



Clasificatoria Online League of Legends

League of Legends

ESRB Rating: Edad + 13. Todas las personas nacidas después del 8 de Diciembre de 1998 quedan excluidas.

Versión del Juego: League of Legends con la última actualización.

Servidor: US – Estados Unidos.

1. Sobre el Reglamento

Las reglas que están a continuación, deben seguirlas en cualquier momento. Todos los jugadores que se registren y participen aceptan que entienden y cumplirán estas reglas.

Las normas pueden ser modificadas en cualquier momento. Por esta razón, todos los jugadores inscritos deben comprobar regularmente el presente reglamento para conocer las últimas actualizaciones. Los cambios serán anunciados en la sección noticias de nuestra página y si el caso lo amerita podrán ser contactados vía e-mail.

2. General

El método de competencia es 5 x 5, cinco miembros por equipo, en el mapa Summoner's Rift edición Verano con el tipo de juego en modo Blind aplicando los baneos en el lobby. El tiempo de partida es hasta que exista un ganador, es decir, al rendirse un equipo o destruir el nexus.

El torneo consta de 32 cupos disponibles cada uno para un equipo. Estos deben estar conformados por los 5 titulares con la opción de incluir 3 reservas para suplir cualquier necesidad en el equipo inscrito, contando con un capitán quien es el responsable ante el Staff WCG.

El torneo se organiza al estilo brackets con eliminación doble.

El torneo se juega en modo Snake Pick. Se ocupan todos los campeones para realizar los 3 baneos por equipo en modo alternado para luego elegir cada uno su personaje dentro de los disponibles en cada partida. Esto implica tener las cuentas ingame en el servidor de Estados Unidos nivel 30 además de tener 16 campeones disponibles para poder participar.

Las partidas se organizan en el modo Práctica, ordenándose los equipos en el Lobby. Una vez listos se da comienzo al partido.

Una vez finalizados se envían las fotos con los marcadores finales, otra de los bans & pick demás de la grabación del partido, de ambos equipos al Staff WCG League of Legends.

3. Torneo

El torneo cuenta con treinta y dos cupos organizados en brackets con eliminación doble. Los cuatro mejores teams clasifican a la instancia final que se disputara en el evento principal WCG Chile.

Esto quiere decir que en una primera instancia se sortearan parejas, y en caso de perder tendrán la última posibilidad de entrar entre los mejores, todos estos partidos son al mejor de uno. Finalizada esta fase tendremos los cuatro equipos con mayor rendimiento los cuales clasifican a la instancia final en donde se enfrentaran en encuentros al mejor de 3 partidas en el evento de Espacio Riesco.

4. Partidos

4.1 Preparación de los partidos

El equipo que salga arriba en la llave será el encargado de crear una partida de práctica, quedando ordenado a la izquierda en el primer partido, invitando al equipo rival.

4.1.2. Bans

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

4.1.3 Bans y Picks

Los bans se llevarán a cabo mediante la secuencia (1-2-2-1) empezando el equipo situado a la izquierda en la hoja partido. Los picks se harán en la siguiente secuencia (1-2 -2-2-2-1) empezando por el equipo de la derecha sin poder repetir los picks.

Se deberá hacer una captura de los bans y de los picks en formato para guardarla como prueba.

4.2 Fechas de los partidos

La fecha de los partidos será informada a los capitanes de los equipos inscritos siendo estos los responsables en tomar contacto con el adversario y así llevar a cabo cada fecha del torneo

4.3 Resultados

Ambos equipos son responsables de informar el resultado correcto. Ambos deben enviar un reporte detallado sobre el partido.

Si alguno de los equipos contrarios se retrasa en un partido, el otro equipo esperará durante 20 minutos antes informar los resultados.

En caso de discrepancias con respecto al resultado se analizaran los replays del partido en cuestión.

Una vez finalizado el encuentro deberán mandar ambos equipos las Screenshoots de cada partida, de los bans & pick y la de resultados junto al replay.

4.4 No comparencia a un partido

Si un equipo o jugador no se presentan al partido a tiempo (20 minutos de margen), se introducirá en la hoja de resultado esto. Para estar seguro del que el día y hora de los partidos es recomendado estar al tanto de todas las noticias con respecto a League of Legends dentro de WCG Chile.

4.5 No hay suficientes jugadores en un equipo

Un equipo tiene pocos jugadores en un partido por cualquier razón, están autorizados a jugar contra un equipo completo, siempre que tengan el mínimo de cuatro jugadores.

4.6 Infracciones en un partido

Si un equipo averigua alguna infracción, es su obligación comunicarla al Staff League of Legends. Deben incluir tanto una descripción exacta de los hechos junto con la fecha de lo sucedido. Las acusaciones pueden ser aprobadas y conllevar sanciones.

4.7 Problemas con el servidor

Si existen problemas con el servidor, el torneo será suspendido, pudiendo ser tanto de día como de hora.

Si la partida está en curso y no pueden reconectar dentro de dos minutos el Staff tomara la decisión basándose en el estado de esta, al observar los replays u otros elementos.

4.8 Caída de jugadores

En caso de una caída, un sustituto registrado puede entrar en el partido en sustitución del jugador caído pudiéndose rearmar la partida si ambos capitanes quieren y la situación cumple con la regla 4.9.

4.9 Rearmar la partida

Solo se puede rearmar la partida si ambos capitanes están de acuerdo siempre que la partida lleve menos de 3 minutos y no se ha realizado la primera muerte.

4.10 Cheats & Modificaciones

No se permiten ningún tipo de Cheats ni tampoco de modificaciones que generen alguna ventaja sobre el oponente, en el caso de que algún equipo ocupe será eliminado de forma inmediata.

5. Datos y Repeticiones

5.1 ScreenShots

Los capitanes deben realizar tomas de pantallas que muestren el resultado de cada partido además de los bans & picks. Estas tomas de pantalla deben ser enviadas al Staff con un máximo de 24 horas tras finalizar el encuentro. De no ser así se asumirá que se ha realizado un "fake match", que es un partido falso que nunca tuvo lugar. Estas tomas se publicaran mediante la página web de WCG League of Legends.

Las screenshots obligatorias por partido son 2: Bans & Pick y la de resultados.

5.2. Replays

Ambos equipos como mínimo deberán guardar el replay de un jugador durante cada partido disputado. Esto será la base ante cualquier hecho ocurrido por lo cual deben ser presentadas en el momento de reportar cada victoria o derrota.

Si un jugador o equipo sospecha que otro jugador o equipo está violando la regulación vigente durante un partido, esta será la prueba más contundente

Es recomendable hacer que todas las replays estén disponibles al público para que el torneo sea lo más transparentes e interesante.

6. Desarrollo del torneo

6.1 Insultos y descalificaciones

Como en otros aspectos de la vida, es inevitable preservar cierto grado de educación. Los insultos y descalificaciones son castigados según su severidad y frecuencia. En casos particulares, las penas serán impuestas según los criterios del Staff WCG League of Legends.

6.2 Comportamiento no deportivo

Para asegurar un curso bien regulado y agradable de juego, es inevitable que todos los jugadores actúen de un modo deportivo y justo.

6.3 No presentarse

Si un oponente no aparece en un partido no es necesario enviar una protesta. Simplemente comunica que el equipo oponente no se presentó en el reporte.

6.4 Abandono de juego

Si tu oponente abandona deliberadamente la partida, debes informarlo en el resultado del partido. Esto puede ser penalizado como una falsificación de resultados. Si el juego ha avanzado a un punto en el cual una evaluación del resultado sería posible, pueden conceder un triunfo al equipo restante. La decisión de si un partido puede ser evaluado o no es en cada caso decidido por el Staff WCG League of Legends.

6.5 Configuraciones del servidor erróneas o modificadas

Ambas partes deben comprobar los ajustes del servidor. Si las configuraciones incorrectas son descubiertas después de que el juego haya comenzado, deben ser inmediatamente corregidas. En el caso de no ser corregidas el partido queda nulo.

6.6 Fraudes

Intentos de engañar al Staff con declaraciones, información o datos incorrectos son penalizados de las siguientes formas:

6.6.1 Partido falso

Informar un resultado falso en un partido para recibir puntos ilegítimos.

6.6.2 Engaños con material Audiovisual

Material Audiovisual incluye todo el material grabado que hayan sido generados dentro del partido.

6.6.3 Uso de jugadores no autorizados

El uso de jugadores no autorizados que no están incluidos en el roster oficial.

Importante:

- Los 4 mejores equipos clasificados a la Final en Espacio Riesco, deben llegar por sus propios medios.
- Dudas y soporte a: lol@wgcchile.com
- Premios por confirmar.