

## NORMATIVA DE COMPETICIÓN eSPORTS (LEAGUE OF LEGENDS) UNIVERSIDAD DE CASTILLA-LA MANCHA 2020/2021

La Universidad de Castilla-La Mancha, a través del servicio de Deporte Universitario del Vicerrectorado de Cultura, Deporte y Responsabilidad Social, convoca para el curso 2020/2021 la competición de eSports “League of Legends”, de acuerdo con la siguiente normativa:

### 1. INFORMACIÓN GENERAL

#### 1.1. Equipos y sistema de competición

No hay límite de equipos que pueden realizar la inscripción.

Los jugadores/as de cada uno de los equipos podrán pertenecer a campus o sedes distintas de la UCLM.

Una vez cerrado el plazo de inscripción, el sistema de competición se diseñará acorde con el número de inscripciones realizadas para que ésta sea lo más atractiva posible. Se podrá desarrollar en varias fases de manera online o con una última fase presencial en alguno de los campus de la UCLM. En este caso, la Universidad únicamente facilitará el transporte desde cada campus al lugar de celebración de la fase presencial.

#### 1.2. Reglamento

El servicio de Deporte de la UCLM será el encargado de organizar la competición, reservándose el derecho de modificar lo que considere oportuno para el buen desarrollo de la actividad, siendo obligación de los participantes, haber leído, entender y acatar el reglamento.

El desconocimiento de la normativa no exime de culpa al infractor.

#### 1.3. Cuentas

Para la participación en la competición es necesario tener una cuenta registrada en League of Legends con un nivel 30 como mínimo.

#### 1.4. Jugador

Cada jugador debe, únicamente, poseer una cuenta en la web. Este puede configurarla como desee, siempre y cuando los datos introducidos sean veraces.

Para la participación en este torneo es necesario tener introducido un “Nickname” en la configuración del perfil, paso importante a realizar ya que tener un “Nickname” mal introducido puede suponer su expulsión de la competición, o en su defecto, la de su equipo. **Es responsabilidad de cada jugador que el valor introducido en cada paso sea correcto.** Si esto repercute a un equipo o jugador, la responsabilidad recaerá sobre éste, por lo que podrían llegar a verse aplicadas las consecuencias indicadas en el punto anterior. En ningún caso los “Nickname” podrán ser modificados durante la participación en la competición. En caso de que su cuenta sea suspendida o baneada, no se podrá jugar con otra cuenta.

### 1.5. Seguimiento de la competición

En la web de deportes de la UCLM se habilitará una página de seguimiento de la competición en la que se publicarán los calendarios, resultados, etc. ... siendo este el principal canal de comunicación. También se publicitará la actividad y competición en las redes sociales de deportes de la UCLM.

## 2. INSCRIPCIÓN

La inscripción de los equipos deberá realizarse obligatoriamente a través de la web:

<https://www.uclm.es/misiones/culturadeporte/deporte/esports-uclm>

Podrán realizarse hasta las 23:59 h. del 26 de febrero de 2021

## 3. PARTICIPANTES

Podrán tomar parte en la competición todos aquellos miembros pertenecientes a la comunidad universitaria de la Universidad de Castilla-La Mancha en el curso actual (estudiantes, P.D.I., P.I. y P.A.S.), admitiéndose también participantes externos, que sean mayores de edad en el momento de realizar la inscripción, de acuerdo con lo estipulado en el punto 4 sobre composición de los equipos.

## 4. COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS

Los equipos estarán formados por un mínimo de 5 jugadores/as y un máximo de 7, siendo 5 de ellos los que participen en cada una de las partidas. El número máximo de jugadores/as por equipo no pertenecientes a la comunidad universitaria será de 2.

Los/as jugadores/as deberán tener disponibilidad horaria suficiente para poder jugar los encuentros durante la semana (de lunes a viernes) en horario de tarde/noche.

Es obligatorio que los jugadores posean su propia cuenta de juego en el servidor EUW para poder participar.

## 5. REGLAMENTO GENERAL DE LEAGUE OF LEGENDS

### 5.1 Normativa base

Todas las partidas seguirán este reglamento independientemente de la fase del torneo en que se encuentre.

#### Servidor de juego

Todos los partidos se disputarán en el servidor de EUW.

#### Mapa

Todos los partidos se disputarán en la Grieta del Invocador. En personalizada y seleccionando Torneo de reclutamiento.

#### Creación de la partida

Correrá a cargo de los propios jugadores, el equipo que tenga el seed más alto/el que se encuentre a la izquierda del enfrentamiento, deberá crear partida e invitar al equipo rival, por ello todos los jugadores deberán asegurarse de tener sus nombres de invocador registrados correctamente en la web (Nickname) con al menos 1 día antes del comienzo del partido. El modo de juego será Modo torneo de reclutamiento. Sólo se permitirán espectadores de sala y podrá entrar un miembro extra por parte de cada equipo.

<https://www.uclm.es/misiones/culturadeporte/deporte/esports-uclm>

El equipo con mayor seed es el que se encuentre por encima en el bracket de la web. Este elegirá el lado del game y en caso de ser Bo2 o Bo3 se alternará la elección.

### **Alineación**

La alineación presentada deberá contar únicamente con jugadores inscritos en el equipo que figure en la web y haya sido validado por la organización de manera previa al comienzo de la competición. En caso de jugar con un suplente, no hará falta ser comunicado con una gran antelación al equipo rival, ya que podrá ser informado 5 minutos antes de que se dé lugar a la partida en el mismo lobby del game.

### **General**

Se permite el uso de cualquier campeón que no haya sido baneado. A excepción de un campeón nuevo o reworkeado el cual habrá que esperar 14 días desde su salida.

Se permite el uso de cualquier runa. (A excepción de algún tipo de bug)

El juego finaliza cuando un equipo destruye el nexo del equipo contrario o un equipo renuncia por rendición.

## **5.2 Asistencia y horarios**

Los equipos deberán estar listos en el lobby 10 minutos antes de la hora fijada para el partido. Además, tendrán que estar en los canales de discord asignados. Se permitirá la entrada a discord de una persona externa bajo la figura de coach. Este, solo podrá estar durante la fase de picks y bans. Al empezar la partida tendrá que abandonar la sala.

Bajo ningún concepto una partida podrá dar comienzo si uno de los jugadores falta, en caso de que un equipo no cuente con su alineación, el partido se dará por perdido considerando el apartado de penalizaciones por retraso (siguiente apartado),

### **Penalizaciones por retraso de la hora de comienzo del partido**

- 5 minutos – Pérdida del último ban
- 10 minutos - Pérdida de los últimos 3 bans
- 15 minutos - Pérdida de los 5 bans
- 20 minutos - Pérdida del primer mapa/pérdida del partido (BO1-No show)
- 30 minutos - Pérdida del partido (Bo2 o Bo3- No show)

### **Cambios de horarios y fecha (solo Fase Previa)**

En caso de no jugarse en stream, el horario y día se pactará entre los equipos, siendo el más conveniente para cada uno. La página web ofrecerá un horario de partido para que en el caso que no haya consenso o cualquier tipo de problema se disputará el partido a esa hora y día. Recordar el partido nunca se puede atrasar, pero sí adelantar. Si no se llega a consenso entre los equipos, el partido se disputará en la hora estipulada.

Para pactar dicho acuerdo se podrá emplear cualquier medio (el chat de partido de la página web, chat de lol, etc). El consenso entre ambos equipos debe quedar siempre reflejado en el chat de partido dentro de la web por ambas partes para considerarse válido. Si no, este se tomará como invalido. El cambio deberá ser comunicado a la organización a través de correo electrónico (deporte@uclm.es)

### 5.3 Antes del partido

#### First pick

El equipo que aparezca en la parte superior del bracket o en el lado izquierdo de la tabla elegirá el lado que quiere jugar. En caso de ser un BO3/BO5, el que aparezca en la parte superior del bracket o en el lado izquierdo de la tabla elegirá el lado que quiere jugar la primera partida. La segunda la elegirá el otro equipo y así sucesivamente hasta finalizar la eliminatoria.

#### Pausas

Cada equipo dispone de 5 minutos de pausa, a utilizar única y exclusivamente si se produce la desconexión de uno o varios miembros de un equipo. Al finalizar estos 5 minutos, el equipo rival podrá ceder su tiempo hasta que se solucione el problema. Si el equipo rival no cede su tiempo, o bien pasan 10 minutos de pausa (**en caso de que el otro equipo haya cedido su tiempo**), el partido deberá continuar. Nunca se podrá pausar durante una pelea.

#### Campeones recién salido o reworkeados

Un campeón no será elegible hasta pasados 14 días de su salida. Si un partido se pospone por cualquier motivo, esta normativa sigue vigente teniendo en cuenta el día que se tenía que haber jugado el partido.

### 5.4 Durante el partido (durante la fase presencial)

#### Reinicio de partida

Se contemplan dos casos en los que se puede dar reinicio de partida:

- En caso de que un jugador detecte que sus maestrías y/o runas no están correctamente seleccionadas.
- En caso de problemas de un equipo para realizar un swap entre campeones debido a fallos del cliente.

En ambos casos, se deberá pausar la partida durante los primeros 30 segundos de esta, comunicar la situación al árbitro y al equipo contrario y esperar a la decisión arbitral.

**Queda prohibido el uso del chat general ingame, excepto para anunciar una pausa, o felicitar al contrincante al finalizar la partida o desearle suerte.**

#### Protocolo de actuación frente a comportamientos antideportivos.

La UCLM sólo intervendrá ante faltas de respeto graves. Los árbitros que se encuentren moderando la competición en el momento de la incidencia decidirán o no si un equipo debe ser sancionado (la sanción podría llegar a la descalificación).

El uso de cualquier bug o fallo del juego a conciencia y con intención de aprovecharse de él. Será sancionado por parte de la organización, pudiendo llevar a la pérdida del partido por parte del equipo infractor, pudiendo llegar a ser descalificado del torneo si es reincidente.

Así mismo cualquier indicio de suplantación de identidad en cualquier partida online y presencial, conlleva la expulsión del equipo si se demuestra su veracidad.

### 5.5 Después del partido

Las dos partes deben tomar una captura de pantalla con el resultado final del juego, incluyendo los nicknames de ambos equipos. Los capitanes de los equipos, además, enviarán el resultado a la organización.

Para cualquier reclamación sobre un partido debe exponerse en la página web dentro del partido o del mismo modo enviar un correo a [deporte@uclm.es](mailto:deporte@uclm.es) o discord al responsable de juego, comunicando cualquier tipo de incidencia, ya sean trampa o faltas de respeto. Es necesario destacar que University Esports no tolera ningún tipo de falta de respeto o trampa hacia el adversario en ningún momento.

### 5.6 Durante la fase presencial

Se permitirá el uso de periféricos propios.

## 6. PREMIOS

- Primer premio: 700 € para el equipo campeón.
- Segundo premio: 420 € para el equipo subcampeón.
- Tercer premio: 210 € para el equipo clasificado en tercer lugar.
- Cuarto premio: 210 € para el equipo clasificado en cuarto lugar.

## 7. ACEPTACIÓN DE LA NORMATIVA

La participación en la competición eSports "League of Legends" organizada por la UCLM implica la total aceptación de su normativa, la cuál podrá ser consultada en las páginas web que se habilitarán para tal fin.

## 8. INFORMACIÓN

<https://www.uclm.es/misiones/culturadeporte/deporte/esportsuclm>

Vicerrectorado de Cultura, Deporte y Responsabilidad Social.  
Deporte Universitario.  
Teléfono: 969 17 91 00 (extensiones 4058, 4006 y 3249)  
E mail: [deporte@uclm.es](mailto:deporte@uclm.es)