



Albanime 4P LAYERS 2019

19 y 20 de Octubre

BASES DEL TORNEO ALBANIME 4PLAYERS 2019

LEAGUE OF LEGENDS

Tipo de enfrentamiento: 5 VS 5

- **Inscripción:** Pre-inscripción mediante formulario hasta el día 1 de Septiembre. Inscripción en Riot del 2 al 7 de Septiembre.
- **Imprescindible contar con entrada de 2 días para el evento.**
- **Mapa:** Grieta del invocador.
- **Plazas:** 32 equipos
- **Región:** Europa Oeste.
- **Modo:** Torneo de Reclutamiento.
- **Premios:** Por determinar

El torneo se disputará en dos fases, online y presencial:

Fase Online de Grupos:

- **Inicio de la fase Online:** 8 de Septiembre / 00:00
- **Final de la fase Online:** 8 de Octubre / 23:59

Constará de un mínimo de 16 equipos y un máximo de 32 en total, agrupados en grupos de 4 equipos cada uno. Jugarán todos los equipos de cada grupo entre ellos, pasando de ronda los 2 primeros que tengan más victorias acumuladas en cada grupo, que jugarán los octavos de final. Los ocho ganadores se enfrentarán en la fase final del torneo de forma presencial.

Los partidos se concretarán mediante los capitanes de los equipos para ver los mejores horarios si no hay un acuerdo valido por los dos el organizador pondrá una fecha y una hora sin favorecer a uno u a otro equipo. Si a esa fecha y hora no están presentados ninguno de los equipos se dará por perdido a los dos equipos.

Cada equipo de 5 participantes podrá contar además con **2 suplentes**.



Albanime 4P PLAYERS 2019

19 y 20 de Octubre

IMPORTANTE: El capitán de cada equipo debe enviar un correo a videojuegos@albanime.com con las capturas de pantalla de las partidas dentro de las fechas establecidas. En caso de no llegar las capturas dentro de esta fecha el enfrentamiento se considerará como partida perdida. En casos de empates se contabilizarán los enfrentamientos directos y si el empate continúa, por diferencia de muertes.

Fase Presencial:

- Los equipos que han llegado hasta esta fase de la clasificación final de la fase online (4 en total) jugarán la fase **PRESENCIAL en el Salón Albanime 4Players**. Por tanto estos equipos deberán asistir presencialmente al Salón para continuar jugando en el torneo, en caso de no hacerlo quedarán descalificados.
- Fechas de la fase presencial:
 - **19 de Octubre – Semifinales**
 - **20 de Octubre – Final**
- Todas las partidas se jugarán en ordenadores idénticos.
- Se recomienda a cada jugador participar con sus propios periféricos.
- La fase presencial seguirá una estructura de eliminatoria simple y todas las partidas se jugarán al mejor de 3.
- Los dos equipos que pierdan en semifinales serán clasificados mediante el sistema de puntuación de muertes para designar el tercer y cuarto puesto.
- La organización se reserva el derecho a realizar modificaciones en la normativa durante la realización del torneo, en caso de que lo creyera oportuno para la mejora del mismo.

Reglamento:

Reglamento:

Inscribirse

Para poder participar en un torneo, será necesario contar con un equipo válido. Tras crear un equipo en la plataforma, el capitán recibirá un enlace que tendrá que compartir con todos los jugadores a los que desee invitar al equipo. El capitán del equipo será el



Albanime 4P LAYERS 2019

19 y 20 de Octubre

único jugador que podrá apuntar al equipo a un torneo. Será responsabilidad de dicha persona asegurarse de que todos los miembros de su equipo:

- Cumplen los requisitos para participar en el torneo.
- Solo participan con un equipo en ese torneo (aunque pueden estar en varios equipos en la plataforma, siempre y cuando no participe con varios en el mismo torneo).

Todos los jugadores incluidos en un equipo concreto pasarán a ser considerados miembros del mismo, independientemente de que hayan participado en alguna partida antes con dicho equipo o no. Por tanto, cualquier jugador podrá ser elegido en cualquier momento. Si un jugador no cumple los requisitos indicados anteriormente, todo el equipo será descalificado. Para registrar a su equipo, el capitán tendrá que iniciar sesión en la plataforma del torneo y seguir el proceso de registro.

Ajustar la plantilla del equipo

La plantilla del equipo es una lista completa de los jugadores apuntados en un equipo para un torneo concreto. El tamaño mínimo para la plantilla de un equipo es de cinco jugadores; el máximo, es de nueve incluyendo a los sustitutos (algunos torneos podrían tener límites diferentes).

- **Añadir nuevos jugadores:** a menos que se impidan los cambios en un torneo, los equipos que no tengan la plantilla completa podrán ocupar las posiciones vacías entre rondas. Por ejemplo, al final de la ronda actual, antes de que se cree la ronda siguiente y de que se genere un nuevo código de torneo. Los nuevos jugadores no pueden estar participando en el mismo torneo ni haber jugador ninguna ronda del mismo con otro equipo.
- **Eliminar jugadores:** la opción de expulsar se desactivará al completarse la fase de registro y no será posible expulsar a ningún miembro del equipo hasta que el torneo llegue a su fin.

Usar jugadores sustitutos



Albanime 4P LAYERS 2019

19 y 20 de Octubre

Los equipos podrán usar a cualquiera de los miembros de su plantilla para elegir a los jugadores titulares de cada partida. Los jugadores tan solo podrán sustituir a otro jugador de la plantilla en una partida ya iniciada si esta se reinicia debido a una de las siguientes condiciones:

- El jugador tiene dificultades con su hardware.
- El jugador tienes problemas técnicos o está sin luz.
- El jugador tiene problemas de Internet.
- Si así lo determina un juez.

Si se reinicia una partida, todos los jugadores que la iniciaron deberán permanecer, salvo el jugador o jugadores que hayan sufrido los problemas mencionados anteriormente. Los jueces podrán descalificar al equipo si se producen cambios no autorizados.

En un torneo

Los participantes tendrán que jugar limpio, mostrar una actitud deportiva y conocer bien todos los procedimientos del torneo.

Hora de inicio de la partida

Tras recibir la información sobre su próxima partida y el código de torneo único, los capitanes serán los encargados de programar una partida con el equipo rival. Después, recibirán la hora de inicio oficial:

- Se podrá disputar la partida en cualquier momento antes de la hora de inicio oficial de la misma.
- Si la partida no ha tenido lugar antes de la hora de inicio oficial, ambos equipos tendrán que reunirse y disputarla en dicha hora de inicio de la partida.
- Recomendamos que los equipos se conecten 10 minutos antes de la hora de inicio oficial, para así contar con tiempo más que suficiente para acceder a la sala de la partida personalizada, resolver todos los posibles problemas y prepararse para el duelo.



Albanime 4P LAYERS 2019

19 y 20 de Octubre

- No se admitirán equipos con menos de cinco miembros. Si se disputa una partida de 4 contra 5 (o similares), el equipo que juegue con la plantilla incompleta será descalificado, independientemente del resultado de la partida.
- Si pasan 10 minutos de la hora de inicio de la partida y un equipo válido no hace acto de presencia en la sala, se considerará que dicho equipo no se ha presentado.

El equipo completo de cinco jugadores tendrá que permanecer en la sala hasta ese momento. Si ninguno de los dos equipos aparece a tiempo con los 5 miembros y no están preparados para jugar pasados 10 minutos desde la hora de inicio de la partida, se considerará que ninguno de los dos se habrá presentado.

Pausar la partida

La partida se podrá pausar durante los torneos para resolver dificultades importantes que no se puedan solucionar durante la partida. La partida solo se podrá pausar en torneos con partidas del tipo "Torneo de reclutamiento". Los equipos solo podrán pausar la partida si:

- Hay un problema importante que debe ser resuelto.
- No hay ninguna pelea en esos momentos.
- Tras pausar la partida, el equipo rival tendrá que ser notificado del motivo.
- Todas las disputas deberán ser resueltas por los equipos durante la pausa.
- Si se observa cualquier tipo de conducta injusta, los equipos tendrán que hacer una captura de pantalla y, tras acabar la partida, avisar a uno de los jueces de la ronda.
- Tras una partida en la que hubiese una pausa, todos los jugadores que participaron en la partida tendrán que permanecer conectados durante 10 minutos tras el final de la misma, para ayudar al juez a comprender lo ocurrido.

Será el juez quien examine las pruebas presentadas y decida si validar el resultado de la partida, reiniciarla o descalificar a un equipo (por un uso inadecuado de la pausa). Siempre que sea posible, el capitán del equipo será el responsable de reunir pruebas del problema para presentárselas al juez.

Tipo de eliminatoria



Albanime 4P LAYERS 2019

19 y 20 de Octubre

Todos los equipos deberán comprometerse a jugar el número de partidas necesarias de manera consecutiva para determinar el ganador de la ronda. Por ejemplo, si la partida es al mejor de 3, ambos equipos deberán jugar las dos (o tres) partidas necesarias para determinar al ganador de la ronda.

Las partidas deberán jugarse todas seguidas y no se podrán espaciar a lo largo de horas o días. Ambos jugadores podrán estar un máximo de 10 minutos en la pantalla de victoria/derrota antes de que se deba iniciar la siguiente sala. Si se necesita una pausa más larga, esta deberá ser acordada con un juez.

Descalificaciones

Todas las circunstancias que comentaremos a continuación serán motivo de descalificación si el juez así lo determina:

- Todo equipo que sea acusado (y se demuestre) de usar trucos y pirateos que le permitan tener una ventaja ilícita en el juego.
- Todo equipo que demuestre poca deportividad o no cumpla el Código del Invocador.
- Todo miembro del equipo que use lenguaje obsceno, inadecuado, vulgar, que insulte, amenace, abuse verbalmente, que calumnie, difame o diga cualquier otra cosa ofensiva o criticable. O todo miembro del equipo que, en cualquier momento, fomente o incite una conducta discriminatoria o de odio, ya sea en la zona de combate o cerca de ella.
- Jugar sin una plantilla pequeña de cinco jugadores.
- Compartir cuenta: si la cuenta de un invocador de la plantilla original la usa un jugador diferente.
- Complots: perder intencionadamente una partida para facilitar la victoria del otro equipo.
- Hacer uso de cualquier error de programación, bots, etcétera.

El juez tendrá potestad total sobre cualquier otro asunto diferente a los listados anteriormente. Para validar una descalificación, será necesario presentar vídeos de la partida o capturas de pantalla sin recortar. Si un equipo es descalificado, perderá todos los posibles premios a los que pudiese optar.



Albanime
4P LAYERS 2019
19 y 20 de Octubre