

Reglamento LOL

Formato

El torneo constará de un máximo de 8 equipos 3vs3 y se desarrollará en formato liga round robin (todos juegan con todos)

1. Condiciones de participación

Para poder apuntarte en cualquiera de las competiciones de League of Legends tienes que cumplir los siguientes requisitos.

1.1. Para las competiciones

Tener agregado un nombre de invocador perteneciente al juego League of Legends Servidor "Europeo".

Todos los jugadores que jueguen el partido deberán tener introducida la cuenta de juego con el nombre de invocador de League of Legends (se te pide al inscribirte en el torneo en desafiogamer.com)

En tu perfil (**Cuentas de juego**) se puede modificar en caso de error o modificación.

Reglamento LOL

1.2. Nombre de invocador y cambios de cuenta

Para participar en la competición es necesario que los jugadores del equipo tengan introducidos en su perfil de juego su nombre de invocador como "Cuenta de juego". El Identificador de Juego Único no es el nombre con el que te conectas a tu cuenta de League of Legends, sino el nombre in-game una vez conectado a la cuenta.

Si algún usuario se presenta con otro nombre de invocador diferente al identificador único introducido en Desafío Gamer debe ser reportado inmediatamente, el partido puede ser invalidado.

2. Preparación del juego

Por favor, solucionar cualquier problema que pudiese ocurrir antes de que empiece el partido. Los acuerdos entre los jugadores tienen que estar posteados como comentarios de partido (chat privado) y aceptados por ambas partes.

2.1. Crear partida

De forma general y obligatoria, se deberá hacer uso de la normativa. Los parámetros de la partida serán los fijados por la normativa. El jugador/equipo con mayor número identificador en los brackets será el encargado de crear una sala con los parámetros adecuados a la competición y, deberá facilitarle los datos a su oponente para que pueda entrar a la sala personalizada. Incluir la captura de pantalla del resultado será favorable para todas las partes.

Reglamento LOL

2.2. Bloqueo de campeones (Bans) y Picks

Cada equipo o jugador podrá bloquear tres campeones, en total seis. Estos campeones no podrán ser elegidos en la partida por ninguno de los equipos.

2.2.1. Bans y Picks

El jugador o equipo situado con mejor seed (mayor número de seed) en la competición será aquel que se sitúe en el equipo de la izquierda dentro de la partida (Equipo Azul), y será el primero en pickear y banear. Los bans serán 6, en el siguiente orden (equipo 1 - equipo 2 equipo 2 - equipo 1 equipo 1 - equipo 2) y, tras esto, ambos equipos pickearán sus campeones.

2.3. Mapas

Los partidos de la competición de League of Legendes se jugarán en los siguientes mapas:

- El Bosque Retorcido

2.4. Modo Espectador

Los espectadores internos no estarán permitido en ningún partido, salvo que ambos equipos acuerden el uso del mismo. Sólo Desafío Gamer podrá solicitar la entrada de un espectador interno de forma obligatoria, estén o no de acuerdo ambos equipos. En el caso que Desafío Gamer esté retransmitiendo dicho encuentro, ningún jugador de dicho partido podrá hacerlo.

Sí podrá grabarlo y subirlo a la red tras finalizar el encuentro.

Reglamento LOL

2.5. No presentado

En el caso de que el rival no se presente se le deberá esperar durante 12 minutos dentro de la sala de partida. Si no aparece pasado ese tiempo, deberás hacer una captura de la sala de espera y en segundo plano la fecha y hora, **además de avisar al personal de Desafío Gamer**

La captura del No Show para las copas deberá ser subida la hoja del partido en el período entre finalizar el tiempo de espera y la hora de la siguiente ronda, siendo subida en formato .jpg

En caso de emergencia y de manera excepcional un equipo podrá jugar con un miembro suplente que no esté participando en el torneo, si el equipo oponente está de acuerdo. Si el equipo oponente no lo acepta y no hay más tiempo para jugar el partido, el equipo con un miembro menos perderá dicho encuentro.

3. Dentro del partido

Hacemos referencia a "Dentro del partido" una vez cargada la partida y los invocadores estén en la tienda del respectivo mapa.

3.1. Número de jugadores

Si uno de los jugadores se desconecta, se deberá emplear el comando "/pause" del chat para parar la partida mientras el jugador se reconecta. Una vez reconectado, se empleará el comando "/resume".

Es recomendable sacar una captura de pantalla cuando un jugador se reconecte para evitar malentendidos si llegase a abrirse una protesta.

Si el jugador no se reconecta su equipo deberá concluir el partido sin él. No podrá añadir a otro jugador.

Reglamento LOL

3.2. Finalización del partido

Se permite usar el comando "/surrender" para terminar el partido anticipadamente en caso de desconexión de múltiples usuarios.

4. Acciones ilegales

Está totalmente prohibido el uso de bugs y exploits en el juego, así como hacks o cheats.

4.1. Jugador sin cuenta de juego o cuenta de juego errónea

En el caso en que 1 de los jugadores que juegue el partido no perteneciera al equipo, se le considerará jugador mercenario y el equipo infractor será descalificado dándole el partido por ganado a su oponente.

Reglamento LOL

5. Acciones Legales

5.1. Backdooring o Backdoor

El Backdooring o Backdoor forma parte del juego, por lo que no es una estrategia ilegal.

Backdooring o Backdoor, es la acción de que un equipo pueda ir a destruir las torres directamente sin ayuda de súbditos o sin enfrentarse al otro equipo, evitándoles e intentando ganar así destruyendo el nexa antes que el otro equipo; aún cuando el otro equipo sea más poderoso y pudiera vencerles en batalla.

5.2. Atravesar muros y paredes

Atravesar muros y paredes con las habilidades propias de un campeón está permitido en todos los casos, al igual que utilizar el hechizo de invocador "Destello" para el mismo fin.

6. Contacto Admin

Durante todo el evento habrá personal de Desafío Gamer y/o de asistencia en el área donde se realiza el torneo, no dudes en dirigirte a cualquiera de ellos en el momento que precisas.

La organización se reserva el derecho de cambiar las normas de juego y/o modos de juego en cualquier momento si lo considera oportuno.

Como inscribirse

Este torneo **solo está disponible para los participantes de la LAN Party** que se celebrará los días 10 y 11 de diciembre de 2016.

Para participar deberás crear una cuenta en desafiogamer.com e inscribirte en el torneo de LOL que puedes encontrar en

<http://desafiogamer.com/tournament/manage/235>

Una vez en la LAN, dirigitte al mostrador de Desafío Gamer dentro de la sala LAN para que se valide tu inscripción.

El registro no tiene porque ser anticipado, podrás inscribirte presencialmente en la LAN, siempre y cuando sea antes del comienzo del torneo y con una antelación suficiente.

Tendrán preferencia, en caso de que se completen las plazas, los usuarios que se hayan inscrito en el torneo de desafiogamer.com con antelación o hayan comprado su entrada para el evento antes.

Premios

LAN PARTY
2016

LEAGUE OF
LEGENDS

Torneo 3v3

Primer premio

3 ratones MMVU1 +
3 alfombrillas MMPVU1 +
3 teclados MKHA1



Segundo premio

3 ratones MMVU1 +
3 alfombrillas MMPVU1

Tercer premio
3 alfombrillas MMPVU1

PREMIOS



MARS GAMING