



REGLAMENTO

LIGA UPV LEAGUE OF LEGENDS-primavera25-

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://www.upv.es/entidades/ad/e-sports-2>
- 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. El **Torneo UPV LOL primavera**, 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-

El Torneo consta de 16 equipos :

- **FASE 1: FASE SISTEMA SUIZO.** Se jugará hasta que los equipos alcancen un récord de **3-0, 2-1, 1-2 o 0-3**.
 - Equipos con **3-0 y 2-1** avanzan al **Upper Bracket**.
 - Equipos con **1-2 y 0-3** avanzan al **Lower Bracket**.
 - Las rondas para definir **1-0/0-1 y 2-0/1-1/0-2** se jugarán en **Bo1**. // Las partidas para definir **3-0, 2-1, 1-2 y 0-3** se jugarán en **Bo3**.
- **FASE 2: Playoffs:** Se jugarán en **Upper Bracket** y **Lower Bracket** de forma separada, sin enfrentamientos entre ellos.

PREVIO COMIENZO COMPETICIÓN:

- La organización convocará una reunión técnica online con todos los capitanes para informar del desarrollo de la liga.
- La organización facilitará los contactos de todos los capitanes.

SOBRE CUADRO SISTEMA SUIZO Y PLAY OFF:

- El cuadro de rondas y fechas de juego de cada ronda lo podéis ver en el anexo y serán:
 - RONDA 1: DEL 3 AL 14 DE MARZO.
 - RONDA 2: DEL 24 DE MARZO AL 4 DE ABRIL



- RONDA 3: DEL 7 AL 17 DE ABRIL
- PLAY OFF CUARTOS: DEL 29 DE ABRIL AL 9 DE MAYO
- PLAY OFF SEMIFINALES: DEL 12 AL 23 DE MAYO.
- Previo comienzo cada ronda, los capitanes de cada uno de los enfrentamientos deberán ponerse en contacto y establecer fecha y hora de juego. Esta se debe de comunicar en el canal de discord de FECHAS DE **JUEGO COMO MUY TARDE HASTA EL MIÉRCOLES DE COMIENZO DE CADA RONDA (R1: 5 DE MARZO, R2:26 DE MARZO, R3: 9 DE ABRIL, CUARTOS: 30 DE ABRIL, SEMIS: 14 DE MAYO) indicando fecha, hora y equipos implicados.**
- **El no cumplir con el punto anterior podrá conllevar un no presentado de los equipos implicados en el enfrentamiento. Si un equipo no se presenta, perderá partido. 2 np eliminado .**
- Tras cada encuentro, se deberá subir pantallazo de las partidas indicando el resultado final y el equipo ganador.

PREVIO CADA ENCUENTRO:

- Al menos con 15 minutos de antelación a la hora prevista del partido los jugadores deberán entrar en discord y avisar a administradores 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 cómo 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 determinadamente 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...conllevará 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]** o **discord**

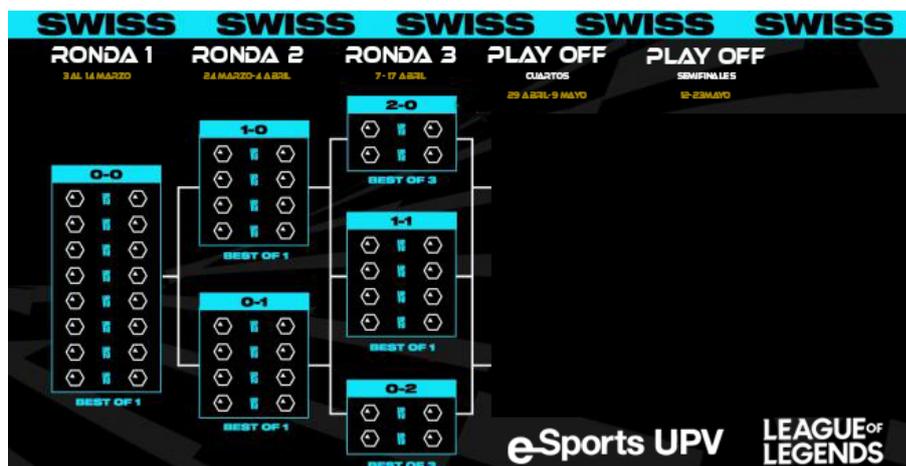
6. PREMIOS-

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

Cuadro sistema suizo:



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 /POLICONULTA 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:

- Todos los equipos deberán hacerse una foto de equipo. El no hacerlo podría significar pérdida de premios o incluso no poder participar en la competición.
- Previo inicio cada ronda, los equipos implicados en cada enfrentamiento deberán contactar para establecer fechas de sus encuentros Los equipos que no favorezcan con la comunicación, podrían ser sancionados incluso eliminados de la competición.
- 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 y la web de eSports UPV:
 - WEBeSports UPV. <https://www.upv.es/entidades/ad/e-sports-2/>
 - INSTAGRAM: https://www.instagram.com/upv_deportes/?hl=es
 - YOUTUBE: <https://www.youtube.com/@upve-sports>

Sobre créditos canjeables por premios:

- Se establecerá un baremo de asignación de créditos que podrán ser canjeables por obsequios directos.

Créditos en la Fase Suiza

- **Victoria:** +3 créditos
- **Derrota:** +1 crédito
- **Bonus por clasificación:**
 - **Equipos 3-0** → +2 créditos extra
 - **Equipos 2-1** → +1 crédito extra

Créditos en los Playoffs

Upper Bracket:

- **Victoria** → +4 créditos
- **Derrota** → +2 créditos
- **Campeón Upper** → +6 créditos extra
- **Subcampeón Upper** → +4 créditos extra

Lower Bracket:

- **Victoria** → +3 créditos
- **Derrota** → +1 crédito
- **Campeón Lower** → +4 créditos extra
- **Subcampeón Lower** → +2 créditos extra

A lo largo de la competición os indicaremos la table de obsequios y los créditos necesarios.

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.