



X TORNEO – LEAGUE OF LEGENDS ESI 2020

INSCRIPCIONES

Al tratarse de un torneo completamente **AMATEUR**, como es evidente, queda completamente **PROHIBIDA** la participación de jugadores que compitan a nivel **PROFESIONAL** o **SEMIPROFESIONAL** al igual que en el caso de que estos compitan en alguna competición nacional o internacional.

Además, en esta competición se requerirá que como **MÍNIMO** haya un miembro del equipo que pertenezca a la ESI – Escuela Superior de Informática.

Todos los equipos podrán contar con un suplente para cuando sea necesario. De esta manera tendrán que informar acerca de ello al equipo rival y a los administradores **ANTES** de jugar el partido.

Para completar la inscripción el capitán del equipo deberá inscribir al mismo introduciendo el correo de la UCLM del miembro que pertenezca a la ESI al igual que los nombres de invocador de todos los componentes del equipo. Y como es evidente todas las cuentas deberán pertenecer al servidor EUW.

En esta edición y de manera excepcional debido a la situación actual de COVID-19 los miembros del equipo no tendrán que acudir ni residir en Ciudad-Real ya que los habituales eventos presenciales este año no serán posibles.

La inscripción se completará usando un formulario de Microsoft Forms y posteriormente la administración mandará el enlace de acceso al servidor oficial de **DISCORD** de la competición al correo de la UCLM que se proporcionó en la inscripción.

Así mismo en esta edición se gestionará **TODO** lo relacionado al torneo usando el ya mencionado servidor oficial de **DISCORD**.

FORMATO DE LA COMPETICIÓN

El torneo se dividirá en un cierto número de fases dependiendo de la cantidad de equipos que formen parte de este, pero como estructura general se dividirá en 3 partes:

Fase de grupos (9/10/2020 - 15/10/2020)

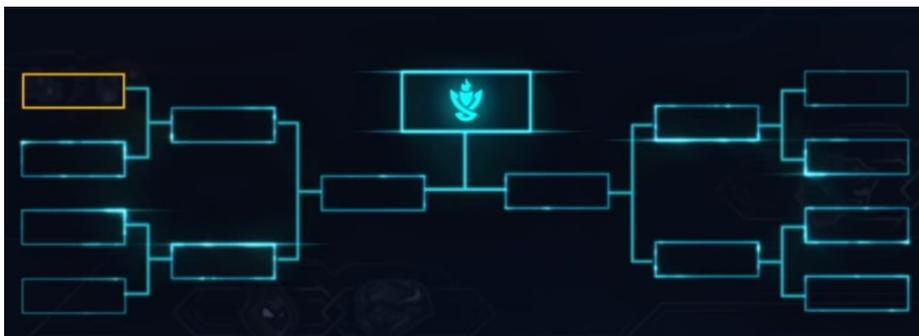
Todos los equipos serán repartidos de manera **ALEATORIA** en grupos donde deberán jugar un partido con cada uno de los equipos pertenecientes al grupo (realizando todas las combinaciones posibles).

LAS FECHAS LÍMITE para cada partido serán comunicadas por el chat **#avisos** en el servidor oficial de la competición (las cuales dependerán directamente del número de equipos participantes). **NO HABRÁ NINGUNA EXCEPCIÓN** sobre este punto si se incumplen las fechas establecidas.

Para determinar el campeón de grupo se contabilizarán el número de victorias conseguidas durante esta fase quedando como campeón el equipo que más victorias haya acumulado siendo este mismo el que pasará a la siguiente fase.

Fase de eliminatorias (16/10/2020 - 21/10/2020)

Los campeones de grupo se enfrentarán en partidas únicas eliminatorias siguiendo el esquema típico de árbol de torneo.



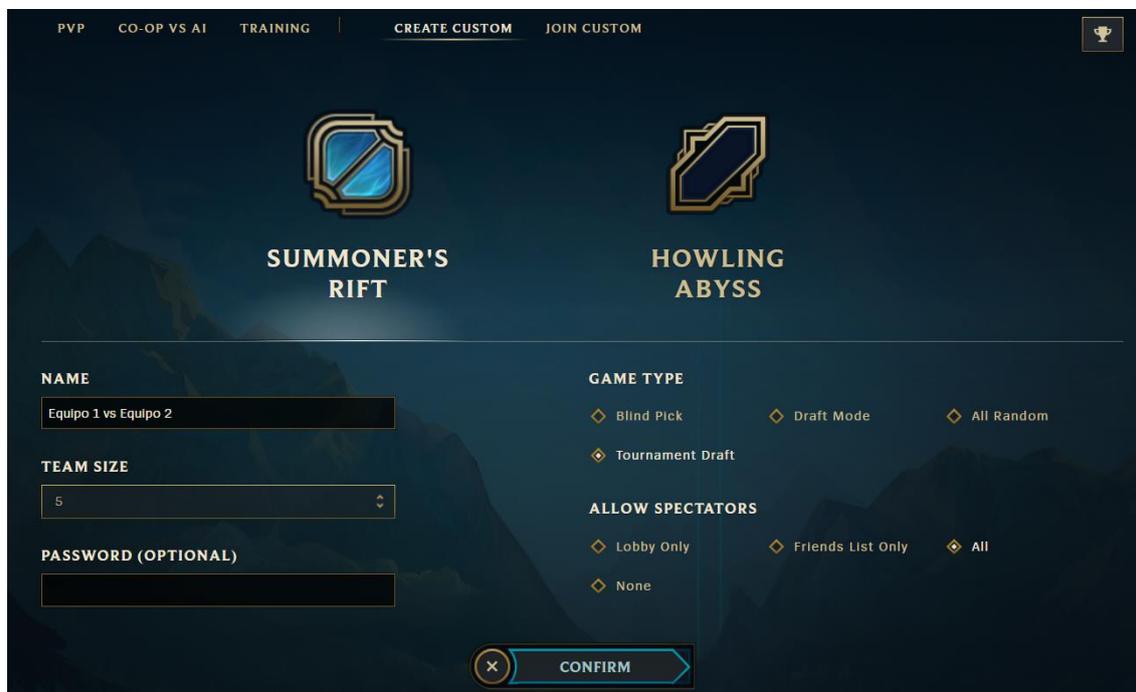
El equipo que gane un partido pasará a la siguiente ronda y así sucesivamente hasta llegar a la fase final.

Fase final (22/10/2020)

Los equipos que consigan llegar a la final se enfrentarán al mejor de 5 partidas y el que gane de los dos se declarará campeón del torneo.

FORMATO DE PARTIDA

Todos los partidos deberán jugarse con la siguiente configuración de partida personalizada a fin de ayudar en la comprobación de resultados.



Nótese que el nombre de la partida personalizada se compone por el nombre de sendos equipos enfrentados.

GESTIÓN DEL TORNEO

Con el fin de hacer más amena la gestión del torneo se deberán seguir los siguientes procedimientos en cada partida:

- Los equipos acordarán la fecha de encuentro independientemente de la administración según su disponibilidad.
- Al finalizar cada encuentro se realizará una captura del resultado de la partida y el capitán la enviará por el chat privado de equipo que tendrán habilitado en el servidor.
- Las **FECHAS LÍMITE** serán **SUMAMENTE ESTRICTAS** y en caso de no cumplirse se penalizará a los equipos que no hayan sido capaces de organizar su encuentro como encuentro no realizado y por tanto ninguno sumará victorias, en caso de estar en fase de grupos, o quedarán eliminados en caso de estar en fase eliminatoria.

- Cualquier falta de respeto o comportamiento antideportivo por parte de algún miembro de un equipo será penalizada con la **EXPULSIÓN INMEDIATA** del equipo entero.
- **TODO COMUNICADO OFICIAL** se comunicará mediante **DISCORD** con el chat de avisos y ningún otro medio más.
- **CUALQUIER DESCONEXION** durante un partido sea cual sea el motivo no justificará la repetición del encuentro.
- **EN CASO DE RETRASO / NO ASISTENCIA** a un **PARTIDO YA ACORDADO** entre dos equipos, el equipo que se retrase más de 30 minutos conforme a la hora previamente fijada por los capitanes pasará a figurar como perdedor del partido inmediatamente. **COMO ÚNICA EXCEPCION** se podrá retrasar más en caso de mutuo acuerdo por ambos equipos.

DISCORD

Como ya se ha mencionado con anterioridad, este año se contará con un servidor de Discord dedicado al mantenimiento y organización del torneo y el correcto uso de este es obligatorio ya que es el único medio de comunicación oficial para el torneo.

Todos los participantes del torneo podrán ver siempre los chats

- **#info:** Donde figurará como único mensaje este documento siempre actualizado.
- **#estado-del-torneo:** Donde se podrá ver cual es el estado actual del torneo mediante imágenes tanto de los grupos como del esquema en forma de árbol en la fase eliminatoria.
- **#avisos:** Donde se realizarán todos los comunicados oficiales ante eventos imprevistos o simples recordatorios.

Los capitanes dispondrán también de un chat especial **#capitanes** que será visible solo por los capitanes de cada equipo y el cual podrán usar para ponerse en contacto y así poder acordar una fecha de encuentro por ese mismo chat o por chat privado.

Además, cada equipo dispondrá de un chat único para ellos con la finalidad de pasar la captura del resultado de cada encuentro que disputen. En caso de tener algún problema este se deberá comunicar mediante este chat y **NO POR CHAT PRIVADO**.

PREMIOS

Los premios serán de **300€** para el Campeón del Torneo y de **100€** para el Subcampeón y se entregarán conforme a la ley orgánica 00440470 de la Escuela Superior de Informática por transferencia bancaria o cheque, nunca en metálico.

IMPORTANTE: la organización se reserva el derecho a modificar el reglamento antes del comienzo del torneo y durante su transcurso si así fuera necesario al igual que aplicar medidas no mencionadas en este documento de manera extraordinaria.