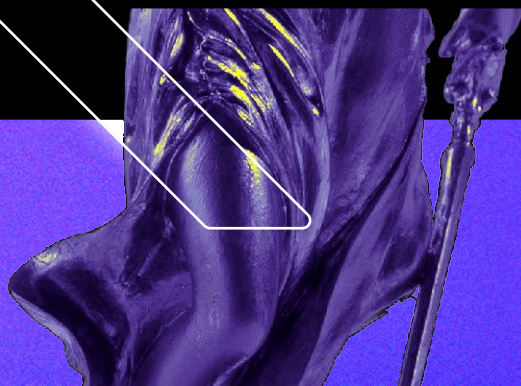




LIGA UNIVERSITARIA

REGLAMENTO

LEAGUE OF
LEGENDS

REGLAMENTO ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

CONTACTO

REGLAMENTO VALORANT

ADMINISTRACIÓN

DECISIONES DEL ÁRBITRO

MEDIDAS DISCIPLINARIAS

IDENTIFICACIÓN DE LOS JUGADORES

CAMBIOS DE NOMBRE INVOCADOR

COMPETENCIA

ASISTENCIA Y HORARIOS

PUNTUALIDAD

CAMBIO DE ROSTER

CAMBIOS EN LA PLANTILLA

PENALIZACIONES POR RETRASO

CAMBIO DE HORARIO Y FECHA

PARTIDAS TRANSMITIDAS

ANTES DEL PARTIDO

INGRESAR A DISCORD

PLACEHOLDER

DURANTE EL PARTIDO

REINICIO DE PARTIDA

DESCONEXIÓN

PAUSAS

SELECCIÓN Y BLOQUEO

DESPUES DEL PARTIDO

REPORTE DE VICTORIAS

CÓDIGO DE COMPORTAMIENTO

CREACIÓN Y ESTRUCTURA



INTRODUCCIÓN LIGA UNIVERSITARIA

Este reglamento servirá como regulación de la **Liga Universitaria Colombia** que se llevará a cabo de manera online.

La liga está organizada completamente por **INDERCOL**. 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 por **INDERCOL** y los cambios serán notificados en el momento.

La identificación de los jugadores es obligatoria y se deberá validar a través de su credencial de la escuela cuando la solicitamos, en caso de no tener credencial de la escuela, deberán contar con su INE o pasaporte, un documento que cuente con una fotografía, y se tomará en cuenta la documentación pedida obligatoriamente al momento de la inscripción a la Liga (Horario escolar, tira de materias, comprobante de inscripción).



CONTACTO

El contacto durante todo el torneo será por medio del discord oficial. Deberán unirse al discord antes de iniciar la competencia.

Discord: <https://discord.gg/67KQHbqZMz>



REGLAMENTO GENERAL DE LEAGUE OF LEGENDS

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.

DECISIONES DEL ÁRBITRO

- Las decisiones serán tomadas según el mejor criterio del árbitro de acuerdo con las reglas del juego, el reglamento de la Liga y el 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.

MEDIDAS DISCIPLINARIAS

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

IDENTIFICACIÓN DE LOS JUGADORES

Es imprescindible rellenar los datos del perfil de jugador en la web de Liga Universitaria Colombia, tanto el nombre de juego como los documentos de matrícula, además de poder ser identificable en todo momento. Los encuentros se disputarán de manera online durante toda la competición hasta la final.

CAMBIOS DE NOMBRE DE INVOCADOR

- ♦ Todos los jugadores deberán tener el nombre de invocador actualizado en la plataforma como se muestra en su cuenta.
 - Burlas.
 - Obscenidades
- ♦ Está prohibido que los nombres de los participantes contengan:
 - Racismo.
 - Misoginia.
 - Vulgaridades.
 - Nombres de marcas, productos o alusiones políticas.
 - Hagan referencia y/o incitación a la violencia.
 - ♦ Están prohibidos los cambios de nombre de invocador una vez iniciado el torneo. En caso de realizar un cambio y no notificar a la administración o confirmar el cambio, el jugador podrá sufrir descalificación del torneo.
- Xenofobia.
- Palabras altisonantes que puedan insultar a otros participantes.
- Homofobia.

COMPETENCIA

El sistema por el que se regirá la competición y la clasificación será el siguiente:

♦ Victoria : 3 puntos ♦ Derrota : 0 puntos.

Criterio de desempate es resultado de enfrentamiento directo. En caso de triple empate, dependerá de la supremacía del grupo, si el empate persiste los equipos deberán jugar un triangular previo a la siguiente fase con el fin de definir los clasificados.

ASISTENCIA Y HORARIOS

Es responsabilidad de todos los jugadores estar al pendiente de la información publicada tanto en la página web como del discord, enviada a sus correos registrados y de mantenerse en contacto con la administración de la Liga. 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.

PUNTUALIDAD

Los jugadores deberán estar listos en el lobby **5 minutos antes** de la hora fijada para el partido. En el caso de la primera ronda del torneo, será necesario que estén en el lobby **10 minutos antes**. Si fuera un partido que se transmitirá por **stream de Liga Universitaria**, los jugadores deberán estar en el lobby de **15 a 30 minutos antes**. **Además, tendrán que estar en los canales de discord asignados (para la revisión de cuentas).**

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**.



CAMBIO DE ROSTER (ENTRE PARTIDAS)

Desde el momento en el que el equipo esté definido hasta que termine la Liga, se podrá alternar los jugadores entre los suplentes y titulares todas las veces que se quiera, siempre y cuando, estos cambios se comuniquen al equipo contrario o administración del torneo según corresponda 5 minutos antes de lanzar partida, ya sea por el chat de juego o cualquier otro medio de comunicación que se haya usado. El jugador sustituto debe estar siempre registrado en el equipo.

Una vez iniciada la fase de preparación del juego no serán admitidos ningún tipo de cambios en la alineación.

CAMBIOS EN LA PLANTILLA

No se permiten cambios de plantilla una vez se publiquen las llaves y grupos del torneo (todos los jugadores registrados no podrán ser cambiados o sustituidos después de que se publiquen las llaves o dé inicio a las fases de competiciones).



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 (Bo3) o pérdida del partido (Bo1).
- 30 minutos: Pérdida del partido (Bo3).

CAMBIO DE HORARIO Y FECHA (NO STREAM)

En caso de no poder jugarse una partida (que no sea de transmisión), el horario y día se pactará entre los equipos, siendo el más conveniente para cada uno, avisando con tiempo a los jueces de Liga Universitaria Colombia. **La página web ofrecerá un horario de partido para que en el caso que no haya consenso o exista cualquier tipo de problema se juegue en dicho horario.**

Recordar que el partido nunca se puede atrasar, pero sí adelantar, siempre y cuando se avise a cualquiera de los administradores del torneo. Si no se llega a consenso entre los jugadores, el partido se disputará en la hora estipulada. **Recomendamos siempre como primera opción avisar a los administradores directamente.**

Una vez que el horario del partido ya se haya pactado, no se podrá cancelar con una antelación menor a 24 horas. Ej: El partido se ha pactado a las 20:00, por lo tanto, más tarde de las 20:00 del día anterior no se podrá cancelar. En caso de que se cancele, se dará la victoria al otro equipo. (Si la partida está calendarizada para transmisión, deberán avisar con 48 horas de anticipación para poder hacer cambio de partida para transmitir).

Para pactar dicho acuerdo se podrá emplear mediante el chat de la página web, correo, discord o cualquier medio de comunicación que utilicen. Una vez pactado el horario, el consenso entre ambos equipos debe **quedar siempre reflejado en el chat de juego dentro del discord por ambas partes para considerarse válido, si no, este se tomará como inválido.**



PARTIDAS TRANSMITIDAS

(LIGA UNIVERSITARIA)

Se les comunicará con previo aviso a los equipos correspondientes que vayan a jugar en transmisión, dado que se grabará la partida antes de ser transmitida, **les pedimos discreción y confidencialidad hasta el momento que haya salido en transmisión el resultado.**

Una vez se haya asignado a cada equipo su hora de juego **queda inamovible dicha hora**, siempre teniendo en cuenta los posibles retrasos que puede tener los enfrentamientos previos.

Ningún equipo que se le haya comunicado que va a jugar en transmisión de Liga Universitaria, podrá rechazarlo a no ser que sea por causa mayor o dé motivos suficientes a la organización de ellos.

En el caso de este incumplimiento se podrán tomar medidas contra el jugador o el equipo, pudiendo conllevar una penalización.



ANTES DEL PARTIDO

INGRESAR A DISCORD

Como ya se ha mencionado, discord será la plataforma a utilizar para reportes de victorias en caso de no poder subir dentro de la web, dudas o problemas una vez que la liga dé inicio.

- El participante debe estar presente en discord en todo momento durante los horarios de competencia.
- El jugador deberá utilizar su nombre de usuario web en el servidor de discord.

PLACEHOLDERS

Un placeholder es un campeón que es elegido en lugar de otro debido a que no se tiene ese campeón, con el objetivo de cambiarlo posteriormente con un compañero de equipo que desea jugar este campeón. En caso de que haya **placeholders durante la fase de picks y bans**, deberá ser comunicado inmediatamente a los árbitros y al equipo contrario mediante un mensaje en el juego al capitán del otro equipo u otro método de mensajería instantánea antes de que concluyan los **últimos 5 segundos de la fijación del campeón**. En caso de que no se comunique o se haya fijado en el último segundo, el equipo **deberá jugar con el pick fijado** independientemente de si era o no un placeholder sin capacidad de cambio.

Desde la Liga Universitaria Colombia recomendamos el uso de **Prodraft**, una herramienta muy útil para la selección de campeón y para que no haya ningún problema con el placeholder.



DURANTE EL PARTIDO

REINICIO DE PARTIDA

Ninguna partida podrá ser reiniciada una vez haya iniciado, al menos que haya problemas con el servidor de Valorant. 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 agente, arma, 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.

DESCONEXIÓN DE LA PARTIDA

Cada jugador se hará responsable de cualquier tipo de desconexión durante cada partido, la Liga Universitaria no se hace responsable por ninguna ausencia de alguno de sus participantes, en caso de presentarse puede causar desde penalizaciones leves hasta pérdida del encuentro.

Solamente se tomarán en cuenta si se comprueba que existieron.

Problemas en el servidor o por un error dentro de la partida.



SELECCIÓN Y BLOQUEO

- El equipo es responsable por las selecciones y bloqueos que realizan en el tiempo permitido.
- Está prohibido seleccionar a alguno de los campeones liberados con 14 días de anticipación a la fecha del torneo.

PAUSAS

- 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 de Liga universitaria Colombia 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.



DESPUÉS DEL PARTIDO

REPORTE DE VICTORIAS

- Durante la liga los equipos participantes deberán hacer uso del discord oficial de Liga Universitaria para reportes directos de sus partidas durante todo momento.
- Si su contrincante no se presentó, deberá subir la captura de pantalla correspondiente en la web dentro del encuentro mostrando la fecha y hora como prueba.
- En caso de presentar inconvenientes, deberá mandar un mensaje directamente a un administrador principal de la liga, mediante el discord oficial.



CÓDIGO DE COMPORTAMIENTO

Liga Universitaria Colombia 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.

Juego desleal

Las siguientes acciones serán consideradas jugadas desleales y estarán sujetas a sanciones a la discreción de los oficiales del torneo:

Suplantación (account sharing)

Jugar, solicitar, inducir, alentar o dirigir a alguien más a participar bajo la cuenta de otro jugador, está totalmente prohibido. De realizarse dicha acción llevará a la descalificación del jugador.

Uso de hacks

No se permite modificaciones al cliente de juego por parte de un jugador o persona que actúe en nombre de la misma.

Uso de exploits

No se puede utilizar ningún exploit durante los juegos del torneo, usar intencionalmente cualquier error en el juego para buscar una ventaja (determinado como parte de una lista de errores publicada), puede llevar a sancionar a la persona vinculada.

Uso de programas de cheats

Un jugador no puede usar ningún tipo de dispositivo de trampa y/o programa de trampa.

Desconexión intencional

Una desconexión intencional sin una razón adecuada e indicada explícitamente puede conllevar a sancionar al jugador.

Conducta hacia un individuo, persona o institución

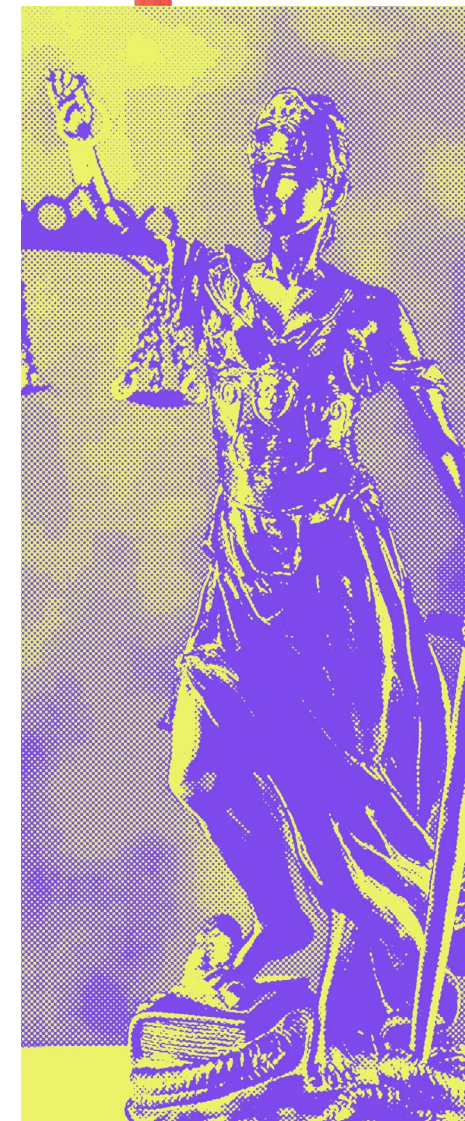
Está prohibida la demostración de xenofobia, abuso verbal, insultos, difamación o desprestigio de cualquier tipo a los demás participantes del torneo, comunidad, patrocinadores o a la administración misma y/o su personal; tener una actitud así será tomado como actitud antideportiva y ameritará a la descalificación del jugador y/o equipo.

Acoso

Están prohibidos actos sistemáticos, hostiles y repetidos que tienen lugar durante un periodo de tiempo considerable y que se realizan para aislar o excluir a una persona o afectar su dignidad.

Comportamiento antisocial/Insultos

No se permite incurrir en acciones o realizar ningún gesto dirigido a un miembro contrario, fan u oficial, ni incitar a ningún otro individuo a hacerlo, que sea insultante, burlón, perturbador o antagónico.



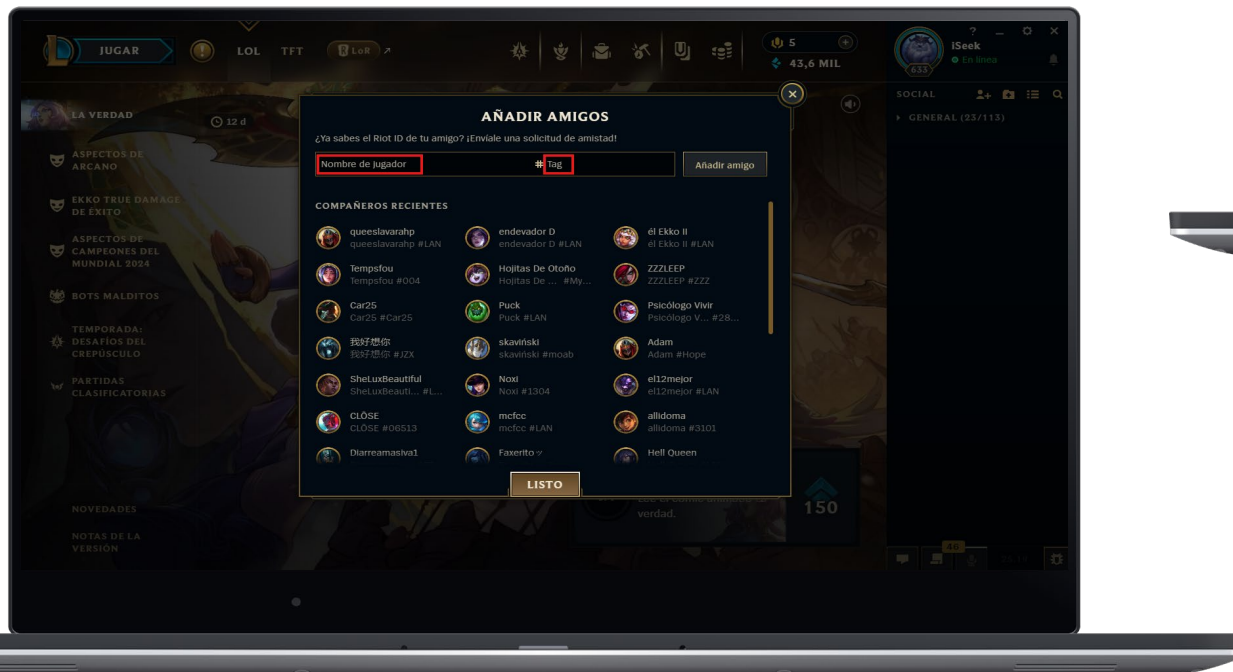
CREACIÓN Y ESTRUCTURA DE LA PARTIDA



PARTIDA PERSONALIZADA.

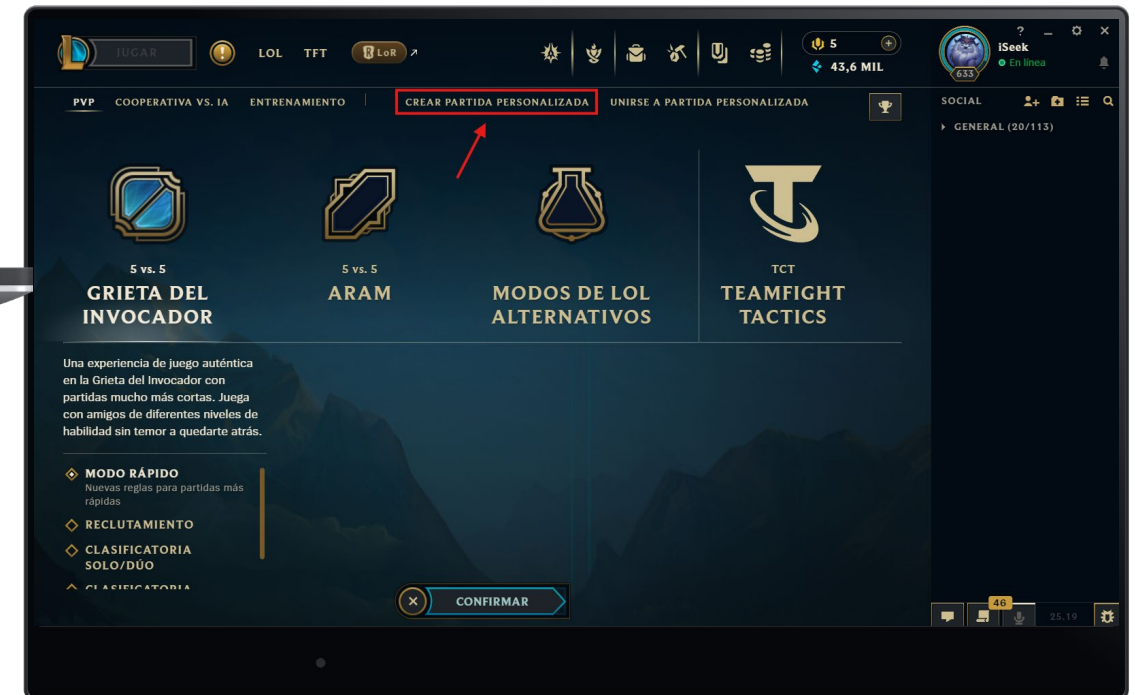
En el propio launcher de *League of Legends* deberás añadir como amigo a un integrante del equipo rival. Basta con que un jugador de cada equipo agregue a otro, para lo cual es necesario contar con el **Nick** y el **Tag** del oponente. De esta forma, dicho jugador podrá invitar al resto de sus compañeros.

- Un jugador de cualquiera de los dos equipos será el encargado de crear la partida personalizada en modo torneo.





- Dentro de la sala de espera, debes invitar al resto de jugadores. La pestaña “invitar” permitirá introducir tanto a los amigos como a los que no tengas añadidos escribiendo su nombre de invocador en el buscador.





- Finalmente, una vez los 10 jugadores estén en la sala de espera y colocados apropiadamente, se debe avisar al otro equipo para indicar que se está preparado. Llegado este momento, la partida puede empezar. ¡Mucha suerte en la Grieta del Invocador!

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 discord.

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.

