

# BASES DE TORNEO XUVENTUDE GALICIA NET



League of Legends es un juego competitivo en línea de ritmo frenético, que fusiona la velocidad y la intensidad de la estrategia en tiempo real (ETR) con elementos de juegos de rol. Dos equipos de poderosos campeones, cada uno con un diseño y estilo de juegos únicos, compiten cara a cara a través de diversos campos de batalla y modos de juego. Con un plantel de campeones en constante expansión, actualizaciones frecuentes y un emocionante panorama competitivo, League of Legends ofrece posibilidades de juego ilimitadas a usuarios de todos los niveles de habilidad.

Brackets

## REGLAMENTO Y PREFERENCIAS DEL JUEGO

Formato: 5 vs 5, al mejor de 1 mapa durante todo el torneo salvo en la final de winners y losers, y gran final, donde sera al mejor de 3.

Servidor: Todos los jugadores deben tener cuenta en el servidor EUW, [euw.leagueoflegends.com](http://euw.leagueoflegends.com)

Mapa: Grieta del Invocador

Duración del partido: Hasta que haya un ganador.

Ganador del partido: El primer equipo que destruya el Nexo Rival, será el ganador. La opción de rendirse puede ser utilizada.

Primera elección: El equipo con menor seeding, siempre tendrá first pick.

Número de Equipos: Número máximo de equipos, 64. Número mínimo 8.

Tamaño de los Equipos: Los equipos son de un máximo de 5 miembros más un suplente. El capitán no podrá ser relegado por el suplente. Los premios serán solo para 5 miembros del equipo, el capitán indicará que miembros los reciben además de el mismo. Un jugador solo puede pertenecer a un mismo equipo, incluidos los suplentes. La pena si se descubre que un jugador juega para dos equipos, tanto el como su cuenta, es la inmediata descalificación de ambos equipos.

Exclusiones del torneo: Si una persona es baneada por Riot durante el transcurso o antes del torneo, no podrá participar con dicha cuenta, si es durante el torneo, le tendrá que suplir el suplente de su equipo. No hay opción a añadir o modificar integrantes del equipo una vez el torneo este en curso bajo ninguna circunstancia. No hay nivel de invocador mínimo para participar.

# CONFIGURACIÓN DEL PARTIDO

Modo: Torneo de reclutamiento.

Desconexión: Si se produce una desconexión de un jugador o de varios durante un partido, se podrá pausar el partido hasta que el jugador reconecte en caso de no reconectar en el tiempo de pausa el equipo que haya sufrido la desconexión perderá el desafío. Está permitida pausar para solucionar problemas de conectividad entre jugador/servidor.

Imposibilidad de conexión: Si no fuera posible conectarse al servidor por parte de alguno de los jugadores, por un problema con el servidor, el desafío se anulará.

Lado: El equipo con menor seeding, siempre tendrá first pick.

Espectadores: Estarán prohibidos salvo que sean miembros de la organización, avisando previamente de que van a esperar. Al crear la configuración de partido, se prohibirán los espectadores excepto los que estén en la sala para prevenir que se incumplan la normas. No obstante, sois libres de hacer uso de Streaming para subir online lo que se está monitorizando en vuestra propia pantalla.

## CONFIGURACIÓN DE LOS ENFRENTAMIENTOS

La fase iniciar el torneo será una fase de grupos hechos de manera aleatoria. Los grupos serán de 4 equipos, y pasarán los 2 primeros de cada grupo. El formato de enfrentamiento en los grupos será el propio de una liga de losers, ganando 2 partidos estas clasificado, perdiendo 2 estas eliminado. Los partidos en fase de grupos serán al mejor de 1 mapa, y no hay liga de losers.

La fase intermedia del torneo será un bracket donde los primeros de cada grupo se enfrentaran a los segundos de los otros grupos, los primeros de cada grupo se colocaran en el bracket por sorteo para determinar el orden del first pick en el resto del torneo. Los segundos se colocaran por sorteo también, pero impidiendo que puedan enfrentarse al primero de su grupo en la primera parte de la fase intermedia. Los partidos serán al mejor de 1, los perdedores seguirán por una liga de losers donde los partidos son al mejor de 1.

La fase final será cuando exista un finalista de winners, quien llegará a la final con 1 partido de ventaja sobre quien avance por losers.

La final será un partido al mejor de 3, llevando ya un punto de ventaja el equipo que llega por winners.

## CASOS ESPECIALES

Si un miembro de un equipo no dispone de suficientes campeones para permitir el modo “torneo de reclutamiento”, se procederá a hacer los bans de manera manual, por el chat. Sean conscientes los jugadores de que esto imposibilitara crear la partida con la opción de pausa.

El primer puesto será para quien gane la Gran final.

El segundo puesto será para quien pierda la Gran final.

El tercer puesto será para quien pierda la Gran Final de Losers.

El cuarto puesto será para quien pierda la Final de Losers.

No se contemplan más premios por debajo del cuarto puesto.

## HORARIOS

No se esperara por nadie más de los 15 minutos de cortesía, sea cual sea la excusa.

De no presentarse a tiempo suficientes jugadores del equipo, todos serán automáticamente eliminados

La organización puede cambiar estas normas sin previo aviso.

La decisión de un árbitro es incuestionable, siempre tendrán la última palabra sobre las normas durante una disputa.