



Reglas de Torneo para League Of Legends LAT G Challenge 2021

- **Modo:** Online
- **Plataforma:** PC
- **Cupos:** 128 Equipos por región.
- **Formato:** Llave simple, eliminación directa. Mejor de 1 hasta Ro16. Mejor de 3 para Ro16 hasta Final.
- **Coordinación General:** organizacion@latgchallenge.com
- **Discord:** [LINK](#)
- **Fechas:** (CONSULTAR LA TABLA DE HORARIOS EN EL PUNTO 6)

Usted debe ser residente y estar físicamente presente de cualquiera de estos países y ser mayor de 16 años para participar:

REGIÓN CONO SUR: Argentina - Chile - Paraguay - Uruguay - Bolivia - Perú

REGIÓN CONO NORTE: Colombia - Ecuador - Guatemala - Costa Rica - Honduras - Panamá - República Dominicana - Nicaragua - El Salvador

MÉXICO

BRASIL

Para representar una de las regiones mencionadas, el equipo debe estar compuesto por al menos 4 jugadores de la misma región.

Estas reglas han sido diseñadas y modificadas para ajustarse a las reglas típicas utilizadas en todo el mundo. Si tiene alguna duda o sugerencia por favor envíenos un correo electrónico: organizacion@latgchallenge.com

Premios:

Todas las regiones: 1ro y 2do lugar de cada final regional

gana:

1er lugar
USD \$6,000
5 kits de productos con PROx Superlight Mouse, Pro Teclado, Pro X Auriculares Inalámbricos y G840 mousepad
2do lugar
USD \$4,000
5 kits de productos con PROx Superlight Mouse, Pro Teclado, Pro X Auriculares Inalámbricos y G840 mousepad

Los premios se entregarán dentro de los 60 días siguientes al cierre del torneo. La organización no se hace responsable de ningún cargo que pueda incurrir en la reclamación de premios en los países de destino.

1. Términos generales

Al participar en la competencia, todos los participantes están de acuerdo con los términos de este reglamento, así como el plazo previsto para ejecutar los partidos. Sólo el organizador del torneo es capaz de hacer cambios en este calendario.

Todas las decisiones tomadas por el organizador, administradores y árbitros son definitivas e irrefutables.

Cualquier conversación con la organización, árbitros o administradores, escrita u oral, es confidencial. Cualquier divulgación de estas comunicaciones está prohibida, a menos que la organización lo permita explícitamente.

Los árbitros sólo se comunicarán con el director del equipo, no con el resto de los miembros del equipo.

Estas reglas están sujetas a cambios para garantizar la integridad de la competencia.

1.1 Aceptación de las Reglas

Todos los jugadores y participantes que participan en el torneo LAT G Challenge, aceptan automáticamente todo lo establecido en estas regulaciones.

1.2 Residencia

Todos los jugadores deben estar físicamente dentro de los países correspondientes a la región en la que se registraron en latgchallenge.com

La organización se reserva el derecho de solicitar cualquier documentación que considere necesaria en cualquier momento durante la competencia para verificar que se han cumplido estos requisitos. En caso de no entregar esta información, la sanción queda a discreción de la organización. Esta pena no puede ser refutada ni analizada para una reevaluación.

1.3 Edad

Todos los jugadores deben tener al menos dieciséis (16) años de edad para participar en la competición.

2. Inscripción

Se usará la plataforma latgchallenge.com para toda la competencia, en esta los encargados anotarán a su equipo y completarán los datos requeridos para participar del torneo.

Los equipos contarán de 5 titulares y 1 suplentes, 1 coach y 1 manager (Puede ser uno de los jugadores o no), el manager será responsable del equipo, este puede ser un jugador.

Se considera titulares a Players 1 al 5 y Player 6 suplente. Deberá inscribir a 5 jugadores para anotarse, el resto pueden añadirse mediante administración del equipo.

Ningún jugador / coach / manager podrá estar participando en otro equipo sin excepción alguna.

Durante la inscripción se deberá designar al capitán del equipo. Además, el usuario creador del equipo será automáticamente designado Manager del mismo. Podrá designar a otra persona como manager, pero perderá la administración del equipo. Este será encargado de la comunicación entre el equipo y la organización del torneo.

Una sola persona no puede tener a cargo a más de 1 equipo sin excepción en caso de equipos que tengan división A y B tendrán que tener un responsable para cada escuadra.

El DISCORD ID del manager debe ser informado correctamente, ya que si no hay comunicación con el manager del equipo por discord será muy difícil discutir quejas, problemas, o cualquier cosa que el equipo necesitará informar a la organización del torneo. Los equipos/jugadores sólo podrán participar en una etapa clasificatoria, sin excepción

Al finalizar el registro, pasarán a estado pendiente donde verificaremos todos los datos proporcionados, si toda la información es correcta, se procederá a aceptar el registro. Si un registro es aceptado y contiene errores, ya sea cuenta de Steam, PSN, Discord ID, Summoner name o cual sea, el error será responsabilidad del equipo. La organización no será responsable por errores de tipeo al rellenar los campos de inscripción. La organización se reserva el derecho de rechazar o desuscribir en cualquier instancia de la competencia a cualquier equipo o jugador justificadamente.

Todo registro será revisado entre las 08:00hs hasta las 22:00 hs, horario de Argentina (GMT -3). La demora de confirmación puede llegar a extenderse hasta 2 horas. El orden de prioridad será por el orden de registro.

3. Check-in

El check-in se habilitará 1 hora antes del inicio de la competencia, los jugadores tendrán 45 minutos para realizar el check-in dentro de la página del torneo. El check-in se considerará completo cuando todos los jugadores mínimos necesarios para competir lo hayan hecho en tiempo y forma. El encargado del equipo deberá estar presente en el canal de Discord en todo momento mientras se esté desarrollando el torneo.

Una vez que el torneo haya comenzado, todos los participantes que no hayan realizado el check-in serán descalificados, SIN EXCEPCIONES.

4. Formato de Torneo

- Llave de Eliminación
- 5 vs 5
- Lista de equipos: Equipo de 5 jugadores y 1 suplente
- Mapa: Summoner's rift
- Modo de Juego: Tournament Draft

- Sin observadores.

El bracket será generado al azar.

Servidor Cono Sur: LAS

Servidor Cono Norte y México: LAN

5. Reglas de Juego

5.1 Creación de Salas

El lobby del partido será creado por el equipo superior ubicado en la llave. Este tendrá que ser creado 15 minutos antes del horario de inicio y también tendrá que invitar al equipo contrario.

La configuración del partido es la siguiente:

- Mapa: Summoner's Rift
- Tipo de Juego: Tournament draft
- Tamaño de Equipo: 5v5
- Permitir espectadores: Solo Lobby
- Pick Type: Draft
- Region del Servidor
 - Cono Sur: LAS
 - Mexico y Cono Norte: LAN
- Version Cliente: Live Server

Sin observadores.

5.2 Selección de lado

El equipo ubicado en la parte superior de la llave elegirá el lado

5.2.1 Selección de lado (Mejor de 3)

El equipo ubicado en la parte superior de la llave elegirá un lado en el primer mapa. Los siguientes lados serán definidos por el equipo perdedor.

5.3 Antes de iniciar el juego

Los manager de equipos deben estar presentes en Discord y deben anunciar la creación del lobby en los canales designados (ej: #match) siguiendo las instrucciones diseñadas por el administrador del torneo. Si el equipo designado no está presente o no crea la partida 10 minutos antes de la hora de inicio, la creación de la sala pasará al otro equipo, y también la selección de lado.

5.4 Dentro de la sala

Cuando los 10 jugadores estén en la sala, el partido comenzará una vez que ambos equipos estén listos. Ningún equipo puede demorar más de 5 minutos para empezar una partida una vez que los 10 jugadores se encuentren presentes en la sala. Los partidos no se pueden iniciar con menos de 10 jugadores. Antes de comenzar el partido, los equipos anunciarán en los canales designados (ej: #anuncio), siguiendo las instrucciones diseñadas por el administrador del torneo, el inicio de su partido. Ejemplo: Equipo ABC vs Equipo BCD partido inicial

Los jugadores son los responsables de verificar que los nombres de invocador concuerden con los de la plataforma. Al proceder al match no se podrá reclamar en caso de que los nombres del invocador no concuerden.

5.4.1 Final

La final será creada por un árbitro.

Los equipos tendrán que organizarse en el lobby de la siguiente manera:

1er lugar Carril superior

2do lugar Jungla

3er lugar Carril central

4to lugar Tirador

5to lugar Soporte

El draft se llevará a cabo en el cliente del juego. Es responsabilidad de los equipos contar con todos los campeones necesarios para que la selección del campeón sea correcta.

5.5 Cambios de lista o cambio de nombre de invocador

Los administradores de equipo podrán hacer cambios de jugadores o actualizar el nombre del invocador hasta 72 horas antes de que comience el torneo. Esta opción estará disponible en la sección de gestión de equipos del sitio web latgchallenge.com.

En caso de cambiar un jugador, el nuevo jugador ya debe estar registrado en el sitio web y no deben formar parte de otros equipos participantes.

Una vez jugado y finalizado el segundo día ronda del torneo en cuestión, los equipos podrán realizar hasta un (1) cambio de jugador (por única vez en todo el torneo, sin excepciones). El cambio deberá hacerse hasta 72 horas antes de que el nuevo jugador participe.

Este cambio lo tiene que hacer el administrador del equipo a través del panel de administración de equipo en latgchallenge.com. Las mismas restricciones de elegibilidad, tales como nacionalidad, edad, etc, aplican a este cambio. En caso de que haya menos de 72hs entre rondas que deba jugar con diferentes jugadores deberá solicitar el cambio mediante un ticket en discord o escribiendo un email a organizacion@latgchallenge.com hasta 4 horas antes del inicio de la siguiente fecha de juego.

El jugador que ingrese nuevo al equipo no debe estar participando en ningún otro equipo.

5.6 Llegadas tarde y ausencias

En caso de que un equipo no esté presente con sus jugadores en su totalidad en el horario de inicio del partido, el equipo contrario estando completo podrá dar aviso al árbitro para que empiece a contar el tiempo de espera de 10 minutos. El equipo contrario tendrá que tener a todos los jugadores dentro de la sala para parar la cuenta regresiva e iniciar el juego inmediatamente. En caso de que el juego no haya iniciado en 5 minutos con los jugadores completos se le otorgara la victoria al equipo correspondiente según la situación y discreción del árbitro.

Si un game no empieza pasado los 15 minutos después del horario de inicio establecido ambos equipos serán descalificados.

El encargado tendrá que llamar a un árbitro para que entre al lobby y verificar que no esté un equipo presente. Los jugadores de un equipo tendrán que estar en el mismo lado.

5.7 Cantidad de jugadores

Todos los partidos tendrán que ser jugados con 5 jugadores por equipo (5vs5). Si un equipo falla al tener 5 miembros dentro del lobby pasado los 10 minutos de espera, el match se dará por terminado y la derrota al equipo con el faltante de jugadores. Pasado 15 minutos, si un partido no comenzó se descalifica a ambos equipos.

5.8 Apodo dentro del Juego

Todos los jugadores deben conservar el nombre del invocador especificado en el formulario de registro sin excepciones.

Los jugadores son responsables del nombre correcto del invocador que proporcionan y la verificación del nombre del invocador del equipo contrario.

5.9 Uso de chat

El chat sólo se puede utilizar para solicitar pausas y finalizar la partida (WP, GG, GL, HF). o para pedir una pausa indicando su motivo. Cualquier otro tipo de interacción no relacionada con el partido está prohibido. En caso de comportamiento antideportivo, el equipo infractor será inmediatamente descalificado mientras haya pruebas suficientes.

5.10 Pausas

Las pausas solo se pueden usar bajo problemas técnicos o desconexiones del reproductor. Esto tendrá un límite de 10 minutos, después de ese tiempo el juego se reanudará sin excepciones. Un equipo puede jugar con 4 jugadores si uno de ellos sufre de problemas de conectividad. Una vez que el jugador se ha reconectado, el equipo debe advertir al oponente antes de reanudar.

5.11 Fin de Partido

El partido termina si un equipo destruye el nexo del oponente o acepta la rendición del oponente.

5.12 Interrupciones de Partido

Los organizadores del torneo pueden ordenar un reinicio de juego o partido debido a circunstancias excepcionales, como si un error afecta significativamente la capacidad de un jugador para jugar, o el juego o partido se ve interrumpido por fuerza mayor u otro evento.

5.12.1 Premio para Victoria de Juego

Un remake de partido no se dará si un administrador de torneo puede determinar que un equipo no pueda evitar la derrota. Los administradores de torneos pueden, pero no están obligados a hacerlo, utilizar cualquiera o todos los siguientes criterios para determinar si un equipo debe recibir una Victoria en el Juego.

- **Oro Diferencial.** Del total de oro ganado en el juego, un equipo ha ganado 57.5% o más de ese oro. Por ejemplo, si se ha ganado 10.000 de oro en el juego, el equipo líder ha ganado al menos 5.750 de oro como equipo.
- **Diferencial de Torretas Restante.** La diferencia en el número de torretas restantes entre los equipos es de ocho (8) o más.

- **Diferencial de Inhibidores Restantes.** La diferencia en el número de inhibidores de pie entre los equipos es de tres (3)
- **Diferencial de Torretas del Nexo Restante.** La diferencia en el número de torretas del nexo restantes entre los equipos es de dos (2).
- **Diferencial de Jugador de Reparación.** La diferencia en personajes de Jugador en vivo entre los Equipos es de al menos cuatro (4), con los temporizadores de muerte restantes en todos los Jugadores muertos siendo al menos cuarenta (40) segundos o más.
- **Straight Up GG.** En el momento de la dificultad técnica, no hay escenario que en opinión de los Oficiales de la Liga, pueda resultar en otra cosa que la victoria de un Equipo (por ejemplo, a los 45 minutos, un equipo gana y el Mid y el Jungler del equipo contrario tienen una ola de minions y se encuentran en la base enemiga).

5.13 Comenzar el juego más temprano

Se podrá avanzar el bracket siempre y cuando estén presente los dos equipos y estén de acuerdo con comenzar el game antes de tiempo. En caso de que un equipo no desee adelantar el match, se procederá a jugar con el horario determinado por la organización. En este caso se tendrá en cuenta la regla **5.6**.

5.14 Reporte de resultados

Los capitanes tendrán que tener una screenshot de la pantalla de puntuación en caso de que la administración pida la foto para comprobar resultados o disputas. El resultado tendrá que ser reportado en el canal de Discord #reportes o en el canal de Discord designado por un administrador de torneo. Una vez informado el resultado, el equipo contrario tendrá 10 minutos para discutirlo si parece incorrecto. Después de los 10 minutos sin reclamos, el resultado se cargará y el torneo continuará.

Si no se reportan resultados después de 1 hora desde el inicio, ambos equipos serán descalificados.

5.15 Espectadores

Los espectadores están prohibidos, a menos que sean administradores de torneos u observadores de la competencia.

6. Calendario de Torneo:

League of Legends				
Cono Sur	Fechas	Check in	Fin Check in	Inicio 1er game
Dia 1 (Ronda 128)	11-sep.			
Dia 1 Horario A		14:00 ART	14:45 ART	15:00 ART
Dia 1 Horario B		15:00 ART	15:45 ART	16:00 ART
Dia 2 (Ronda 64)	12-sep.	14:00 ART	14:45 ART	15:00 ART
Dia 2 (Ronda 32)		16:00 ART	16:45 ART	17:00 ART
Dia 3 (Octavos)	18-sep.	14:00 ART	14:45 ART	15:00 ART
Cuartos de Final	07-oct.	19:00 ART	19:45 ART	20:00 ART
Semi Final	23-oct.	14:00 ART	14:45 ART	15:00 ART
Final	13-nov.	15:00 ART	15:45 ART	16:00 ART
Showmatch	3-dic.	17:00 ART	17:45 ART	18:00 ART
Cono Norte	Fechas	Check in	Fin Check in	Inicio 1er game
Dia 1 (Ronda 128)	18-sep.			
Dia 1 Horario A		14:00 COT	14:45 COT	15:00 COT
Dia 1 Horario B		15:00 COT	15:45 COT	16:00 COT
Dia 2 (Ronda 64)	19-sep.	14:00 COT	14:45 COT	15:00 COT
Dia 2 (Ronda 32)		15:00 COT	15:45 COT	16:00 COT
Dia 3 (Octavos)	25-sep.	13:00 COT	13:45 COT	14:00 COT
Cuartos de Final	14-oct.	18:00 COT	18:45 COT	19:00 COT
Semi Final	24-oct.	13:00 COT	13:45 COT	14:00 COT
Final	13-nov.	16:00 COT	16:45 COT	17:00 COT
Showmatch	4-dic.	15:00 COT	15:45 COT	16:00 COT
Mexico	Fechas	Check in	Fin Check in	Inicio 1er game
Dia 1 (Ronda 128)	11-sep.			
Dia 1 Horario A		16:00 CDMX	16:45 CDMX	17:00 CDMX
Dia 1 Horario B		17:00 CDMX	17:45 CDMX	18:00 CDMX
Dia 2 (Ronda 64)	12-sep.	16:00 CDMX	16:45 CDMX	17:00 CDMX
Dia 2 (Ronda 32)		17:00 CDMX	17:45 CDMX	18:00 CDMX

Día 3 (Octavos)	18-sep.	14:00 CDMX	14:45 CDMX	15:00 CDMX
Cuartos de Final	19-oct.	18:00 CDMX	18:45 CDMX	19:00 CDMX
Semi Final	23-oct.	13:00 CDMX	13:45 CDMX	14:00 CDMX
Final	14-nov.	14:00 CDMX	14:45 CDMX	15:00 CDMX
Showmatch	5-dic.	14:00 CDMX	14:45 CDMX	15:00 CDMX

7. Juego limpio y violación de las reglas

La siguiente es una lista de reglas y prácticas desleales que podrían tener lugar durante el juego. Cualquier jugador atrapado en violación de estas reglas será advertido, suspendido o penalizado con una pérdida, bajo la discreción del árbitro.

El uso de hacks está absolutamente prohibido, en caso de que nos enteremos de cualquier uso de estos, el equipo involucrado será inmediatamente descalificado del torneo actual y prohibido de cualquier torneo futuro. Las cuentas de juego del equipo involucrado también serán reportadas directamente al developer del juego. Cualquier juego afectado por hacks será reiniciado.

Cualquier queja o informe sobre trucos o fallos DEBE ir acompañado de secuencias de vídeo o archivos de reproducción en los que se pueda comprobar el incidente. Todas las quejas que no estén respaldadas por archivos de vídeo o reproducción serán descartadas.

- Dejar que un oponente gane será castigado severamente.
- **La detección de violaciones de las reglas es responsabilidad exclusiva de los participantes, y deben ser reportados a la organización del torneo inmediatamente, sólo a través de su capitán o gerente.**
- Los jugadores no deben detener un partido en curso para quejarse de violaciones no relacionadas con el juego en curso.
- Las reglas de violación dentro del juego deben ser reportadas cuando suceden. Serán descartadas si son hechas después.
- La organización del torneo y los árbitros podrían denunciar violaciones al conjunto de reglas en nombre de los participantes.
- La competencia antideportiva o el comportamiento irrespetuoso hacia otro jugador o árbitro serán penalizados.
- Durante el torneo, los árbitros o administradores de torneos pueden determinar qué acciones pueden considerarse Antideportivas.
- Cualquier incitación, gesto o mala actitud dentro del propio juego puede ser penalizado por el árbitro.
- Las penalizaciones están bajo la discreción exclusiva del árbitro.

8. FAQ:

¿En qué plataforma se juega el torneo? – PC

¿Qué modo es? - **Summoner's Rift - Competitive Draft**

¿Puedo inscribirme de nuevo si no califico con mi equipo? - **No, pueden registrarse sólo una vez.**

¿Puedo jugar en más de un equipo? - **Los participantes pueden participar solamente en 1 equipo por torneo.**

¿Puedo transmitir en vivo los partidos ? - **Se permite transmitir en directo sus propios partidos hasta la ronda antes de los cuartos de final. Debe añadir "LAT G Challenge" al título y 5 minutos de retraso. Los cuartos de final en adelante no se pueden transmitir, ya que se hará por canales autorizados por el organizador del torneo.**

9. Fallo del Equipo

Cada equipo será responsable de su conexión a Internet y el hardware utilizado durante la competición. Los partidos no pueden ser suspendidos o pospuestos debido a problemas de hardware o conexión a Internet de cualquier jugador. En caso de fuerza mayor, la organización puede decidir la mejor opción para garantizar la integridad del torneo.

Si un ordenador del jugador falla durante un partido, el jugador puede reintentar la conexión a él. Si el jugador no puede volver el partido puede continuar con un suplente. Si después de que el tiempo de pausa ha expirado el equipo no puede conseguir su quinto jugador, puede continuar con 4.

10. Fallo del Equipo

- Si un ordenador del jugador falla durante un partido, el jugador puede reintentar la conexión al mismo. Si el jugador no puede volver, el partido continuará sin dicho jugador. Consulte el punto 5.10

11. Misc

- Los jugadores no pueden negarse a ser transmitidos en la transmisión en vivo por twitch.tv.
- La organización podrá ajustar las llaves cuando sea necesario.
- Después de cada juego, habrá un descanso de 5 minutos anunciado en el chat de Discord por los administradores.
- Los árbitros pueden ajustar las reglas si es necesario, informando a los equipos inscritos sobre el ajuste.

Registro de cambios

Cada cambio realizado en este documento será detallado en esta sección.

Versión	Fecha de carga	Notas
1.0	05/07/2021	Documento publicado
1.01	12/8/2021	Honduras agregado a Cono Norte
1.02	8/9/2021	Aclaración sobre cambios de jugadores