



NORMATIVA eSports “League of Legends”

UCLM

#UCLMeSports

SEGUNDA FASE

UCLM eSports “League of Legends”

NORMATIVA DE COMPETICIÓN

1.- SISTEMA DE COMPETICION.

SEGUNDA FASE (del 6 al 25 de abril):

Los 18 equipos clasificados de la primera fase, formarán 3 grupos de 6 equipos (Grupos A, B y C) que disputarán una liga a una vuelta clasificándose para la tercera fase los tres primeros equipos de cada grupo.

La configuración de los grupos de esta segunda fase, se realizará de acuerdo a la siguiente tabla de manera que no se enfrenten equipos que han sido rivales en la primera fase y configurando cada uno de los grupos con dos primeros, dos segundos y dos terceros.

GRUPO A	GRUPO B	GRUPO C
1º Grupo 1	3º Grupo 6	2º Grupo 5
3º Grupo 2	2º Grupo 1	1º Grupo 6
2º Grupo 3	1º Grupo 2	3º Grupo 1
1º Grupo 4	3º Grupo 3	2º Grupo 2
3º Grupo 5	2º Grupo 4	1º Grupo 3
2º Grupo 6	1º Grupo 5	3º Grupo 4

Atendiendo lo anterior, los grupos quedan:

GRUPO A	GRUPO B	GRUPO C
Salvar al soldado Raviam  AccioTetas HotGorkita Martii raviam Ukaty	Trambolikos FC  KingPot04 JavichuX123X Viktor41 Thims exte	Loh Ékñ Men  LEM LuisCM Madaguts VFS Deimos LEM Šanz luispacu10 Heli0s
Manuel  dkamper19 Morlactor zetavack karlitos95 walfier unleashed	SKTelecode  AadcAB Shiroyashä Ünder FrostMarauder G2 Shiny Darkrai	Perreadores del infierno  US GRINGOX US ELREDI Bälthier Cristina Rulando US GOLONDRINO ETHISECH
UWU  Nasty Marksman Yhorn TILTEADIN bimo99 TSM YIYIGoodTry Tasty Negrin	DIJKSTRA TEAM  ADOLF IRLÉS lucky katarina Alewn22 Los Molinos Pls Orgullo hetero	Oeuf-eau  Tryhard olfa Olaf Al Revés Tryhard Omega jalmesel Aguitar Kikaz0
Boosted team  ManuHappyDay Baemo goes buzz Onlyfans Warrior Amigo Boosted Blu	Spanish Hands  alexromar NnVaR oscarbm Cantauro Gomufra	EL EQUIPO ACTIMEL  BIAcKn0iZe ByPoLcZz E0g0iUE R1TUAL keryn1232321
Gorrinos Team  Slayknight115 Arcangelroski ShownCentaur pgz drearier r2h	Fracasao's Team  EIPellGamer luismivillar fernandusxd Triple3V Budevee HDMF DashShot	CN-King  UCLM YYDS bolado123 ZARD2000 Stop Using Rookley Fgnll IGNB
University Bronzas  Jesuloi Raúl 69xD Pedroboga03 CarlosPk2001 Maketzal	Solfamidas  xlolux CarlosKJ Astaru deceroc EduIaen Anaho ThElementh	YA VOY PERDON  f8897 davidgentix LI Pdritot Lunaticmp manudragon moinickres

- Las clasificaciones en las cuatro primeras fases se realizarán sumando tantos puntos como victorias obtenidas.
- Si se produce empate a puntos entre dos o más equipos al término de alguna de las cuatro primeras fases, dicho empate se resolverá teniendo en cuenta el siguiente *Coficiente*:

$$\text{Coficiente} = SA - SM$$

Siendo SA la suma de todos los “asesinatos” en las partidas disputadas entre los equipos empatados y SM la suma de todas las “muertes” en las partidas disputadas entre los equipos empatados.

El equipo que obtenga el mayor coeficiente quedará por delante en la clasificación.

Si el empate persiste se valorará la disputa de partidas de desempate, diseñadas por la organización.

- En cualquier doble o triple empate, si alguno de los equipos no hubiera comparecido a algún encuentro, se le excluirá y no se tendrán en cuenta sus resultados.
- La elección de lado durante la configuración de la partida, vendrá dada en el calendario en orden de encuentro, es decir el primer equipo será lado azul y el segundo lado rojo.
- Los “nickname” inscritos, no podrán modificarse bajo ninguna circunstancia. En jugador que modifique su “nickname” no podrá continuar disputando la competición. En caso de que el equipo, no disponga de jugadores suplentes inscritos quedará descalificado y no se considerarán sus resultados.

2.- HORARIO Y COMIENZO DE PARTIDAS.

Todas las partidas están fijadas a las 20:30 horas. Los equipos podrán acceder a la plataforma de juego desde las 20:00 horas. Los capitanes se pondrán en contacto previamente a la partida para quedar y configurarla (Se facilitarán los datos). Si ambos equipos están de acuerdo se podrá comenzar con anterioridad a las 20:00 horas. Si llegadas las 20:30 horas, uno de los equipos no comparece, se le dará la partida por perdida.

OBLIGATORIAMENTE SE COMENZARÁ A LAS 20:30 horas.

3.- CAMBIOS DE FECHA.

Para cambiar la fecha de alguna partida, ambos equipos deberán estar de acuerdo y comunicarlo a la organización mediante un correo electrónico de los capitanes a la dirección deporte@uclm.es, indicando la nueva fecha.

La partida cambiada, se deberá disputar antes de la siguiente jornada y será autorizada por la organización mediante respuesta a los correos de los capitanes que solicitan el cambio.

No se podrá cambiar ninguna partida el mismo día de juego, deberá solicitarse con un mínimo de 24 horas de antelación.

4.- COMUNICACIÓN DE RESULTADOS

Al término de cada partida, el capitán del equipo ganador, deberá enviar por correo electrónico (deporte@uclm.es) y en el canal de “resultados” del servidor de discord habilitado, el resultado final de la partida con el siguiente formato:

Yo, (*Nombre del capitán*) representante de (*Nombre del equipo que corresponda*) mando el resultado de nuestro partido contra (*Nombre del equipo rival que corresponda*)

Adjunto captura de pantalla
(Captura de pantalla del resultado final con el nombre de usuario de todos los participantes, incluyendo la victoria).

Servidor de Discord: <https://discord.gg/qTxWm6PDad>

Se generará un canal para cada equipo en el servidor de Discord.

El Servicio de Deportes se reserva el derecho de cualquier modificación de la competición, de manera justificada por diferentes motivos que pudieran surgir. Los equipos participantes, asumen esta normativa.

Toda la información de la competición se podrá seguir en la web del evento
<https://www.uclm.es/misiones/culturadeporte/deporte/esports-uclm>

#UCLMeSports