



NORMATIVA eSports “League of Legends”

UCLM

#UCLMeSports

TERCERA FASE

UCLM eSports “League of Legends”

NORMATIVA DE COMPETICIÓN

1.- SISTEMA DE COMPETICION.










TERCERA FASE (del 4 al 11 de mayo):

Los 9 equipos clasificados de la segunda fase, formarán 3 grupos de 3 equipos (Grupos I, II y III) que disputarán una liga a doble vuelta clasificándose para la tercera fase los primeros equipos de cada grupo y accediendo a la cuarta fase (repesca) los clasificados en segunda posición en cada grupo.

La configuración de los grupos de esta tercera fase, se realizará de acuerdo a la siguiente tabla:

GRUPO I	GRUPO II	GRUPO III
1º Grupo A	3º Grupo C	2º Grupo B
3º Grupo B	2º Grupo A	1º Grupo C
2º Grupo C	1º Grupo B	3º Grupo A

Atendiendo lo anterior, los grupos quedan:

GRUPO I	GRUPO II	GRUPO III
Boosted team  <ul style="list-style-type: none"> ManuHappyDay Beemo goes bzzz Onlyfans Warrior Amigo Boosted Blu 	CN-King  <ul style="list-style-type: none"> UCLM YYDS bolado123 ZARD2000 Stop Using Rookiey Fgnll IGNB 	Solfamidas  <ul style="list-style-type: none"> xlolux CarlosKJ Astaru deceroc Edulaen Anaho ThElementh
Fracasao's Team  <ul style="list-style-type: none"> EPelliGamer luismivillacar fernandusxd Triple3V Budexee HDMF DashShot 	Salvar al soldado Raviam  <ul style="list-style-type: none"> AccioTetas HotGorkita Martii raviam Ukaty 	Oeuf-eau  <ul style="list-style-type: none"> Tryhard alfa Olaf Al Revés Tryhard Omega jaimesel Aguilar Kikaz0
Perreadores del infierno  <ul style="list-style-type: none"> US GRINGOX US ELREDI Bäithier Cristina Rulando US GOLONDRINO ETIIISECH 	SKTelecode  <ul style="list-style-type: none"> AadcAB Shiroyashä Önder FrostMarauder G2 Shiny Darkrai 	Gorrinos Team  <ul style="list-style-type: none"> Slayknight115 Arcangelroski ShownCentaur pgz drearier r2h

- 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, primero se resolverá teniendo en cuenta los enfrentamientos directos entre los implicados, teniendo en cuenta el siguiente *Coeficiente*:

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

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.

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