



Reglamento UCHALLENGE UNION E-GAMERS

Todo el contenido escrito de la competencia tendrá elementos puntuales definidos, pero aun así siempre el juez y el personal de logística tendrán la autoridad para debatir eventos variados que se puedan presentar durante la competencia, es decir ese personal siempre estará por encima, serán norma de normas en todo momento y ellos tomarán las decisiones debidas durante todo el evento.

-Reglamento-

1. Jugadores

- 1.1. Los jugadores no pueden repetirse en otros equipos.
- 1.2. Se debe escoger un capitán por equipo, este puede ser suplente durante la competencia.
- 1.3. Solo jugarán mínimo 5 o máximo 7 estudiantes representativos por equipo. Todos deben pertenecer a la misma Universidad, indistintamente de la sede o facultad.
- 1.4. Los jugadores deben mantener un buen comportamiento frente a los organizadores y los demás jugadores del evento.
- 1.5. Tendrá sanciones estrictas para el préstamo de cuentas.

2. Equipos

- 2.1. Los equipos deberán proporcionar una lista con el rol de cada jugador (máximo 7 Jugadores por equipo).
- 2.2. Para la comunicación con los organizadores del evento, árbitros y logística el capitán será la voz del equipo.
- 2.3. Los equipos deben estar organizados y listos para jugar 1 hora y media antes de la hora asignada de su encuentro inicial. Se solicitará confirmación de check in mediante las plataformas o con los árbitros cuando la partida tenga transmisión en vivo
- 2.4. El equipo que no está presente en el horario de su partida, se esperará 15 minutos a que se presenten, de lo contrario perderán esa partida por W.
- 2.5. Los equipos deberán contar con completa disposición de tiempo para las fechas asignadas del evento.

3. Alineación

- 3.1. Durante los play offs se deberá establecer la alineación titular que participará por lo menos 2 horas antes del encuentro al personal de logística, en caso de incumplir este apartado, podrán ser amonestados a decisión del juez.

- 3.2. Las alineaciones asignadas por los equipos se harán públicas 1 hora antes de su encuentro.
- 3.3. No se agregará ni eliminará jugadores ya confirmados en la alineación para los encuentros, a menos que se presente algún contratiempo de fuerza mayor.
4. Sala
 - 4.1. Los únicos que pueden estar en la sala son los jugadores de los equipos respectivos y el personal oficial del evento.
 - 4.2. La selección de lado será definida por los brackets, el equipo izquierdo del bracket selecciona la ubicación del su equipo en el mapa, es decir lado azul o lado rojo.
 - 4.3. El encuentro inicia cuando se presenten los 5 jugadores de un equipo desde la hora establecida, si el otro equipo incumple con la hora asignada se iniciarán las siguientes penalizaciones;
 - 4.3.1. 5:00 minutos / - 1 Bloqueo
 - 4.3.2. 8:00 minutos / - 2 Bloqueos
 - 4.3.3. 10:00 minutos / - 3 Bloqueos
 - 4.3.4. 15:00 minutos / Partida perdida
5. Selección de Campeones
 - 5.1. Se utilizará "Pro Draft" (Herramienta que simula una selección de campeones) por términos logísticos para evitar cualquier inconveniente durante la selección de campeón en el cliente.
 - 5.2. En el caso que algún jugador se desconecte en la "Selección de Campeones" se debe realizar las mismas acciones elegidas anteriormente, en el caso que un equipo incumpla con esta sección se dará una penalización a termos del juez.
 - 5.3. Si se presenta un nuevo campeón o alguna actualización de un campeón, solo podrá usarse 7 días después de su lanzamiento.
 - 5.4. En caso que exista algún campeón que tenga algún problema en el juego como algún bug, se notificará a los jugadores para excluir ese jugador de la competencia.
 - 5.5. Si durante la selección de campeones se presenta algún bug tanto en el cliente, campeones o runas se debe notificar al árbitro con alguna prueba gráfica para debatir el reinicio de la selección de campeones.
6. Partidas
 - 6.1. Si se desconecta algún jugador antes del 1:30, el encuentro se puede reiniciar y a partir del 1:30, se podrán realizar las pausas.
 - 6.2. Se permitirá un máximo de 15 minutos de pausa por equipo.
 - 6.3. Si al entrar al juego no están todos los jugadores conectados se hará una pausa rápida por parte del equipo con el jugador faltante hasta que se conecte, en caso que sea de ambos equipos el tiempo de pausa correrá por ambas escuadras.
 - 6.4. En caso que se presente algún bug durante la partida, se deberá presentar pruebas gráficas para que los jueces asuman el caso y emitan un comunicado.
7. Reglas generales
 - 7.1. En caso que se presente una persona que cambiará su nombre de invocador al registrado en el evento, no podrá participar en la competencia sin excepciones

- 7.2. El evento tendrá cero tolerancias a jugadores o equipos con comportamiento ofensivo, en especial por comentarios de odio hacia rivales antes, durante y después de cada partida y mientras dure el evento.
- 7.3. Se debe contar con 10 partidas mínimas en los últimos 6 días, al día de inicio de la liga, partidas válidas: SOLOQ o Flex, no contarán modos de juego rotativos como por ejemplo uno para todos, no contarán los remakes ni TFT, en caso de incumplimiento a esta normal esos jugadores no podrán participar en el evento.
- 7.4. Las cuentas registradas deben ser lvl 80 como mínimo.
- 7.5. Las partidas se tomarán como juego de 1 hora por términos logísticos, pero este horario puede cambiar.
- 7.6. Solo se jugarán partidas 5 vs 5.

8. Comportamiento

- 8.1. Cada jugador y equipo deben mostrar un comportamiento adecuado durante todo el evento.
- 8.2. Los participantes del evento deben ser respetuosos con todo el personal encargado del evento, en caso de incumplimiento a esta norma, se pueden presentar penalizaciones graves para un jugador o un equipo completo.
- 8.3. Entre jugadores y equipos no se deben presentar conflictos de ningún tipo, ningún comportamiento de lenguaje ofensivo, acoso, ofensas o denigración.
- 8.4. Si algún jugador o equipo señala a otro por incumplimiento a alguna regla se deben presentar pruebas, así mismo como actos de trampa.
- 8.5. Completa sinceridad con el personal encargado del evento para una limpia y transparente relación con ellos.
- 8.6. Los participantes deberán jugar a su nivel máximo de competitividad con juego limpio, espíritu deportivo con su equipo, recordando que son representantes de su universidad participando en un encuentro universitario con otras entidades educativas, en caso que se presenten desconexiones, muertes intencionales o etc, el juez procederá a una grave penalización.

9. Comunicación

- 9.1. Los canales de comunicación oficiales con relación al evento serán las redes sociales de "EL Pozo" y la "Union E-Gamers".
- 9.2. Se creará un canal en "discord" como un pilar importante de medios de comunicación para el evento (atentos al discord que se proporcionará).

10. Personal logístico y árbitros

- 10.1. Las personas oficiales que tomarán el rol de "árbitros" y de "logística" serán asignados por "El Pozo" y la "Union E-Gamers".
- 10.2. Este personal estará a disposición en los canales de comunicación del evento.
- 10.3. Estarán encargados de los protocolos de los encuentros:
 - 10.3.1. Verificación de los jugadores con sus roles.
 - 10.3.2. Confirmación de alineación.
 - 10.3.3. Comunicación los jugadores.
 - 10.3.4. En completa capacidad de emitir penalizaciones durante todo el evento.
- 10.4. En caso que alguien del personal oficial emita un juicio erróneo, puede ser revisado y considerado por el resto del personal calificado para invalidar dicho juicio.

11. Confidencialidad

- 11.1. Todos los participantes deben mantener confidencialidad sobre los temas del evento, no hablar sobre temas logísticos ni internos del evento.
- 11.2. En caso de liberar información fuera de su participación se tomará como sanción grave.
- 11.3. Los documentos suministrados por “El Pozo” y la “Union E-Gamers” serán confidenciales y no pueden ser comercializados ni pueden ser vistos por gente externa del evento.

12. Dirección de jueces:

- 12.1 Conducta antideportiva.
- 12.2 Penalizaciones.
- 12.3 Incumplimiento de normas.
- 12.4 Este evento busca crear un encuentro universitario como punto de unión para los estudiantes de las universidades invitadas, la sana competencia promueve la disciplina, cooperación, respeto, entre muchos otros valores.
- 12.5 Cualquier evento que genere disputa y no esté contemplado en este reglamento será dirimido a discreción del organizador del mismo. La organización del evento se reserva el derecho de sancionar como considere oportuno cualquier conducta que sea contraria a los valores deportivos aquí promovidos.
- 12.6 Si se presenta algún problema durante la selección de campeones, como desconexión, ban equivocado y no son respetados de manera justa, el equipo que presente esta situación estará sujeto a penalizaciones desde un ban hasta una partida a discreción del juez, si un equipo presenta muchos errores en comportamiento se hace sanción mayor por conducta antideportiva sin oportunidad de reclamos.
- 12.7 Recordamos que es una competencia amistosa, pero existe la posibilidad por parte de algunos participantes que puedan generar algún inconveniente antideportivo como algún jugador fuera de la competencia, smurf o cuentas cambiadas, actos inapropiados con el equipo de la logística o con algún equipo, sea propio o contrario, no duden en notificarnos si se llega a presentar algún inconveniente que pueda afectar su experiencia durante el juego.

13. Cronograma

El torneo estará dividido en 3 rondas: Ronda 1, selección de un representante único por universidad. Ronda 2, Todos contra todos. Ronda 3, play off.

Ronda 1: noviembre 16, 17 y 18. Todos los equipos serán agrupados por Universidad y jugarán un torneo eliminatorio interno Bo1 de eliminación directa, hasta dejar un solo equipo por cada Universidad.

Ronda 2: noviembre 19. Todos los equipos representantes de cada universidad serán agrupados en 8 torneo individuales en formato Bo1 de eliminación directa. Los 8 equipos ganadores serán los clasificados al play off final.

Sorteo play off: noviembre 20. Las 8 plazas disponibles serán sorteadas para determinar el orden en que se enfrentarán cada uno. Este sorteo será realizado en vivo t el capitán de cada equipo debe estar presente como veedor del sorteo realizado.

Ronda 3: noviembre 21 y 22. Los play off se jugarán así: 8vos de final Bo1. 4tos de final Bo1. Semifinal Bo3. Final Bo5. Todas las partidas tendrán transmisión en vivo.

GG.