



ÀREA DE DEPORTES

1.3. La inscripción del equipo la hará una persona (el capitán) escogiendo un grupo de juego para la fase triangular. Cada grupo juega en el día elegido de inscripción y en la franja horaria elegida para la fase de grupos.

LUNES	JUEVES	VIERNES
	G3-15,30H-17H	
	G4-17H-18,30H	
G1- 20H-21,30H	G5-20H-21,30H	G7-20H-21,30H
G2-21,30H-23H	G6-21,30H-23H	G8-21,30H-23H

El nombre del equipo deberá indicarlo en el campo de observaciones (La aplicación le asignará un nombre de equipo por defecto que luego cambiaremos).

1.4. Cada equipo podrá inscribir a tantos jugadores como crea oportuno. Las inscripciones de jugadores las realizará el capitán desde su propia intranet.

2.-CONSIDERACIONES GENERALES

2.1. La **UPV CUP de League Of Legends**, se disputará online, tanto en la fase de grupos como en la fase eliminatoria. Los jugadores tendrán que disputarlos en sus propios equipos informáticos, la UPV no proporciona los ordenadores a los jugadores.

2.2. No hay un lugar designado donde los jugadores tengan que tener su ordenador, cada uno escogerá libremente desde donde conectarse. Rogamos que se haga un test de internet antes de la conexión para asegurarse de que la conexión es suficientemente rápida para permitir el desarrollo del torneo sin ningún tipo de contratiempo.

2.3. Los participantes tendrán que aportar a la hora de la inscripción (en el campo de observaciones) el nombre de usuario dentro del juego, su OPGG (Ejemplo si el nombre de la cuenta fuese “Valencia” sería “https://euw.op.gg/summoner/userName=Valencia”) y su nombre personal.

2.4. Al final de cada partido, los jueces de la competición contactarán con los capitanes para corroborar que el equipo está de acuerdo con el resultado o resolver incidencias.



ÁREA DE DEPORTES

2.5. Es recomendable inscribir jugadores suplentes por cualquier indisposición o fallo técnico de alguno de los integrantes del equipo.

2.6. Queda totalmente prohibido el uso de aplicaciones de terceros que mejoren precisión, modifiquen texturas del juego o tengan algún tipo de influencia en el desarrollo normal de la partida. Al final de cada partido, los capitanes de cada equipo comunicarán al árbitro si han detectado el uso indebido de cualquiera de estos programas, pasando a adjuntarse en el acta los hechos para revisión posterior de los árbitros. Si finalmente se detecta el uso de cualquiera de estas aplicaciones el equipo que haya hecho uso de dichas aplicaciones, perderá automáticamente el encuentro aplicándose las **sanciones pertinentes**.

2.7. Está prohibida la colusión (arreglo de partidas entre dos equipos). De presentarse este caso, ambos equipos serán descalificados.

3.-SISTEMA DE COMPETICIÓN (online)

3.1. La UPV LOL CUP se disputará en dos fases:

1ª FASE: GRUPOS. (duración 3 semanas: del 31 de enero al 18 de febrero).

Los grupos estarán formados por 3 equipos, por lo que en esta fase cada equipo disputará hasta un máximo de 2 partidos, uno con cada equipo de la tabla.

Los partidos de cada equipo se disputarán en el día y horas correspondiente al grupo elegido en la inscripción. Se disputará por sistema de liga de una sola vuelta, con jornadas de 90 minutos divididas en dos partidas con un tiempo de descanso de 10 minutos, variable en función de la duración de las partidas.

2ª FASE: PLAY OFF. - (duración 3 semanas: del 21 de febrero al 11 de marzo).

De la fase de grupos, de los 8 grupos clasificarán los 2 primeros equipos de cada grupo a la Copa Oro, accediendo a dicha copa un total de 16 equipos. Dando como resultado una eliminatoria que dará comienzo en octavos de final. Por otra parte, los terceros clasificados de cada grupo accederán a la Copa Plata. En total accederán a la copa plata 8 equipos lo cual resultará en una eliminatoria que dará comienzo en cuartos de final. Las partidas de las fases eliminatorias a excepción de la final de la Copa Oro, se jugarán en la modalidad



ÀREA DE DEPORTES

“bo3” (al mejor de tres), ya que en esta fase no se pueden producir empates. La final de la Copa Oro, se jugará en la modalidad “bo5” (al mejor de 5)

3.2. La clasificación a las fases eliminatorias quedaría de la siguiente manera.

- Los 24 equipos inscritos se dividirán en 8 grupos de 3 integrantes cada uno. La clasificación en la tabla de la fase de grupos vendrá dada por un sistema de puntuación (Ver punto 3-4). Al final de la fase de grupos los 2 primeros equipos de cada grupo clasificarán a la Copa Oro (fase eliminatoria) y el tercero de cada grupo pasará a la Copa Plata (fase eliminatoria). Si la cuota de inscripción no alcanza los 24 equipos, se reformularán las bases de clasificación a las distintas copas.

3.3. En la fase eliminatoria los equipos que pierdan en cualquiera de las fases quedarán eliminados del torneo.

3.4. A efectos de clasificación se otorgarán 3 puntos por partido ganado, 1 punto por partido empatado, se restará 1 punto de la clasificación general por partido no presentado.

- El orden de clasificación se realizará por orden de mayor número de puntos. Si en la clasificación dos o más equipos tienen el mismo número de puntos, el desempate se realizará mediante el número de muertes de cada equipo. Clasificará el equipo que menos muertes tenga sumando las muertes de todos los partidos disputados.

4.-NORMATIVA ESPECIFICA-DESARROLLO DE LOS PARTIDOS

4.1. Al comienzo de cada partido se cotejará los nombres de usuario presentes en la sala preparatoria con los proporcionados por los jugadores en la inscripción. Los equipos que intenten alinear a un jugador no inscrito perderán automáticamente el partido quedándose esa jornada sin puntuar.

4.2. Un equipo se considerará no presentado a un partido si, pasados 15 minutos de la hora fijada para su comienzo, no están disponibles para comenzar el mínimo de jugadores exigido (5 jugadores). En caso de que un equipo no se presente a un partido como sanción deportiva perderá el partido, sumando cero puntos, y se le descontará un punto de la clasificación general.



ÁREA DE DEPORTES

4.3. Los equipos deberán decidir antes del encuentro los 5 jugadores que alinearan en cada partido para esa jornada y comunicarlo con antelación al árbitro, una vez comenzada la partida no habrá sustituciones ni ningún tipo de cambio. Sí que habrá sustituciones entre partidos en el descanso siempre avisando al árbitro del cambio.

4.4 Todos los partidos del torneo se disputarán en la modalidad (Torneo de Reclutamiento), en el mapa “Grieta del Invocador”, cada equipo dispondrá de la posibilidad de prohibir en esa partida 5 campeones de su elección.

4.5. Para la selección de campeón y prohibiciones se utilizará la herramienta ProDraft para evitar el uso de placeholders, 15 minutos antes del inicio del partido se indicará a cada capitán del equipo el enlace para realizar las selecciones de campeón y la selección de prohibiciones de campeón. El resto de integrantes del equipo contarán con un enlace de espectador.

4.6. Los equipos empezarán con todos los campeones a nivel 1, los jugadores podrán alinearse como más les convenga de acuerdo a su estrategia.

4.7. Gana el equipo que antes consiga derribar el nexo rival.

4.8. Todas las runas y hechizos del juego estarán permitidos en todas las fases del torneo a excepción que por motivos técnicos Riot Games decida deshabilitarlos en ese parche.

4.9. Todos los campeones están permitidos. Los campeones deshabilitados por Riot Games durante el parche de la semana no estarán disponible en las jornadas afectadas.

4.10. Es extremadamente difícil vencer a un equipo coordinado. Por muy bien que creas que estás jugando a nivel individual, culpar a otros y negarse a cooperar con los compañeros da ventaja al oponente. El código del Invocador es una de las bases para la convivencia y el juego limpio, por este motivo cualquier práctica contraria al mismo durante de su participación en el torneo puede resultar en sanciones o descalificación.

<https://euw.leagueoflegends.com/es/featured/summoners-code>

4.11. Al ser un videojuego online las normas y posibles actuaciones dentro del juego vienen determinadas por la propia dinámica del mismo.



ÁREA DE DEPORTES

5.- SANCIONES Y FAIR PLAY

- 5.1. Todos los-las participantes deben cumplir todo lo expuesto en este reglamento.
- 5.2. Toda conducta que la organización crea inaceptable, podrá acarrear la expulsión directa de participante/equipo.
- 5.3. Las faltas de respeto a participantes, equipos u organización a través de cualquier vía (redes sociales, chats, discord...con llevará elevarlo al Comité de Disciplina de la Universidad una vez valorado por el Comité de Competición.
- 5.4. Las sanciones derivadas de trampas, alteraciones de jugadores, alteraciones del juego que no sigan las reglas aquí expuestas, podrás conllevar la expulsión de la competición como mínimo e incluso inhabilitación, una vez reunido y valorado por el Comité de Competición que siempre podrá elevarlo al Comité de Disciplina de la Universidad.

6.- STREAMING

Todo el campeonato será retransmitido en streaming por los canales habilitados por la organización de la UPV (en twitch y youtube).

Las semifinales y finales serán comentadas por casters especializados.

Para aquellos-as que deseen retransmitir-comentar en streaming los partidos de la fase regular y eliminatorias de octavos y cuartos, deberán realizar la petición a través de **poli[SOLICITA]**.

7.- DISCORD: CANAL DE CONEXIÓN Y COMUNICACIÓN DEL CAMPEONATO.

Se ha creado un manual de ayuda para uso de discord así como una guía de entrada a las partidas. El manual se encuentra en la web de deportes/e-sports:

www.upv.es/deportes