

REGLAMENTO OFICIAL – TORNEO LEAGUE OF LEGENDS 2vs2 ARAM

Información General

El presente reglamento establece las normas oficiales de participación y competición del torneo presencial de **League of Legends** organizado por **Next Level Origin**.

1. Datos del Torneo

- **Modalidad:** 2 vs 2
- **Juego:** League of Legends
- **Mapa:** Puente del Carnicero / Abismo de los Lamentos (ARAM)
- **Plataforma:** PC
- **Formato:** Eliminación simple
- **Fecha del evento:** 26 y 27 de septiembre
- **Lugar del evento LAN:** CC Las Terrazas
- **Servidor oficial:** EUW (Europa Oeste)
- **Versión oficial del juego:** Último parche disponible publicado por Riot Games.

La organización podrá modificar cualquier aspecto del reglamento antes del inicio del torneo si fuera necesario para garantizar el correcto desarrollo de la competición.

2. Participación y Registro

2.1 Requisitos de los jugadores

Todos los participantes deberán:

- Disponer de una cuenta válida de League of Legends.
- Estar correctamente inscritos antes de la fecha límite.
- Presentar documentación identificativa si la organización lo solicita.
- Cumplir la edad mínima establecida por la organización o por la legislación vigente.

La inscripción supone la aceptación íntegra del presente reglamento.

2.2 Composición de equipos

Cada equipo estará formado por:

- 2 jugadores titulares.
- 1 suplente opcional.

Solo podrán participar los jugadores previamente registrados.

No estará permitido:

- Compartir cuentas.
- Utilizar cuentas de terceros.
- Cambiar jugadores sin autorización de la organización.

El incumplimiento podrá suponer la descalificación inmediata.

2.3 Check-in y presentación

Todos los equipos deberán presentarse en la zona LAN con un mínimo de **30 minutos** de antelación respecto a su primer enfrentamiento.

Durante este tiempo se realizará:

- Verificación de jugadores.
- Configuración de periféricos.
- Comprobación técnica.
- Asignación de puestos.

La ausencia dentro del tiempo establecido podrá considerarse derrota administrativa.

3. Formato del Torneo

3.1 Sistema de competición

Todos los enfrentamientos se disputarán a **una única partida (BO1)**.

El ganador avanzará a la siguiente ronda del torneo.

3.2 Selección de campeón

- Cada jugador podrá escoger libremente cualquier campeón disponible.
- No existirá fase de vetos.
- Se permitirá que ambos equipos seleccionen el mismo campeón si el modo de juego lo permite.
- La organización podrá restringir campeones únicamente en caso de errores críticos o problemas de equilibrio.

4. Configuración de la Partida

Todas las partidas deberán disputarse utilizando la configuración oficial establecida por la organización.

Ajustes oficiales

- Mapa ARAM.
- Sala personalizada.
- 2 vs 2.
- Espectadores únicamente autorizados.
- Cheats desactivados.

Los jugadores no podrán modificar ninguna configuración de la partida.

5. Condiciones de Victoria

El enfrentamiento finalizará inmediatamente cuando uno de los equipos consiga cualquiera de las siguientes condiciones:

- Eliminar al equipo contrario.
- Destruir la primera torreta enemiga.
- Alcanzar los **100 súbditos (CS)** entre los integrantes del equipo.

La primera condición que se cumpla determinará automáticamente al equipo vencedor.

5.1 Eliminación del jugador

Cuando un jugador sea eliminado:

- Permanecerá en la base hasta la finalización de la partida.
- No podrá abandonar la plataforma inicial.
- No podrá volver a entrar en combate.
- No podrá realizar compras de objetos.
- No podrá abandonar la partida.

Su compañero continuará disputando el encuentro en inferioridad numérica (2 vs 1) hasta que se produzca una condición de victoria o derrota.

6. Normas de Juego

6.1 Juego limpio

Todos los participantes deberán competir respetando el espíritu deportivo.

Se considera conducta antideportiva:

- Aprovechar bugs del mapa.
- Explotar errores del juego.
- Stream sniping.
- Ghosting.
- Colusión entre equipos.
- Perder intencionadamente.
- Recibir ayuda externa.

6.2 Comunicación

Únicamente podrán comunicarse durante la partida:

- Los dos jugadores activos del equipo.

No estará permitida ayuda externa por parte de espectadores ni de otros participantes.

6.3 Restricciones tras la primera eliminación

Una vez eliminado un jugador:

- No podrá abandonar la plataforma de aparición.
- No podrá participar nuevamente en el combate.
- No podrá interferir de ninguna forma en el desarrollo de la partida.
- Deberá permanecer esperando hasta que el árbitro indique el final del encuentro.

El incumplimiento podrá conllevar la pérdida automática de la partida.

7. Equipamiento y Zona LAN

7.1 Equipamiento Oficial

La organización proporcionará:

- Ordenadores.
- Monitores.
- Ratones.

- Teclados.
- Auriculares.
- Alfombrillas.

Todos los participantes deberán utilizar el material facilitado por la organización, salvo autorización expresa.

7.2 Software permitido

Solo estará permitido:

- Cliente oficial de League of Legends.
- Drivers oficiales.
- Discord, únicamente cuando la organización lo autorice.

Queda prohibido:

- Scripts.
- Macros.
- Cheats.
- Hacks.
- Software de terceros que proporcione ventajas competitivas.

La organización podrá revisar cualquier equipo durante el torneo.

7.3 Conducta en la zona LAN

Los participantes deberán mantener un comportamiento respetuoso.

Queda prohibido:

- Molestar a otros jugadores.
- Manipular equipos ajenos.
- Gritar de forma antideportiva.
- Dañar el material del evento.

8. Problemas Técnicos

8.1 Pausas

Las pausas únicamente podrán solicitarse por:

- Problemas de conexión.
- Fallos de hardware.

- Errores críticos del cliente.
- Problemas de periféricos.

El jugador deberá avisar inmediatamente a un árbitro.

8.2 Reinicio de partida

Una partida solo podrá reiniciarse cuando:

- Exista un fallo crítico antes del inicio del enfrentamiento.
- Un jugador no consiga cargar correctamente.
- Un árbitro determine que existe un error grave.
- Se produzca un fallo general del servidor.

La decisión final corresponderá exclusivamente a la organización.

9. Retrasos y Ausencias

Todos los equipos deberán estar preparados cuando sean llamados.

Penalizaciones:

- 5 minutos: advertencia.
- 10 minutos: derrota administrativa.

La organización podrá modificar estas sanciones según las circunstancias.

10. Árbitros y Administración

Los árbitros tendrán autoridad total durante el torneo.

Sus funciones incluirán:

- Supervisar partidas.
- Resolver conflictos.
- Aplicar sanciones.
- Autorizar reinicios.
- Garantizar el cumplimiento del reglamento.

Las decisiones arbitrales serán definitivas.

11. Sanciones

Dependiendo de la gravedad de la infracción podrán aplicarse:

- Advertencia verbal.

- Advertencia escrita.
- Derrota de la partida.
- Descalificación.
- Expulsión del recinto.
- Prohibición de participar en futuros eventos.

El uso de scripts, hacks o software ilegal implicará la expulsión inmediata del torneo.

12. Streaming y Derechos de Imagen

La organización se reserva los derechos de:

- Retransmisión.
- Grabación.
- Fotografías.
- Contenido audiovisual.

Los participantes aceptan aparecer en:

- Streams oficiales.
- Redes sociales.
- Material promocional.

Las retransmisiones personales solo estarán permitidas con autorización previa de la organización.

13. Premios

Los premios serán anunciados antes del inicio del torneo.

La organización podrá retener cualquier premio en caso de:

- Fraude.
- Incumplimiento del reglamento.
- Conducta antideportiva.
- Descalificación.

14. Aceptación del Reglamento

La participación en el torneo implica la aceptación íntegra del presente reglamento.

Cualquier situación no contemplada será resuelta exclusivamente por la organización.

ANEXO – Conductas Prohibidas

Está prohibido:

- Scripts.
- Hacks.
- Cheats.
- Macros automatizadas.
- Uso intencionado de bugs.
- Toxicidad extrema.
- Racismo o discriminación.
- Acoso a jugadores, árbitros o personal del evento.
- Daños al material del recinto.
- Suplantación de identidad.
- Manipulación de resultados.
- Colusión entre equipos.
- Apuestas relacionadas con el torneo.
- Consumo de sustancias ilegales dentro del recinto.