

# REGLAMENTO LEAGUE OF LEGENDS

**BORREGOS ESPORTS CUP OFFICE DEPOT 2023**

**5 VS 5**





## Índice

<b>1. Introducción a Borregos Esports Cup Office Depot 2023</b>	<b>4</b>
<b>2. Contacto</b>	<b>4</b>
<b>3. Cronograma</b>	<b>4</b>
3.1 Calendario del torneo	4
3.2 Descripción general	4
<b>4. Reglamento general de League of Legends</b>	<b>5</b>
4.1 Administración	5
4.2 Jueceo	5
4.3 Decisiones del árbitro	5
4.4 Medidas disciplinarias	6
<b>5. Participación</b>	<b>6</b>
5.1 Inscripción	6
5.1.1 Documentación luego del registro	6
5.2 Registro en la web	6
5.3 De los participantes	7
5.3.1 Cuentas	7
5.3.2 Jugador	7
5.3.3 Participación en equipos semiprofesionales/profesionales	8
5.4 De los equipos	8
5.4.1 Cambios de plantilla	8
5.4.2 Cambios de nombre de invocador	9
<b>6. Competencia</b>	<b>9</b>
6.1 Plataforma de torneo	9
6.2 Puntualidad	9
6.2.1 Penalizaciones	10
6.3 Antes del partido	10
6.3.1 Ingresar a discord	10
6.3.2 Ingresar a la sala de juego	10
6.3.3 Lado del mapa (azul y rojo)	11
6.3.4 Placeholders	11
6.3.5 Campeones recién salidos o reworkeados	11
6.3.6 Espectadores	11
6.3.7 Versión de juego	11
6.4 Durante el partido	12
6.4.1 Selección y bloqueo	12
6.4.2 Reinicio de partida	12
6.4.3 Pausas	12



6.5 Reporte de victorias	13
6.6 Código de comportamiento	13
<b>7. Cambios en el reglamento</b>	<b>14</b>



## 1. Introducción a Borregos Esports Cup Office Depot 2023

Este reglamento servirá como regulación de **Borregos Esports Cup Office Depot 2023** que se llevará a cabo de manera online.

La competencia está organizada por la **Dirección Nacional de Liderazgo y Formación Estudiantil del Tecnológico de Monterrey** en conjunto con **GGTech Entertainment América**. Estas reglas oficiales se aplican a todos los jugadores participantes. Al registrarse se acepta cumplir las reglas indicadas en este documento.

El reglamento está sujeto a cambio en cualquier momento por **GGTech Entertainment América** y los cambios serán notificados en el momento.

**La identificación de los jugadores es obligatoria** y se deberá validar a través de su credencial escolar cuando se le solicite, en caso de no tener credencial escolar, deberán contar con su INE, cartilla militar, pasaporte o un documento que cuente con su fotografía y nombre completo; se tomará en cuenta la documentación pedida obligatoriamente al momento de la inscripción al torneo (horario escolar, tira de materias, comprobante de inscripción, constancia de estudio o cualquier documento que confirme que estás estudiando actualmente).

## 2. Contacto

El contacto durante todo el torneo será por medio del discord oficial. Deberán unirse al discord antes de iniciar la competencia.

**Discord:** <https://discord.gg/wJ5zdVHJzj>

## 3. Cronograma

### 3.1 Calendario del torneo

- **Inscripciones:** 13 de febrero al 03 de marzo de 2023.
- **Fase 1 (selección de representante por campus):** 06 al 17 de marzo de 2023.
- **Fase 2 (inter campus):** 21 al 24 de marzo de 2023.
- **Cuartos de final:** 28 de marzo de 2023.
- **Semifinales:** 30 de marzo de 2023.
- **Final:** 12 de abril de 2023.

### 3.2 Descripción general

- **Plataforma:** PC.
- **Jugadores:** 5 principales y 2 suplentes.
- **Servidor:** LAN.
- **Mapa:** Grieta del Invocador.



- **Modo de juego:** Torneo de Reclutamiento. (5 vs 5)
- **Formato:**
  - **Fase 1:** Eliminación directa al mejor de 3.
  - **Fase 2:** Round robin al mejor de 1.
  - **Cuartos de final, semifinales y final:** Eliminación directa al mejor de 3.
- a. Todas las runas y hechizos están permitidos.
- b. Todos los campeones están permitidos. (**Excepto campeones nuevos o reworkeados**, en caso de tener la salida de un nuevo campeón durante el torneo, se deberán esperar las 2 semanas reglamentarias y podrán hacer uso de ellos a partir del día 15).
- c. Podría haber campeones prohibidos por algún error de juego. De ser así, la administración del torneo se los hará saber.
- d. Todas las competencias se desarrollarán en la versión y parche activo de League of Legends al momento de su encuentro.

#### 4. Reglamento general de League of Legends

Se realizarán dos fases del torneo, una interna por campus y la fase inter campus en donde los representantes de cada campus jugarán en un bracket de grupos round robin para escoger a los mejores ocho equipos que jugarán playoffs desde cuartos de final.

##### 4.1 Administración

La administración podrá tomar decisiones arbitrales, las cuales serán inapelables e irreversibles en todas las disputas.

- Toda la información y **reglas explicadas en este reglamento están sujetas a cambio** de ser necesario. Todos los jugadores inscritos recibirán una debida notificación en el momento.
- La organización se guarda el derecho de tomar decisiones sobre los puntos no cubiertos en el reglamento con el fin de mantener la competencia limpia.

##### 4.2 Jueceo

La administración del torneo tiene la responsabilidad de revisar cada asunto y situación que ocurra durante todo el torneo. Las partidas serán controladas por un equipo de árbitros, que tendrán la autoridad total para hacer cumplir las reglas de juego en cada encuentro.

##### 4.3 Decisiones del árbitro

- Las decisiones serán tomadas según el mejor criterio del árbitro de acuerdo con las reglas del juego, el reglamento del torneo y espíritu del juego. Se



basarán en la opinión del árbitro, quien tiene la discreción para tomar las decisiones adecuadas dentro del marco de las reglas de juego.

- Las decisiones del árbitro sobre hechos relacionados con el juego, incluyendo el rematch, la reanudación o no de una partida y el resultado del partido, son definitivas.

#### 4.4 Medidas disciplinarias

El árbitro tomará medidas disciplinarias contra jugadores o equipos que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión.

### 5. Participación

#### 5.1 Inscripción

- Los jugadores deben ser estudiantes activos del periodo escolar en el que se está llevando el torneo.
- **Todos los jugadores registrados**, deben ser estudiantes inscritos en el Tecnológico de Monterrey.  
*Solo pueden participar estudiantes TEC Preparatoria, Profesional y Posgrado.*
- Los integrantes de selecciones recsports pueden jugar siempre y cuando no haya más de dos jugadores de la selección en el mismo equipo.  
*Son considerados dentro de estas condiciones participantes que sean parte de selecciones recsports durante el semestre actual o hayan pertenecido durante Agosto-Diciembre 2022. Cualquier cambio de estatus de los jugadores que se dé durante el torneo, se revisará de forma individual.*
- Todos los equipos deberán registrarse en la plataforma de torneos <https://tec.mx/es/borregos/esports> de manera correcta en el torneo respectivo, una vez validada su información se pasará al coordinador de campus correspondiente dentro de su torneo.

##### 5.1.1 Documentación luego del registro

Al efectuar su registro, los alumnos inscritos deberán entregar la siguiente documentación firmada por todos los miembros a su coordinador:

- Aviso de privacidad.
- Formato de autorización de uso de voz, audio e imagen.

#### 5.2 Registro en la web

Los jugadores deberán registrarse en la página web de [Borregos Esports Cup](#), **llenar los datos requeridos, agregar el usuario de discord y añadir el nombre de juego en el apartado de IGN para League of Legends.** Estos datos son



indispensables para confirmar el estatus de los jugadores, al igual que la documentación obligatoria.

### 5.3 De los participantes

Todos los participantes del torneo **se comprometen a leer y aceptar cada una de las pautas e informaciones desarrolladas en este documento**, tomando en cuenta que el incumplimiento o la desinformación podrían llevar en el peor de los casos a la descalificación.

**Los datos personales deberán ser reales**, de detectarse falsedad de datos podría significar la expulsión del participante dentro del torneo.

Los alumnos que participen no podrán tener product placement dentro de las competencias finales de los torneos nacionales (ya sean presenciales o en streaming).

Los alumnos no podrán hacer menciones de marca dentro de las entrevistas o participaciones dentro de las transmisiones o eventos presenciales (a menos de que sean menciones que la organización del torneo establezca).

Los alumnos no podrán hacer uso del MG del evento sin previa autorización del área de Sports Marketing o Patrocinios.

Si el torneo da uniformes, deberás usar la indumentaria oficial, si no es libre.

#### 5.3.1 Cuentas

- Cada uno de los participantes inscritos debe tener una cuenta personal e intransferible.
- Solo podrá utilizar la cuenta el propietario de la misma.
- Si un jugador tiene su cuenta con restricción de acceso, éste se deberá comunicar con algún administrador para que permita la participación desde una cuenta diferente a la registrada con tiempo de anticipación al comienzo del bracket.
- Cada participante es responsable de actualizar su cuenta del juego.
- Cada participante puede registrarse con solo una cuenta de League of Legends.
- Los jugadores deben usar su propia cuenta registrada de League of Legends, si se descubre que un jugador está participando en la cuenta de otro jugador, el participante y/o el equipo serán descalificados inmediatamente de la competición.
- No se permite el uso de cuentas múltiples, no registradas en el torneo o ajenas a su propiedad.

#### 5.3.2 Jugador

- Los jugadores inscritos no podrán participar en más de un equipo.



- En un principio, los jugadores deben estar libres de penalizaciones. Deben tener en cuenta que cualquier penalización a algún jugador puede perjudicar la participación del mismo y de todo su equipo.
- Si algún jugador es menor de 17 años deberá contar con el permiso de sus padres o tutor (**pedir formulario de autorización a los administradores del torneo**).
- Todos los jugadores deberán ser residentes mexicanos, en caso de ser un jugador extranjero deberá probar que vive en México.
- Todos los jugadores deberán completar la información solicitada en el registro y tienen la responsabilidad de entregar absolutamente toda la información que la organización les solicite para su participación.

### 5.3.3 Participación en equipos semiprofesionales/profesionales

No está permitida la participación de jugadores que formen parte de la alineación en cualquier **equipo registrado durante el semestre actual o hayan pertenecido durante Agosto-Diciembre 2022** dentro de Liga Latinoamérica (**LLA**) y División de Honor Telcel (**LVP**) o similares; si el jugador sigue activo en algún torneo como se menciona anteriormente y/o ha llevado participación en las jornadas del mismo durante el tiempo establecido, tanto el jugador registrado como su equipo serán descalificados.

### 5.4 De los equipos

- Los equipos deben constar de un total de 5 jugadores titulares obligatoriamente y 2 suplentes si así lo desean.
- Solo jugadores inscritos en la plantilla principal y suplentes pueden participar.
- Una vez antes de su inscripción a la fase dos, el equipo representante tiene como opción reforzar al equipo con jugadores que hayan estado en otros equipos dentro de su torneo interno del campus.
- La premiación para los suplentes dependerá completamente del equipo, (sólo los 5 jugadores que jueguen la final obtendrán premios, es cuestión de cada equipo el manejo de sus premios). De no ser así se notificará al equipo.
- Cada equipo deberá de tener definido a un representante denominado como capitán, persona que pueda velar por los intereses del equipo ante la competencia y que tenga contacto con la administración.

#### 5.4.1 Cambios de plantilla

No se permiten cambios de plantilla una vez se publiquen las llaves del torneo durante toda la competencia.





#### 5.4.2 Cambios de nombre de invocador

- Todos los jugadores deberán tener el nombre de juego actualizado en la plataforma como se muestra en su cuenta.
- Está prohibido que los nombres de los participantes contengan:
  - Vulgaridades.
  - Hagan referencia y/o incitación a la violencia.
  - Xenofobia.
  - Palabras altisonantes que puedan insultar a otros participantes.
  - Homofobia.
  - Burlas.
  - Obscenidades
  - Racismo.
  - Misoginia.
  - Nombres de marcas, productos o alusiones políticas.

**Están prohibidos los cambios de nombre de invocador una vez iniciado el bracket de torneo.** En caso de realizar un cambio y no notificar a la administración o confirmar el cambio, el jugador podrá sufrir descalificación del torneo.

## 6. Competencia

### 6.1 Plataforma de torneo

El torneo será llevado a cabo obligatoriamente por medio de la plataforma de torneos conocida como [Borregos Esports Cup](#).

### 6.2 Puntualidad

- Es responsabilidad de todos los miembros del equipo estar al pendiente de la información publicada tanto en la web como del discord, enviada a sus correos registrados y de mantenerse en contacto con su respectivo coordinador de campus.
- Los horarios una vez especificados no están sujetos a cambio, todos los equipos y jugadores se comprometen a tener la disponibilidad horaria de participación.
- No se permitirá iniciar un juego si los equipos no cumplen con el mínimo de 5 jugadores.
- En caso de que dos equipos de una misma llave no se presenten a jugar su enfrentamiento o no se presenten todos los jugadores de ambos equipos, ambos equipos perderán dicho encuentro.
- Bajo ningún concepto una partida podrá dar comienzo si uno de los jugadores falta, en caso de que un equipo no cuente con su alineación, **el partido se**



dará por perdido considerando el apartado de penalizaciones (siguiente punto).

### 6.2.1 Penalizaciones

**Penalizaciones por retraso de la hora de comienzo del partido:**

- 5 minutos: Pérdida del último ban.
- 10 minutos: Pérdida del primer mapa.
- 15 minutos: Pérdida de la serie.

### 6.3 Antes del partido

#### 6.3.1 Ingresar a discord

Como ya se ha mencionado, discord será la plataforma a utilizar para reportes de victorias en caso de no poder subir dentro de la web, dudas o problemas una vez que la competencia dé inicio.

- Los participantes deberán estar presente en discord en todo momento durante los horarios de competencia.
- Los participantes deberán utilizar su nombre de usuario web en el servidor de discord.

Pueden ingresar al canal de texto para su asignación de juego y reaccionar al juego que pertenecerán en el torneo, de esa forma podrán obtener su rol y ver el canal de juego.

Sevidor de discord: <https://discord.gg/wJ5zdVHJzi>

#### 6.3.2 Ingresar a la sala de juego

- El equipo que se encuentra en la llave superior del bracket deberá proceder a la creación de la sala.
- El equipo que se encuentra en la llave superior del bracket será el que se encuentre del lado izquierdo de la sala, y el equipo que se encuentra en la parte inferior del bracket en el lado derecho de la sala.
- Los equipos deberán estar atentos al cronograma y verificar las rondas a jugar en un mismo día.
- Si un equipo no se presenta en el tiempo estimado de espera (**Ver punto 6.2.2 Penalizaciones**) perderá por W.O. es responsabilidad del capitán del equipo presente, reportar este caso.
- Es responsabilidad de los equipos revisar y comprobar que todos los jugadores presentes sean los correspondientes al registro de cada equipo. No cumplir con los jugadores registrados puede llevar a la descalificación total del equipo.



### 6.3.3 Lado del mapa (azul y rojo)

- El equipo que esté posicionado en la parte superior (o izquierda) de la llave jugará del lado azul, y el equipo que esté ubicado en la parte inferior (o derecha) jugará del lado rojo.
- Si la partida es al mejor de 3 o 5, los lados deberán rotarse a medida que avancen los enfrentamientos.

### 6.3.4 Placeholders

Un Placeholder es un campeón que es elegido en lugar de otro debido a que no se tiene ese campeón, con el objetivo de cambiarlo posteriormente con un compañero de equipo que desea jugar este campeón. En caso de que haya **placeholders** durante la fase de picks y bans, deberá ser comunicado inmediatamente a los árbitros y al equipo contrario mediante un mensaje en el juego al capitán del otro equipo u otro método de mensajería instantánea antes de que concluyan **los últimos 5 segundos de la fijación del campeón**. En caso de que no se comunique o se haya fijado en el último segundo, el equipo **deberá jugar con el pick fijado** independientemente de si era o no un placeholder sin capacidad de cambio.

Recomendamos el uso de [Prodraft](#), una herramienta muy útil para la selección de campeón y para que no haya ningún problema con el placeholder.

### 6.3.5 Campeones recién salidos o reworkeados

Un campeón no será elegible hasta pasados 14 días de su salida. Si un partido se pospone por cualquier motivo, esta normativa sigue vigente teniendo en cuenta el día que se tenía que haber jugado el partido.

### 6.3.6 Espectadores

No se permiten espectadores ajenos a:

- Administración del torneo.
- Producción **GGTech Entertainment América**.
- Coordinador.

Se deberá respetar el espacio e indicaciones de casters y staff en las partidas a transmitir.

### 6.3.7 Versión de juego

Todos los jugadores deben instalar la versión más actual del juego. Cualquier actualización deberá ser instalada antes de que el torneo inicie. Es responsabilidad del jugador tener la versión actual del juego actualizada, de lo contrario puede tener amonestaciones por retraso de hora (**Ver punto 6.2.2 Penalizaciones**).



## 6.4 Durante el partido

### 6.4.1 Selección y bloqueo

- El equipo es responsable por las selecciones y bloqueos que realizan en el tiempo permitido.
- Una vez iniciada la fase de bloqueo y selección, si por algún error la partida tuviese que ser recreada, se respetarán los bloqueos y selecciones realizadas hasta el momento del error.
- Los jugadores deberán completar todos los intercambios de campeones (trades) antes de la marca de 20 segundos de duración de la fase de traspasos. No hacerlo podría llevar a una penalización.
- En caso de que el equipo traiga consigo una penalización de bloqueo, el bloqueo a ceder será el último.
- Está prohibido seleccionar a alguno de los campeones liberados con 15 días de anticipación a la fecha del torneo.

### 6.4.2 Reinicio de partida

- Ninguna partida podrá ser reiniciada una vez haya iniciado, al menos que haya problemas con el servidor de League of Legends. De ser así, se mantendrán las mismas selecciones y bloqueos, se buscará un horario para reiniciar la partida con el común acuerdo de los equipos involucrados.
- Otro motivo para el reinicio de una partida es un bug (error de juego), con algún campeón, maestría, hechizo, entre otros. Sin embargo, la corroboración de ambos equipos y prueba de dicho bug es necesaria. También, deberá estar en la lista de bugs del parche actual.

### 6.4.3 Pausas

- El uso de las pausas está permitido por **problemas técnicos o casos de salud**.
- Cada equipo tendrá un **máximo de 15 minutos** de pausa justificada. Una vez terminados los 15 minutos deberán reanudar la partida.
- Los tiempos de pausas cortas deberán ser sumados, con **15 minutos como tiempo máximo**.
- El **motivo de la pausa**, así como al reanudar la partida deberá ser notificado a través del chat "todos" (/all).
- El abuso de pausas durante una partida conlleva a la descalificación. **Se deberá informar a un juez** con capturas de pantalla, las cuales deben contar con pruebas del abuso de pausas para poder proceder.
- Queda **prohibido el uso del chat general ingame**, excepto para anunciar una pausa, felicitar al contrincante al finalizar la partida o desearle suerte.



## 6.5 Reporte de victorias

- Durante el torneo los equipos participantes deberán **hacer uso del discord oficial de Borregos Esports Cup Office Depot** para reportes directos de sus partidas durante todo momento.
- Si su contrincante no se presentó, deberá **subir la captura de pantalla** correspondiente en la web dentro del encuentro **mostrando la fecha y hora como prueba**.
- En caso de presentar inconvenientes, deberá mandar un mensaje directamente a un administrador principal del torneo, mediante el discord oficial.

## 6.6 Código de comportamiento

- El torneo de **Borregos Esports Cup Office Depot** debe ser una competencia limpia, creemos en el compañerismo y en actitudes positivas como pilares de los deportes electrónicos, es por eso que la administración se asegurará de que cada uno de los enfrentamientos cumpla con las pautas y especificaciones del reglamento, así como el correcto comportamiento de cada uno de los equipos y sus integrantes.
- Todos los participantes aceptan los términos y condiciones de uso de League of Legends; el incumplimiento de los mismos podría obligar a la administración de la liga a reportar dicha situación al staff de Riot Games Latinoamérica y en el peor de los casos, a descalificar al equipo.  
<https://www.riotgames.com/es-419/terms-of-service-LATAM>
- El código del invocador es una de las bases para la convivencia y el juego limpio, por este motivo cualquier práctica contraria al mismo durante de su participación en el torneo puede resultar en sanciones o descalificación.  
<https://lan.leagueoflegends.com/es/featured/summoners-code>
- La difamación o desprestigio a un jugador, equipo, comunidad, patrocinadores o a la administración misma y/o su personal, será también tomado como actitud antideportiva y podría ser penalizada.
- Está prohibida la colusión (arreglo de partidas entre dos equipos). De presentarse este caso, ambos equipos serán descalificados.
- Los sobornos y las apuestas están prohibidas; la descalificación de un equipo pudiese ser el resultado en caso de que esto suceda.
- Está prohibida la demostración de xenofobia, abuso verbal, insultos de cualquier tipo a cualquiera de los demás participantes del torneo, tener una actitud así ameritaría la descalificación del jugador y /o equipo.
- El TEC se tomará la libertad de dar sanciones o penalizaciones según sea el caso que se presente.



- La pérdida de un bloqueo por parte del equipo que no cumpla con el reglamento es una penalización; en caso de que sucediese, el equipo penalizado deberá ceder el último bloqueo de su turno durante la fase de “bloqueos y selección de campeones”. Si la penalización es ignorada, la administración podría decidir de manera arbitraria la descalificación del equipo.
- La pérdida de un bloqueo se realizará una sola vez en todos los casos. En caso de que algún equipo ya haya sido penalizado anteriormente y falte al reglamento, será descalificado.
- La descalificación inmediata del equipo se realizará en los casos más extremos y nombrados anteriormente en este reglamento.
- En caso de que un jugador o equipo irrumpa con cualquiera de estas reglas, les pedimos que reporten dicho comportamiento a su administrador principal o a uno de los administradores disponibles con una captura de pantalla como prueba, identificando al equipo contrario y/o a la persona específica que irrumpe la regla.
- Cualquier acción que conlleve algún tipo de ventaja injusta sobre el rival se considerará como ilegal y llevará a la penalización con puntos y la descalificación inmediata del equipo:
  - a. Abuso de bugs.
  - b. Uso de exploits/hacks.
  - c. Cambio de cuentas/account sharing.

## 7. Cambios en el reglamento

La organización se reserva el derecho de modificar a su criterio el reglamento antes del inicio de la competición sin previo aviso, así como disponer ajustes y correcciones durante el torneo para solucionar cualquier incidencia. Por esta razón, todos los jugadores inscritos deberán comprobar regularmente el presente reglamento para conocer las últimas actualizaciones del mismo. Los organizadores informarán a los jugadores de dichos cambios en caso de darse, a través de discord.

Las reglas que resulten modificadas no se aplicarían de manera retroactiva, es decir, no podrán utilizarse para juzgar situaciones anteriores a su implementación..

**Es obligación de todos los usuarios y/o jugadores haberse leído y entendido el reglamento, ya que el desconocimiento no exime de culpa al infractor.**