

## BASES LEAGUE OF LEGENDS

### 1. Inscripciones

El equipo ha de estar formado por al menos 5 participantes con máximo de 2 suplentes. A la hora de jugar una partida, 4 de los 5 invocadores deberán ser de la Facultad de Informática. El resto tienen que pertenecer a la comunidad universitaria de la Universidad de Murcia. Para la inscripción, se deberá aportar:

- Nombre del equipo
- Nombre de invocador de cada integrante
- Nombre de cada integrante
- Usuario de Telegram del capitán
- Pagar la inscripción (1 euro por jugador)
- Correo electrónico de la UMU de los integrantes (Señalando los jugadores que no sean de la Facultad)

### 2. Organización del torneo

- Los partidos se jugarán vía online durante el fin de semana o la semana siguiente de San Alberto.
- El formato del torneo será un suizo o un cuadro de eliminatoria directa según el número de participantes. Posterior al suizo (si lo hubiera) habría un cuadro de eliminatoria directa igualmente.
- Cada enfrentamiento será BO1, BO3 o BO5 según el tiempo y la participación.
- Las semifinales y la final podrían ser retransmitidas si es posible por parte de la organización.

### 3. Reglas del torneo

1. Los enfrentamientos tendrán la norma del Fearless Draft, es decir, un campeón una vez pickeado en el enfrentamiento no podrá ser pickeado en partidas posteriores. En el caso de que un equipo por una confusión se salte esta norma, se podrá repetir el draft UNA vez



por cada equipo se la salte. En el caso de que se la salte el mismo equipo dos veces durante un enfrentamiento se dará la partida por perdida. En el caso de repetir el draft no se puede alterar lo que se haya pickeado hasta ese momento.

2. Se les permitirá a ambos equipos una pausa máxima de 5 minutos ante cualquier problema, un equipo puede ceder sus 5 minutos al otro equipo. Una vez pasado no se le otorgarán más.
3. Prohibido el uso de programas externos. En el hipotético caso de que esto suceda se descalificará al equipo.
4. Se esperará hasta un máximo de 10 minutos a que llegue un equipo. Si no se presentan dentro del margen de tiempo se contará como derrota y/o se descalificará al equipo.
5. Se permiten sustituciones de una partida a otra pero no en mitad de una.
6. No se permite la cesión de ninguna cuenta.
7. En caso de que no haya ningún supervisor para los partidos deberán hacerse capturas antes y después de haber jugado el partido.
8. Durante el torneo, no se permiten los cambios de nombre de invocador.

*La comisión de San Alberto se reserva el derecho de modificar las normas según sea necesario para el correcto funcionamiento del torneo. Para cualquier duda contactar vía Telegram con: @champylol y @LordMiguelito01*

