



**UNIVERSITY  
ESPORTS**

# **LEAGUE<sup>OF</sup> LEGENDS**

**Reglamento 1º Torneo  
UAL  
League of Legends**

## Índice

<b>1. Introducción al Iº Torneo UAL League of Legends</b>	<b>4</b>
1.1 Aplicación del reglamento	4
1.2 Perfil de usuario web	4
Game ID	5
Matrícula y DNI	5
Creación de equipos	6
Inscripción	6
1.3 Publicación de información	7
Web	7
Discord	7
Redes sociales	8
<b>2. Estructura de la competición</b>	<b>9</b>
2.1 Iº Torneo UAL League of Legends	9
Formato	9
Horario	10
Calendario	11
2.2 Premios	12
<b>3. Normativa de League of Legends</b>	<b>13</b>
3.1 Normativa general	13
3.2 Normativa previa a un partido	14
Versión del juego	14
Creación de partida	14
Penalizaciones por retraso	14
Alineación y elección de lado	15
Game ID de los jugadores	15
Verificación de identidad	15
3.3 Normativa durante el partido	16
Selección de campeones	16
PlaceHolders	16
Campeones no permitidos	17
Remake	17
Pausas durante la partida	17
Cheats, bugs y/o exploits	17
No finalización del partido	17
3.4 Normativa posterior al partido	18

Introducir el resultado	18
Faltas de respeto	18
Cuentas secundarias / Suplantación de identidad	18
3.5 Normativa adicional y aclaraciones	18
Cambios en las plantillas	18

# 1. Introducción al Iº Torneo UAL League of Legends

La misión de UALdeportes se centra en fomentar la práctica deportiva y los hábitos de vida saludables. Para el desarrollo de este fin se realizan actividades deportivas, participación en competiciones, formación deportiva y facilidades del uso de las instalaciones deportivas de las que cuenta el servicio.

Pero hoy en día tras una visión tradicional del deporte universitario se presentan nuevas oportunidades competitivas. De esta manera de la unión de UALdeportes y UNIVERSITY Esports nace el Iª Torneo UAL League of Legends. Damos un espacio competitivo universitario a aquellos estudiantes que sean aficionados del videojuego League of Legends por primera vez en la Universidad de Almería.

## 1.1 Aplicación del reglamento

Los participantes del Iº Torneo UAL League of Legends aceptan todas las reglas expuestas en esta normativa, así como las condiciones generales, bases legales, uso de cookies y normas de comportamiento expuestas. El incumplimiento de alguno de los puntos expuestos podría conllevar la expulsión del jugador de la competición.

Todo cambio significativo en la normativa que afecte al desarrollo de la competición será notificado a los inscritos por correo electrónico.

La organización se reserva el derecho de tomar decisiones sobre los puntos no cubiertos en el reglamento o sobre las situaciones que se salgan de la finalidad para la que la norma fue estipulada.

## 1.2 Perfil de usuario web

Cada usuario debe poseer una única cuenta en la [web](#). Para ello, basta con acceder al [menú de registro](#) y rellenar los campos necesarios. Ésta puede [configurarse](#) como se desee, siempre y cuando los datos introducidos sean veraces.

### **Game ID**

Para participar en las competiciones de UNIVERSITY Esports es necesario tener **actualizado el apartado de [Game ID de vuestro perfil de](#)**

**usuario web.** Para League of Legends, el Game ID debe ser exactamente igual al Nombre de Invocador que se utilice en el servidor oficial de League of Legends Europa del Oeste (EUW).

Ejemplo: University#1234

Es responsabilidad de cada jugador cumplimentar el perfil de jugador con su **cuenta principal** del juego. **Bajo ningún concepto se permitirá el uso de cuentas secundarias para competir. Tener un Game ID mal cumplimentado puede suponer la expulsión de la competición.**

No se permitirá el uso de Game ID o nombres de juego que contengan palabras malsonantes y/o puedan resultarle ofensivos a la organización. UNIVERSITY Esports notificará al jugador que incumpla este punto de la normativa y éste deberá cambiar el nombre de forma inmediata. En caso contrario, se expulsará al jugador de la competición.

Si se necesita **modificar el Game ID** en el perfil de usuario web una vez ya introducido uno con anterioridad, se deberá informar al equipo de administración a través del [servicio de asistencia de la web](#) abriendo una nueva consulta e indicando cuál es el nuevo Game ID que tienes y el motivo que ha propiciado el cambio de Game ID.

## **Matrícula y DNI**

Para participar en el torneo, los jugadores deberán estar **verificados por los administradores**. Para ello, se deberá subir al perfil de usuario web en la sección de “Subir matrícula” una copia del justificante de matrícula universitaria del curso 2023-2024, y otra del DNI, cada una en su apartado correspondiente. Para que estos documentos se consideren válidos, deben contemplar lo siguiente:

- Matrícula Universitaria:
  - Justificante de matrícula formalizada
  - Nombre/logo de la universidad
  - Nombre, Apellidos y DNI del estudiante
  - Año lectivo del curso universitario 2023-2024
  
- DNI:
  - Fotocopia por ambas caras
  - Datos fácilmente legibles

Esta información deberá estar correctamente verificada antes del comienzo del Iº Torneo UAL League of Legends en el que se quiera participar. En el momento que un usuario/equipo se inscriba a un torneo, el equipo de administración de UNIVERSITY Esports podrá realizar las comprobaciones de verificación en cualquier momento. Ante cualquier duda o problema, se recomienda contactar con algún administrador a través del [servicio de asistencia en la web](#) o del Discord oficial de UALDeportes.

## **Creación de equipos**

La creación de equipos previa a la inscripción para el Iº Torneo UAL League of Legends correrá a cargo de los jugadores.

Para crear un equipo en la web de UNIVERSITY Esports se debe acceder a la [sección de “Equipos” del perfil de usuario web](#), presionar el botón de [“Crea tu equipo”](#), rellenar de manera obligatoria el nombre del equipo y el juego para el que se va a crear, y confirmar la creación del equipo pulsando en el botón “+ Crear equipo”.

Los equipos estarán formados por 5 jugadores titulares y un máximo de 2 suplentes. Para el Iº Torneo UAL League of Legends, **todos los participantes serán estudiantes matriculados en la Universidad de Almería.**

## **Inscripción**

Para formalizar la **inscripción**, será necesario buscarlo en la [sección “Inscríbete” de la web](#), clicar en el torneo que aparezca en estado “Inscripciones” y, una vez dentro, pulsar en el botón “Inscribirse”, seleccionar el equipo con el que se quiere inscribir y confirmarlo. Esta acción deberá ser realizada por el **capitán del equipo / creador del equipo**.

La inscripción en el Iº Torneo UAL League of Legends está limitada por los siguientes requisitos:

- Todos los miembros del equipo deberán pertenecer a la **Universidad de Almería** y, además, verse reflejado en sus [perfiles de usuario web](#).
- Todos los miembros del equipo deberán tener subidos a sus perfiles de usuario web el **justificante de matrícula universitaria y una fotocopia del DNI**, tal y como se menciona en la [sección anterior de “Matrícula y DNI”](#).

- El equipo deberá tener un **mínimo de 5 jugadores y un máximo de 7**.

Si el equipo no cumple alguno de estos requisitos, el sistema no permitirá la inscripción en el Iº Torneo UAL League of Legends.

## 1.3 Publicación de información

### Web

La [web de UNIVERSITY Esports](#) es la plataforma desde la que se realizan todas las gestiones relacionadas con la competición. Es importante revisar con frecuencia las secciones de [competición](#) y [noticias](#) para estar al tanto de todas las novedades.

### Discord

El [Discord de UALdeportes](#) es la vía principal de comunicación entre organización y participantes. Es por ello que se recomienda encarecidamente que **todos los participantes dispongan de cuenta de Discord**.

Asimismo, el canal de Discord podrá ser utilizado para la publicación de noticias de forma paralela a la web y redes sociales, además de ser la herramienta de comunicación por voz.

### Redes sociales

Las redes sociales de la UALdeportes se utilizan para brindar a sus seguidores información rápida y directa de las competiciones junto con la publicación de actividades y contenido de la comunidad.

- X (Twitter): [@ualdeportes](#)
- Instagram: [@ualdeportes](#)
- Facebook: [facebook.com/ualdeportes](#)
- TikTok: [@UAL\\_deportes](#)

## 2. Estructura de la competición

El sistema de competición del 1º Torneo UAL League of Legends se basa en un Torneo compuesto por un máximo de 16 equipos y se disputará en un fin de semana completo, comenzando el sábado y terminando el domingo.

### 2.1 1º Torneo UAL League of Legends

#### Formato

El formato del torneo consta de un **bracket de eliminación simple** con todas las rondas a **Bo1, salvo la final** que serán a **Bo3**.

#### Horario

El horario de las rondas de los torneos del 1º Torneo UAL League of Legends comenzará, por regla general, el **sábado a partir de las 10:00 y durante toda la mañana**. Las rondas se jugarán de manera consecutiva, una tras otra, hasta la finalización del bracket. El horario que habrá que seguir será el que aparezca en el torneo creado en la [web de UNIVERSITY Esports](#). Este horario estará publicado previamente al inicio del torneo y **no podrá ser modificado** por los equipos participantes.

Las **penalizaciones por retraso** de la hora establecida para cada ronda vienen estipuladas en la [sección Penalizaciones por retraso](#) de este mismo documento.

#### Calendario

El calendario del 1º Torneo UAL League of Legends es el siguiente:

- Octavos de final: Sábado 27 de abril a las 10:00
- Cuartos de final: Sábado 27 de abril a las 11:00
- Semifinales: Sábado 27 de abril a las 12:00
- Final: Sábado 27 de abril a las 13:00

### 2.2 Premios

Los premios para los ganadores del 1º Torneo UAL League of Legends serán:

1º CLASIFICADO: Un chandal oficial de UALdeportes y una [Tarjeta Deportiva Plus de UALdeportes](#) para cada uno de los jugadores, y ser el Equipo Oficial de la Universidad de Almería en el torneo University Esports.

2º CLASIFICADO: Una sudadera de UALdeportes y una [Tarjeta Deportiva Básica de UALdeportes](#) para cada uno de los jugadores.

3º CLASIFICADO: Una camiseta de entrenamiento de UALdeportes y una [Tarjeta Deportiva Básica](#) de UALdeportes para cada uno de los jugadores.

## **3. Normativa de League of Legends**

### **3.1 Normativa general**

Todos los partidos del Iº Torneo UAL League of Legends se jugarán desde el **servidor oficial de League of Legends EUW**, salvo que se indique expresamente lo contrario, en el **horario** que indique la web.

Cualquier queja sobre un partido debe exponerse al responsable de competición disponible para cada jornada a través del canal de ayuda del **Discord de UALdeportes**.

Es posible reclamar cualquier otra situación que no esté reflejada en la normativa y que cualquier equipo considere que deba ser revisada por el equipo arbitral. Las posibles sanciones para estos casos estarán sujetas a la decisión del equipo arbitral sin poder estipularse previamente en esta normativa.

La organización de UNIVERSITY Esports podría cancelar o modificar sin previo aviso cualquier evento o torneo. Cualquier incomparecencia invalidará la entrega de premios a posibles ganadores. Además 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.

### **3.2 Normativa previa a un partido**

#### **Versión del juego**

Todos los jugadores deben instalar la versión más reciente del servidor de League of Legends de EUW para poder participar en el Iº Torneo

UAL League of Legends. Las actualizaciones deben instalarse antes de que comience el torneo, de lo contrario se aplicarán [penalizaciones por retraso](#).

### **Creación de partida**

La creación de partida correrá a cargo de los jugadores, salvo que en el partido en la web aparezca el código de partida para unirse. El equipo que aparezca en la parte superior del bracket o en el lado izquierdo de la tabla deberá crear todas las partidas que haya que jugar en el partido e invitar al capitán del equipo rival. La configuración de la partida deberá ser la siguiente:

- Jugar / Crear partida personalizada
- Tamaño del equipo: 5
- Tipo de partida: Torneo de reclutamiento
- Permitir espectadores: Solo de la sala

No está permitido que haya espectadores ajenos a la administración de UNIVERSITY Esports durante las partidas.

### **Penalizaciones por retraso**

- 5 minutos - Pérdida de los 5 bans
- 10 minutos - Pérdida del primer mapa (Bo3) / Pérdida del partido *No Show* (Bo1)
- 15 minutos - Pérdida del partido *No Show* (Bo3)

*Los tiempos especificadas se aplican sobre la hora estipulada en la web para el partido. En caso de retraso por retraso en rondas anteriores, se aplicarán las sanciones que el árbitro indique.*

**Bajo ningún concepto una partida podrá dar comienzo si uno de los equipos no dispone de 5 jugadores.**

### **Alineación y elección de lado**

No será necesario confirmar con antelación qué jugadores del equipo van a disputar cada ronda. La elección de lado en cada partida correrá a cargo de la posición en el bracket/partido, teniendo el lado azul el equipo arriba en el bracket / a la izquierda en el partido, y el lado rojo el equipo abajo en el bracket / a la derecha en el partido.

## **Game ID de los jugadores**

Es necesario que cada equipo compruebe que los GameID de los jugadores del equipo rival se corresponden con los que figuran en la web. En el supuesto caso de que algún jugador del equipo 1 **no tenga su GameID debidamente registrado 24 horas antes del inicio del partido**, el equipo 2 podrá realizar una reclamación al equipo 1 antes del inicio de la partida. El equipo 1 deberá sustituir a dicho jugador por otro que sí esté correctamente registrado en la web. En caso de no disponer de suplentes o de otros jugadores debidamente registrados, el equipo que ha realizado la reclamación debe informar al cuerpo arbitral a través de la web o del Discord indicando una incidencia en ese partido y adjuntando las pruebas de esta, dándose el partido por finalizado con una victoria para el equipo que ha realizado la reclamación.

La reclamación de Game ID mal cumplimentado deberá realizarse siempre antes de empezar el partido. No se considerará válida la reclamación de un Game ID mal cumplimentado de manera posterior al partido.

## **Verificación de identidad**

La organización de UNIVERSITY Esports se reserva el derecho a solicitar verificaciones de identidad en los partidos que ésta considere. Estas solicitudes se realizarán a través del **Discord de UALdeportes**. Cualquier tipo de falsificación de cuentas de juego que pueda alterar la integridad de la competición, además de la negación a esta verificación de identidad, será castigada con la expulsión inmediata de la competición.

## **3.3 Normativa durante el partido**

### **Selección de campeones**

Para gestionar los placeholders, se proponen dos métodos diferentes:

- **A través del propio cliente:** Para ello, los capitanes de ambos equipos deben agregarse antes de que de inicio la selección de campeones. Si el equipo 1 quiere fijar un campeón que su jugador no tiene, su capitán debe avisar al otro capitán de cuál es el campeón

que se ha querido elegir, siempre antes de fijar el placeholder. De lo contrario, el equipo 1 deberá jugar con el campeón elegido sin posibilidad de modificación.

- **A través de la herramienta Prodraft:** Se recomienda el uso de esta herramienta web para evitar tener que hacer placeholders. A través de esta herramienta, no habrá posibilidad de hacer placeholder. Lo que se elija en Prodraft será lo que se juegue en la partida sin posibilidad de modificación. Si no se elige un campeón a tiempo, la herramienta elegirá un campeón al azar y se deberá jugar dicho campeón. Para utilizar esta herramienta, ambos equipos deben estar de acuerdo en utilizarla. Si algún equipo se niega, se utilizará el otro método mencionado anteriormente. La administración de UNIVERSITY Esports se reserva el derecho a fijar la utilización de Prodraft en determinados partidos, si lo considera necesario y siempre avisando con antelación.

No está permitido abandonar la selección de campeones, salvo motivo debidamente justificado (bug del cliente, por ejemplo). **Si un jugador necesitase abandonar la selección de campeones, deberá avisar a un árbitro antes de salir.** El árbitro le indicará en qué momento podrá abandonar la selección de campeones.

La figura del **coach** podrá permanecer en la sala de Discord de su equipo con sus jugadores hasta el preciso momento en el que dé comienzo la pantalla de carga de la partida para los jugadores.

## PlaceHolders

La gestión de los PlaceHolders en la selección de campeones se realizará mediante el siguiente procedimiento, siempre y cuando ésta se realice desde el cliente oficial de League of Legends en el servidor de EUW: Si el equipo 1 quiere fijar un campeón que su jugador no tiene, su capitán debe avisar al equipo rival, a través del chat del juego o del chat en la web, de qué campeón se quiere escoger en lugar del que se ha escogido, **siempre antes de fijar el placeholder.** Si el aviso llega de manera posterior a la fijación del placeholder, el equipo deberá jugar con el campeón escogido sin posibilidad de modificación.

**No se admiten placeholders si la selección de campeones se realiza desde el servidor de torneos o desde prodraft.**

### **Campeones no permitidos**

No está permitido jugar campeones nuevos o reworkeados hasta que hayan pasado 14 días desde su fecha de lanzamiento. Fijar un campeón que no esté permitido conlleva la pérdida automática de ese mapa.

### **Remake**

No se contempla la opción de hacer remake en una partida, salvo que los jugadores de un equipo no hayan podido intercambiar sus campeones debido a un error en el cliente. Solo se podrá hacer remake si se puede demostrar que el cliente ha sufrido un bug inesperado. De lo contrario, la partida deberá disputarse.

### **Pausas durante la partida**

Cada equipo dispone de 10 minutos de pausa en total por partida. Si un equipo sobrepasa este límite de tiempo, la partida debe continuar de inmediato. Se deberá justificar el motivo de la pausa al equipo rival a través del chat del juego.

### **Cheats, bugs y/o exploits**

Utilización de cheats o sacar provecho de errores del juego de forma intencionada será gravemente sancionado por la organización.

### **No finalización del partido**

Si no fuese posible terminar una partida, fase o torneo a causa de problemas ajenos a UNIVERSITY Esports, se pospondrá hasta poder hacerlo sin que la competición se vea afectada. En estos casos puntuales, habrá que avisar a través de Discord al admin de competición que esté disponible para que la organización esté al corriente de lo sucedido.

## **3.4 Normativa posterior al partido**

### **Introducir el resultado**

Al finalizar un encuentro, debe subirse el resultado en la dirección web del partido en cuestión. Es obligatorio tomar una captura de pantalla de cada partida finalizada. De lo contrario, puede llegar a no reconocerse un partido como válido. Cuando se vaya a introducir el resultado en la web, se

deben adjuntar las capturas de pantalla de todas las partidas que se han disputado, ya sean partidas jugadas o pruebas de infracciones como las mencionadas en secciones anteriores.

### **Faltas de respeto**

No se tolerará ningún tipo de falta de respeto por parte de ninguna persona partícipe en UNIVERSITY Esports. Las sanciones podrán variar desde una amonestación verbal hasta la expulsión de la competición por tiempo indefinido.

### **Cuentas secundarias / Suplantación de identidad**

La reclamación de cuentas secundarias se hará siempre posterior al partido. Para ello el equipo que quiera denunciar un caso de cuenta secundaria o suplantación de identidad debe indicarlo como incidencia en el encuentro, adjuntando las pruebas y justificándose debidamente. Una reclamación de este tipo sin fundamento podrá conllevar una sanción para el equipo que la realice.

## **3.5 Normativa adicional y aclaraciones**

### **Cambios en las plantillas**

No está permitido realizar cambios en las plantillas de los equipos una vez que el torneo haya comenzado. La organización de UNIVERSITY Esports se reserva el derecho a modificar las plantillas de algunos equipos de acuerdo a la aplicación de las sanciones que considere oportunas.

*Es obligación de todos los participantes haber leído el reglamento.*

*Ningún administrador ni parte del staff de UNIVERSITY Esports está autorizado a pedir cuentas y/o claves personales a ningún usuario. Cualquier petición similar por parte de un usuario ajeno o no a UNIVERSITY Esports,*

*deberá ser comunicada lo antes posible a cualquier responsable de juego o miembro de UNIVERSITY Esports.*

*Esta normativa será válida en cualquier contexto exceptuando situaciones extraordinarias como la caída de la página web o del servidor de juego o cualquier otro caso que afecte al desarrollo de la competición.*

*El Reglamento General se estableció por los administradores de UNIVERSITY Esports. Estos se reservan el derecho a modificar la normativa en cualquier momento y sin previo aviso.*

*En caso de que dos puntos de la normativa contemplen la misma situación, prevalecerá la más restrictiva.*

*La interpretación de esta normativa ha de realizarse, en primer lugar, conforme al fin último de la norma y de acuerdo a la voluntad para la que fue estipulada; y, en segundo lugar, de acuerdo a su contenido literal. Con respecto a posibles dudas interpretativas de esta normativa, la organización de UNIVERSITY Esports se reserva el derecho de realizar las aclaraciones que considere necesarias, siendo, per se, la única parte cuya interpretación se considerará correcta y a la que los participantes deberán ajustarse.*