



# Supercopa Vortex 2022

REGLAMENTO OFICIAL

League of Legends

## 1. Normativa de League of Legends

### 1.1. Nombre de usuario

El ID de los jugadores tiene que ser exactamente igual que en el formulario de inscripción. En el caso que no coincida en su totalidad será decisión de los organizadores si ese jugador puede disputar o no los partidos.

### 1.2. Cuentas

Todas las cuentas que participen de la Supercopa Vortex deberán contar con un mínimo de nivel aceptable, el cual será de 30.

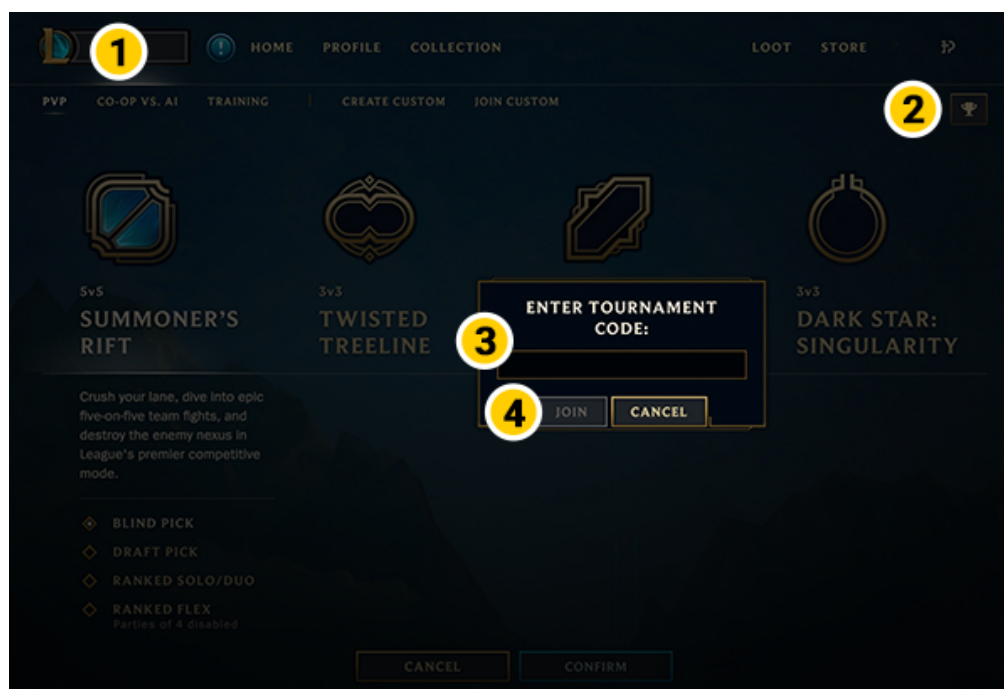
### 1.3. Campeones

Los jugadores deben tener el mínimo de campeones para poder jugar las partidas en modo torneo reclutamiento.

## 2. Creación de partidas y funcionamiento 5vs5

### 2.1. Creación de partida

Para torneos, hay que ir a Jugar, pulsar en el icono del trofeo (a la derecha de Unirse a Partida personalizada) e introducir el código de torneo que será brindado por los organizadores. Es importante igual que los nombres de invocador tienen que corresponder con los indicados en el formulario de registro.



En caso que haya cualquier problema con el código de torneos, se tiene que añadir al capitán del equipo rival al juego o crear una sala cerrada con contraseña y mandar el nombre de la sala y la contraseña a tu rival. Esta sala será configurada así:

- Mapa: Grieta del invocador.
- Modo: Torneo de reclutamiento



## 2.2. Selección de lado

El equipo que aparezca a la izquierda de la hoja de partido escogerá en qué lado quiere jugar.

## 2.3. Selección de campeón

El torneo será jugado en el modo “Torneo de reclutamiento”, en caso de que el código de torneos no funcione.

En el caso de que algún jugador sufra algún tipo de error o “bug” durante la selección de campeón, se le deberá comunicar al equipo rival a través del cliente de juego o el chat de la hoja de partido antes de que el campeón sea seleccionado. En el caso de no ser avisado o avisarlo después de que el campeón sea fijado, el jugador deberá jugar con el campeón seleccionado.

## 2.4. Runas, maestrías, bugs, desconexiones pre-partido.

Si existe algún problema de este tipo antes de comenzar la partida, debemos poner pausa e informar al equipo contrario antes del minuto 2:00 de partida sin que haya ocurrido la primera sangre o de que nos hayan robado una posición importante (Bufo azul o rojo). Si no

ha ocurrido nada de esto se reiniciará la partida, en caso contrario ya no se podrá hacer nada y la partida deberá seguir su curso. También queda totalmente prohibido el uso de “maestría y gestos”.

**2.5. Utilización de la pausa**

Cada equipo dispondrá de 10 minutos de pausa con causa justificada (desconexión, problemas de internet, etc). Un equipo podrá ceder su tiempo al otro de forma voluntaria. La pausa podrá ser retirada cuando ambos equipos confirmen que están listos. El mal uso de la pausa puede conllevar sanciones. Si tras 10 minutos de pausa un jugador desconectado no logra conectarse, se deberá seguir la partida 4 contra 5.

**2.6. Resultado final**

En caso de haber algún fallo con los árbitros y justo no estén presentes al finalizar los duelos, el vencedor del enfrentamiento deberá subir una captura al grupo/Discord oficial del torneo, en la que se vea el nombre de todos los jugadores. Esta imagen se puede conseguir al final de la partida. El perdedor deberá indicar la derrota.