) sólo servirán si el servidor de torneo no está activo.
 - 4.4.1. A cada capitán se le facilitará un enlace para realizar los bloqueos y selección de campeones para su equipo. Al resto de jugadores se les facilitará un enlace para visualizar dicha fase de bloqueo y selección de campeones.
 - 4.4.2. Durante esta fase, el capitán será el encargado de realizar los bloqueos y selección de campeones para el equipo completo.
 - 4.4.3. Durante esta fase, se permite que el equipo pueda comunicarse con el coach, en el caso de que un equipo disponga de dicho puesto. Dicho coach deberá salir del área de juego una vez terminada la fase de picks & bans.
 - 4.4.4. Los jugadores comunicarán al capitán vía TS3 los campeones que deseen bloquear y seleccionar en cada caso.
 - 4.4.5. La fase de selección de campeones se realizará con un total de 10 bloqueos, donde se seguirá el siguiente orden:
 - 4.4.5.1. Se bloquean 3 campeones por equipo.
 - 4.4.5.2. Se seleccionan 3 campeones por equipo.
 - 4.4.5.3. Se bloquean otros 2 campeones por equipo.
 - 4.4.5.4. Se seleccionan los 2 campeones restantes por equipo.
 - 4.4.6. Durante la selección de campeones mediante la aplicación "*Pick Ban Tool*", los equipos que se enfrenten deberán permanecer en la sala de espera de una partida personalizada "*Torneo de Reclutamiento*", la cual será gestionada por el técnico de control correspondiente.

- 4.4.7. Una vez finalizado el proceso de selección de campeones, el técnico de control de la sala de espera lanzará la partida personalizada. Deberán realizarse la selección de campeones de igual manera que en la aplicación "*Pick Ban Tool*".
 - 4.4.7.1. Si un equipo no selecciona los mismos campeones o bloquea algún campeón que ha sido seleccionado en el paso anterior, se reiniciará la partida para que se realicen correctamente todos los bloqueos y selección de campeones.
 - 4.4.7.2. En el caso de que un equipo no seleccione los campeones correctos en más de una ocasión en el mismo enfrentamiento, la organización se reserva el derecho a calificar el partido como derrota para dicho equipo.
- 4.5. Se permitirá el uso de las pausas durante cualquier enfrentamiento. Cada equipo tendrá derecho a 15 minutos de pausa por partida distribuidos en un máximo de 3 pausas. Las pausas podrán realizarse por problemas técnicos como alto ping, desconexiones, bugs, reinicios, frame drops y problemas puntuales de configuración de audio o vídeo. Las pausas deberán notificarse al árbitro antes de producirse. Las pausas no justificadas o realizadas sin el consentimiento del árbitro correspondiente serán penalizadas causando que el equipo que la realice pierda inmediatamente el partido en juego.
- 4.6. Durante la partida, los jugadores de cada equipo sólo se podrán comunicar entre ellos mismos. La organización administrará un canal de TS3 para que cada equipo pueda realizar esto por medio de intercambio de voz a tiempo real.
- 4.7. Se prohíbe el uso de cualquier tipo de trampas, ayuda externa o scripts que puedan alterar el resultado de la competición. En caso de que un equipo haga uso de estas, será expulsado de la competición para la temporada actual y la temporada siguiente.
- 4.8. Los jugadores no podrán comunicarse con cualquier persona o personas que no sean sus propios compañeros de equipo durante la realización de las partidas. Se prohíbe el uso de cualquier herramienta de comunicación (teléfono, correo electrónico, discord, skype, etc.) durante la realización de las partidas.
- 4.9. No está permitido el uso de la herramienta "Surrender" o "Rendirse". En caso de ser usada, el equipo será amonestado según el criterio de la organización.
- 4.10. No está permitido el uso de teléfonos móviles ni otros dispositivos electrónicos en el transcurso de la partida, así como tenerlos encima de la mesa.
- 4.11. Todos los enfrentamientos deberán ser jugados por 10 participantes. No se le permite a ningún equipo jugar con menos de 5 jugadores.

- 4.12. Los equipos elegirán lado de juego (lado azul o lado rojo) según el sistema de lanzamiento de moneda. La moneda se lanzará, estén o no los equipos participantes, 30 minutos antes del comienzo de un enfrentamiento.
 - 4.12.1. En caso de que un solo equipo esté presente en el lanzamiento de la moneda, este equipo elegirá lado directamente.
 - 4.12.2. En caso de que ningún equipo esté presente durante el lanzamiento de la moneda, el jugador de un equipo que se presente en primer lugar en la puerta de acceso al área de juego.
 - 4.12.3. La moneda se lanzará en el área de juego donde se celebrará el enfrentamiento correspondiente. La organización no se hace responsable de que un equipo no esté presente en el lanzamiento de moneda, aunque lo esté en las instalaciones o inmediaciones.

5. *Normativa de conducta y posibles sanciones.*

- 5.1. Todos los jugadores han de mantener una correcta conducta con los organizadores, los oponentes y el público. No se permitirá el uso de lenguaje y conductas abusivas o violentas. En el caso de que un jugador falte el respeto o use un lenguaje o conducta abusiva, agresiva o violenta, será expulsado de las instalaciones y su equipo obtendrá el resultado del enfrentamiento como derrota. Además, dicho jugador será expulsado inmediatamente de la competición, obligando a su equipo a buscar un sustituto antes del próximo enfrentamiento.
- 5.2. La organización recomienda el mínimo/nulo uso del chat general dentro de la partida, tomando las medidas necesarias en el caso de que un jugador o jugadores lo use intensivamente o para desafiar, humillar o mofarse de sus oponentes. En caso de que un jugador o varios del mismo equipo realice mofas o burlas, el equipo completo será amonestado.
- 5.3. Las sanciones llevadas a cabo según el número de amonestaciones acumuladas durante la competición serán:
 - 5.3.1. Primera amonestación: Aviso por parte de la organización.
 - 5.3.2. Segunda amonestación: Siguiendo partida (que no enfrentamiento) será calificada como derrota y no será jugada en ningún caso, ganando el equipo rival correspondiente.
 - 5.3.3. Tercera amonestación: Descalificación completa del equipo de la competición.
- 5.4. No está permitido dejarse ganar a propósito para alterar el resultado de los enfrentamientos. En el caso de que esto suceda, la organización tomará las

medidas necesarias para sancionar o amonestar a los jugadores o a los equipos implicados.

- 5.5. Para cualquier otro tipo de problema con respecto a la falta de respeto, el mal comportamiento o el incumplimiento del código de conducta no reflejado en este documento, ya sea a los oponentes, el público o la organización, dicha organización se reserva el derecho a tomar las medidas necesarias para amonestar a los jugadores o a los equipos implicados.

6. *Normas generales.*

- 6.1. Bolsa de equipos de reserva: La organización creará una bolsa de equipos de reserva ordenada según los mismos criterios de selección de equipos para la Trofeo Rector. Dichos equipos serán notificados cuando finalicen los procesos de selección.
- 6.2. Expulsión de un equipo de la competición: En el caso de que un equipo sea expulsado de la competición Trofeo Rector durante la fase de grupo, el equipo que se encuentre el primero por orden de lista en la bolsa de equipos de reserva ocupará su lugar. En el caso de que un equipo sea expulsado de la competición Trofeo Rector durante la fase de playoffs, esa plaza no será reemplazada.
- 6.3. Para posibles controversias que no sean recogidas o pongan en duda estas reglas, la organización se reserva el derecho a actuar de la manera que considere más conveniente y perjudique en menor manera posible a los jugadores del torneo.
- 6.4. Cuando la organización lo considere necesario, se revisarán estas reglas de competición, comunicándose previamente a todos los jugadores y equipos que se encuentren compitiendo en el Trofeo Rector. Esto puede dar lugar a que se modifique el reglamento en parte o en su totalidad.