

# Reglamento oficial para Game Show Arena Samsung

## LOL 2019

### **1. Inscripción.**

La inscripción consta de postulaciones abiertas mediante la página <https://www.toornament.com/tournaments/2571203310028627968/information>, desde el día 12 de Junio del 2019 hasta el día 26 de Junio. Si algún equipo no cumple alguno de los puntos estipulados en este reglamento durante el desarrollo de la liga, este podrá ser eliminado de la competencia.

#### **1.1 Requisitos de equipo.**

Los requisitos para la inscripción del equipo son los siguientes:

- El nombre del equipo no puede contener ninguna palabra obscena u ofensiva
- Cada equipo puede ser constituido por un máximo de 7 jugadores, incluidos capitán y 2 suplentes.
- Cada equipo tiene la obligación de mantener 5 jugadores durante el desarrollo de la liga, de lo contrario será eliminado.
- Se pueden realizar hasta 2 cambios en el total de la competencia.
- Los jugadores solo pueden participar en un equipo durante la competencia.

### **2. Desarrollo de la competencia.**

#### **2.1 Agenda**

Game Show Arena Samsung publicará, bajo su discreción, las fechas y horarios en las cuales cada equipo tendrá que disputar cada de las rondas, estas serán avisadas al comienzo de cada fase y serán publicadas en la página oficial de la competencia (<https://www.toornament.com/tournaments/2571203310028627968/informatio>) y en el discord de Game Show Arena Samsung, cualquier cambio que sea requerido tendrá que ser avisado con 24 horas de aviso previo, y quedara a criterio de la organizacion.

#### **2.2 Pre-partida**

Ambos equipos deberán presentarse 30 minutos antes de la hora estipulada en la Agenda (punto 2.1).

Si un jugador encuentra problemas con su configuración durante el tiempo de preparación, deberá alertar a los moderadores y capitanes inmediatamente. Está contemplado que: cualquier problema deberá ser resuelto durante la preparación, y ambos equipos podrán disputar el enfrentamiento a la hora estipulada. Game Show Arena Samsung se reserva

el derecho de penalizar por retrasos en estas situaciones a su discreción, de conformidad al punto 7.

### **3. Moderadores**

#### **3.1 Responsabilidades**

Los moderadores son los representantes oficiales de la organización durante el desarrollo de la competencia y enfrentamientos. Y son responsables de ejercer juicio sobre cualquier problema que presente durante el desarrollo de las partidas.

Sus responsabilidades incluyen, pero no se limitan a:

-Verificar asistencia de cada equipo al inicio de los enfrentamientos.

-Penalizar cualquier violación al reglamento acorde a las amonestaciones oficiales.

-Confirmar el final de una partida y sus resultados

#### **3.2 Comportamiento**

Durante todo el desarrollo de los enfrentamientos, los moderadores deberán actuar forma profesional, y deberán dar veredictos de forma imparcial, sin alguna preferencia o prejuicio hacia algún jugador, equipo o individuo.

#### **3.3 Veredicto**

Una vez que algún moderador haya emitido veredicto con respecto alguna solución, dicho veredicto es inapelable e irreversible.

#### **3.4 Confirmación**

En cuanto los 10 jugadores confirmen haber terminado el tiempo de preparación, no podrá haber un juego de calentamiento.

#### **3.5 Fase de bloqueo y selección de lado.**

Una vez que todos los jugadores estén dentro de la sala del juego y empiece la fase de bloqueo, si por algún error la partida tuviese que ser recreada, se respetaran los bloqueos y selecciones hechas.

#### **3.6 Interrupciones del juego**

Cuando un jugador se desconecta intencionalmente sin notificar a Game Show Arena Samsung, no es requerida la interrupción del juego. En caso contrario, si un jugador se desconecta de forma no intencional, se pausara el juego. (ver punto 3.7.2)

##### **3.6.1 Pausa dirigida**

Game Show Arena Samsung puede ordenar la pausa de un enfrentamiento bajo su propia discreción, en cualquier momento.

##### **3.6.2 Pausa Jugadores**

En el caso de problemas durante la partida (lag, desconexión, etc) se permite el uso del comando “/pause”, teniendo en cuenta lo siguiente:

-Máximo 3 pausas por equipo, siendo estas acumulativas.

-Cada pausa tiene duración máxima de 5 minutos; por tanto será consideración del capitán de cada equipo que requiera pausa, hacer esta o no.

-En caso de que el equipo no resuelva su problema de conectividad, utilizando el máximo de pausas (15 minutos), el moderador procederá a finalizar la partida anunciando la derrota del mismo.

### **3.6.3 Resultados**

Al final de cada partida, el capitán del equipo ganador deberá tomar capturas de pantalla para tenerla como respaldo y paralelamente notificarlos en la página.

## **4. Configuración de juego**

### **4.1 Creación de partida**

Los capitanes deberán encargarse de tener contacto con sus equipos contrincantes para así poder crear la partida.

Para el efecto el capitán deberá crear la partida con los siguientes lineamientos:

- El modo de juego será partida personalizada.
- El mapa a elegir será la Grieta del invocador.
- El tamaño por equipo será de 5 jugadores.
- El tipo de juego será Torneo de reclutamiento.
- La contraseña será asignada por el capitán del seed asignado.
- El lado será elegido por el seed en el enfrentamiento.

### **4.2 Cómo ganar una partida**

Las bases para acreditar una partida son las siguientes:

- a) Destrucción del nexo.
- b) La rendición del equipo
- c) El abandono de una partida
- d) Una victoria asignada por definición de juez
- e) No presentación de equipo oponente

## **5. Fases de la liga**

### **5.1 Fase de grupos**

En esta etapa serán 8 grupos de 4 equipos cada uno. La cual se jugará en el modo todos contra todos.

Los parámetros utilizados para determinar puntuación serán:

- 1 punto por partida ganada.
- 0 puntos por partida perdida.
- No existe empate.

Clasificarán los 2 equipos con mayor puntaje de cada grupo.

En caso de empate de puntajes entre los equipos a clasificar, se procederá a realizar el siguiente sistema de desempate:

- Victoria directa.
- Torres e inhibidores
- Kills
- Muertes
- Oro

## **5.2 Fase eliminatoria**

Se hará una eliminatoria entre los 16 equipos clasificados de la fase de grupos, en un sistema de mejor de 3 (Bo3), hasta semifinal, y una final.

## **5.3 Final**

La final será presencial en uno de los días de FestiGame, que se determinará en el transcurso de la competencia y será avisado con anticipación.

Además la organización no se hace responsable de la movilización de ningún equipo para el día de la final, por lo que deberán llegar al evento por sus medios propios.

## **6. Conducta de los jugadores**

### **6.1 Actitud antideportiva**

Las siguientes acciones serán consideradas antideportivas y serán sujetas a amonestaciones decididas por Game Show Arena Samsung.

### **6.2 Lenguaje vulgar**

Ningún jugador podrá usar lenguaje ofensivo, vulgar, obsceno, insultante, amenazante o difamatorio con tal de promover odio o discriminación, contra su propio equipo o equipo contrario, en cualquier momento del desarrollo de la liga. El mismo comportamiento tampoco será aceptado bajo ninguna excusa en contra de los moderadores ni de Game Show Arena Samsung. Ver Amonestaciones (Punto 10).

### **6.3 Desconexiones intencionales**

Cualquier desconexión sin justificación válida. Ver Amonestaciones (Punto 10).

### **6.4 Hacking**

Se considerará hacking a cualquier modificación del cliente de juego de League of Legends realizado por cualquier jugador, equipo o persona

actuando en nombre de algún jugador o equipo. En caso de que esto pueda ser comprobado se procederá con su respectiva amonestación.

### **6.5 Acoso**

Cualquier tipo de acoso está prohibido, tanto para los jugadores como los organizadores. Acoso se define como la agresión hostil, sistemática y repetida, con la intención de excluir o afectar la dignidad de una persona.

### **6.6 Discriminación**

Ningún jugador deberá ofender la dignidad o integridad de un país, persona o grupo de personas a través de palabras y/o acciones discriminatorias o despectivas hacia su raza, color de piel, grupo étnico, nacionalidad, sexo, religión, opinión política, estado financiero u orientación sexual. En resumen no se permitirá ningún tipo de segregación, que de acontecer será penalizado con expulsión del equipo de la liga.

### **6.7 Corrupción**

Ningún jugador deberá ofrecer, aceptar, conspirar o intentar influenciar el resultado de un enfrentamiento.

## **7. Llamadas de atención y Amonestaciones**

### **7.1 Llamadas de atención**

Las llamadas de atención serán generadas según consideración del moderador tomando en cuenta las siguientes acciones:

#### **Actitud antideportiva / Lenguaje vulgar**

1 llamada de atención (máximo 3), al alcanzar el máximo en una partida será sancionado con Tarjeta Amarilla (Ver punto 7.6).

### **7.2 Amonestaciones**

Las amonestaciones serán consideradas por los moderadores mediante las siguientes acciones:

#### **Desconexión intencional / Hacking / Acoso / Discriminación / Corrupción**

1 Tarjeta amarilla. (Ver punto 7.6).

### **7.3 Amonestación por retraso o inasistencia:**

En caso que alguno de los participantes no se presenten con puntualidad serán sancionados de la siguiente manera:

- 25 minutos antes de la hora estipulada perderán un bloqueo en la fase de selección.
- 20 minutos antes de la hora estipulada perderán dos bloqueos en la fase de selección
- 15 minutos antes de la hora estipulada perderán los 3 bloqueos en la fase de selección
- 10 minutos antes de la hora estipulada perderán automáticamente la partida por inasistencia.

### **7.4 Amonestación para el capitán**

En caso de que el capitán de algún equipo, presente tarjeta amarilla en un enfrentamiento, dicha partida se dará como victoria para el equipo oponente automáticamente, y si acumula una tarjeta roja, resultara con la descalificación del equipo, sin reembolso de la inscripción o devolución de cualquier tipo.

#### **7.5 Tarjeta amarilla y Tarjeta roja**

Tarjeta amarilla o 3 llamadas de atención: Consiste en que aquel jugador que tenga esta tarjeta, no podrá disputar el enfrentamiento siguiente.

Tarjeta roja: Consiste en que aquel jugador haya acumulado el máximo de tarjetas amarillas (2) o haya sido amonestado con tarjeta roja directa, no podrá disputar ningún enfrentamiento hasta la siguiente fase. En caso de ser el capitán del equipo se procederá con la descalificación de su equipo.

#### **8. Situaciones previstas**

Todo acontecimiento o situación podrá ser resuelta por los moderadores de Game Show Arena Samsung. En caso de que alguna eventualidad sea de fuerza mayor, los moderadores podrán avocarse directamente con el organizador para decidir sobre algún asunto en particular.

#### **9. Premios**

**Primer lugar:** \$500.000 para el equipo.

**Segundo lugar:** \$300.000 para el equipo.

**Tercer lugar:** \$200.000 para el equipo.