



Reglamento de la primera copa inter-bach de League of Legends y Valorant

**LEAGUE^{OF}
LEGENDS**



Índice

1. Introducción a la Primera copa Inter-bach UTMA	3
2. Contacto	4
3. Cronograma	4
3.1 Calendario del torneo	4
3.2 Descripción general	4
4. Reglamento de general	5
4.1 Administración	5
4.2 Jueceo	5
4.3 Decisiones del arbitro	5
4.4 Mediciones disciplinarias	5
5. Participación	5
5.1 Inscripción	5
5.2 De los participantes	6
5.2.1 Cuentas	6
5.2.2 Jugador	6
5.3 De los equipos	7
5.3.1 De la plantilla	7
5.3.2 Cambios de nombres de los jugadores	7
6. Competencia	7
6.1 Lugar del torneo	8
6.2 Puntualidad	8
6.2.1 Penalizaciones	8
6.3 Antes del partido	8
6.3.1 Ingresar a la sala del juego	8
6.3.2 Campeones recién salidos o recién reworkeados	9
6.3.3 Espectadores	9
6.3.7 Version del juego	9
6.4 Durante el partido	9
6.4.1 Selección y bloqueo	9
6.4.2 Reinicio de partido	10
6.4.3 Pausas del partido	10
6.5 Código de comportamiento	10
7. Cambios en el reglamento	12

1. Introducción a la Primera copa Inter-bach UTMA

Este reglamento servirá como regulación de la primera copa inter-bach UTMA de League of Legends y Valorant 2022 que se llevará a cabo de manera presencial en las instalaciones de la Universidad Tecnológica Metropolitana de Aguascalientes

La copa está organizada por la administración de E-sports de la Universidad Metropolitana de Aguascalientes

Estas reglas oficiales se aplican a todos los jugadores participantes. Al registrarse se acepta cumplir las reglas indicadas en este documento.

El reglamento está sujeto a cambio en cualquier momento, los cambios serán notificados en el momento.

La identificación de los jugadores es obligatoria y se deberá validar a través del gafete que se les entregara a los participantes al momento del torneo, es necesario portarlo en todo momento durante la instancia dentro de la universidad.

2. Contacto

El contacto antes del torneo será medio del whatsapp de los organizadores siendo así el de Valorant: [449 359 8980](https://wa.me/52564493598980) y el de League of Legends [449 357 2544](https://wa.me/52564493572544) (Estos números solo están para resolver cualquier duda antes del torneo) durante el torneo cualquier inconveniente o duda de debe de consultar con el personal de staff que estará disponible.

3. Cronograma

3.1 Calendario del torneo

- Inscripciones: 16 de noviembre al 24 de noviembre del 2022.
- Eliminatorias: 29 de noviembre de 2022.
- Semifinales: 30 de noviembre de 2022.
- Final: 30 de noviembre de 2021.

3.2 Descripción general

- Plataforma: PC.
- Jugadores: 5 principales
- Servidor: LAN.

- Modo de juego: Torneo de Reclutamiento. (5 vs 5)
- Formato: Eliminación directa y final al mejor de 5.
- (En caso de League of Legends:
 - a.- Todas las runas y hechizos están permitidos.
 - b.- Todos los campeones están permitidos (excepto campeones recién lanzados, en caso de tener la salida de un nuevo campeón durante el torneo, se deberán esperar las 2 semanas reglamentarias y podrán hacer uso de ellos a partir del día 15).

4. Reglamento de general

4.1 Administración

La administración podrá tomar decisiones arbitrales, las cuales serán inapelables e irreversibles en todas las disputas.

- Toda la información y reglas explicadas en este reglamento están sujetas a cambio de ser necesario. Todos los jugadores inscritos recibirán una debida notificación en el momento.
- La organización se guarda el derecho de tomar decisiones sobre los puntos no cubiertos en el reglamento con el fin de mantener la competencia limpia.

4.2 Jueceo

La administración del torneo tiene la responsabilidad de revisar cada asunto y situación que ocurra durante todo el torneo. Las partidas serán controladas por un equipo de árbitros, que tendrán la autoridad total para hacer cumplir las reglas de juego en cada encuentro.

4.3 Decisiones del arbitro

- Las decisiones serán tomadas según el mejor criterio del árbitro de acuerdo con las reglas del juego, el reglamento del torneo y espíritu del juego. Se basarán en la opinión del árbitro, quien tiene la discreción para tomar las decisiones adecuadas dentro del marco de las reglas de juego.
- Las decisiones del árbitro sobre hechos relacionados con el juego, incluyendo el rematch, la reanudación o no de una partida y el resultado del partido, son definitivas.

4.4 Mediciones disciplinarias

El árbitro tomará medidas disciplinarias contra jugadores o equipos que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión.

5. Participación

5.1 Inscripción

- Los jugadores de cada equipo deben ser estudiantes activos del periodo escolar en el que se está llevando el torneo.
- Todos los integrantes de los equipos externos deberán pertenecer a la misma institución.
- Sólo pueden participar jugadores con edades comprendidas entre los 18 en adelante.

5.2 De los participantes

Todos los participantes del torneo se comprometen a leer y aceptar cada una de las pautas e informaciones desarrolladas en este documento, tomando en cuenta que el incumplimiento o la desinformación podrían llevar en el peor de los casos a la descalificación.

Los datos personales deberán ser reales, de detectarse falsedad de datos podría significar la expulsión del participante dentro del torneo.

5.2.1 Cuentas

- Cada uno de los participantes inscritos debe tener una cuenta personal e intransferible.
- Solo podrá utilizar la cuenta el propietario de la misma
- Si un jugador tiene su cuenta con restricción de acceso, éste se deberá comunicar con algún administrador para que permita la participación desde una cuenta diferente a la registrada con tiempo de anticipación.
- Cada participante es responsable de actualizar su cuenta del juego.
- Cada participante puede registrarse con solo una cuenta de League of Legends y Valorant.
- Los jugadores deben usar su propia cuenta registrada de League of Legends y Valorant
- Si se descubre que un jugador está participando en la cuenta de otro jugador, el participante y/o el equipo serán descalificados inmediatamente de la competición.
- No se permite el uso de cuentas múltiples, no registradas en el torneo, ajenas a su propiedad o tipo smurf.

5.2.2 Jugador

- Los jugadores inscritos no podrán participar en más de un equipo.
- En un principio, los jugadores deben estar libres de penalizaciones. Deben

tener en cuenta que cualquier penalización a algún jugador puede perjudicar la participación del mismo y de todo su equipo.

- Si algún jugador es menor de 17 años deberá contar con el permiso de sus padres o tutor (pedir formulario de autorización a los administradores del torneo).
- Todos los jugadores deberán ser residentes mexicanos, en caso de ser un jugador extranjero deberá probar que vive en México.
- Todos los jugadores deberán completar la información solicitada en el registro y tienen la responsabilidad de entregar absolutamente toda la información que la organización les solicite para su participación.

5.3 De los equipos

- Los equipos deben constar de un total de 5 jugadores titulares obligatoriamente
- Solo jugadores inscritos en la plantilla principal pueden participar.
- Cada equipo deberá de tener definido a un representante denominado como capitán, persona que pueda velar por los intereses del equipo ante la competencia y que tenga contacto con la administración.

5.3.1 De la plantilla

No se permiten cambios de plantilla una vez se publiquen las llaves del torneo durante toda la competencia.

5.3.2 Cambios de nombres de los jugadores

Todos los jugadores deberán tener el nombre de juego actualizado en la plataforma como se muestra en su cuenta.

Está prohibido que los nombres de los participantes contengan:

- Vulgaridades.
- Hagan referencia y/o incitación a la violencia.
- Xenofobia.
- Palabras altisonantes que puedan insultar a otros participantes.
- Homofobia.
- Burlas.
- Obscenidades
- Racismo.
- Misoginia.
- Nombres de marcas, productos o alusiones políticas.

Están prohibidos los cambios de nombre de los jugadores una vez iniciado el

bracket de torneo. En caso de realizar un cambio y no notificar a la administración o confirmar el cambio, el jugador podrá sufrir descalificación del torneo.

6. Competencia

6.1 Lugar del torneo

El torneo será de manera presencial en las instalaciones de la Universidad Metropolitana de Aguascalientes.

6.2 Puntualidad

- Es responsabilidad de todos los miembros de los equipos estar presente al inicio del torneo y estar pendientes a cualquier información de parte de los organizadores.
- Los horarios una vez especificados no están sujetos a cambio, todos los equipos y jugadores se comprometen a tener la disponibilidad horaria de participación.
- No se permitirá iniciar un juego si los equipos no cumplen con el mínimo de 5 jugadores.
- En caso de que dos equipos de una misma llave no se presenten a jugar su enfrentamiento o no se presenten todos los jugadores de ambos equipos, ambos equipos perderán dicho encuentro.
- 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 (siguiente punto).

6.2.1 Penalizaciones

Penalizaciones por retraso de la hora de comienzo del partido(League of Legends)

- 5 minutos: Pérdida del último ban.
- 10 minutos: Pérdida del segundo ban
- 20 minutos: Pérdida del partido

6.3 Antes del partido

6.3.1 Ingresar a la sala del juego

- El equipo que se encuentra en la llave superior del bracket deberá proceder a la creación de la sala.
- El equipo que se encuentra en la llave superior del bracket será el que se encuentre del lado izquierdo de la sala, y el equipo que se encuentra en la parte inferior del bracket en el lado derecho de la sala.
- Los equipos deberán estar atentos al cronograma y verificar las rondas a jugar en un mismo día.
- Si un equipo no se presenta en el tiempo estimado de espera (Ver punto 6.2.1 Penalizaciones) perderá por W.O. es responsabilidad del capitán del equipo presente, reportar este caso.
- Es responsabilidad de los equipos revisar y comprobar que todos los jugadores presentes sean los correspondientes al registro de cada equipo. No cumplir con los jugadores registrados puede llevar a la descalificación total del equipo

6.3.2 Campeones recién salidos o recién 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.

6.3.3 Espectadores

No se permiten espectadores ajenos a:

- Administración del torneo. .
- Coordinador.

6.3.7 Version del juego

Es responsabilidad de la administración del torneo tener la version mas actual del juego, en dado caso de no ser así notificarlo para que no se tenga ningún problema a la hora de iniciar las partidas, si no es notificado podra entrar en las penalizaciones de puntualidad.

6.4 Durante el partido

En caso de League of Legends:

6.4.1 Selección y bloqueo

- El equipo es responsable por las selecciones y bloqueos que realizan en el tiempo permitido.
- Una vez iniciada la fase de bloqueo y selección, si por algún error la partida tuviese que ser recreada, se respetarán los bloqueos y selecciones realizadas hasta el momento del error.
- Los jugadores deberán completar todos los intercambios de campeones (trades) antes de la marca de 20 segundos de duración de la fase de traspasos. No hacerlo podría llevar a una penalización.
- En caso de que el equipo traiga consigo una penalización de bloqueo, el bloqueo a ceder será el último.
- Está prohibido seleccionar a alguno de los campeones liberados con 15 días de anticipación a la fecha del torneo.

6.4.2 Reinicio de partido

- Ninguna partida podrá ser reiniciada una vez haya iniciado, al menos que haya problemas con el servidor de League of Legends. De ser así, se mantendrán las mismas selecciones y bloqueos, se buscará un horario para reiniciar la partida con el común acuerdo de los equipos involucrados.
- Otro motivo para el reinicio de una partida es un bug (error de juego), con algún campeón, maestría, hechizo, entre otros. Sin embargo, la corroboración de ambos equipos y prueba de dicho bug es necesaria. También, deberá estar en la lista de bugs del parche actual.

6.4.3 Pausas del partido

- El uso de las pausas está permitido por problemas técnicos o casos de salud.
- Cada equipo tendrá un máximo de 15 minutos de pausa justificada. Una vez terminados los 15 minutos deberán reanudar la partida.
- Los tiempos de pausas cortas deberán ser sumados, con 15 minutos como tiempo máximo.
- El motivo de la pausa, así como al reanudar la partida deberá ser notificado a través del chat "todos" (/all).
- El abuso de pausas durante una partida conlleva a la descalificación. Se deberá informar a un juez con capturas de pantalla, las cuales deben contar con pruebas del abuso de pausas para poder proceder.
- Queda prohibido el uso del chat general ingame, excepto para anunciar una pausa, felicitar al contrincante al finalizar la partida o desearle suerte.

6.5 Código de comportamiento

- El torneo de primera copa inter-bach de League of Legends y Valorant Debe ser una competencia limpia, creemos en el compañerismo y en actitudes positivas como pilares de los deportes electrónicos, es por eso que la administración se asegurará de que cada uno de los enfrentamientos cumpla con las pautas y especificaciones del reglamento, así como el correcto comportamiento de cada uno de los equipos y sus integrantes
- Todos los participantes aceptan los términos y condiciones de uso de League of Legends y Valorant; el incumplimiento de los mismos podría obligar a la administración de la liga a reportar dicha situación al staff de Riot Games Latinoamérica y en el peor de los casos, a descalificar al equipo.

<https://www.riotgames.com/es-419/terms-of-service-LATAM>

- En caso de League of Legends el código del invocador es una de las bases para la convivencia y el juego limpio, por este motivo cualquier práctica contraria al mismo durante de su participación en el torneo puede resultar en sanciones o descalificación

<https://lan.leagueoflegends.com/es/featured/summoners-code>

- La difamación o desprestigio a un jugador, equipo, comunidad, patrocinadores o a la administración misma y/o su personal, será también tomado como actitud antideportiva y podría ser penalizada.
- Está prohibida la colusión (arreglo de partidas entre dos equipos). De presentarse este caso, ambos equipos serán descalificados.
- Los sobornos y las apuestas están prohibidas; la descalificación de un equipo pudiese ser el resultado en caso de que esto suceda.
- Está prohibida la demostración de xenofobia, abuso verbal, insultos de cualquier tipo a cualquiera de los demás participantes del torneo, tener una actitud así ameritaría la descalificación del jugador y /o equipo.
- La administración se tomará la libertad de dar sanciones o penalizaciones según sea el caso que se presente.
- La pérdida de un bloqueo por parte del equipo que no cumpla con el reglamento es una penalización; en caso de que sucediese, el equipo penalizado deberá ceder el último bloqueo de su turno durante la fase de "bloqueos y selección de campeones". Si la penalización es ignorada, la administración podría decidir de manera arbitraria la descalificación del equipo.
- La pérdida de un bloqueo se realizará una sola vez en todos los casos. En caso de que algún equipo ya haya sido penalizado anteriormente y falte al reglamento, será descalificado.
- La descalificación inmediata del equipo se realizará en los casos más extremos y nombrados anteriormente en este reglamento.
- En caso de que un jugador o equipo irrumpa con cualquiera de estas reglas,

les pedimos que reporten dicho comportamiento a su administrador principal o a uno de los administradores disponibles con una captura de pantalla como prueba, identificando al equipo contrario y/o a la persona específica que irrumpe la regla.

- Cualquier acción que conlleve algún tipo de ventaja injusta sobre el rival se considerará como ilegal y llevará a la penalización con puntos y la descalificación inmediata del equipo:
 1. Abuso de bugs.
 2. Uso de exploits/hacks.
 3. Cambio de cuentas/account sharing.

7. Cambios en el reglamento

La organización se reserva el derecho de modificar a su criterio el reglamento antes del inicio de la competición sin previo aviso, así como disponer ajustes y correcciones durante el torneo para solucionar cualquier incidencia. Por esta razón, todos los jugadores inscritos deberán comprobar regularmente el presente reglamento para conocer las últimas actualizaciones del mismo. Los organizadores informarán a los jugadores de dichos cambios en caso de darse, a través de la página de la Universidad

Las reglas que resulten modificadas no se aplicarían de manera retroactiva, es decir, no podrán utilizarse para juzgar situaciones anteriores a su implementación.. Es obligación de todos los usuarios y/o jugadores haberse leído y entendido el reglamento, ya que el desconocimiento no exime de culpa al infractor.