



NORMATIVA *LEAGUE OF LEGENDS*

Japan Tour Gines, en su I edición, convoca, en colaboración con **Ranked Players League**, el torneo de equipo **RPL Gines Rivalry Cup** de *League of Legends*, regido por las siguientes bases:

1. Convocatoria:

El torneo se realizará el día **2 de marzo de 2019 a las 13:00 h.**

2. Plazas:

Se habilitará un máximo de 8 equipos de 5 o 6 participantes, siendo el mínimo de inscritos 4 equipos para la realización del torneo. Estos números pueden variar si la organización del festival lo considera oportuno.

3. Inscripción:

- Los participantes quedan obligados a proporcionar de manera veraz la totalidad de los datos solicitados en el proceso de inscripción. Aquellos inscritos que no hayan proporcionado sus datos correctamente serán expulsados del torneo.
- La participación en torneos es exclusiva para los visitantes. Se excluyen, entre otros, comentaristas y entidades colaboradoras del evento.
- Está permitido el uso de seudónimos, siempre y cuando no resulten ofensivos o discriminatorios. Toda suplantación de identidad está sancionada con expulsión del torneo, incluyendo el uso de seudónimos de otros jugadores.
- Para los mayores de edad es imprescindible presentar el DNI original, mientras que para los menores es altamente recomendable, pues agiliza el procedimiento de confirmación.
- Los jugadores, al participar en cualquier torneo que forme parte de Ranked Players League, dan su consentimiento para mostrar en la web oficial de esta su nombre, apellidos y/o seudónimo en cruces de torneos ya realizados y posibles publicaciones en redes sociales como Twitter, Facebook, Instagram o YouTube.
- Los jugadores, al participar en cualquier torneo que forme parte de Ranked Players League, autorizan a la organización a ser grabados durante la celebración de estos, tanto a ellos mismos como los partidos que tienen lugar en la competición. Dichos vídeos serán publicados por la organización en su web y redes sociales exclusivamente con fines mediáticos.
- Los jugadores que alcancen la gran final del torneo dan su consentimiento para participar en entrevistas organizadas por Ranked Players League, que podrán llevarse a cabo durante la celebración de la competición.

Las inscripciones se realizarán de forma presencial en la misma zona del torneo desde la apertura del festival el día correspondiente a la realización del torneo **hasta las 12:45 h.**



4. Condiciones específicas:

— **Eliminación directa.**

— **Los requisitos para participar son:**

- Disponer de una cuenta de League of Legends en la región Europa Oeste.
- Es necesario ser nivel 30 y tener campeones suficientes para poder crear las partidas en modo «Torneo de Reclutamiento».
- Cada equipo debe contar con 5 miembros, pudiendo incluir además 1 jugador de reserva. En caso de que uno de los participantes titulares no pueda jugar un encuentro, podrá ser sustituido por dicho jugador de reserva. Están prohibidas las cuentas alternativas, por lo que es recomendable que todos los equipos cuenten con un sustituto.
- Los jugadores no deben cambiar su nombre de invocador durante el transcurso del torneo, de hacerlo deben comunicarlo con antelación a la dirección del torneo, de lo contrario quedarán eliminados.
- Un jugador no puede estar en más de un equipo a la vez, ya sea como titular o como reserva.
- Una vez el torneo dé comienzo, no se podrá alterar el registro, ya sea para sustituir participantes o añadir al jugador en reserva.
- Se permite la asistencia de un solo *coach* junto a su respectivo equipo durante la fase de *picks* y *bans*. Éste deberá abandonar la zona de juego una vez la partida dé comienzo.

— **Modos de juego:**

- Todas las partidas deben jugarse con el siguiente formato:
 - a) Mapa: La Grieta del Invocador.
 - b) Formato: equipo *premade* 5 vs. 5.
 - c) Modo: Torneo Reclutamiento.
- Rondas al mejor de 1.
- La elección del lado de juego se hará mediante sorteo y será indicada por la organización durante la competición.
- El torneo se realizará en ordenadores que ofrece la organización. Los participantes podrán llevar sus propios teclados, ratones y auriculares, haciéndose responsables del funcionamiento de estos.

— **Tiempo de pausa:**

- Cada equipo dispondrá del 50 % de tiempo de pausa de cada partida. Si se excediera dicho tiempo por parte de alguno de los equipos, quedaría eliminado del torneo.

— **Problemas de conexión:**

- Solo se atenderán peticiones por dichos problemas si fuera por problemas técnicos en los servidores de Riot. No se atenderán reclamaciones por problemas de conexión de los jugadores o sus respectivos proveedores de internet.

— **Hacks y exploits:**

- Queda totalmente prohibida la utilización de *exploits* en beneficio propio o ajeno.



- Queda totalmente prohibida la utilización de *hacks* o cualquier otra modificación del software original que genere una ventaja competitiva.
- Cualquier conducta de este tipo será duramente castigada y reportada a Riot.
- La organización se reserva el derecho de expulsión a cualquier equipo que crea que pueda estar usando dichos *exploits* y/o *hacks* durante el torneo. Si algún equipo quiere reportar alguna de estas acciones deberá justificarlas al administrador del torneo.

— **Fair play:**

- Cualquier equipo que muestre faltas al respeto de cualquiera de las formas posibles hacia el otro equipo (mediante chat, voz, o cualquier otro método) quedará inmediatamente eliminado de la competición. La organización del torneo será muy estricta con este tema. Si algún jugador o equipo quisiera denunciar algún incidente relacionado con el *fair play*, deberá hacerlo mediante email al administrador del torneo, justificándolo con captura de pantalla.

— **Reglas especiales:**

- La organización facilitará con antelación los horarios de cada encuentro. Cada equipo tendrá la responsabilidad de estar presente en la zona del torneo a la hora acordada. Estos horarios serán aproximados: la hora oficial del partido puede retrasarse, pero nunca adelantarse.
- Se permitirá la entrada de espectadores ajenos a la organización en la sala de la partida siempre que ambos equipos lo autoricen.

5. Moderación:

Los organizadores del torneo son los máximos responsables de este, de forma que su voz y voto sobrepasan cualquier opinión personal o situación de la consola. Por lo tanto, si los organizadores determinan necesaria una pausa, anulación de partida, repetición de la misma u otros aspectos, habrá que acatar sus decisiones (puesto que tendrán un motivo para ello, como se comprende).

6. Ausencias y penalizaciones:

- Se llamará a cada participante durante un minuto. En caso de no aparecer se le descalificará automáticamente del torneo.
- Cualquier irregularidad en la inscripción conllevará la eliminación inmediata de los torneos en los que participe.

7. Premios:

- Primer puesto: Trofeo, 5 medallas y *merchandising*.



8. Aceptación de las bases:

La participación en el torneo implica la aceptación de sus bases, siendo responsabilidad de los participantes leer y entender la normativa.

La organización se reserva el derecho de adoptar cualquier iniciativa que, no estando regulada en estas bases, contribuya al mayor éxito del torneo, sin que tenga cabida reclamación al respecto.

La organización se reserva el derecho a cancelar el torneo si las condiciones, sean cuales sean, no permiten su correcto desarrollo o impiden una jugabilidad adecuada para los jugadores.

De conformidad con lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/1999 de Protección de Datos Personales y en el Real Decreto 1720/2007 por el que se aprueba el Reglamento de Desarrollo de la Ley Orgánica de Protección de Datos, se informa a todos los participantes en eventos producidos por Best Way Group S. L., como Ranked Players League, de que los datos de carácter personal que faciliten durante el procedimiento serán incorporados y tratados en un fichero cuya finalidad es la gestión y desarrollo del evento sin transmitir dichos datos a ninguna empresa o entidad sin autorización previa.

Si tienes cualquier ruego o pregunta, no dudes en preguntarnos a través del correo electrónico rpl@rpleague.es. Todas las consultas serán atendidas y respondidas con la mayor brevedad posible.

