

REGLAMENTO

COPA UPV LEAGUE OF LEGENDS-primavera24-

1. CONSIDERACIONES GENERALES-

- El programa de e-Sports de la Universidad Politécnica de Valencia(UPV) está organizado y dirigido por el Área de Deportes asesorado por organizadores especializados en cada modalidad deportiva.
- Los e-Sports serán Open, es decir abierto a chicos y chicas.
- Toda la información referida a los e-Sports se puede consultar en la WEB en el apartado e-Sports: <https://esports.blogs.upv.es/>
- La organización podrá cambiar o alterar en cualquier momento las acciones, normas o decisiones si cree conveniente.
- **La suplantación/falsedad de identidad durante la participación será elevada a la máxima autoridad en esta materia en la UPV, siendo castigada y perseguida según la ley**

2. INTRODUCCIÓN-

- 2.1. La **LIGA UPV otoño LOL**, se disputará **ONLINE**. Los jugadores tendrán que disputarlos en sus propios equipos, la UPV no proporciona material a los jugadores.
- 2.2. Previo al inicio habrá una reunión online informativa y se facilitará email y teléfono de todos los capitanes.
- 2.3. Se facilitará igualmente el enlace a Discord para que todos los jugadores tengan acceso. Será el canal de comunicación ordinaria.

3. SISTEMA DE COMPETICIÓN-

La Copa UPV se disputará en tres fases previa y una fase final.

FASE 1: Los 19 equipos inscritos se dividirán en 6 grupos de 3 equipos (un grupo será de 4 equipos). En esta fase cada grupo disputara un triangular con BO1. Se clasificarán para la fase final 13 equipos: los dos mejores de cada grupo (en el grupo de 4 equipos se clasificarán 3). Previo al inicio de la competición todos los equipos deberán haber informado de las fechas de juego de todos sus partidos (ver ANEXO FORMATO COPA LOL UPV)

FASE 2: La disputarán los 6 equipos clasificados en tercer lugar (cuarto lugar). Se dividirán en dos grupos de tres disputando de nuevo un triangular (BO1). Los primeros de cada grupo pasarán a disputar la Fase Final (ver ANEXO FORMATO COPA LOL UPV).

FASE 3: Duelo entre los dos segundos clasificados de la fase 2 (BO3). El vencedor pasará a la final. (ver ANEXO FORMATO COPA LOL UPV).

FASE FINAL: Cuadro de eliminación directa de los 16 equipos clasificados. La 1ª ronda se jugará con BO1, el resto con BO3. (ver ANEXO FORMATO COPA LOL UPV)

SOBRE LOS ENCUENTROS.

- Previo al comienzo de cada fase los equipos de cada grupo deben de ponerse en contacto y cuadrar todas las fechas de todos los partidos. El equipo que figura en primer lugar de cada grupo deberá enviar a la organización la ficha de fechas de partidos dejándola en el canal de discord FECHAS DE JUEGO hasta la fecha límite indicada (ANEXO FORMATO COPA LOL UPV)
- La organización facilitará los contactos de todos los capitanes.
- La organización confirmará que las fechas de juego solicitadas son viables, lo más pronto que pueda.



- Al menos con 15 minutos de antelación a la hora prevista del partido los jugadores deberán entrar en discord y avisar de que están preparados.
- El administrador estará preparado para crear la sala.
- **Si pasados 15 minutos de la hora fijada para el encuentro un equipo no ha entrado en discord ni está preparado para comenzar, será considerado como un NO PRESENTADO y se le descontará dos puntos de la general.**
- Los resultados y clasificación serán actualizados en la Web de deportes así como desde la intranet.
- **El último encuentro del día empezará, como muy tarde a las 22h.**
- **No se puede solicitar jugar ni SÁBADOS, DOMINGOS NI FESTIVOS.**

SOBRE LOS EQUIPOS:

- Los usuarios tendrán que unirse a la plataforma de Discord. Se enviará enlace a todos los capitanes.
- Al final de cada partido, los jugadores de cada equipo podrán comunicar a la organización si han detectado algún tipo de incumplimiento o han detectado alguna anomalía o uso que no quede reflejado en este reglamento por parte del jugador contrario, pasando a adjuntarse en el acta los hechos para revisión posterior de los árbitros. Si se detectan acciones fuera de lo contemplado en este reglamento, el jugador infractor perderá automáticamente el encuentro aplicándose las sanciones pertinentes. El uso de programas de terceros que mejoran, modifican o agregan características al juego, está estrictamente prohibido durante la competición y conlleva la expulsión inmediata así como elevar la infracción al Comité de Disciplina de la Universidad.
- Está prohibida la colusión (arreglo de partidas entre dos equipos). De presentarse este caso, ambos equipos serán descalificados.
- Los jugadores que tienen que disputar el encuentro son obligatoriamente los jugadores inscritos en la competición. Queda determinantemente prohibido suplantar la identidad de un jugador. Si se produjese este caso, el jugador suplantado quedará eliminado de la competición e incluso el Comité de Competición podría estimar elevar la acción de ambos jugadores (suplantador y suplantado) al Comité de Disciplina de la Universidad (fraude informático, suplantación de identidad, falsificación de identidad...)
- En el caso de que un equipo quiera **inscribir nuevos jugadores-as**, el capitán debe de realizar un **POLICONSULTA** con 24 HORAS de anterioridad al partido indicando dni, nombre y apellidos, opgg y discord.
- Jugador que no está inscrito por la organización, no puede jugar el partido. Se consideraría alineación indebida y la pérdida del partido.
- El cambio de nombre de un jugador se deberá comunicar con un POLISOLICITA al menos con 24horas de antelación al partido.

4. SANCIONES Y FAIR PLAY-

- 4.1. Todos los-las participantes deben cumplir todo lo expuesto en este reglamento.
- 4.2. Toda conducta que la organización crea inaceptable, podrá acarrear la expulsión directa de participante.
- 4.3. 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.
- 4.4. 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.



4.5 Los canales de discord se deberán utilizar exclusivamente para comunicación entre organización y participantes y para temas derivados de la competición. Queda prohibido subir gifs y cualquier material que no sea relativo a la competición.

5. STREAMING-

El campeonato será retransmitido en streaming por los canales habilitados por la organización de la UPV (en twitch y youtube). Algunos de los partidos serán casteados por nuestro equipo de casters. El enlace al canal de twitch, lo podéis encontrar en la web de e-Sports UPV y en discord.

Si quieres formar parte de este equipo, para CASTEAR en streaming los partidos de la fase regular y eliminatorias de octavos y cuartos, deberán realizar la petición a través de **poli[SOLICITA]**.

6. PREMIOS-

Los mejores equipos de cada campeonato obtendrán los siguientes premios:

- DIPLOMA
- OBSEQUIO
- POSIBILIDAD DE PODER FORMAR PARTE DEL EQUIPO UPV UNIVERSITARIO PARA COMPETICIONES UNIVERSITARIAS (a criterio del Área de Deportes)
- POSIBILIDAD DE PODER FORMAR PARTE DEL EQUIPO UPV EN CAMPEONATOS NO UNIVERSITARIOS (a criterio del Área de Deportes)
- LOS 2 MEJORES EQUIPOS DEL CURSO (TRAS LOS SPLIT DE OTOÑO Y PRIMAVERA), OBTENDRÁN UNA BOLSA GAMER.

7.- anexo

Sobre jugadores:

- Las modificaciones de datos de jugadores se deben de notificar MEDIANTE POLISOLICITA al menos 24 HORAS ANTES del día del partido.
- La inscripción de algún jugador-a se debe de realizar mediante POLISOLICITA /POLICONSULTA hasta el día antes de un partido, facilitando: dni+ nombre+apellidos+opgg+nick de discord
- El hecho de que juegue un jugador sin haber sido inscrito significará un NOPRESENTADO para el equipo.

Sobre equipos:

- Los equipos que lleguen a semifinales y finales podrán disputar (llegado el caso) las mismas en el Centro Arena Gaming.
- Los equipos deberán notificar en qué posición jugará cada jugador antes de dar comienzo el encuentro. No se podrá cambiar a lo largo del encuentro.
- Os aconsejamos que para estar informados en todo momento de lo que ocurre en el programa de e-Sports, sigáis las redes sociales del Área de Deportes:
 - **FACEBOOK:** <https://www.facebook.com/UPVdeportes>
 - **INSTAGRAM:** https://www.instagram.com/upv_deportes/?hl=es
 - **TWITTER :** <https://twitter.com/upvdeportes?lang=es>
 - **YOUTUBE:** <https://www.youtube.com/@upve-sports>

importante- Cualquier punto de este reglamento podría ser modificado si la organización lo cree conveniente en cualquier momento así como desestimar cualquier punto del mismo.