



## NORMATIVA eSports “League of Legends”

**UCLM**

**#UCLMeSports**

## UCLM eSports “League of Legends”

### NORMATIVA DE COMPETICIÓN

#### 1.- SISTEMA DE COMPETICION.

El sistema de competición constará de tres fases. Todas las fases se disputarán de manera on-line.

#### **PRIMERA FASE (del 16 al 25 de mayo):**

Inscritos 22 equipos, se han formado dos grupos de cinco equipos cada uno (Grupos 1 y 2) y tres grupos de cuatro equipos cada uno (Grupos 3, 4 y 5) que disputarán una fase de liga a una vuelta clasificándose para la segunda fase los dos primeros equipos de cada grupo.

En esta primera fase, los encuentros serán a una partida.

#### **SEGUNDA FASE (del 26 de mayo al 6 de junio):**

Los 10 equipos clasificados de la primera fase, formarán 2 grupos de 5 equipos (Grupos A y B) que disputarán una liga a una vuelta clasificándose para la tercera fase los dos primeros equipos de cada grupo.

La configuración de los grupos de esta segunda fase, se realizará de acuerdo a la siguiente tabla de manera que no se enfrenten equipos que han sido rivales en la primera fase.

GRUPO A	GRUPO B
1º Grupo 1	1º Grupo 2
2º Grupo 2	2º Grupo 1
2º Grupo 3	1º Grupo 3
1º Grupo 4	2º Grupo 4
1º Grupo 5	2º Grupo 5

En esta segunda fase, los encuentros serán al mejor de 3.

#### **TERCERA FASE (a partir del 7 de junio):**

Los 4 equipos clasificados de la segunda fase, disputarán semifinales y final con los siguientes enfrentamientos:

- 1º grupo A contra 2º grupo B (SF 1)
- 1º grupo B contra 2º grupo A (SF 2)

FINAL: Vencedor de la SF 1 contra vencedor de la SF 2

En esta tercera fase, los encuentros serán al mejor de 5.

- Las clasificaciones en las dos primeras fases se realizarán sumando tantos puntos como victorias obtenidas.

- Si se produce empate a puntos entre dos o más equipos al término de alguna de las cuatro primeras fases, dicho empate se resolverá teniendo en cuenta el siguiente *Coficiente*:

$$\text{Coficiente} = SA - SM$$

Siendo SA la suma de todos los “asesinatos” en las partidas disputadas entre los equipos empatados y SM la suma de todas las “muertes” en las partidas disputadas entre los equipos empatados.

El equipo que obtenga el mayor coeficiente quedará por delante en la clasificación.

Si el empate persiste se valorará la disputa de partidas de desempate, diseñadas por la organización.

- En cualquier doble o triple empate, si alguno de los equipos no hubiera comparecido a algún encuentro, se le excluirá y no se tendrán en cuenta sus resultados.
- La elección de lado durante la configuración de la partida, vendrá dada en el calendario en orden de encuentro, es decir el primer equipo será lado azul y el segundo lado rojo.
- Los “nickname” inscritos, no podrán modificarse bajo ninguna circunstancia. En jugador que modifique su “nickname” no podrá continuar disputando la competición. En caso de que el equipo, no disponga de jugadores suplentes inscritos quedará descalificado y no se considerarán sus resultados.

## 2.- HORARIO Y COMIENZO DE PARTIDAS.

Todas las partidas están fijadas a las 20:30 horas. Los equipos podrán acceder a la plataforma de juego desde las 20:00 horas. Los capitanes se pondrán en contacto previamente a la partida para quedar y configurarla (Se facilitarán los datos). Si ambos equipos están de acuerdo se podrá comenzar con anterioridad o posterioridad a la hora fijada. En caso de no haber acuerdo, se respetará la hora de las 20:30. Si llegadas las 20:30 horas, uno de los equipos no comparece, se le dará la partida por perdida.

**OBLIGATORIAMENTE SE COMENZARÁ A LAS 20:30 horas.**

## 3.- CAMBIOS DE FECHA.

Para cambiar la fecha de alguna partida, ambos equipos deberán estar de acuerdo y comunicarlo a la organización mediante un correo electrónico de los capitanes a la dirección [deporte@uclm.es](mailto:deporte@uclm.es), indicando la nueva fecha.

La partida cambiada, se deberá disputar antes de la siguiente jornada y será autorizada por la organización mediante respuesta a los correos de los capitanes que solicitan el cambio.

## 4.- COMUNICACIÓN DE RESULTADOS

Al término de cada partida, el capitán del equipo ganador, deberá enviar por correo electrónico ([deporte@uclm.es](mailto:deporte@uclm.es)) y en el canal de “resultados” del servidor de discord habilitado, el resultado final de la partida con el siguiente formato:

Yo, (*Nombre del capitán*) representante de (*Nombre del equipo que corresponda*) mando el resultado de nuestro partido contra (*Nombre del equipo rival que corresponda*)

Adjunto captura de pantalla  
(Captura de pantalla del resultado final con el nombre de usuario de todos los participantes, incluyendo la victoria).

Servidor de Discord: <https://discord.gg/qTxWm6PDad>

Se generará un canal para cada equipo en el servidor de Discord.