

TORNEO LOL UV 2018



BASES TORNEO LOL UV

INSCRIPCIÓN:

- El capitán del equipo debe de mandar un correo con los nombres y RUT de cada integrante, además de adjuntar sus respectivos certificados de alumno regular, nombre del equipo y nombres de invocador.
- Los equipos deben ser constituidos por mínimo 5 jugadores, se les permite tener 3 reservas opcionalmente.

EQUIPOS:

- Los integrantes del equipo deben pertenecer a la Universidad de Valparaíso, estos deben ser de **la misma carrera**, en el caso de que ocurra una **fusión de carreras** bajo las condiciones proporcionadas por FEUV, los integrantes del equipo deben ser de las carreras fusionadas.
- El equipo debe estar constituido por 5 jugadores **mínimo** u 8 jugadores **máximo** (3 de estos jugadores serán de reserva).
- Cada equipo debe contar con **un capitán** quien tiene el deber de comunicarse con el equipo y los representantes del torneo.
- Cada capitán debe mandar un correo adjuntando certificados de alumno regular de cada integrante del equipo al correo indicado.
- Cualquier actitud antideportiva o de mal comportamiento **se verá sancionado**, escalando la sanción según la gravedad de esta.

FECHAS Y HORARIOS DEL TORNEO:

- Martes 3 de abril y Miércoles 4 de abril
- Horario de inicio: 19:00 hrs
- Horario de término: Al terminar las partidas y que estén validadas por la organización del torneo

GLOSARIO:

Bloqueos: Campeones eliminados de la lista durante la fase de selección por ambos equipos.

Capitán del equipo: Jugador seleccionado por el equipo que organiza este y es el punto de conexión entre el equipo y los organizadores.

Enfrentamiento: La serie de partidas que debe ganar un equipo para avanzar a la ronda siguiente de un torneo. Normalmente los ganadores se definen en una, tres o cinco partidas. Ejemplo: Un enfrentamiento a una partida se disputa al mejor en esa partida siendo eliminación directa del equipo perdedor.

Equipo: Los invocadores que juegan bajo una misma denominación.

Incomparencia: Lo que ocurre cuando un equipo avanza a la ronda siguiente de un torneo sin disputar un enfrentamiento.

Jugadores de reserva/ sustitutos: cualquier jugador que forma parte de un equipo, pero que no es uno de los cinco titulares para una partida. Estos jugadores pueden participar en lugar de un titular, previa autorización de un representante del torneo.

Partida: Fase completa del juego, incluida la fase de selección y bloqueos (pasando los dos minutos se puede contar como partida completa en caso de algún inconveniente).

Partida registrada(PR): Una partida de torneo que llegó a un punto en el que ya no se puede reiniciarse salvo circunstancias extremas(dos min).

Plantel: El conjunto de jugadores de un equipo, incluidos los miembros titulares y reservas.

Plantel Titular: Conjunto de jugadores, que son los primeros en representar a su equipo.

Suplentes: Aquellos jugadores que pertenecen a la banca de recambio del plantel titular.

FIGURAS DEL TORNEO:

A efectos de organización de los torneos se definen los siguientes papeles, a los cuales nos referiremos a lo largo de este documento:

- Representantes del torneo
 - Organizadores del torneo (OT)
 - Árbitros
- Jugadores
- Jugadores de reserva / sustitutos
- Capitanes de equipo

Los organizadores y los árbitros son los representantes del torneo.

Los jugadores son los miembros de los equipos que participan en el torneo, sea en el plantel titular o de calidad de suplentes.

Cada equipo cuenta con un jugador designado como capitán.

Los jugadores de reserva/sustitutos son jugadores adicionales de un equipo que pueden reemplazar a un titular del plantel perteneciente a su equipo.

ORGANIZADOR DEL TORNEO:

Los organizadores son los encargados de que el torneo se desarrolle sin contratiempos. Estas son las obligaciones de un organizador:

- Registrar el torneo en torneos League of Legends
- Ofrecer una ubicación adecuada para el torneo, ya sea online o en una sede física
- Promocionar el torneo
- Designar a los distintos representantes del torneo para todas las funciones necesarias
- Aportar todos los elementos materiales necesarios para que se desarrolle el torneo
- Garantizar que se informe oportunamente a Riot Games sobre el resultado del torneo.
- **Aprenderse las normas oficiales**, contenidas en este documento, para impedir que se produzcan trampas o situaciones irregulares.

Los organizadores del torneo son la máxima autoridad en todo lo relativo a la logística. El término “logística” incluye, entre las otras, las siguientes cuestiones: La elección de la sede, la selección de los comentaristas, el control del material para asegurarse de que todo funciona bien, el registro del torneo, los

enfrentamientos, la duración y los horarios del torneo y la estructura de premios.

ÁRBITRO:

Los árbitros para el torneo LOL UV pueden ser tanto externos como internos de la Universidad de Valparaíso, con la condición de que no pueden participar en el torneo.

En el caso de los torneos presenciales, los árbitros deben estar presentes en el lugar para resolver las disputas, interpretar las normas y tomar cualquier decisión oficial.

RESPONSABILIDADES DE LOS ÁRBITROS:

- Dar respuesta a cualquiera infracción de las normas del juego o del torneo que detecten o de la que sean informados.
- Asignar los castigos por el incumplimiento de las normas y notificar sus decisiones a los demás representantes del torneo.

Si un árbitro tiene que ausentarse debe dejar siempre un árbitro sustituto, de manera que es importante que los organizadores del torneo contemplen contar con reemplazos disponibles para que todo el mundo pueda desarrollar sus funciones con comodidad. Si el torneo no cuenta con un árbitro designado específicamente, el organizador ocupará el puesto.

Los árbitros son la máxima autoridad a la hora de determinar si se produjeron infracciones de las normas y asignar los castigos correspondientes. También les corresponde a ellos tomar las medidas necesarias para garantizar que se cumplan los protocolos del torneo. Entre sus responsabilidades se incluyen, entre otras: asignar los castigos por infracciones de las normas, controlar los planteles activos de los equipos, garantizar el cumplimiento de los protocolos de selección de lado y campeón durante las partidas, asegurar que la selección de campeones se realice correctamente, tutelar los protocolos de fin de partida y encargarse de que se registren correctamente los resultados de las partidas.

JUGADORES DE RESERVA / SUSTITUTOS:

Los jugadores de reserva son miembros de un equipo que están disponibles para reemplazar a algún jugador titular durante una partida. cualquier cambio en la composición del equipo para una partida debe ser comunicada a un árbitro antes de que inicie dicha partida.

JUGADORES:

Los jugadores de la Universidad de Valparaíso deben observarse en todo momento con un comportamiento deportivo, así que es importante que todo el mundo conozca bien **El Código del Invocador**. También deben cumplir las siguientes normas:

- Comportarse de manera respetuosa con los representantes del torneo, los demás jugadores y no incurrir en conductas antideportivas.
- Llegar a tiempo (en este caso virtualmente en el servidor) y en condiciones, tanto al comienzo del torneo como al de las partidas o enfrentamientos.
- Notificar al árbitro o el organizador del torneo en cualquier infracción (del tipo que sea) que detecten.
- Poner inmediatamente en conocimiento de un árbitro o del organizador del torneo cualquier

irregularidad relacionada con el registro de los resultados.

- Tener una cuenta de League Of Legends lista para jugar con el servidor regional apropiado (que debe incluir los campeones o runas que el jugador quiera utilizar)
- Abstenerse de participar en torneos en los que no se tenga permiso para participar.
- Familiarizarse con **todas las normas** que esté usando el organizador del torneo (**en especial estas**).

Estas responsabilidades seguirán en vigor aun cuando algún representante del torneo se ofrece amablemente a ayudar a los jugadores con ellas.

CAPITÁN DEL EQUIPO:

Todos los equipos deben elegir a un capitán. Los capitanes ejercen como un punto de contacto entre el equipo y los representantes del torneo. Además de sus responsabilidades normales como jugadores, los capitanes deben:

- Comunicarse con los representantes del torneo en nombre de su equipo.
- Comunicarse con los demás equipos en nombre de su equipo.

- Ejercer como máxima autoridad con relación a las decisiones de su equipo durante el torneo.
- Comunicar toda la información requerida a su equipo
- Representar con fidelidad las opiniones colectivas de su equipo.

Una vez que el torneo esté en marcha, un equipo solo puede cambiar de capitán con la autorización de los árbitros (que normalmente sólo la concederá si el capitán no puede seguir participando en el torneo).

PARTICIPACIÓN:

Cualquier alumno regular de la Universidad Valparaíso puede participar en el torneo con las siguientes excepciones:

- Aquellos que no tengan su situación de alumno regular al día.
- Aquellos que crean un equipo con otra carrera **sin avisar ni regular** sobre su fusión a los representantes del torneo.
- Aquellas personas a las que se lo prohíban la legislación local, las normas del torneo.
- Todos los representantes y apoyos del torneo no pueden participar.

Cualquiera puede ejercer como representante de un torneo, con las siguientes excepciones:

- Aquellas personas a las que se lo prohíba expresamente Riot Games.
- Aquellas personas a las que se lo prohíban expresamente las normas de participación del torneo.
- Cualquiera que vaya a participar en el torneo como jugador.

Los representantes y el personal de apoyo de un torneo no pueden prohibir a nadie que no se encuentre en alguno de los casos anteriores que participe en el torneo.

MECÁNICAS DEL TORNEO:

MAPAS Y MODOS DE JUEGO:

Todos los torneos autorizados por Riot deben usar mapas oficiales de League of Legends que cuenten al menos con una cola de juego. En este momento, La Grieta del Invocador es la única abierta de manera permanente. En cada mapa se utilizarán las normas y condiciones de victoria

estándar. Los organizadores y participantes no están autorizados a crear tipos de partidas no estándar alterando Las reglas o las condiciones de juego del mapa o la partida.

Las selecciones y bloqueos deben realizarse siguiendo los mismos métodos que se utilizan en el cliente (normal, reclutamiento, todos aleatorios o reclutamiento de torneo).

Se finaliza el ciclo de partidas diarias cuando todas estas sean realizadas y validadas (se estima de 2 a 3 partidas diarias por equipo) y las rondas avanzan cuando termine la última partida de la ronda***.

CUADROS Y ASIGNACIÓN DE POSICIONES:

Los torneos autorizados por Riot solo pueden usar los siguientes tipos de cuadro: De eliminatoria única o doble. También se pueden utilizar grupos todos contra todos que desemboquen en uno de los mencionados tipos de cuadro.

Eliminatoria a enfrentamiento único: Un tipo de cuadro en el que el equipo que pierde un solo enfrentamiento resulta eliminado.

Eliminatoria a enfrentamiento doble: Un tipo de cuadro en el que el equipo que pierde dos enfrentamientos resulta eliminado.

Los torneos autorizados deben usar el sistema aleatorio de cabezas de serie. De este modo se elimina todo riesgo de parcialidad por parte de representantes del torneo o jugadores.

PRELIMINARES A LAS PARTIDAS:

Es importante que los jugadores y organizadores dispongan del calendario y los protocolos del torneo, claramente organizados, para garantizar que la competición se desarrolle sin contratiempo y con puntualidad. Los retrasos tienden a acumularse y multiplicarse, por lo que ceñirse al calendario previsto es de máxima importancia. A nadie le gusta participar en este tipo de torneos que nunca terminan y el cansancio de jugadores y organizadores es algo muy real que puede tener efectos muy negativos sobre el desarrollo de un torneo.

HORA DE INICIO DE LA RONDA:

Los organizadores van establecer una hora concreta para el inicio de una ronda o dejar que se lleve a cabo al final de la anterior. Sea como sea, todos los jugadores y representantes del torneo deben estar listos para jugar cuando llegue el momento. Es responsabilidad de los representantes del torneo asegurarse de que esta información sea del dominio público.

Es **responsabilidad del capitán** asegurarse de que su equipo esté listo al comienzo de cada ronda.

Si se produce un problema generalizado con el cliente o el servidor de League of Legends que escapa al control de los representantes del torneo, sigue Las indicaciones del Apéndice B: Problemas técnicos Para calcular el tiempo necesario para cada fase del torneo, también puedes consultar el Apéndice B: Problemas técnicos.

TIEMPO DE PREPARACIÓN:

El tiempo de preparación son los diez (10) primeros minutos de la ronda y los cinco (5) minutos que hay entre partida y partida. Los equipos deben usarlo para

asegurarse de que están preparados para jugar. Esto quiere decir que deberán:

- Iniciar sesión en el servidor correcto del cliente usando su cuenta.
- Crear la sala de la partida (o unirse a ella) y, en caso necesario, comunicar al organizador del torneo el nombre de esta.

La organización no tiene por qué esperar a que se consuma el tiempo de preparación si los dos equipos del enfrentamiento indicaron que ya están listos.

SELECCIONES Y BLOQUEOS:

El organizador del torneo debe anunciar qué equipo va a ser el primero en elegir lado y bloquear campeones. En el Apéndice A: Buenas prácticas hay algunos consejos sobre la asignación de lados. Si un enfrentamiento comprende más de una partida, los equipos se alternarán para elegir lado en cada partida.

FALLO TÉCNICO DEL EQUIPO:

Si un jugador tiene algún problema con el equipo que le proporcionó el organizador del torneo durante el tiempo

de preparación, deberá notificarlo de inmediato al árbitro para que el responsable del equipo pueda resolverlo. Además, cada 30 minutos, el organizador deberá informar a los jugadores afectados sobre la situación y las medidas que se están tomando para resolver el problema.

PROTOSCOLOS DENTRO DE LA PARTIDA

PARTIDA REGISTRADA:

Una partida registrada (“PR”) es aquella partida en la que los diez jugadores se conectaron y se llegó a un punto de interacción entre los equipos rivales (véase a continuación). En cuanto una partida alcanza el estatus de PR no se permiten más reinicios y la partida se considerada “oficial” a partir de ese momento. A partir de entonces, la partida sólo puede reiniciarse **en condiciones muy concretas**, y siempre que se haga se repetirá el proceso de selecciones y bloqueos. Las condiciones que determinan que una partida pasa a ser PR son:

- Cualquiera de los equipos acierta con un ataque o habilidad contra súbditos, criaturas de la jungla, estructuras o campeones enemigos.

- Se establece una línea de visión entre los jugadores de los dos equipos o Excepción: No se puede establecer el estado PR **por medio del hechizo de invocador “Clarividencia”**
- Cualquiera de los equipos entra en la jungla del oponente, la explora o lanza un tiro de habilidad contra ella. Esto incluye tanto abandonar el río como entrar en los arbustos que conectan con la jungla enemiga.
- El tiempo de juego llega a los dos minutos (00:02:00)

DETENER UNA PARTIDA:

Los jugadores pueden poner la partida en pausa si así se lo indica un representante del torneo o utilizando el tiempo de pausa que se les asigna para cada partida. Durante una pausa o detención, los jugadores no podrán abandonar la zona de juego a menos que tengan autorización para hacerlo.

- Pausa dirigida: Los representantes del torneo pueden poner el juego en pausa cuando lo deseen.
- Pausa de equipo: Cada equipo dispone de un total de cinco (5) minutos de pausa por partida, que puede aprovechar en cualquiera de las

circunstancias siguientes: Desconexiones no intencionadas, Fallos de hardware o software (por ejemplo, que se apague el monitor, que no funcionan los periféricos o que el juego sufra un error, Interferencias físicas con un jugador (por ejemplo, que se rompa una silla)

En circunstancias extraordinarias, los jugadores pueden pedir a los árbitros que amplíen el tiempo de pausa una vez que hayan expirado los cinco minutos. En tal caso, el equipo deberá alertar al árbitro y seguirá jugando hasta que el árbitro decida si les concede o no la petición. En tales casos, la ampliación del tiempo de pausa será a discreción exclusiva del árbitro. Si el representante del torneo decide que el problema no se puede resolver con una pausa de duración razonable, el equipo del jugador deberá seguir jugando.

- Reanudar la partida: El equipo que realizó la pausa no podrá reanudar la partida hasta que lo permita un representante del torneo y todos los jugadores estén listos en sus puestos.
- Pausa no autorizada: Si algún jugador pausa o reanuda La partida sin permiso (fuera del tiempo de pausa asignado) o no reanuda La partida (dentro del tiempo de pausa asignado) recibirá la sanción que se establezca en las normas del torneo.

- Comunicación entre jugadores durante una partida detenida: A diferencia de Las ligas mayores, a los jugadores si se les permite hablar sobre estrategia o sobre el juego durante La pausa

PROTOSCOLOS AL FINAL DE LA PARTIDA:

En ciertos casos, puede suceder que los organizadores tengan que terminar una partida o un enfrentamiento antes de lo normal. Esto suele suceder por dificultades logísticas (como por ejemplo, por cierre de la sede del torneo). Cuando no sea posible llegar a la conclusión normal de una partida, los organizadores deben utilizar el siguiente método para determinar el ganador.

Los árbitros informarán a los jugadores con 10 minutos de antelación de que van a forzar el final de la partida. La partida debe durar un mínimo de 20 minutos en total, contando los 10 de margen del aviso. Esto significa que, como muy pronto, el árbitro puede avisar a los jugadores de que va a forzar el final de la partida a los 10 minutos de su comienzo.

Pasados los 10 minutos de margen, el equipo que tenga más oro, según algún método de recuento del juego

(normalmente a través del modo Espectador), será el ganador.

Si se produce un empate, el árbitro deberá utilizar otras estadísticas para deshacerlo, según el orden siguiente:

- El equipo que haya destruido más torres.
- El equipo con más asesinatos.
- El equipo con el jugador que más oro haya conseguido. En caso de empate, se comparará el segundo jugador que más oro haya obtenido de cada equipo. Si el empate continúa, se comparará el tercer jugador, el cuarto y el quinto, en este orden, hasta conseguir que se deshaga el empate.
- En caso de que el empate continúe incluso entonces, el organizador del torneo deberá determinar el ganador de la partida mediante el lanzamiento de una moneda o cualquier otro método aleatorio.

Algunas de Las estadísticas indicadas antes para determinar el resultado de la partida no pueden verlas los jugadores durante la partida. Por tanto, un representante del torneo deberá unirse a la partida en modo Espectador para compararlas, a fin de determinar el ganador.

Para enfrentamientos formados por más de una partida, el árbitro podrá utilizar el método anterior para finalizar la actual. Terminada esta, deberá determinar el ganador del enfrentamiento usando el siguiente método.

El ganador del enfrentamiento será el equipo que obtuvo más victorias en partidas terminadas con normalidad. En caso de empate, el ganador del enfrentamiento será el equipo que obtuvo más victorias en general (incluida en este caso la partida que tú un final forzado).

Los organizadores del torneo deberán decidir un método para comunicar Las victorias y derrotas. Además, antes de que comience La competición, deberán informar a los jugadores sobre el medio que van a utilizar para comunicar el desenlace de los enfrentamientos.

Una vez terminado un enfrentamiento, los capitanes de ambos equipos deberán informar a los representantes del torneo sobre el resultado. Si el enfrentamiento constaba de más de una partida, los dos equipos deberán comunicar la puntuación final.

Una vez que el organizador del torneo cuente con todos los resultados de una ronda, deberá actualizar el cuadro e informar a los jugadores sobre los enfrentamientos de la próxima ronda lo antes posible.

El Apéndice A: Buenas prácticas incluye ejemplos de buenas prácticas para comunicar el resultado de un enfrentamiento.

ABANDONO DE UN TORNEO:

Si un equipo no quiere seguir participando en un torneo deberá comunicárselo a los representantes de éste. Un equipo puede abandonar un torneo en cualquier momento, con solo notificárselo a alguno de sus representantes. Si el torneo tenía reglas anteriormente establecidas sobre el abandono, el equipo seguirá sometido a ellas.

Ejemplo: Si no existe política de reembolsos, los Compadres de Ora gas no tendrán permiso para recibir un reembolso si deciden abandonar el torneo. Es una mala noticia para ellos, sobre todo si habían dejado una cuenta importante en la cafetería de la sede.

El abandono de un torneo no impedirá que los representantes de este impongan una sanción a un jugador o le levanten cualquiera que pudiera haber recibido antes.

Si un equipo no se presenta a jugar o no inició sesión y no está listo para jugar a la hora establecida, el representante del torneo puede tomar La decisión de eliminarlo para no retrasar el desarrollo de este. Si no se presentan los dos equipos, pueden ser eliminados ambos. ¡Así que sean puntuales!

Si es un jugador concreto el que abandona el torneo, no podrá abandonar el plantel del equipo hasta después de que se hayan entregado los premios, una vez concluido el torneo. Si el número de jugadores de un equipo queda por debajo del mínimo requerido para un modo de juego concreto, los representantes del torneo deberán descalificarlo.

Antes de que un equipo pueda abandonar un torneo, sea por decisión propia o de los representantes del torneo, se deberá dar por perdido su enfrentamiento actual. Todos los abandonos se anunciarán públicamente al resto de los participantes.

CONDUCTA DURANTE EL TORNEO:

Todos los participantes del torneo deben demostrar una conducta deportiva, que promueva un espíritu de saludable competencia entre los jugadores. Unas normas de conducta clara garantizan la homogeneidad de la experiencia y atajan con antelación cualquier acusación de parcialidad. Los representantes de un torneo pueden escribir su propio código de conducta para complementar el presente documento.

EL CÓDIGO DEL INVOCADOR:

Todos los participantes en el torneo, incluidos jugadores, árbitros y organizadores, deberán conocer el Código del Invocador y regirse por él, tanto dentro como fuera del juego. En su mayor parte se trata de un compendio de consejos elementales para notêner un comportamiento poco adecuado, pero si tienes que revisarlo, puedes encontrarlo aquí.

<http://gameinfo.lan.leagueoflegends.com/es/game-info/get-started/summoners-code/>

Aquellos jugadores que no cumplan el Código del Invocador en el transcurso de un torneo podrían recibir sanciones, aparte de las normales que puedan imponer Riot Games o el Tribunal.

PAUTAS PARA LOS REPRESENTANTES DEL TORNEO:

Los organizadores y árbitros del torneo deben mostrar una conducta ejemplar y regirse por las pautas de conducta que contiene este documento. Esto garantizará que todos los jugadores disfruten de una experiencia más justa y homogénea durante el torneo.

Los organizadores y árbitros deben mostrarse imparciales y transparentes a la hora de tomar decisiones oficiales. Deben comunicarse de manera clara con los jugadores, sobre todo a la hora de transmitir instrucciones o sanciones concretas.

Además, deberán comunicar de buena fe cualquier decisión que tomen en relación con el torneo.

El objetivo de todos los representantes del torneo debe ser el mismo: Garantizar que todos los jugadores

participantes disfruten de una experiencia más justa y homogénea.

Los árbitros son la máxima autoridad a la hora de determinar si se produjeron infracciones de las normas y asignar los castigos correspondientes. También les corresponde a ellos tomar las medidas necesarias para garantizar que se cumplan los protocolos del torneo. Entre sus responsabilidades se incluyen, entre otras: Asignar los castigos por infracciones de las normas, controlar los planteles activos de los equipos, garantizar el cumplimiento de los protocolos de selección de lado y campeón durante las partidas, asegurar que la selección de campeones se realice correctamente, tutelar los protocolos de fin de partida y encargarse de que se registren correctamente los resultados de las partidas.

Los organizadores del torneo son la máxima autoridad en todo lo relativo a la logística. El término “logística” incluye, entre otras, las siguientes cuestiones: La elección de la sede, la selección de los comentaristas, el control del material para asegurarse de que todo funciona bien, el registro del torneo, los enfrentamientos, la duración y los horarios del torneo y la estructura de premios.

COMUNICACIÓN ENTRE JUGADORES:

Los jugadores son los responsables de cumplir las siguientes pautas sobre comunicación. Una buena comunicación con los representantes del torneo, los capitanes del equipo y los demás jugadores garantiza una experiencia más disfrutable y transparente para todos los interesados.

Todas las comunicaciones entre los jugadores y los representantes del torneo deben producirse a través de los capitanes. Además de reducir las posibles confusiones, esto permite a la organización transmitir sus instrucciones con más eficacia.

Los jugadores pueden comunicarse con sus compañeros y con los jugadores del equipo rival mientras no quebranten ninguna de las normas de este documento.

En el transcurso de un enfrentamiento, los jugadores no pueden comunicarse con los miembros de otros equipos, con los suplentes de su equipo ni con los

espectadores. En caso de que tengan que comunicarse con los representantes del torneo, deberán hacerlo a través de su capitán.

Comunicarse con jugadores o espectadores fuera del enfrentamiento actual es una infracción de las normas que puede acarrear sanciones.

REPARTO DE LOS PREMIOS:

Se habla de reparto de los premios cuando un equipo accede a dividir los premios de una manera distinta a la establecida por la organización. El organizador del torneo está capacitado para decidir si los jugadores pueden repartirse los premios que todavía no recibieron. No obstante, la decisión deberá tomarla antes del comienzo del torneo y no podrá cambiarla una vez que esté ya en marcha. Si lo permite, los jugadores podrán acordar repartos de premios en cualquier momento del torneo, siempre que el reparto no se produzca a cambio de un abandono o del arreglo de un enfrentamiento o partida. Los resultados de las partidas y los enfrentamientos siempre deberán ser fruto de la competición y no se podrán determinar aleatoriamente ni por colusión.

Aunque la organización permita el reparto de premios, deberá hacer lo posible por no facilitarlos y asignar los premios en función de la clasificación final del torneo.

Los propios jugadores serán los encargados de encontrar el modo de repartirse los premios. Riot siempre asignará los premios en función de la clasificación final.

QUEJAS Y OPINIONES SOBRE EL TORNEO

Los jugadores tienen derecho a apelar la decisión de un árbitro ante el jefe de los árbitros o ante un miembro de la organización del torneo. El jefe de los árbitros (o el organizador del torneo, en caso de no existir esta figura) tendrá la última palabra.

Estas normas constituyen un marco general de referencia que ayuda a organizar torneos con éxito.

Siempre que haya problemas, es mejor tratar de encontrar una solución satisfactoria para todos por la vía del diálogo, usando el documento como pauta.

Además, es muy recomendable que los participantes transmitan sus ideas y opiniones a los organizadores y árbitros.

En Riot siempre revisamos las opiniones y quejas que recibimos, y en el caso de infracciones especialmente graves podemos elevar el caso al Comité de Sanciones interno. Si la decisión del jefe de los árbitros o el organizador del torneo es notoriamente injusta y crees

que debes informarnos sobre ella, sigue las instrucciones del Apéndice C: Informar a Riot

INFRACCIONES Y SANCIONES:

En términos generales, las infracciones de los torneos se dividen en dos categorías: Errores no intencionados por parte de un jugador o equipo, e infracciones intencionadas con el fin de obtener una ventaja. La primera categoría suele resolverse con una infracción impuesta por el torneo, pero las trampas intencionadas son una cuestión mucho más seria.

SANCIONES:

Cuando un árbitro detecte una infracción en el transcurso de un torneo, deberá imponer una sanción basada en las pautas que se recogen en este documento. Los propietarios de la sede, organizadores del torneo o demás representantes de este deberán informar a los árbitros y no imponer sanciones ellos mismos.

Los árbitros comunicarán la infracción, la sanción y demás información relevante al jugador infractor, a su equipo y al equipo rival de una manera clara y concisa. Los árbitros podrán ampliar el tiempo de pausa de una

partida en curso si tardaron más de tres minutos en imponer la sanción.

El árbitro debe determinar siempre la infracción antes de aplicar la sanción prevista. No debe resolver las situaciones de tipo disciplinario a la inversa, buscando la infracción a la que le corresponde la sanción que le parezca apropiada al caso. Las normas son iguales para todos por una buena razón y, a la larga, imponer castigos absurdos solo causa complicaciones.

Los árbitros deben tomar siempre sus decisiones con la máxima imparcialidad, sin dejarse influir por la identidad del jugador o el nivel de habilidad del equipo.

Se pueden imponer sanciones que afecten a un equipo entero o a jugadores individuales. Además, la duración de dichas sanciones puede limitarse a un solo enfrentamiento o prolongarse durante todo el torneo.

No es potestad de un equipo eximir a sus rivales de las sanciones que se les impusieron. Las normas son las normas y deben cumplirse, con independencia de que el equipo rival tenga mucha confianza en sí mismo o se sienta generoso.

Las posibles sanciones mínimas, son las siguientes:

Aviso: Una notificación oficial que se comunica al jugador o equipo que cometió una infracción menor y que queda registrada. El registro del aviso es importante para asegurarse de que la reincidencia reciba un castigo de la severidad apropiada.

Pérdida de bloqueo: El equipo que recibe esta sanción pierde la capacidad de bloquear a un campeón durante la fase de selección de la ronda siguiente.

Ejemplo: Los Compadres de Gro gas cometieron en la ronda dos una infracción que se castigó con la pérdida de un bloqueo. Y en efecto, al llegar a la ronda tres perdieron la capacidad de bloquear a un campeón.

Para cumplir con esta sanción, el árbitro debe ordenar al equipo sancionado que deje agotarse el tiempo sin realizar su primer bloqueo.

Pérdida de selección de lado: Esta sanción asigna automáticamente al bando contrario la capacidad de decidir el orden de reclutamiento y el lado del mapa.

Pérdida de partida: Las infracciones graves se pueden castigar con una derrota automática en la partida actual o en la próxima.

Pérdida de enfrentamiento: Una infracción aún más grave puede acarrear incluso la pérdida del enfrentamiento entero.

Descalificación: Las infracciones más graves pueden provocar la descalificación del torneo. En la mayoría de los casos, la descalificación se aplica al equipo entero. Un equipo descalificado de un torneo pierde todos los premios que aún no haya recibido, salvo en el caso de que la descalificación sea consecuencia de una reiteración de sanciones menos graves. En este caso, el equipo sí recibirá los premios a los que se haya hecho acreedor por su posición al final del torneo.

En casos muy concretos, el árbitro tiene la opción de descalificar a un solo jugador en lugar de al equipo entero. Es la situación que se da cuando determina que la infracción no afectó al equipo rival y el jugador la cometió sin la participación del resto de sus compañeros. Normalmente, eso sucede cuando el jugador comete la infracción calificada como “Comportamientos antideportivos: Graves”. En estos

casos, si el equipo tiene un jugador para reemplazarlo podrá continuar en el torneo. En caso contrario, tendrá que abandonarlo.

REINCIDENCIA:

Salvo que se indique otra cosa, la reincidencia se castiga con sanciones cada vez más graves, según la siguiente orden: Aviso —> Aviso —> Pérdida de selección de lado —> Pérdida de bloqueo Pérdida de partida —> Pérdida de enfrentamiento —> Descalificación.

Ejemplo: Los Compadres de Gragas están teniendo un día para olvidar y cometieron una infracción que se castiga con la pérdida de un bloqueo en la primera ronda. En la siguiente ronda repiten la misma infracción. Como se trata de un caso de reincidencia, esta vez se castiga con la pérdida de una partida en la siguiente ronda. Los equipos deben aprender de sus errores para evitar ser sancionados como los Compadres.

INFRACCIONES: IMPUNTUALIDAD:

Esta infracción se produce cuando el equipo no está listo para jugar al comienzo de la partida. Los equipos tienen que estar listos para jugar a la hora de la partida. Si alguno de ellos llega tarde, retrasa el torneo entero.

Siempre cuentan con un periodo de gracia de tres minutos antes de recibir una de las siguientes sanciones. Si el retraso es inferior a los 10 minutos, se sanciona con una pérdida de selección de lado. Si es superior a los 10 minutos, se sanciona con una pérdida de selección de partida.

La reincidencia en la impuntualidad no acarrea castigos cada vez más graves. Los equipos que reinciden en esto no tardan en abandonar el torneo por su propia cuenta.

INFRACCIONES: AYUDA EXTERIOR:

Esta infracción se produce cuando un equipo se comunica durante una partida con los espectadores, con otros equipos o con cualquier otra persona y, en opinión del árbitro, obtiene con ello una ventaja sobre su rival.

En este caso se supone que el jugador infractor no estaba intentado hacer trampas deliberadamente, porque de ser así, el caso se engloban en la categoría Comportamientos Antideportivos: Trampas.

La ayuda exterior se castiga con un aviso.

INFRACCIONES: NO SEGUIR LOS ANUNCIOS DEL TORNEO:

Todos los jugadores tienen la responsabilidad de seguir las instrucciones y anuncios oficiales del torneo. Si los representantes del torneo se ven obligados a repetirse con frecuencia, pueden producirse demoras y disputas innecesarias en materia de normas.

La sanción por no atender a los anuncios oficiales de los torneos es la pérdida del primer puesto en el orden de selección.

El incumplimiento de las instrucciones dirigidas a un equipo o un jugador concretos es un tipo de infracción distinto, que se engloba dentro de la categoría “Comportamientos Antideportivos: Mayores”.

COMPORTAMIENTOS ANTIDEPORATIVOS:

Los comportamientos antideportivos perjudican el desarrollo general del torneo y pueden provocar que sea menos seguro, justo, competitivo y divertido.

No es lo mismo un comportamiento antideportivo que una actitud muy competitiva. Un equipo extremadamente competitivo puede insistir en que se observe el máximo rigor en la interpretación de las normas en perjuicio de sus adversarios o mostrar una actitud de máximo distanciamiento con ellos. Este tipo de comportamiento no es necesariamente antideportivo. El árbitro del torneo tiene la última palabra a la hora de decidir si el comportamiento de un jugador o equipo cruzó la línea de lo no deportivo, utilizando los ejemplos siguientes a modo de pauta.

No solo los participantes en el torneo pueden recibir sanciones por comportamientos antideportivos. Los espectadores también están sujetos a las reglas.

COMPORTAMIENTOS ANTIDEPORATIVOS MENORES:

Todos los jugadores tienen derecho a disfrutar de un entorno agradable y seguro durante el torneo y si el comportamiento de un jugador o equipo vulnera este derecho, la organización debe pedirles que lo modifiquen.

Los comportamientos antideportivos de categoría menor son los que se producen cuando un jugador o un equipo entorpecen el desarrollo del torneo o perjudican a sus participantes. Algunos ejemplos (no exhaustivos) podrían ser:

- El uso de un lenguaje excesivamente malsonante
- Seguir exigiendo que un rival reciba una sanción después de que el árbitro haya dejado claro que la decisión ya está tomada
- Tirar basura al suelo o manchar de cualquier otro modo la sede del torneo.
- Exhibir una conducta escandalosamente llamativa y molesta (en el caso de un espectador)

Los comportamientos antideportivos de categoría menor se castigan con un aviso.

COMPORTAMIENTOS ANTIDEPORTIVOS: MAYORES

Este tipo de infracción se subdivide a su vez en tres categorías (en función del comportamiento concreto en el que incurran el equipo o el jugador infractor):

- Incumplir una instrucción concreta dirigida a ellos
- Atacar directamente a alguien con expresiones xenofóbicas dirigidas contra un grupo concreto (por raza, religión, género, discapacidad, etc.)
- Conductas agresivas o violentas en el transcurso del torneo no dirigidas contra otra persona

Los representantes del torneo tienen derecho a esperar que sus Instrucciones directas se cumplan sin tener que mandar avisos.

Las expresiones xenofóbicas deben atajarse con rapidez para garantizar un entorno de juego seguro y agradable para todos los jugadores y espectadores.

Los casos de comportamiento agresivo o violento, aunque no estén dirigidos contra individuos concretos, alteran el torneo y son potencialmente peligrosos. La organización debe demostrar la máxima cautela a la hora de resolver estas Infracciones, para que las cosas no vayan a más.

Los comportamientos antideportivos de categoría mayor se castigan con la pérdida de una partida.

COMPORTAMIENTOS ANTIDEPORTIVOS: GRAVES:

Los comportamientos antideportivos graves son aquellos que, por su seriedad, no caben en ninguna de las dos categorías anteriores. Algunos ejemplos de ellos (no exhaustivos) podrían ser:

- Estropear intencionadamente el equipo proporcionado por la organización para participar en el torneo
- Estropear premeditadamente la sede del torneo

Con un poco de suerte, los organizadores y jugadores no tendrán que lidiar con este tipo de conductas, pero en caso de que se produzca algún caso, la sanción es la descalificación. Además, en las situaciones más graves, el organizador está capacitado para pedir al infractor que abandone la sede del torneo e informar a la policía.

COMPORTAMIENTOS ANTIDEPORTIVOS:

COLUSIÓN:

Esta categoría engloba los casos de conspiración o cooperación con equipos rivales para engañar a otros participantes o hacer trampas.

Está totalmente prohibido pactar el desenlace de las partidas o los enfrentamientos. Es un atentado contra el espíritu de la competición, que afecta muy negativamente a los demás participantes en el torneo.

La colusión se castiga con la descalificación de los dos equipos Implicados.

COMPORTAMIENTOS ANTIDEPORTIVOS:

SOBORNOS Y APUESTAS:

Los equipos no pueden abandonar el torneo ni dejarse ganar en una partida o enfrentamiento para recibir recompensas o incentivos externos. Ofrecer o aceptar incentivos (sobornos) por arreglar enfrentamientos un atentado al espíritu de la competición.

Asimismo, los jugadores y representantes del torneo tienen totalmente prohibido realizar apuestas en relación con partidas o enfrentamientos. En el caso del organizador del torneo, esto provoca un evidente conflicto de intereses, así que no lo hagas.

El soborno y las apuestas se castigan con la descalificación.

COMPORTAMIENTOS ANTIDEPORTIVOS:
CONDUCTA AGRESIVA:

Las conductas agresivas no tienen cabida en los torneos y aún menos cuando se dirigen contra Individuos concretos. No hace falta decir que la seguridad de todos los participantes en el torneo es de la máxima importancia. Algunos ejemplos de este tipo de infracción (no exhaustivos) podrían ser:

- Amenazar a algún representante del torneo
- Amenazar a un espectador
- Un acto de violencia contra cualquier participante del torneo o espectador

Los comportamientos agresivos se castigan con la descalificación del torneo. Además, en las situaciones más graves, el organizador está perfectamente capacitado para pedir al infractor que abandone la sede del torneo y/o para informar a la policía.

COMPORTAMIENTOS ANTIDEPORTIVOS: ROBO:

Aunque es responsabilidad de los jugadores proteger sus posesiones durante el torneo, también tienen derecho a esperar que los participantes en el torneo no les roben sus cosas. Y lo mismo puede decirse del equipo aportado por la organización del torneo. El robo en un torneo es un acto tan delictivo como en cualquier otra parte y no puede tolerarse bajo ninguna circunstancia.

Estas conductas se castigan con la descalificación del torneo. Además, el organizador está perfectamente capacitado para pedir al infractor que abandone la sede del torneo y/o para Informar a la policía si así lo decide.

COMPORTAMIENTOS ANTIDEPORATIVOS: TRAMPA:

Los jugadores tienen derecho a esperar un tratamiento justo y equilibrado durante el torneo.

Aquellos jugadores que incumplen las normas a sabiendas para obtener una ventaja están haciendo trampa. Las trampas suponen una infracción aunque no den los frutos deseados. Algunos ejemplos de trampas (no exhaustivos) podrían ser:

- Cualquier intento por parte de un jugador de entrar como espectador en su propia partida, de recibir información de un tercero que lo esté haciendo (lo que se conoce como “Ghosting”)
- Cualquier intento de modificar el cliente de League of Legends, de usar un cliente de League of Legends no oficial o de utilizar un software que proporcione ventajas que normalmente no están disponible en el oficial, como por ejemplo: Un nivel de zoom distinto, Una capa adicional sobre la interfaz que mejora la capacidad de asestar el último golpe o indica el alcance de las torreta, un cronómetro para la aparición de los monstruos de la jungla.

Hay programas de terceros cuyo uso no se considera hacer trampas. Por ejemplo:

- Teamspeak, Ventrilo, Skype y otros programas VOIP
- Controladores y software de teclados y periféricos.

- Suplantar a otros jugadores en el torneo, jugar con un nombre falso, jugar con el nombre de invocador de otro o con una cuenta compartida
- Tratar de dañar o alterar el equipo para provocar una pausa, retrasar el torneo u obtener cualquier otra ventaja

Aprovecharse de cualquier error del juego o utilizarlo de manera intencionada para tratar de sacar ventaja. Esto incluye, entre otras cosas, acciones tales como: Errores en la compra de objetos, errores en la interacción con los súbditos neutrales, errores en las habilidades de los campeones o cualquier otra función del juego, siempre que los árbitros lo consideren así.

Las trampas se castigan con la descalificación del torneo.

APÉNDICE A: BUENAS PRÁCTICAS

ORGANIZADORES DEL TORNEO:

Hola, organizadores de torneos. ¡Esta sección es solo para ustedes! Como organizadores de un torneo, su objetivo es preparar un torneo que resulte divertido, se desarrolle sin contratiempos y sea un éxito para los jugadores, los espectadores y los árbitros. Estas son algunas pautas que deben tener presentes para conseguirlo:

- Hablar con los jugadores: Es importante comunicarse con frecuencia para mantener a los jugadores al día sobre todas las noticias, buenas o malas, que puedan afectar a la competición
- Estar listos: No es posible prever todas las posibles eventualidades que pueden suceder en el transcurso de un torneo, así que les conviene estar más preparados que un explorador yordle pequeño con una cerbatana y asegúrense de tener siempre un plan B para todas las cosas que podrían salir mal
- Anteponer a los jugadores: Piensen en la información que tienen los jugadores y mantengan la transparencia sobre el desarrollo del torneo y las decisiones en cada caso para resolver los problemas. Como organizadores, tienen mucha más información

que los participantes, así que quizás tengan que esforzarse para difundir bien la información para que no reine la confusión entre los jugadores.

ASIGNACION DE LADO:

Hay muchas formas de asignar lado, pero lo fundamental es que los jugadores comprendan bien el método con antelación.

- Aleatorio: Este método es justo y deja poco margen para el favoritismo
- Actuaciones pasadas: Ofrecer la opción al equipo que quedó mejor (o peor) en un torneo anterior o una ronda de clasificación es otro modo sencillo y justo de asignar lado y de proporcionar a los jugadores una bonificación por ganar (o perder)
- Posición en la clasificación: El uso de la posición de los equipos en la clasificación de la liga es otro modo justo de ofrecer una pequeña bonificación a los equipos en función de su nivel

COMUNICAR LOS RESULTADOS:

Una de las cosas más importantes que necesita un torneo es un método sencillo y transparente para que los jugadores puedan comunicar los resultados de una manera fácil de verificar. A continuación se presentan algunos métodos comprobados:

- Que los dos equipos comuniquen los resultados, para que se puedan cotejar.
- Que los equipos entreguen información difícil de falsificar, como una captura de pantalla con la sala del fin de partida.
- Disponer de un protocolo preparado para el caso de que haya incoherencias en los datos o disputas sobre los resultados

APÉNDICE B: PROBLEMAS TÉCNICOS

1. Asegurarse de que las conexiones de red funcionan

a. Conexiones de red WiFi y Ethernet

2. Asegurarse de que el juego está instalado y actualizado en todos los ordenadores del torneo.

a. En caso contrario, instalar la última versión para la región correcta

3. Desactivar servicios de actualización automática

- a. Java
- b. Flash
- c. Windows
- d. iTunes

Motivo: Muchos de estos servicios pueden interrumpir la partida al minimizar la ventana de juego. Además, pueden realizar actualizaciones por sí mismos, lo que consume ancho de banda y RAM.

4. Desactivar las aplicaciones iniciales que no sean necesarias

- a. CtrAlt-Del -> Iniciar el Administrador de tareas-> Abrir la lista de procesos

Motivo: Hay muchas aplicaciones que se ejecutan en el arranque del equipo y consumen potencia de procesamiento y RAM innecesariamente.

5 Cambiar la configuración de los equipos a “Rendimiento elevado”

- a. Panel de control, Sistema y seguridad, opciones de energía

Motivo: Aunque la computadora consumirá más energía, también aumentará su rendimiento.

6. Desactivar las alertas del Centro de actividades de Windows

a. Panel de control, Sistema y seguridad”centro de actividades\Cambiar configuración del Centro de actividades

Motivo: Las alertas del Centro de actividades de Windows pueden minimizar la ventana de juego e interrumpir la partida.

7. Realizar una limpieza y una desfragmentación del disco

Motivo: Esto ayudará a que la computadora funcione a su máximo rendimiento.

8. Realizar una prueba de estrés con el equipo

Motivo: De esta forma puedes asegurarte de que la GPU funcione a pleno rendimiento durante las partidas.

9. Asegurarse de que los dispositivos de sonido y los programas VOIP están listos para funcionar

a. Probar el micrófono y la salida de audio

b. Instalar las aplicaciones VOIP más habituales (Skype, Mumble, Ventilo, TeamSpeak, etc.)

c. Asegurarse de que no afectan a la latencia del juego

Motivo: Es posible que los jugadores tengan que comunicarse por un sistema VOIP.

APÉNDICE C: INFORMAR A RIOT

PREGUNTAS Y OPINIONES

CON QUIÉN TIENES QUE HABLAR

PONTE EN CONTACTO CON EL ORGANIZADOR DEL TORNEO PARA:

a. Ofrecer tu opinión sobre el torneo

b. Plantear preguntas sobre el torneo concretó en el que participaste o que presenciaste

c. Plantear preguntas sobre los premios

PONTE EN CONTACTO CON UN ÁRBITRO PARA:

- a. Aclarar cualquier cuestión relacionada con resoluciones que se hayan producido durante el torneo
- b. Plantear preguntas generales relacionadas con las normas del torneo

APÉNDICE D: RECOMENDACIONES SOBRE