
REGLAS DE LOS TORNEOS

ENERO DE 2013
VERSIÓN BETA

ÍNDICE

| | |
|--|----|
| Glosario | 4 |
| ¿Qué es el juego organizado? | 5 |
| Figuras del torneo | 5 |
| Organizador del torneo | 5 |
| Árbitro..... | 6 |
| Comentaristas..... | 7 |
| Jugadores..... | 7 |
| Capitán del equipo..... | 7 |
| Espectadores..... | 8 |
| Participación..... | 8 |
| Mecánicas del torneo | 8 |
| Mapas y modos de juego | 8 |
| Cuadros y asignación de posiciones | 9 |
| Preliminares a las partidas | 10 |
| Hora de inicio de la ronda..... | 11 |
| Tiempo de preparación..... | 11 |
| Selecciones y bloqueos..... | 11 |
| Fallo técnico del equipo..... | 12 |
| Protocolos dentro de la partida | 12 |
| Partida perfecta | 12 |
| Detener una partida | 12 |
| Protocolos al final de la partida..... | 13 |
| Abandono de un torneo | 14 |

| | |
|--|----|
| Asistencia en vivo y retransmisiones | 15 |
| Asistencia en persona | 15 |
| Asistencia en partida | 15 |
| Retransmitir un torneo | 15 |
| Conducta durante el torneo..... | 16 |
| El Código de Invocador..... | 16 |
| Pautas para los representantes del torneo | 16 |
| Pautas para los espectadores..... | 17 |
| Comunicación entre jugadores | 17 |
| Identificación de los equipos..... | 17 |
| Reparto de los premios | 18 |
| Quejas y opiniones sobre el torneo | 19 |
| Infracciones y sanciones | 19 |
| Sanciones..... | 19 |
| Reincidencia..... | 21 |
| Infracciones: Impuntualidad | 21 |
| Infracciones: Asistencia exterior..... | 21 |
| Infracciones: No seguir los anuncios del torneo..... | 21 |
| Comportamientos poco deportivos | 22 |
| Comportamientos poco deportivos: Menores | 22 |
| Comportamientos poco deportivos: Mayores | 23 |
| Comportamientos poco deportivos: Graves | 23 |
| Comportamientos poco deportivos: Confabulación | 23 |
| Comportamientos poco deportivos: Sobornos y apuestas | 24 |
| Comportamientos poco deportivos: Conducta agresiva | 24 |

| | |
|--|----|
| Comportamientos poco deportivos: Robo | 24 |
| Comportamientos poco deportivos: Hacer trampas | 24 |
| Apéndice A: Buenas prácticas | 26 |
| Organizadores del torneo..... | 26 |
| Asignación de lado..... | 26 |
| Comunicar los resultados | 26 |
| Apéndice B: Problemas técnicos..... | 27 |
| Apéndice C: Informar a Riot..... | 28 |
| Preguntas y opiniones | 28 |
| Con quién debéis hablar..... | 28 |
| Poneos en contacto con el organizador del torneo para: | 28 |
| Poneos en contacto con el árbitro para: | 28 |
| Poneos en contacto con Riot si:..... | 28 |
| Lista de contactos de Riot | 29 |
| Apéndice D: Recomendaciones sobre distintos tipos de cuadros | 29 |
| Eliminatoria a emparejamiento único..... | 29 |
| Eliminatoria a emparejamiento doble | 30 |
| Suizo | 30 |
| Estructura de grupos | 31 |

GLOSARIO

Plantilla activa: Conjunto de jugadores de un equipo que está disputando la partida actual. Los demás miembros del equipo se consideran suplentes.

Bloqueos: Campeones que se han retirado de la lista de los disponibles durante la fase de selección.

Abandono: Lo que ocurre cuando un equipo avanza a la ronda siguiente de un torneo sin disputar un emparejamiento.

Partida: Una partida entera de *League of Legends*, incluida la fase de selección y bloqueos.

Partida perfecta (PP): Una partida de torneo que ha llegado a un punto en el que ya no se puede reiniciar salvo en circunstancias extremas.

Emparejamiento: La serie de partidas que debe ganar un equipo para avanzar a la ronda siguiente de un torneo. Normalmente los emparejamientos son a una, tres o cinco partidas. *Ejemplo: Un emparejamiento a una partida se disputa al mejor de una.*

Selección: El proceso de seleccionar campeones.

Plantilla: El conjunto de jugadores de un equipo, incluidos los miembros de la plantilla activa y los suplentes.

Suplentes: Aquellos jugadores que pertenecen a la plantilla pero no a la plantilla activa.

Equipo: Los jugadores que juegan juntos bajo una misma denominación.

¿QUÉ ES EL JUEGO ORGANIZADO?

El juego organizado es la manifestación competitiva de *League of Legends* a nivel local. Cualquiera puede organizar un torneo en línea o desconectado usando este documento y la infraestructura creada por Riot Games a tal efecto. Este documento contiene las normas establecidas por la empresa para garantizar que las partidas se desarrollan bajo unas condiciones de justicia y coherencia, más concretamente en el ámbito del llamado "juego organizado" (que no es lo mismo que el juego profesional, el juego del circuito de aspirantes o el juego clasificatorio). La versión en inglés de este conjunto de normas para torneos tiene precedencia sobre cualquier otra.

FIGURAS DEL TORNEO

A efectos de organización de los torneos se definen los siguientes papeles, a los cuales nos referiremos a lo largo de este documento:

- Representantes del torneo
 - Organizadores del torneo (OT)
 - Árbitros
- Propietarios de la sede (PS)
- Comentaristas
- Jugadores
- Capitanes de equipo
- Espectadores

Los organizadores y árbitros son los representantes del torneo, mientras que a los propietarios de la sede y a los comentaristas se los considera personal de apoyo. Un mismo individuo puede ejercer los cuatro papeles.

Los jugadores son los miembros de los equipos que participan en el torneo, sea en la plantilla activa o en calidad de suplentes.

Cada equipo cuenta con un jugador designado como capitán.

A quienes no son jugadores ni representantes de los torneos se los considera espectadores. Lo representantes de los medios de comunicación entran también dentro de esta categoría. Está prohibido participar en un mismo torneo como representante y como jugador. Es un conflicto de intereses más que evidente, así que en este sentido somos muy rigurosos. No se hacen excepciones.

ORGANIZADOR DEL TORNEO

Los organizadores son los encargados de que el torneo se desarrolle sin contratiempos. Sus responsabilidades incluyen tanto sus aspectos logísticos como todo aquello que redunde en que espectadores y competidores disfruten de una experiencia extraordinaria. Estas son las obligaciones de un organizador:

- Registrar el torneo en Riot Games
- Ofrecer una ubicación adecuada para el torneo, bien online o bien en una sede física
- Promocionar el torneo
- Designar a los distintos representantes del torneo para todas las funciones necesarias
- Aportar todos los elementos materiales necesarios para que se desarrolle el torneo
- Garantizar que se informa puntualmente a Riot Games sobre el resultado del torneo a través de Soporte al jugador
- Aprenderse las normas oficiales, contenidas en este documento, para impedir que se produzcan trampas o situaciones irregulares.

Los organizadores del torneo son la máxima autoridad en todo lo relativo a la logística. El término "logística" incluye, entre otras, las siguientes cuestiones: La elección de la sede, la selección de los comentaristas, el control del material para asegurarse de que todo funciona bien, el registro del torneo, los emparejamientos, la duración y los horarios del torneo y la estructura de premios.

ÁRBITRO

En el caso de los torneos en vivo, los árbitros deben estar presentes *in situ* para resolver las disputas, interpretar las normas y tomar cualquier decisión oficial.

Las responsabilidades de los árbitros son:

- Dar respuesta a cualquier infracción de las normas del juego o el torneo que detecten o de la que sean informados
- Asignar los castigos por el incumplimiento de las normas y notificar sus decisiones a los demás representantes del torneo

Si un árbitro tiene que ausentarse debe dejar siempre un sustituto, de manera que es importante que el torneo cuente con reemplazos disponibles para que todo el mundo pueda desarrollar sus funciones con comodidad. Si el torneo no cuenta con un árbitro designado específicamente, el organizador ocupará el puesto.

En el caso de torneos grandes puede ser necesario contar con varios árbitros para gestionar de manera eficiente la competición. Si vuestro torneo cuenta con un número importante de árbitros, uno de ellos debe ser designado jefe de árbitros. En tal caso, hay que anunciar su nombre al comienzo del torneo para que todo el mundo sepa con quién tiene que ponerse en contacto en caso de controversia. Siempre que los árbitros no puedan llegar a un acuerdo, el jefe de árbitros será el encargado de resolver la disputa.

Los árbitros son la máxima autoridad a la hora de determinar si se han producido infracciones de las normas y asignar los castigos correspondientes. También les corresponde a ellos tomar las medidas necesarias para garantizar que se cumplen los protocolos del torneo. Entre sus responsabilidades se incluyen, entre otras: Asignar los castigos por infracciones de las normas, controlar las plantillas activas

de los equipos, garantizar el cumplimiento de los protocolos de selección de lado y campeón durante las partidas, asegurar que la selección de campeones se realiza correctamente, tutelar los protocolos de fin de partida y encargarse de que se registren correctamente los resultados de las partidas.

COMENTARISTAS

Los comentaristas son el personal del torneo encargado de comentar las partidas para los espectadores. Los comentaristas deben colaborar en todo momento con los representantes del torneo para asegurar que su labor no pone en peligro la limpieza de las partidas que se están disputando.

JUGADORES

Los jugadores deben observar en todo momento un comportamiento deportivo, así que es importante que todo el mundo conozca bien el Código de Invocador. También deben cumplir las siguientes normas:

- Comportarse de manera respetuosa con los representantes del torneo, los demás jugadores y los espectadores y no incurrir en conductas poco deportivas
- Llegar a tiempo (en el caso de un torneo en vivo, esto significa estar físicamente presente en la sede) y en condiciones, tanto al comienzo del torneo como al de las partidas o emparejamientos
- Poner en conocimiento de un árbitro o del organizador del torneo cualquier infracción (del tipo que sea) que detecten
- Poner inmediatamente en conocimiento de un árbitro o del organizador del torneo cualquier irregularidad relacionada con el registro de los resultados
- Informar inmediatamente a Riot sobre cualquier discrepancia con el historial de emparejamientos o partidas, o con la clasificación
- Tener una cuenta de *League of Legends* preparada para jugar en el servidor regional apropiado (que debe incluir los campeones o runas que el jugador quiera utilizar)
- Abstenerse de participar en torneos en los que no se tenga permiso para participar
- Familiarizarse con todas las normas que esté usando el organizador del torneo (en especial estas)
- Llevar cualquier equipo que el organizador del torneo haya requerido a los participantes

Estas responsabilidades seguirán en vigor aun cuando algún representante del torneo se ofrezca amablemente a ayudar a los jugadores con ellas.

CAPITÁN DEL EQUIPO

Todos los equipos deben elegir a un capitán. Los capitanes ejercen como punto de contacto entre el equipo y los representantes del torneo. Además de sus responsabilidades normales como jugadores, los capitanes deben:

- Comunicarse con los representantes del torneo en nombre de su equipo
- Comunicarse con los demás equipos en nombre de su equipo

- Ejercer como máxima autoridad con relación a las decisiones de su equipo durante el torneo
- Comunicar toda la información requerida a su equipo
- Representar con fidelidad las opiniones colectivas de su equipo

Una vez que el torneo esté en marcha, un equipo solo puede cambiar de capitán con la autorización de los árbitros (que normalmente solo la concederán si el capitán no puede seguir participando en el torneo).

ESPECTADORES

Cualquiera que esté presente en un torneo, sea presenciándolo en línea o físicamente presente en la sede, se considera un espectador. Los espectadores también tienen la obligación de demostrar un comportamiento deportivo, sin interferir ni distraer a los jugadores o a los representantes de los torneos durante las partidas. Si un espectador cree que ha presenciado un incumplimiento de las normas, debe informar sobre ello al árbitro lo antes posible, para que los responsables de atajar las infracciones puedan hacerse cargo sin interferir en el torneo más de lo indispensable.

PARTICIPACIÓN

Cualquiera puede participar en un torneo oficial, con las siguientes excepciones:

- Aquellas personas a las que se lo prohíba expresamente la política de Riot Games
- Aquellas personas a las que se lo prohíban la legislación local, las normas del torneo o los administradores de la sede
- Todos los empleados de Riot Games (incluidos trabajadores temporales y contratistas). La única excepción a esta norma son aquellos torneos que se hayan identificado, de manera específica y con antelación, como "Juega con o contra los empleados de Riot"
- Los representantes de un torneo no pueden participar en él

Cualquiera puede ejercer como representante de un torneo, con las siguientes excepciones:

- Aquellas personas a las que se lo prohíba expresamente Riot Games
- Aquellas personas a las que se lo prohíban expresamente las normas de participación del torneo
- Cualquiera que vaya a participar en el torneo como jugador

Los representantes y el personal de apoyo de un torneo no pueden prohibir a nadie que no se encuentre en alguno de los casos anteriores que participe en el torneo.

MECÁNICAS DEL TORNEO

MAPAS Y MODOS DE JUEGO

Todos los torneos autorizados por Riot deben usar mapas oficiales de *League of Legends* que cuenten al menos con una cola. En este momento, estos son: La Grieta del Invocador, el Bosque Retorcido, la

Cicatriz de Cristal y el Abismo de los Lamentos. En cada mapa se utilizarán las normas y condiciones de victoria estándar. Los organizadores y participantes no están autorizados a crear tipos de partidas no estándar alterando las reglas o las condiciones de juego del mapa o la partida. Cada uno de los modos de juego actuales se ha sometido a un proceso de prueba muy exhaustivo, de modo que, por razones de justicia y equidad, son los únicos que podemos apoyar oficialmente. Sois libres de organizar torneos con cualquier tipo de partida, pero por desgracia solo podemos sancionar aquellos que sigan las normas que se establecen en este documento.

Las selecciones y bloqueos deben realizarse siguiendo los mismos métodos que se utilizan en el cliente (normal, reclutamiento, todos aleatorios o reclutamiento de torneo).

Si los organizadores de un torneo autorizado quieren cambiar los mapas, no deberán hacerlo con una antelación inferior a los tres días y, en cualquier caso, siempre que lo hagan deberán notificar el cambio a los participantes. Los dos últimos días antes del inicio del torneo ya no se pueden realizar cambios, reemplazos, sustituciones, intercambios ni modificaciones. No sería justo para los jugadores, así que es mejor no hacerlo.

CUADROS Y ASIGNACIÓN DE POSICIONES

Los torneos autorizados por Riot solo pueden usar los siguientes tipos de cuadro: De eliminatoria única, de eliminatoria doble o suizo. También se pueden utilizar grupos todos contra todos que desemboquen en uno de los mencionados estilos de cuadro.

Eliminatoria a emparejamiento único: Un tipo de cuadro en el que el equipo que pierde un solo emparejamiento resulta eliminado.

Eliminatoria a emparejamiento doble: Un tipo de cuadro en el que el equipo que pierde dos emparejamientos resulta eliminado.

Suizo: Un tipo de torneo en el que se disputa un número predeterminado de rondas que depende de los equipos participantes y en el que todos los equipos se enfrentan entre sí cada ronda (sin que haya eliminados). A continuación se elabora el cuadro del torneo, basándose en los puntos obtenidos por cada equipo en la fase de rondas. Podéis encontrar más información sobre los cuadros de tipo suizo en el apéndice: Suizo.

Todos contra todos: Un tipo de torneo en el que todos los equipos juegan contra todos.

Los torneos autorizados deben usar el sistema aleatorio de cabezas de serie. De este modo se elimina todo riesgo de parcialidad por parte de representantes del torneo o jugadores.

PODÉIS ENCONTRAR RECOMENDACIONES BASADAS EN LOS PROS Y LOS CONTRAS DE LOS DISTINTOS TIPOS DE CUADROS EN EL APÉNDICE C: INFORMAR A RIOT

PREGUNTAS Y OPINIONES

Si queréis ofrecer vuestras opiniones y aportaciones o hacer preguntas, tenéis varias opciones a vuestra disposición (dependiendo de lo que busquéis). Muchas de las preguntas puede responderlas el propio organizador del torneo. Si se trata de preguntas sobre reglas o resoluciones del torneo, podéis planteárselas a un árbitro. Si son preguntas que exceden el ámbito de responsabilidad de los organizadores del torneo (o queréis contarnos cómo ha ido vuestro torneo), podéis poneros en contacto con nosotros directamente.

A la hora de contactar con cualquiera de ellos, tened la bondad de incluir los siguientes datos:

- Vuestro nombre
- Vuestro nombre de invocador
- Vuestra dirección de correo electrónico
- El identificador único del torneo que corresponde a la pregunta o comentario
- La opinión o pregunta en cuestión

CON QUIÉN DEBÉIS HABLAR

PONEOS EN CONTACTO CON EL ORGANIZADOR DEL TORNEO PARA:

- a. Ofrecerle vuestra opinión sobre el torneo
- b. Plantear preguntas sobre el torneo concreto en el que habéis participado o que habéis presenciado
- c. Plantear preguntas sobre los premios

PONEOS EN CONTACTO CON EL ÁRBITRO PARA:

- a. Aclarar cualquier cuestión relacionada con resoluciones que se hayan producido durante el torneo
- b. Plantear preguntas generales relacionadas con las normas del torneo

PONEOS EN CONTACTO CON RIOT SI:

- a. Ni el organizador ni los árbitros pueden resolver el problema
- b. Queréis darnos información sobre un torneo, un árbitro o un organizador
- c. Queréis participar de los premios
- d. Tenéis alguna pregunta sobre normas y reglas que no puede responder el organizador

LISTA DE CONTACTOS DE RIOT

Soporte al jugador de *League of Legends*

<https://support.leagueoflegends.com/home>

PRELIMINARES A LAS PARTIDAS

Es importante que los jugadores y organizadores dispongan del calendario y los protocolos del torneo, claramente organizados, para garantizar que la competición se desarrolla sin contratiempo y con puntualidad. Los retrasos tienden a acumularse y multiplicarse, por lo que ceñirse al calendario previsto es de la máxima importancia. A nadie le gusta participar en ese tipo de torneos que nunca terminan y la fatiga de jugadores y organizadores es algo muy real que puede tener efectos muy negativos sobre el desarrollo de un torneo. Y si no lo creéis, solo tenéis que acordaros del [monumental caos](#) que se organizó durante el enfrentamiento entre World Elite y CLG.eu en las eliminatorias del Campeonato Mundial de la Segunda Temporada. Aprendamos de nuestros errores y tratemos de ceñirnos a los horarios.

HORA DE INICIO DE LA RONDA

El organizador puede establecer una hora concreta para el inicio de una ronda o dejar que se produzca al final de la anterior. Sea como sea, todos los jugadores y representantes del torneo deben estar listos para jugar cuando llegue el momento. Es responsabilidad de los representantes del torneo asegurarse de que esta información sea del dominio público. Es responsabilidad del capitán asegurarse de que su equipo está listo al comienzo de cada ronda.

Si se produce un problema generalizado con el cliente o el servidor de *League of Legends* que escapa al control de los representantes del torneo, seguid las indicaciones del Apéndice B: Problemas técnicos

Para calcular el tiempo necesario para cada fase del torneo, podéis consultar también el Apéndice B: Problemas técnicos.

TIEMPO DE PREPARACIÓN

El tiempo de preparación son los diez (10) primeros minutos de la ronda y los cinco (5) minutos que hay entre partida y partida. Los equipos deben usarlo para asegurarse de que están preparados para jugar. Esto quiere decir que deberán:

- Iniciar sesión en el servidor correcto del cliente usando su cuenta
- Crear la sala de la partida (o unirse a ella) y, en caso necesario, comunicar al organizador del torneo el nombre de esta
- Preparar sus runas y maestrías
- Revisar y configurar su equipo
- Avisar a su capitán, al equipo contrario y al organizador del torneo cuando estén listos

La organización no tiene por qué esperar a que se consuma el tiempo de preparación si los dos equipos del emparejamiento han indicado que ya están listos.

SELECCIONES Y BLOQUEOS

El organizador del torneo debe anunciar qué equipo va a ser el primero en elegir lado y bloquear campeones. En el Apéndice A: Buenas prácticas hay algunos consejos sobre la asignación de lados. Si un

emparejamiento comprende más de una partida, los equipos se alternarán para escoger lado en cada partida.

FALLO TÉCNICO DEL EQUIPO

Si un jugador tiene algún problema con el equipo que le ha proporcionado el organizador del torneo durante el tiempo de preparación, deberá notificárselo de inmediato al árbitro para que el responsable del equipo pueda solventarlo. Si la resolución del problema se prolonga más de 30 minutos, la organización deberá notificárselo a Riot Games. Además, cada 30 minutos, el organizador deberá informar a los jugadores afectados sobre la situación y las medidas que se están tomando para resolver el problema.

PROTOCOLOS DENTRO DE LA PARTIDA

PARTIDA PERFECTA

Una partida perfecta ("PP") es aquella partida en la que los diez jugadores se han conectado y se ha llegado a un punto de interacción entre los equipos rivales (véase a continuación). En cuanto una partida alcanza el estatus de PP no se permiten más reinicios y la partida se considerada "oficial" a partir de ese momento. A partir de entonces, la partida solo puede reiniciarse en condiciones muy concretas, y siempre que se haga se repetirá el proceso de selecciones y bloqueos. Las condiciones que determinan que una partida pasa a ser PP son:

- Cualquiera de los equipos acierta con un ataque o habilidad sobre súbditos, bichos de la jungla, estructuras o campeones enemigos
- Se establece una línea de visión entre los jugadores de los dos equipos
 - Excepción: No se puede establecer el estado PP por medio del hechizo de invocador "Clarividente"
- Cualquiera de los equipos entra en la jungla del oponente, la explora o lanza un tiro de habilidad contra ella. Esto incluye tanto abandonar el río como entrar en la maleza que conecta con la jungla enemiga
- El tiempo de juego llega a los dos minutos (00:02:00)

DETENER UNA PARTIDA

Los jugadores pueden poner la partida en pausa si así se lo indica un representante del torneo o utilizando el tiempo de pausa que se les asigna para cada partida. Durante una pausa o detención, los jugadores no podrán abandonar la zona de juego a menos que tengan autorización para hacerlo.

- **Pausa dirigida:** Los representantes del torneo pueden poner el juego en pausa cuando lo deseen.
- **Pausa de equipo:** Cada equipo dispone de un total de cinco (5) minutos de pausa por partida, que puede aprovechar en cualquiera de las circunstancias siguientes:

- Desconexiones no intencionadas
- Fallos de hardware o software (por ejemplo, que se apague el monitor, que no funcionen los periféricos o que el juego sufra un error)
- Interferencias físicas con un jugador (por ejemplo, que se rompa una silla)

En circunstancias extraordinarias, los jugadores pueden pedir a los árbitros que amplíen el tiempo de pausa una vez que hayan expirado los cinco minutos. En tal caso, el equipo deberá alertar al árbitro y seguirá jugando hasta que el árbitro decida si les concede o no la petición. En tales casos, la ampliación del tiempo de pausa será a discreción exclusiva del árbitro. Si el representante del torneo decide que el problema no se puede resolver con una pausa de duración razonable, el equipo del jugador deberá seguir jugando.

- **Reanudar la partida:** El equipo que realizó la pausa no podrá reanudar la partida hasta que lo permita un representante del torneo y todos los jugadores estén listos en sus puestos
- **Pausa no autorizada:** Si algún jugador pausa o reanuda la partida sin permiso (fuera del tiempo de pausa asignado) o no reanuda la partida (dentro del tiempo de pausa asignado) recibirá la sanción que se establezca en las normas del torneo
- **Comunicación entre jugadores durante una partida detenida: Al contrario que en la LCS,** a los jugadores *sí* se les permite hablar sobre estrategia o sobre el juego durante la pausa

PROTOCOLOS AL FINAL DE LA PARTIDA

En ciertos casos, puede suceder que los organizadores tengan que acabar una partida o un emparejamiento antes de lo normal. Esto suele suceder por dificultades logísticas (como por ejemplo, por cierre de la sede del torneo). Cuando no sea posible llegar a la conclusión normal de una partida, los organizadores deberían utilizar el siguiente método para determinar el ganador.

Los árbitros informarán a los jugadores con 10 minutos de antelación de que van a forzar el final de la partida. La partida debe durar un mínimo de 20 minutos en total, contando los 10 de margen del aviso. Esto significa que, como muy pronto, el árbitro puede avisar a los jugadores de que va a forzar el final de la partida a los 10 minutos de su comienzo.

Pasados los 10 minutos de margen, el equipo que tenga más oro, según algún método de recuento del juego (normalmente a través del modo Espectador), será el ganador.

Si se produce un empate, el árbitro deberá utilizar otras estadísticas para deshacerlo, según el orden siguiente:

- El equipo que haya destruido más torres
- El equipo con más asesinatos
- El equipo en el que milite el jugador que más oro haya conseguido. En caso de empate, se comparará el segundo jugador que más oro haya obtenido de cada equipo. Si el empate continúa, se comparará el tercer jugador, el cuarto y el quinto, por este orden, hasta conseguir que se deshaga el empate.

- En caso de que el empate continúe incluso entonces, el organizador del torneo deberá determinar el ganador de la partida mediante el lanzamiento de una moneda o cualquier otro método aleatorio.

Algunas de las estadísticas indicadas antes para determinar el resultado de la partida no pueden verlas los jugadores durante la partida. Por tanto, un representante del torneo deberá unirse a la partida en modo Espectador para compararlas, a fin de determinar el ganador.

Para emparejamientos formados por más de una partida, el árbitro podrá utilizar el método anterior para finalizar la actual. Terminada esta, deberá determinar el ganador del emparejamiento usando el siguiente método.

El ganador del emparejamiento será el equipo que obtuvo más victorias en partidas terminadas con normalidad. En caso de empate, el ganador del emparejamiento será el equipo que obtuvo más victorias en general (incluida en este caso la partida que tuvo un final forzoso).

Los organizadores del torneo deberán decidir un método para comunicar las victorias y derrotas. Además, antes de que comience la competición, deberán informar a los jugadores sobre el medio que van a utilizar para comunicar el desenlace de los emparejamientos.

Una vez terminado un emparejamiento, los capitanes de ambos equipos deberán informar a los representantes del torneo sobre el resultado. Si el emparejamiento constaba de más de una partida, los dos equipos deberán comunicar el tanteo final.

Una vez que el organizador del torneo cuente con todos los resultados de una ronda, deberá actualizar el cuadro e informar a los jugadores sobre los emparejamientos de la próxima ronda lo antes posible.

El Apéndice A: Buenas prácticas incluye ejemplos de buenas prácticas para comunicar el resultado de un emparejamiento

ABANDONO DE UN TORNEO

Si un equipo no quiere seguir participando en un torneo deberá comunicárselo a los representantes de este. Un equipo puede abandonar un torneo en cualquier momento, con solo notificárselo a uno de sus representantes. Si el torneo tenía reglas anteriormente establecidas sobre el abandono, el equipo seguirá sometido a ellas.

Ejemplo: Si no existe política de reembolsos, los Gragas' Guzzlers no tendrán permiso a recibir un reembolso si deciden abandonar el torneo. Es una mala noticia para ellos, sobre todo si habían dejado una cuenta importante en la cafetería de la sede.

El abandono de un torneo no impedirá que los representantes de este impongan una sanción a un jugador o le levanten cualquiera que pudiera haber recibido antes.

Si un equipo no se presenta a jugar o no ha iniciado sesión y no está listo para jugar a la hora establecida, el representante del torneo puede tomar la decisión de eliminarlo para no retrasar el

desarrollo de este. Si no se presentan los dos equipos, pueden ser eliminados ambos. ¡Así que sed puntuales!

Si es un jugador concreto el que abandona el torneo, no podrá abandonar la plantilla del equipo hasta después de que se hayan entregado los premios, una vez concluido el torneo. Si el número de jugadores de un equipo queda por debajo del mínimo requerido para un modo de juego concreto, los representantes del torneo deberán descalificarlo.

Antes de que un equipo pueda abandonar un torneo, sea por decisión propia o de los representantes del torneo, se deberá dar por perdido su emparejamiento actual. Todos los abandonos se anunciarán públicamente al resto de los participantes.

ASISTENCIA EN VIVO Y RETRANSMISIONES

ASISTENCIA EN PERSONA

La asistencia en persona está permitida mientras los espectadores no interfieran con el desarrollo del torneo. Los espectadores deben cumplir las siguientes normas:

- Cualquiera que no esté participando en un emparejamiento puede presenciar las partidas de otros
- Los espectadores no pueden comunicarse de ninguna manera con jugadores que estén disputando un emparejamiento en ese momento
- Si un espectador ve que alguien está incumpliendo las normas, deberá informar de ello al organizador del torneo o a un árbitro

ASISTENCIA EN LA PARTIDA

Todo el que no esté participando de manera activa en un emparejamiento puede asistir a la partida, siempre que no interfiera con el torneo. Si el torneo se está transmitiendo, los organizadores del torneo tienen la opción de prohibir que lo hagan. Las siguientes normas se aplican a los espectadores de las partidas:

- Todo el que no esté participando en el emparejamiento actual puede presenciar la partida de otros jugadores usando el modo Espectador en PVP.net
- Los espectadores no deben comunicarse de ninguna manera con los jugadores
- Si un espectador ve que alguien está incumpliendo las normas, deberá informar de ello al organizador del torneo o a un árbitro

RETRANSMITIR UN TORNEO

El organizador del torneo puede retransmitir la competición (o encargarle la retransmisión a otros) por *streaming* en vivo u otros medios, siempre que la retransmisión no interfiera con el torneo. Las retransmisiones deberán cumplir las normas siguientes:

- Las retransmisiones de los torneos, incluida la presencia de comentaristas, está permitida
- La retransmisión no debe interferir con la integridad del torneo
- La retransmisión no debe interferir con el horario de las partidas

Los organizadores del torneo deberán decidir si permiten que los participantes transmitan sus nombres en retransmisiones privadas y si pueden retransmitir otras partidas que no sean las que están en el canal principal del torneo en ese momento. Si la retransmisión interfiere en modo alguno con la integridad del torneo, el organizador está capacitado para interrumpirla.

CONDUCTA DURANTE EL TORNEO

Todos los participantes en el torneo deben demostrar una conducta deportiva, que promueva un espíritu de saludable competencia entre los jugadores. Unas normas de conducta clara garantizan la homogeneidad de la experiencia y atajan con antelación cualquier acusación de parcialidad. Para evitar situaciones desagradables, siempre es aconsejable establecer un código oficial de conducta (si es que el torneo no dispone ya de uno).

EL CÓDIGO DE INVOCADOR

Todos los participantes en el torneo, incluidos jugadores, árbitros y organizadores, deberán conocer el Código de Invocador y registrarse por él, tanto dentro como fuera del juego. En su mayor parte se trata de un compendio de consejos elementales para no comportarse como un idiota, pero si os hace falta desempolvarlo, podéis encontrarlo aquí.

<http://gameinfo.euw.leagueoflegends.com/es/game-info/get-started/summoners-code/>

Aquellos jugadores que incumplan de manera flagrante el Código de Invocador en el transcurso de un torneo podrían recibir sanciones, aparte de las normales que puedan imponer Riot Games o el Tribunal.

PAUTAS PARA LOS REPRESENTANTES DEL TORNEO

Los organizadores y árbitros del torneo deben mostrar una conducta ejemplar y registrarse por las pautas de conducta que contiene este documento. Esto garantizará que todos los jugadores disfrutan de una experiencia más justa y homogénea durante el torneo.

Los organizadores y árbitros deben mostrarse imparciales y transparentes a la hora de tomar decisiones oficiales. Deben comunicarse de manera clara con los jugadores, sobre todo a la hora de transmitir instrucciones o penalizaciones concretas.

Además, deberán comunicar de buena fe cualquier decisión que tomen en relación con el torneo. El objetivo de todos los representantes del torneo debe ser el mismo: Garantizar que todos los jugadores participantes disfrutan de una experiencia más justa y homogénea.

Los árbitros son la máxima autoridad a la hora de determinar si se han producido infracciones de las normas y asignar los castigos correspondientes. También les corresponde a ellos tomar las medidas necesarias para garantizar que se cumplen los protocolos del torneo. Entre sus responsabilidades se incluyen, entre otras: Asignar los castigos por infracciones de las normas, controlar las plantillas activas de los equipos, garantizar el cumplimiento de los protocolos de selección de lado y campeón durante las partidas, asegurar que la selección de campeones se realiza correctamente, tutelar los protocolos de fin de partida y encargarse de que se registren correctamente los resultados de las partidas.

Los organizadores del torneo son la máxima autoridad en todo lo relativo a la logística. El término "logística" incluye, entre otras, las siguientes cuestiones: La elección de la sede, la selección de los comentaristas, el control del material para asegurarse de que todo funciona bien, el registro del torneo, los emparejamientos, la duración y los horarios del torneo y la estructura de premios.

PAUTAS PARA LOS ESPECTADORES

Los espectadores son bien recibidos en los torneos mientras no interfieran con la labor de jugadores y representantes del torneo. Deberán cumplir en todo momento las normas y pautas para espectadores que incluye el presente documento. Además, se recomienda que denuncien cualquier infracción que presencien a los representantes del torneo.

COMUNICACIÓN ENTRE JUGADORES

Los jugadores son los responsables de cumplir las siguientes pautas sobre comunicación. Una buena comunicación con los representantes del torneo, los capitanes del equipo y los demás jugadores garantiza mayor transparencia para todos los interesados.

Todas las comunicaciones entre los jugadores y los representantes del torneo deben producirse a través de los capitanes. Esto, además de reducir las posibles confusiones, permite a la organización transmitir sus instrucciones con más eficacia.

Los jugadores pueden comunicarse con sus compañeros y con los jugadores del equipo rival mientras no quebranten ninguna de las normas de este documento.

En el transcurso de un emparejamiento, los jugadores no pueden comunicarse con los miembros de otros equipos, con los suplentes de su equipo ni con los espectadores. En caso de que tengan que comunicarse con los representantes del torneo, deberán hacerlo a través de su capitán. Comunicarse con jugadores o espectadores fuera del emparejamiento actual es una violación de las normas que puede acarrear sanciones.

IDENTIFICACIÓN DE LOS EQUIPOS

Es muy recomendable que los jugadores representen a su equipo de una manera apropiada. Esta representación suele realizarse por medio de nombres, camisetas, emblemas, banderines, etc.

El árbitro del torneo tiene la última palabra a la hora de decidir si un elemento de identificación de un equipo resulta inapropiado. Algunos ejemplos de elementos de identificación inapropiados podrían ser:

- Referencias a fármacos no autorizados, marcas de tabaco, nombres de marcas u otros materiales discutibles (en opinión del organizador)
- Referencias a actividades ilegales en la región donde se celebra el torneo, como sorteos o empresas, servicios o productos que promuevan, propicien o den publicidad a las apuestas
- Cualquier material que sea difamatorio, obsceno, profano, vulgar, repulsivo u ofensivo, o que describa o presente funciones internas del cuerpo o síntomas resultado de enfermedades internas, o que haga referencia a asuntos que una persona razonable pudiera considerar inaceptables desde el punto de vista social
- Publicidad de páginas o productos de naturaleza pornográfica
- Cualquier cosa que contenga una marca comercial, material con copyright o cualquier otro elemento de propiedad intelectual que se esté usando sin consentimiento del propietario, o que pueda suponer para el organizador del torneo o sus afiliadas una reclamación por infracción, uso indebido o cualquier otra forma de competencia desleal
- Cualquier cosa que suponga una difamación sobre cualquier equipo o jugador rival, o cualquier otra persona, entidad o producto
- También está estrictamente prohibido suplantar a empleados de Riot

En estos casos, la mayoría de los problemas se pueden solucionar pidiendo al equipo infractor que cambie los elementos de identificación inapropiados. Siempre es mejor tratar de resolver las cosas de manera amistosa que recurrir al reglamento.

Además, la organización puede realizar pequeñas modificaciones en los nombres de los equipos para diferenciar a equipos con el mismo nombre dentro de un torneo.

Ejemplo: Si dos equipos quieren participar en un torneo con el nombre "Equipo Alucinante", la organización podría inscribirlos como "Equipo Alucinante 1" y "Equipo Alucinante 2".

REPARTO DE LOS PREMIOS

Se habla de reparto de los premios cuando un equipo accede a dividir los premios de una manera distinta a la establecida por la organización. El organizador del torneo está capacitado para decidir si los jugadores pueden repartirse los premios que aún no han recibido. No obstante, la decisión deberá tomarla antes del comienzo del torneo y no podrá cambiarla una vez que esté ya en marcha. Si lo permite, los jugadores podrán acordar repartos de premios en cualquier momento del torneo, siempre que el reparto no se produzca a cambio de un abandono o del amaño de un emparejamiento o partida. Los resultados de las partidas y los emparejamientos siempre deberán ser fruto de la competición y no se podrán determinar aleatoriamente ni por confabulación.

Aunque la organización permita el reparto de premios, deberá hacer lo posible por no facilitarlos y asignar los premios en función de la clasificación final del torneo. Los propios jugadores serán los encargados de encontrar el modo de repartirse los premios. Riot siempre asignará los premios en función de la clasificación final.

QUEJAS Y OPINIONES SOBRE EL TORNEO

Los jugadores tienen derecho a apelar la decisión de un árbitro ante el jefe de los árbitros o ante un miembro de la organización del torneo. El jefe de los árbitros (o el organizador del torneo, en caso de no existir esta figura) tendrá la última palabra.

Estas normas constituyen un marco general de referencia que ayuda a organizar torneos con éxito. Siempre que haya problemas, es mejor tratar de encontrar una solución satisfactoria para todos por la vía del diálogo, usando el documento como pauta. Además, es muy recomendable que los participantes transmitan sus ideas y opiniones a los organizadores y árbitros.

En Riot siempre revisamos las opiniones y quejas que recibimos, y en el caso de infracciones especialmente graves podemos elevar el caso al Comité de Sanciones interno. Si la decisión del jefe de los árbitros o el organizador del torneo es notoriamente injusta y pensáis que debéis informarnos sobre ella, seguid las instrucciones del Apéndice C: Informar a Riot

INFRACCIONES Y SANCIONES

En términos generales, las infracciones de los torneos se dividen en dos categorías: Errores no intencionados por parte de un jugador o equipo, y violaciones intencionadas con el fin de obtener una ventaja. La primera categoría suele zanjarse con una infracción impuesta por el torneo, pero las trampas intencionadas son una cuestión mucho más seria.

SANCIONES

Cuando un árbitro detecte una infracción en el transcurso de un torneo, deberá imponer una sanción basada en las pautas que se recogen en este documento. Los propietarios de la sede, organizadores del torneo o demás representantes de este deberán informar a los árbitros y no imponer sanciones ellos mismos.

Los árbitros comunicarán la infracción, la sanción y demás información relevante al jugador infractor, a su equipo y al equipo rival de una manera clara y concisa. Los árbitros podrán ampliar el tiempo de pausa de una partida en curso si han tardado más de tres minutos en imponer la sanción.

El árbitro debe determinar siempre la infracción antes de aplicar la sanción prevista. No debe resolver las situaciones de tipo disciplinario a la inversa, buscando la infracción a la que le corresponde la sanción

que le parezca apropiada al caso. Las normas son iguales para todos por una buena razón y, a la larga, imponer castigos absurdos solo causa complicaciones.

Los árbitros deben tomar siempre sus decisiones con la máxima imparcialidad, sin dejarse influir por la identidad del jugador o el nivel de habilidad del equipo.

Se pueden imponer sanciones que afecten a un equipo entero o a jugadores individuales. Además, la duración de dichas sanciones puede limitarse a un solo emparejamiento o prolongarse durante todo el torneo.

No es potestad de un equipo eximir a sus rivales de las sanciones que se les han impuesto. Las normas son las normas y se deben cumplir, con independencia de que el equipo rival tenga mucha confianza en sí mismo o se sienta generoso.

Las posibles sanciones son las siguientes:

Aviso: Una notificación oficial que se comunica al jugador o equipo que ha cometido una infracción menor y que queda registrada. El registro del aviso es importante para asegurarse de que la reincidencia recibe un castigo de la severidad apropiada.

Pérdida de bloqueo: El equipo que recibe esta sanción pierde la capacidad de bloquear a un campeón durante la fase de selección de la ronda siguiente.

Ejemplo: Los Gragas' Guzzlers cometieron en la ronda dos una infracción que se castigó con la pérdida de un bloqueo. Y en efecto, al llegar a la ronda tres perdieron la capacidad de bloquear a un campeón.

Para cumplir con esta sanción, el árbitro debe ordenar al equipo sancionado que deje agotarse el tiempo sin realizar su primer bloqueo.

Pérdida de selección de lado: Esta sanción asigna automáticamente al bando contrario la capacidad de decidir el orden de reclutamiento y el lado del mapa.

Pérdida de partida: Las infracciones graves se pueden castigar con una derrota automática en la partida actual o en la próxima.

Pérdida de emparejamiento: Una infracción aún más grave puede acarrear incluso la pérdida del emparejamiento entero.

Descalificación: Las infracciones más graves pueden provocar la descalificación del torneo. En la mayoría de los casos, la descalificación se aplica al equipo entero. Un equipo descalificado de un torneo pierde todos los premios que aún no haya recibido, salvo en el caso de que la descalificación sea consecuencia de una reiteración de sanciones menos graves. En este caso, el equipo sí recibirá los premios a los que se haya hecho acreedor por su posición al final del torneo.

En casos muy concretos, el árbitro tiene la opción de descalificar a un solo jugador en lugar de al equipo entero. Es la situación que se da cuando determina que la infracción no ha afectado al equipo rival y el

jugador la ha cometido sin la participación del resto de sus compañeros. Normalmente, eso sucede cuando el jugador comete la infracción calificada como "Comportamientos poco deportivos: Graves". En estos casos, si el equipo tiene un jugador para reemplazarlo podrá continuar en el torneo. En caso contrario, tendrá que abandonarlo.

REINCIDENCIA

Salvo que se indique otra cosa, la reincidencia se castiga con sanciones cada vez más graves, según la siguiente escala: Aviso-Aviso-Pérdida de selección de lado-Pérdida de bloqueo-Pérdida de partida-Pérdida de emparejamiento-Descalificación.

Ejemplo: Los Gragas's Guzzlers están teniendo un día para olvidar y han cometido una infracción que se castiga con la pérdida de un bloqueo en la primera ronda. En la siguiente ronda repiten la misma infracción. Como se trata de un caso de reincidencia, esta vez se castiga con la pérdida de una partida en la ronda siguiente. ¡Aprended de vuestros errores para no acabar como ellos!

INFRACCIONES: IMPUNTUALIDAD

Esta infracción se produce cuando el equipo no está listo para jugar al comienzo de la partida. Los equipos tienen que estar listos para jugar a la hora de la partida. Si alguno de ellos llega tarde, retrasa el torneo entero.

Siempre cuentan con un periodo de gracia de tres minutos antes de recibir una de las sanciones siguientes. Si el retraso es inferior a los 10 minutos, se sanciona con una pérdida de selección de lado. Si es superior a los 10 minutos, se sanciona con una pérdida de selección de partida.

La reincidencia en la impuntualidad no acarrea castigos cada vez más graves. A fin de cuentas, el equipo que reincide en esto no tarda en abandonar el torneo.

INFRACCIONES: ASISTENCIA EXTERIOR

Esta infracción se produce cuando un equipo se comunica durante una partida con los espectadores, con otros equipos o con cualquier otra persona y, en opinión del árbitro, obtiene con ello una ventaja sobre su rival.

En este caso se supone que el jugador infractor no estaba intentado hacer trampas deliberadamente, porque de ser así, el caso se englobaría en la categoría Comportamientos poco deportivos: Hacer trampas.

La asistencia exterior se castiga con un aviso.

INFRACCIONES: NO SEGUIR LOS ANUNCIOS DEL TORNEO

Todos los jugadores tienen la responsabilidad de seguir las instrucciones y anuncios oficiales del torneo. Si los representantes del torneo se ven obligados a repetirse con frecuencia, pueden producirse demoras y disputas innecesarias en materia de normas.

La sanción por no atender a los anuncios oficiales de los torneos es la pérdida del primer puesto en el orden de selección.

El incumplimiento de las instrucciones dirigidas a un equipo o un jugador concretos es un tipo de infracción distinto, que se engloba dentro de la categoría "Comportamientos poco deportivos: Mayores".

COMPORTAMIENTOS POCO DEPORTIVOS

Los comportamientos poco deportivos perjudican el desarrollo general del torneo y pueden provocar que sea menos seguro, justo, competido y divertido.

No es lo mismo un comportamiento poco deportivo que una actitud muy competitiva. Un equipo extremadamente competitivo puede insistir en que se observe el máximo rigor en la interpretación de las normas en perjuicio de sus adversarios o mostrar una actitud de máximo distanciamiento con ellos. Este tipo de comportamiento no es necesariamente poco deportivo. El árbitro del torneo tiene la última palabra a la hora de decidir si el comportamiento de un jugador o equipo ha cruzado la línea de lo no deportivo, utilizando los ejemplos siguientes a modo de pauta.

No solo los participantes en el torneo pueden recibir sanciones por comportamientos poco deportivos.

Las infracciones por este tipo de comportamientos se dividen en dos categorías: Mayores y menores. Todas las infracciones de conducta deben asignarse a una de ellas, salvo que se identifiquen de manera específica.

COMPORTAMIENTOS POCO DEPORTIVOS: MENORES

Todos los jugadores tienen derecho a disfrutar de un entorno agradable y seguro durante el torneo y si el comportamiento de un jugador o equipo vulnera este derecho, la organización debe pedirles que lo modifiquen.

Los comportamientos poco deportivos de categoría menor son los que se producen cuando un jugador o un equipo entorpecen el desarrollo del torneo o perjudican a sus participantes. Algunos ejemplos (no exhaustivos) podrían ser:

- El uso de un lenguaje excesivamente malsonante
- Seguir exigiendo que un rival reciba una sanción después de que el árbitro haya dejado claro que la decisión ya está tomada
- Tirar basura al suelo o manchar de cualquier otro modo la sede del torneo
- Exhibir una conducta escandalosamente llamativa y molesta (en el caso de un espectador)

Los comportamientos poco deportivos de categoría menor se castigan con un aviso.

COMPORTAMIENTOS POCO DEPORTIVOS: MAYORES

Este tipo de infracción se subdivide a su vez en tres categorías (en función del comportamiento concreto en el que incurran el equipo o el jugador infractor):

- Incumplir una instrucción concreta dirigida a ellos
- Atacar directamente a alguien con expresiones de odio dirigidas contra un grupo concreto (por raza, religión, género, minusvalía, etc.)
- Conductas agresivas o violentas en el transcurso del torneo no dirigidas contra otra persona

Los representantes del torneo tienen derecho a esperar que sus instrucciones directas se cumplan sin tener que mandar avisos.

Las expresiones de odio deben atajarse con rapidez para garantizar un entorno de juego seguro y agradable para todos los jugadores y espectadores.

Los casos de comportamiento agresivo o violento, aunque no estén dirigidos contra individuos concretos, alteran el torneo y son potencialmente peligrosos. La organización debe demostrar la máxima cautela a la hora de resolver estas infracciones, para que las cosas no vayan a más.

Los comportamientos poco deportivos de categoría mayor se castigan con la pérdida de una partida.

COMPORTAMIENTOS POCO DEPORTIVOS: GRAVES

Los comportamientos poco deportivos graves son aquellos que, por su seriedad, no caben en ninguna de las dos categorías anteriores. Algunos ejemplos de ellos (no exhaustivos) podrían ser:

- Estropear intencionadamente el equipo proporcionado por la organización para participar en el torneo
- Estropear premeditadamente la sede del torneo

Con un poco de suerte, no os encontraréis con este tipo de conductas, pero en caso de que se produzca algún caso, la sanción es la descalificación. Además, en las situaciones más graves, el organizador está perfectamente capacitado para pedir al infractor que abandone la sede del torneo e informar a la policía.

COMPORTAMIENTOS POCO DEPORTIVOS: CONFABULACIÓN

Esta categoría engloba los casos de conspiración o cooperación con equipos rivales para engañar a otros participantes o hacer trampas.

Está totalmente prohibido pactar el desenlace de las partidas o los emparejamientos. Es un atentado contra el espíritu de la competición, que afecta muy negativamente a los demás participantes en el torneo.

La confabulación se castiga con la descalificación de los dos equipos implicados.

COMPORTAMIENTOS POCO DEPORTIVOS: SOBORNOS Y APUESTAS

Los equipos no pueden abandonar el torneo ni dejarse ganar en una partida o emparejamiento para recibir recompensas o incentivos externos. Ofrecer o aceptar incentivos (sobornos) por amañar un emparejamiento es un atentado al espíritu de la competición.

Asimismo, los jugadores y representantes del torneo tienen totalmente prohibido realizar apuestas en relación con partidas o emparejamientos. En el caso del organizador del torneo, esto provoca un evidente conflicto de intereses, de manera que absteneos de hacerlo.

El soborno y las apuestas se castigan con la descalificación.

COMPORTAMIENTOS POCO DEPORTIVOS: CONDUCTA AGRESIVA

Las conductas agresivas no tienen cabida en los torneos y aún menos cuando se dirigen contra individuos concretos. Huelga decir que la seguridad de todos los participantes en el torneo es de la máxima importancia. Algunos ejemplos de este tipo de infracción (no exhaustivos) podrían ser:

- Amenazar a algún representante del torneo
- Amenazar a un espectador
- Un acto de violencia contra cualquier participante en el torneo o espectador

Los comportamientos agresivos se castigan con la descalificación del torneo. Además, en las situaciones más graves, el organizador está perfectamente capacitado para pedir al infractor que abandone la sede del torneo y/o para informar a la policía.

COMPORTAMIENTOS POCO DEPORTIVOS: ROBO

Aunque es responsabilidad de los jugadores proteger sus posesiones durante el torneo, también tienen derecho a esperar que los participantes en el torneo no les roben sus cosas. Y lo mismo puede decirse del equipo aportado por la organización del torneo. El robo en un torneo es un acto tan delictivo como en cualquier otra parte y no puede tolerarse bajo ninguna circunstancia.

Estas conductas se castigan con la descalificación del torneo. Además, el organizador está perfectamente capacitado para pedir al infractor que abandone la sede del torneo y/o para informar a la policía si así lo decide.

COMPORTAMIENTOS POCO DEPORTIVOS: HACER TRAMPAS

Los jugadores tienen derecho a esperar un tratamiento justo y equilibrado durante el torneo. Aquellos jugadores que incumplen las normas a sabiendas para obtener una ventaja están haciendo trampas. Las trampas suponen una infracción aunque no den los frutos deseados. Algunos ejemplos de trampas (no exhaustivos) podrían ser:

- Cualquier intento por parte de un jugador de entrar como espectador en su propia partida o de recibir información de un tercero que lo esté haciendo (lo que se conoce como "Ghosting")
- Cualquier intento de modificar el cliente de *League of Legends*, de usar un cliente de *League of Legends* no oficial o de utilizar un software que proporcione ventajas que normalmente no están disponibles en el oficial, como por ejemplo:
 - Un nivel de zoom distinto
 - Una capa adicional sobre la interfaz que mejora la capacidad de asestar el último golpe o indica el alcance de las torretas
 - Un cronómetro para la aparición de los monstruos de la jungla

Hay programas de terceros cuyo uso no se considera hacer trampas. Por ejemplo:

- Teamspeak, Ventrillo, Skype y otros programas VOIP
- Controladores y software de teclados y periféricos
- Suplantar a otros jugadores en el torneo, jugar con un nombre falso, jugar con el nombre de invocador de otro o con una cuenta compartida
- Tratar de dañar o alterar el equipo para provocar una pausa, retrasar el torneo u obtener cualquier otra ventaja

Aprovecharse de cualquier error del juego o utilizarlo de manera intencionada para tratar de sacar ventaja. Esto incluye, entre otras cosas, acciones tales como: Errores en la compra de objetos, errores en la interacción con los súbditos neutrales, errores en las habilidades de los campeones o cualquier otra función del juego, siempre que los árbitros lo consideren así.

Las trampas se castigan con la descalificación del torneo.

APÉNDICE A: BUENAS PRÁCTICAS

ORGANIZADORES DEL TORNEO

Como organizadores de un torneo, vuestro objetivo es preparar un torneo que resulte divertido, se desarrolle sin contratiempos y sea un éxito para los jugadores, los espectadores y los árbitros. Estas son algunas pautas que debéis tener presentes para conseguirlo:

- **Hablar con los jugadores:** Es importante comunicarse con frecuencia para mantener a los jugadores al día sobre todas las noticias, buenas o malas, que puedan afectar a la competición
- **Estar listos:** No es posible prever todas las posibles eventualidades que pueden suceder en el transcurso de un torneo, así que os conviene estar más preparados que un explorador yordle de tamaño botellín con una cerbatana y aseguraros de tener siempre un plan B para todas las cosas que podrían torcerse
- **Anteponer a los jugadores:** Pensad en la información que pueden tener los jugadores y mantened la transparencia sobre el desarrollo del torneo y lo que estáis haciendo en cada caso para resolver los problemas. Como organizadores, contáis con mucha más información que los participantes, así que puede que tengáis que esforzaros en difundir bien la información para que no reine la confusión entre los jugadores.

ASIGNACIÓN DE LADO

Hay muchas formas de asignar lado, pero lo fundamental es que los jugadores comprendan bien el método con antelación.

- **Aleatorio:** Este método es justo y deja poco margen para el favoritismo.
- **Actuaciones pasadas:** Ofrecer la opción al equipo que quedó mejor (o peor) en un torneo anterior o una ronda de clasificación es otro modo sencillo y justo de asignar lado y de proporcionar a los jugadores una bonificación por ganar (o perder)
- **Posición en la clasificación:** El uso de la posición de los equipos en la clasificación de la liga es otro modo justo de ofrecer una pequeña bonificación a los equipos en función de su nivel

COMUNICAR LOS RESULTADOS

Una de las cosas más importantes que necesita un torneo es un método sencillo y transparente para que los jugadores puedan comunicar los resultados de una manera fácil de verificar. He aquí algunos sobradamente acreditados:

- Que los dos equipos comuniquen los resultados, para que se puedan cotejar
- Que los equipos deban entregar información difícil de falsificar, como una captura de pantalla con la sala del fin de partida

- Disponer de un protocolo preparado para el caso de que haya incoherencias en los datos o disputas sobre los resultados

APÉNDICE B: PROBLEMAS TÉCNICOS

1. Asegurarse de que las conexiones de red funcionan
 - a. Conexiones de red Wi-Fi y Ethernet
2. Asegurarse de que el juego está instalado y actualizado en todos los ordenadores del torneo
 - a. En caso contrario, instalar la última versión para la región correcta
3. Desactivar servicios de actualización automática
 - a. Java
 - b. Flash
 - c. Windows
 - d. iTunes

Motivo: Muchos de estos servicios pueden interrumpir la partida al minimizar la ventana de juego. Además, pueden ponerse a realizar actualizaciones por sí mismos, lo que consume ancho de banda y RAM.

4. Desactivar las aplicaciones iniciales que no sean necesarias
 - a. Ctrl-Alt-Del -> Iniciar el Administrador de tareas -> Abrir la lista de procesos

Motivo: Hay muchas aplicaciones que se ejecutan en el arranque del equipo y consumen potencia de procesamiento y RAM innecesariamente.

5. Cambiar la configuración de los equipos a "Rendimiento elevado"
 - a. Panel de control\Sistema y seguridad>Opciones de energía

Motivo: Aunque el ordenador consumirá más energía, también aumentará su rendimiento.

6. Desactivar las alertas del Centro de actividades de Windows
 - a. Panel de control\Sistema y seguridad\Centro de actividades\Cambiar configuración del Centro de actividades

Motivo: Las alertas del Centro de actividades de Windows pueden minimizar la ventana de juego e interrumpir la partida.

7. Realizar una limpieza y una desfragmentación del disco

Motivo: Esto ayudará a que el ordenador funcione a su máximo rendimiento.

8. Realizar una prueba de estrés con el equipo

Motivo: Así os aseguraréis de que la GPU puede funcionar a pleno rendimiento durante las partidas.

9. Asegurarse de que los dispositivos de sonido y los programas VOIP están listos para funcionar
 - a. Probar el micrófono y la salida de audio
 - b. Instalar las aplicaciones VOIP más habituales (Skype, Mumble, Ventilo, TeamSpeak, etc.)
 - c. Asegurarse de que no afectan a la latencia del juego

Motivo: Es posible que los jugadores tengan que comunicarse por un sistema VOIP.

APÉNDICE C: INFORMAR A RIOT

PREGUNTAS Y OPINIONES

Si queréis ofrecer vuestras opiniones y aportaciones o hacer preguntas, tenéis varias opciones a vuestra disposición (dependiendo de lo que busquéis). Muchas de las preguntas puede responderlas el propio organizador del torneo. Si se trata de preguntas sobre reglas o resoluciones del torneo, podéis planteárselas a un árbitro. Si son preguntas que exceden el ámbito de responsabilidad de los organizadores del torneo (o queréis contarnos cómo ha ido vuestro torneo), podéis [poneros en contacto con nosotros directamente](#).

A la hora de contactar con cualquiera de ellos, tened la bondad de incluir los siguientes datos:

- Vuestro nombre
- Vuestro nombre de invocador
- Vuestra dirección de correo electrónico
- El identificador único del torneo que corresponde a la pregunta o comentario
- La opinión o pregunta en cuestión

CON QUIÉN DEBÉIS HABLAR

PONEOS EN CONTACTO CON EL ORGANIZADOR DEL TORNEO PARA:

- d. Ofrecerle vuestra opinión sobre el torneo
- e. Plantear preguntas sobre el torneo concreto en el que habéis participado o que habéis presenciado
- f. Plantear preguntas sobre los premios

PONEOS EN CONTACTO CON EL ÁRBITRO PARA:

- c. Aclarar cualquier cuestión relacionada con resoluciones que se hayan producido durante el torneo
- d. Plantear preguntas generales relacionadas con las normas del torneo

PONEOS EN CONTACTO CON RIOT SI:

- e. Ni el organizador ni los árbitros pueden resolver el problema
- f. Queréis darnos información sobre un torneo, un árbitro o un organizador
- g. Queréis [participar de los premios](#)
- h. Tenéis alguna pregunta sobre normas y reglas que no puede responder el organizador

LISTA DE CONTACTOS DE RIOT

Soporte al jugador de *League of Legends*

<https://support.leagueoflegends.com/home>

APÉNDICE D: RECOMENDACIONES SOBRE DISTINTOS TIPOS DE CUADROS

ELIMINATORIA A EMPAREJAMIENTO ÚNICO

Un cuadro de eliminatorias a emparejamiento único es una estructura de torneo en la que los equipos se enfrentan y solo los ganadores del emparejamiento pasan a la ronda siguiente. En este formato, el equipo perdedor es eliminado del torneo.

Ventajas de los cuadros de eliminatorias a emparejamiento único:

- Son fáciles de organizar
- Son los más rápidos y los que menos mantenimiento requieren
- Son fáciles de explicar a los jugadores

Desventajas:

- Los equipos eliminados a las primeras de cambio pueden quedar insatisfechos con el torneo
- Los emparejamientos aleatorios pueden provocar la eliminación temprana de equipos importantes
- El sistema aleatorio de emparejamiento pone mayor énfasis en el mantenimiento del calendario del torneo que en la habilidad de los jugadores

Estos cuadros solo funcionan con múltiplos de 2 (8, 16, 32, 64, etc.). Si el organizador cuenta con un número de equipos distinto, tendrá que asignar abandonos (victorias automáticas) a un número determinado de equipos en la primera ronda. De este modo se asegurará de que en las siguientes rondas siempre se emparejan los equipos participantes.

La primera ronda (en la que se asignan las posiciones en el cuadro) puede ser aleatoria o basarse en algún criterio especificado por el organizador con antelación. La mayoría de los torneos que no se integran en una estructura competitiva mayor utilizan el sistema aleatorio para asignar las posiciones del cuadro. Algunos torneos utilizan criterios predefinidos para determinar los cabezas de serie de los cuadros de eliminación a un solo emparejamiento. Normalmente, estos criterios tienen que ver con la posición relativa de los equipos en la edición anterior del torneo (o en una fase anterior del actual), o con el nivel de habilidad relativo de los jugadores (determinado por otro sistema antes de la elaboración del cuadro).

Hay tres métodos distintos para ordenar los cuadros. Normalmente están diseñados para asegurarse de que el primer y segundo cabeza de serie solo se enfrentan en la final, a fin de que los favoritos no sean eliminados temprano. Por ejemplo, en un grupo de ocho jugadores ordenados como cabezas de serie 1 a 8, el siguiente orden garantiza que los dos primeros solo se enfrenten en la final del torneo, salvo que algún equipo más modesto dé la campanada:

Primer cabeza de serie contra octavo cabeza de serie

Cuarto cabeza de serie contra quinto cabeza de serie

Tercer cabeza de serie contra sexto cabeza de serie

Segundo cabeza de serie contra séptimo cabeza de serie

ELIMINATORIA A EMPAREJAMIENTO DOBLE

En esta estructura de torneo, los equipos se enfrentan cara a cara. El ganador se clasifica y el derrotado cae a un cuadro formado por los perdedores. Una vez que un equipo está en el cuadro de los perdedores, juega contra otros equipos que han sido derrotados en el cuadro de los ganadores. El último enfrentamiento del cuadro empareja al equipo invicto de los ganadores con el último equipo superviviente entre los perdedores. Si el finalista del cuadro de los perdedores pierde un emparejamiento (el segundo del torneo) queda eliminado.

Ventajas de los cuadros de eliminatorias a emparejamiento doble:

- Son más fáciles de organizar que los cuadros suizos y los torneos de grupos.
- Son fáciles de explicar a los jugadores

Desventajas:

- Son más largos que los anteriores.

Estos cuadros solo funcionan cuando el número de equipos es múltiplo de 2 (8, 16, 32, 64, etc). Si el organizador cuenta con un número de equipos distinto, tendrá que asignar abandonos (victorias automáticas) a un número determinado de equipos en la primera ronda. De este modo se asegurará de que en las siguientes rondas siempre se emparejan los equipos participantes. Los abandonos deberán asignarse aleatoriamente dentro del cuadro.

SUIZO

En los torneos de estructura suiza, los equipos se enfrentan en un número predeterminado de rondas. Durante la primera ronda, los equipos se emparejan de manera aleatoria. En las siguientes también, pero con equipos que tengan un historial de victorias y derrotas similar. A diferencia de los cuadros de eliminatorias a emparejamiento único o doble, los equipos no resultan eliminados al llegar a un punto. Los equipos pueden abandonar el torneo cuando lo deseen o participar en todas las rondas hasta el final.

Ventajas del sistema suizo:

- Todos los participantes pueden disputar el torneo entero
- Los equipos se enfrentan a rivales de habilidad similar en todas las rondas, salvo la primera
- Al final del torneo generan una clasificación que refleja bien el nivel respectivo de habilidad de los equipos

Desventajas:

- Son difíciles de ejecutar sin asistencia de software
- Son más difíciles de explicar que los dos modos anteriores

Un torneo de estilo suizo que se prolonga el número suficiente de rondas genera un único equipo invicto seguido por otros equipos separados respectivamente por una victoria. Por tanto, si no se le adjunta un cuadro de eliminatorias, en esencia se convierte en un cuadro de eliminación a emparejamiento único. Para evitar este hecho (que convierte su estructura en irrelevante) los torneos de estilo suizo suelen completarse con una fase eliminatoria a un solo emparejamiento. Lo normal es que esta segunda fase enfrente a los ocho primeros clasificados.

ESTRUCTURA DE GRUPOS

Se trata de una estructura de torneo en la que los equipos se dividen en grupos cuyos miembros se enfrentan entre sí una serie de veces. Los primeros clasificados de cada grupo pasan a una segunda fase, caracterizada normalmente por un cuadro eliminatorio a emparejamiento único o doble.

Ventajas de la estructura de grupos:

- El gran número de partidas que implica supone que se evalúa mejor la habilidad de los participantes y el elemento aleatorio desempeña un papel menos importante

Desventajas:

- Es la estructura de torneo que más tiempo exige
- Para gestionar y elaborar clasificaciones precisas puede hacer falta recurrir a la ayuda de software
- Los equipos que caigan en la fase de grupos pueden irse decepcionados por no haber podido jugar con todos los participantes

El tamaño de los grupos afecta directamente a la duración del torneo. Si un equipo tiene que jugar contra todos los demás equipos de su grupo, esto requiere $N-1$ número de rondas (donde N es el número de equipos que forman el grupo). Por otro lado, si el tamaño de los grupos es reducido, esto puede desembocar en una experiencia negativa para algunos de los participantes, que no podrán jugar contra la mayoría de los rivales en el torneo.

La composición de los grupos se puede determinar al azar o mediante criterios de ordenación anunciados con antelación por la organización del torneo. Es conveniente que los criterios tengan que ver con la posición relativa de los equipos en la edición anterior del torneo (o en una fase anterior del

actual), o con el nivel de habilidad relativo de los jugadores (determinado por otro sistema antes de la elaboración de los grupos).

