

**BASES**  
**PRIMER TORNEO PROVINCIAL**  
**DE LEAGUE OF LEGENDS DE CÓRDOBA**

- ACTUALIZACIÓN DE LAS BASES (20/09/2019): Se elimina la restricción de inscripción en las distintas sedes, siendo el único requisito estar empadronado o haber nacido en la provincia de Córdoba.

**GENERAL**

Es un torneo presencial, en el que será obligatoria la presencia de los jugadores inscritos en el lugar de realización del torneo. No obstante, si el número de jugadores es muy elevado, podría realizarse una fase previa on-line. Esto se comunicaría previamente a los jugadores a los que afecte dicho cambio.

Cada equipo debe designar un capitán que será el responsable de inscribir al equipo, organizar a sus jugadores y responsabilizarse de que cumplan las normas del Torneo.

El torneo se jugará únicamente en el servidor EU WEST, el modo de juego será reclutamiento 5v5 en la grieta del invocador, al mejor de 3, con una partida de ida y otra de vuelta (cada equipo juega en uno de los lados y luego cambia) y una de desempate, si fuese necesaria.

El emparejamiento será al azar, y se hará en público en la plataforma de inscripciones el día **10 de Octubre**.

Las reglas descritas a continuación son adicionales a las Reglas Oficiales de Torneos de League of Legends, en caso de contradicción prevalece lo escrito en estas bases.

**INSCRIBIRSE**

La participación en los torneos es GRATUITA. Para poder participar en el torneo, será necesario contar con un equipo válido. El capitán del equipo será el 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
  - Tener una cuenta mínimo a nivel 30, con al menos 15 personajes desbloqueados.
  - Ser el propietario de la cuenta: sabemos que esto es difícil de comprobar, por lo que los jugadores deberán rellenar un formulario con sus datos personales el día del torneo.
- Cumplen los requisitos de residencia:
  - Estar empadronado o haber nacido en Córdoba o Provincia

- Estar empadronado o haber nacido en la comarca asignada para cada uno de los torneos.
- Cumplen los requisitos de edad
  - Tener 15 años o más

Cada miembro de los equipos solo puede estar inscrito en uno de los torneos.

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.

## **TORNEOS Y ZONAS**

En el cuadro siguiente se indica cuál es el torneo al que corresponde cada equipo según la zona de nacimiento o empadronamiento de su plantilla. Al menos el 50% del equipo (sin contar suplentes) deberá corresponder a una de las zonas para inscribirse.

### **- BELMEZ (Valle del Guadiato)**

Espiel, Fuente Obejuna, La Granjuela, Los Blázquez, Obejo, Peñarroya-Pueblonuevo, Valsequillo, Villaharta, Villanueva del Rey, Villaviciosa de Córdoba.

### **- POZOBLANCO (Los Pedroches)**

Alcaracejos, Añora, Belalcázar, Cardeña, Conquista, Dos Torres, El Viso, Fuente la Lancha, El Guijo, Hinojosa del Duque, Pedroche, Santa Eufemia, Torrecampo, Villanueva de Córdoba, Villanueva del Duque, Villaralto.

### **- MONTORO (Alto Guadalquivir)**

Adamuz, Bujalance, Cañete de las Torres, El Carpio, Pedro Abad, Villa del Río, Villafranca de Córdoba, Cardeña.

### **- CÓRDOBA, Córdoba capital**

### **- PALMA DEL RIO (Vega del Guadalquivir)**

Almodóvar del Río, Fuente Palmera, Guadalalcázar, Hornachuelos, La Carlota, La Victoria, Palma del Río, Posadas.

### **- MONTILLA (Campiña Sur Cordobesa)**

Aguilar de la Frontera, Fernán-Núñez, La Rambla, Montalbán de Córdoba, Montemayor, Monturque, Moriles, Puente Genil, San Sebastián de los Ballesteros, Santaella.

### **- ESPEJO (Guadajoz y Campiña Este)**

Baena, Castro del Río, Nueva Carteya, Valenzuela

- **PRIEGO DE CÓRDOBA (Subbética)**

Almedinilla, Benamejé, Cabra, Carcabuey, Doña Mencía, Encinas Reales, Fuente-Tójar, Iznájar, Lucena, Luque, Palenciana, Rute, Zuheros.

\*Recomendamos distribuirse uniformemente: en las zonas con menos equipos hay más posibilidades de pasar a la Final, mientras que con un número más alto de equipos por zona las posibilidades se reducen.



**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, en este caso, es de siete incluyendo a los sustitutos.

**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. Los nuevos jugadores no pueden estar participando en el mismo torneo ni haber jugado ninguna ronda del mismo con otro equipo.

**Eliminar jugadores:** no será posible expulsar a ningún miembro del equipo hasta que el torneo llegue a su fin.

Los equipos podrán usar a cualquiera de los miembros de su plantilla para elegir a los jugadores titulares de cada partida.

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.

**INICIO DE LA PARTIDA**

Será el árbitro el encargado de crear la partida en cada caso e invitar a los capitanes, que a su vez incluirán a los jugadores de su equipo.

Los equipos deberán estar presentes en el lugar de realización del torneo en cada caso una hora antes del inicio del mismo.

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, se considerará que dicho equipo no se ha presentado.

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 comunicándose al árbitro.

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.

Será el árbitro quien decida si validar el resultado de la partida, reiniciarla o descalificar a un equipo (por un uso inadecuado de la pausa).

## **CÓDIGO DE CONDUCTA**

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

Las conductas antideportivas, el mal uso del chat o los abusos de emoticonos e interacciones dentro del juego podrán ser sancionadas por el árbitro, llegando a suponer la descalificación del equipo si se acumulan reiteradas faltas leves o se comete una falta grave.

## **DESCALIFICACIONES**

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

- Todo equipo que sea responsable 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.
- 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.
- Compartir cuenta: si la cuenta de un invocador de la plantilla original la usa un jugador diferente.

- Perder intencionadamente una partida para facilitar la victoria del otro equipo.
- Hacer uso de cualquier error de programación, bots, etcétera.

El árbitro 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.