



# XI Torneo Santa Tecla

## REGLAMENTO



# ÍNDICE

<b>ESTRUCTURA.....</b>	<b>3</b>
Torneo Regular:.....	3
Circuito Santa Tecla:.....	3
Sistema de Clasificación:.....	3
Plantillas:.....	4
Normativa de inscripción de jugadores: .....	4
Normativa de partidos .....	5
Código de conducta.....	7
<b>EQUIPOS.....</b>	<b>7</b>
Abandono de jugadores.....	7
Plantillas.....	7
Expulsión de un equipo .....	7
<b>SERVIDOR DISCORD.....</b>	<b>7</b>
<b>OTROS .....</b>	<b>7</b>
Derecho de modificación.....	7
Aceptación de las normas.....	8
Reclamación de premios .....	8

# 1. ESTRUCTURA

## 1.1. Torneo Regular:

La competición estará compuesta por un total de 24 equipos que lucharán por hacerse con la victoria.

Cada periodo competitivo o fase del torneo tendrá la siguiente estructura:

- **Sorteo de Grupos** (8 de octubre de 2021): Sorteo con el que se determinarán los grupos para la siguiente fase.
- **Fase de grupos** (8 al 17 de octubre de 2021): En esta fase se tendrán 8 grupos de 3 equipos cada uno. (En caso de tener menos equipos el reparto se reajustará de manera proporcional).

En caso de ganar, se sumarán 3 puntos, en caso contrario no se obtendrán puntos.

- **Cuartos de final** (18 al 22 de octubre de 2021): A esta fase pasarán aquellos equipos que hayan quedado en primera posición en sus respectivos grupos.

Se jugará a 3 mapas donde el equipo ganador será el que gane 2 de esos mapas.

- **Semifinales** (22 al 25 de octubre de 2021): A esta fase pasarán aquellos equipos que hayan ganado previamente los cuartos de final.

Se jugarán 3 mapas donde el equipo ganador será el que gane 2 de esos mapas.

- **Gran Final:** (27 de octubre de 2021): A esta fase pasarán aquellos equipos que hayan ganado previamente las semifinales.

Se jugarán 3 mapas donde el equipo ganador será el que gane 2 de esos mapas.

## 1.2. Circuito Santa Tecla:

El XI Torneo Aficionado de League of Legends forma parte de las diferentes actividades llevadas a cabo durante la Semana de Santa Tecla de la Escuela Superior de Informática y no es ninguna competición oficial.

## 1.3. Sistema de Clasificación:

Durante la fase de grupos del torneo, la clasificación se realizará de manera ordinal de mayor a menor número de puntos obtenido durante la ya mencionada fase.

En el caso de empate en puntos en la clasificación, se seguirán los siguientes criterios:



- **Aspectos Generales:** Todos los partidos de desempate se jugarán a criterio de la DAI según la disponibilidad de horarios y se informará a los equipos.

Se evitará siempre jugar partidos de desempate por lo que se seguirá el criterio de diferencia de kills total durante toda la fase de grupos.

Pero en caso de realizarse un partido de desempate, todas las elecciones de lado en los partidos de desempate se realizarán mediante un lanzamiento de moneda; el equipo que lo gane obtendrá la decisión de elegir en qué lado quiere jugar.

En caso de problemas de calendario, la DAI se reserva el derecho a modificar la fecha del encuentro y avisará a todos los equipos con la mayor brevedad posible.

- **Empate entre dos equipos:** El equipo que obtuvo la victoria entre ellos ocupará la posición de superior en la clasificación.

#### 1.4. Plantillas:

Todos los equipos estarán obligados a tener un mínimo de 5 jugadores. Es posible tener hasta 7 jugadores por equipo. Al menos 1 de estos jugadores deben de pertenecer a la Escuela Superior de Informática para poder inscribir al equipo.

Como medida adicional el jugador que sea capitán debe ser obligatoriamente de la Escuela Superior de Informática y jugar todos los partidos.

#### 1.5. Normativa de inscripción de jugadores:

**Sanciones de la DAI:** Antes de iniciar cada periodo competitivo y durante los mismos, se podrán aplicar sanciones a los jugadores que incumplan el código de invocador de League of Legends. Con especial atención al código de conducta de este Torneo explicado en su correspondiente apartado.

**Restricciones de Jugadores:** Los jugadores que participen en la competición deberán entrar dentro del perfil descrito en el apartado de Equipos de este documento.

**Ventana de inscripción de jugadores a la competición:** En primer lugar, una vez cerrado el plazo de inscripciones de jugadores, la organización podrá hacer públicos todos los jugadores de las plantillas.

Los equipos no podrán incorporar jugadores a su plantilla ni modificarla en ningún momento durante la competición sin el consentimiento expreso de la DAI.

## 1.6. Normativa de partidos

**Servidor de juego:** Todos los partidos disputados de la competición se jugarán en el servidor LIVE de EUW. Cada jugador tendrá que utilizar su cuenta principal correspondiente durante toda la competición.

**Acceso y especificaciones de la sala de juego:** Todos los partidos se disputarán en formato “torneo de reclutamiento” en la Grieta del Invocador y con el espectador abierto.

**Asistencia e incomparecencia:** Los jugadores deberán estar disponibles 15 minutos antes de la hora prevista para su partido. En ese momento los jugadores deberán tener el último parche actualizado y las opciones de partida correctamente configuradas.

Una vez ambos equipos estén preparados podrá iniciarse la partida en cualquier momento. En el caso de incomparecencia por parte de algún equipo, éste tendrá hasta 20 minutos tras la hora fijada para el inicio del partido. En caso contrario, se le dará por perdido el partido. No obstante, el equipo rival puede extender ese periodo de tiempo si lo considera adecuado y conforme al buen espíritu deportivo, incluso llegando a cambiar el partido a otro día siempre y cuando se dispute dentro de la misma fase del torneo.

La organización se exime de toda responsabilidad, tanto de ataques DDOS, como de caídas de internet de los jugadores. El equipo podrá sustituir al jugador o jugadores ausentes por otros miembros de la plantilla.

**Nombre dentro del juego:** El nombre de invocador deberá ser el mismo para todo el periodo de competición.

Los nombres no pueden contener vulgaridades ni ser ofensivos. La organización avisará al equipo en cuestión en caso de que el nombre de invocador no sea aceptado para que lo modifique.

En caso de incumplir estos puntos, el equipo o jugador podrá ser sancionados.

**Acuerdo de Fecha y Horario de Juego:** Las fechas y horas de cada encuentro deberán ser pactadas entre los capitanes de cada equipo rival teniendo siempre en cuenta las fechas de finalización de cada una de las fases del torneo. Ante cualquier problema siempre contactar con la organización.

**Lado y First Pick:** El lado y first pick se decidirá en el primer enfrentamiento entre dos equipos utilizando una moneda. En caso de disputarse varios mapas el lado deberá elegirlo el equipo perdedor del anterior encuentro.

**Uso de las pausas / Desconexiones:** Si se produce una desconexión de uno o varios jugadores se deberá pausar el partido. Si la desconexión se produce intencionadamente por la acción de un jugador, su equipo perderá el partido.

La organización podrá declarar vencedor al equipo rival cuando se demuestre que hubo una desconexión voluntaria de un jugador, aun cuando este hecho se conozca una vez finalizado el partido.

Cada equipo tiene 10 minutos de pausa en cada mapa. En el caso de que se superen los 10 minutos el partido deberá continuar. El otro equipo, en signo de deportividad, puede prestar parte de sus 10 minutos.

Las pausas en mitad de una pelea no están permitidas y serán consideradas como intencionadas quedando expuestas a las sanciones anteriormente mencionadas.

**Reprogramación de partidos por causa mayor:** En el caso de que ocurra un imprevisto con el servidor de juego o causas externas que impidan disputar el partido en la fecha oficial, el encuentro se reprogramará a otro día y se deberá jugar con el mismo quinteto y plantilla de la fecha del partido.



**Uso de suplentes:** Antes de disputar cada partido, el equipo rival y la organización deben tener constancia de que el equipo va a utilizar suplentes indicando quienes son.

**Colocación y Picks / Bans:** Al entrar a la partida los jugadores deben colocarse correctamente por orden de Top, Jungler, Mid, Adc, Support.

Finalmente, la DAI apela al sentido común y buen espíritu deportivo de ambos equipos en el caso de que pueda producirse algún problema durante el draft.

**Espectadores en partida:** Cualquier miembro del staff, jugador no titular o persona que vaya a realizar un fancast puede colocarse en el hueco del espectador.

**Campeones Baneados:** Un campeón que haya salido recientemente o haya sido modificado por completo, estará baneado durante la siguiente semana de competición. La organización podrá prohibir un campeón en caso de que éste sufra problemas/bugs, avisando previamente a todos los equipos en el menor tiempo posible.

**Skins:** Todas las skins estarán disponibles excepto si en algún momento puntual del torneo se avisa de que una skin no puede jugarse, puesto que provoque un bug visual en el juego.

No obstante, desde la DAI recomendamos encarecidamente evitar el uso de skins ampliamente conocidas como prohibidas dentro del entorno competitivo profesional; y apelamos a la buena fe y deportividad de los equipos para resolver posibles problemas referentes a skins de una forma amistosa entre ambas partes.

**Cesión de derechos de imagen:** Los equipos que participan en la competición aceptan la cesión de los derechos de imagen para la retransmisión en directo y diferido, por cualquier medio o canal, de los partidos, así como en otros contenidos que se puedan derivar como mejores jugadas, entrevistas, resúmenes, etc.

**Victoria por causas externas:** En el caso extremo de que ocurra un imprevisto técnico y no se pueda continuar jugando, si la partida ha superado el minuto 20:00, un organizador podrá conceder la victoria a un equipo en caso de que determine que un equipo no puede evitar la derrota con una certeza razonable.

Los siguientes criterios pueden ser utilizados para tomar la decisión.

Diferencia de oro. La diferencia de oro es más del 33 % entre los equipos.

- Diferencia de torretas. La diferencia de torretas derribadas es de 7 o más.
- Diferencia de inhibidores. La diferencia de inhibidores derribados es de 2 o más.
- Diferencia de torretas del nexo. La diferencia de torretas del nexo es de 2.
- Situación de victoria. En el momento de la pausa, el árbitro considera que el resultado de la partida no puede ser otro que la victoria de uno de los equipos.

**Cambio de calendario:** La organización se reserva el derecho a realizar cambios en el calendario y los horarios de los partidos. En este caso la organización lo notificará a todos los equipos en la mayor brevedad posible.

**Introducción de resultados:** Por último, y no menos importante, para facilitar el trabajo a los árbitros y administradores de la competición, rogamos que TODOS los equipos, al finalizar sus partidos, introduzcan el resultado del partido en el chat de equipo del servidor de Discord del que se habla en su correspondiente sección.



## 1.7. Código de conducta

Los jugadores y miembros del equipo deberán mantener siempre la cortesía con sus oponentes, el público y el personal de la organización. En particular, no se permitirá el comportamiento violento o el lenguaje que atente contra la dignidad de las personas.

Los jugadores miembros del equipo deberán tener presente que los partidos que pueden retransmitirse y son, por tanto, accesibles a menores. Los jugadores y miembros del equipo están en la obligación de conocer el reglamento de la competición y del Circuito Santa Tecla y prestar atención a las indicaciones de los árbitros durante los partidos.

Los jugadores no podrán tomar sustancias ilegales. Está prohibido dejarse ganar o jugar mal a propósito para adulterar el resultado del partido. De igual manera, todos los jugadores deberán tener presente el código de conducta recogido en la Normativa general del Circuito Santa Tecla.

## 2. EQUIPOS

### 2.1. Abandono de jugadores

Si un jugador abandona su equipo unilateralmente durante el torneo, el jugador no podrá volver a ser inscrito en la competición y puede dejar inhabilitado a su equipo en caso de no cumplir el mínimo de jugadores.

### 2.2. Plantillas

Las plantillas de los equipos serán las conformes al propio registro del equipo.

### 2.3. Expulsión de un equipo

Si un equipo es expulsado del torneo, todos sus partidos quedarán como perdidos y se sumarán los puntos a los demás equipos.

## 3. SERVIDOR DISCORD

En esta competición se contará con un servidor de Discord mediante el cual los equipos deben ponerse en contacto entre ellos y también con los organizadores para cuestiones de cualquier índole.

El enlace del servidor será enviado una vez esté rellena la inscripción.

## 4. OTROS

### 4.1. 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.

#### 4.2. Aceptación de las normas

Todos los jugadores y equipos que disputen la competición aceptarán automáticamente todo lo expuesto en este reglamento.

#### 4.3. Reclamación de premios

El premio para el ganador será de 300€ y para el subcampeón de 100€, y será financiado por la orgánica 00440470 de la Escuela Superior de Informática. Un integrante de cada equipo premiado deberá dirigirse a la secretaría del centro para solicitar el cobro del premio.

**Cada equipo nombrará un representante, el premio será entregado al representante.**

***IMPORTANTE: la organización se reserva el derecho a modificar el reglamento antes del comienzo del torneo y durante su transcurso si así fuera necesario, al igual que aplicar medidas no mencionadas en este documento de manera extraordinaria.***

***IMPORTANTE: cualquier incidencia deberá ser comunicada a los organizadores, los cuales tomarán las medidas que mejor se ajusten al reglamento y espíritu de juego. Las decisiones de estos serán definitivas.***

***IMPORTANTE: el incumplimiento de cualquiera de las reglas anteriores supondrá la eliminación del equipo en la competición. En caso de haberse realizado los partidos, no se podrán garantizar los premios.***