



**UNIVERSITY  
ESPORTS**



**TEAMFIGHT  
TACTICS**

The logo for Teamfight Tactics, featuring a stylized gold-colored graphic above the text. The graphic consists of a central shield-like shape with a smaller shield inside it, flanked by two trapezoidal shapes that resemble wings or armor pieces. Below the graphic, the words "TEAMFIGHT" and "TACTICS" are written in a bold, gold-colored, serif font, with "TACTICS" in all caps and "TEAMFIGHT" in a mix of caps and lowercase.

**Reglamento Temporada 5**

**2019 - 2020**

## Índice

<b>1. Introducción a Amazon University Esports: Temporada 5 (2019-2020)</b>	<b>4</b>
<b>2. Información general</b>	<b>4</b>
2.1 Participación	4
2.2 Reglamento general de Amazon University Esports	5
2.3 Aplicación del reglamento	5
2.4 Perfil del usuario	5
2.5 Comunicación	6
2.6 Vestimenta	6
<b>3. Normativa de inscripción</b>	<b>7</b>
3.1 Registro en la web de Amazon University Esports	7
3.2 Estudiantes Erasmus	7
<b>4. Formato</b>	<b>7</b>
4.1 Requisitos para ser jugador	8
4.2 Identificación	8
<b>5. Reglamento general de Teamfight Tactics</b>	<b>8</b>
5.1 Normativa base	8
5.2 Jugadores	9
5.3 Asistencia y horarios	9
5.4 Antes del partido	11
5.5 Durante el partido	11
5.6 Después del partido	11
5.7 Información adicional y aclaraciones	12
5.8 Solicitud de investigación	13
5.9 Reclamaciones	13
5.10 Penalizaciones	14
5.10.1 Faltas	14

5.10.2 Sanciones	15
<b>6. Clasificatorio interno de cada universidad</b>	<b>16</b>
6.1 Formato	16
6.2 Reglamento	18
6.3 Premios	19
<b>7. Fase de Split (liga regular)</b>	<b>19</b>
7.1 Formato de la liga	19
7.2 Reglamento	19
7.3 Sistema de puntos	20
7.4 Desempates	21
7.5 Final del split (Conferencia)	21
7.6 Premios	22
<b>8. Gran Final</b>	<b>22</b>
8.1 Premios	22
<b>9. Guía para realizar retransmisiones de Amazon University Esports</b>	<b>22</b>

# 1. Introducción a Amazon University Esports: Temporada 5 (2019-2020)

La competición de Amazon University Esports va dirigida a los estudiantes miembros de las 60 universidades inscritas en la liga. Para participar es imprescindible que estén matriculados a un mínimo de 6 créditos ECTS durante el curso paralelo a la temporada (2019-2020). No se permitirán inscripciones en clasificatorios de universidades en las que no se tenga matrícula.

La identificación de los jugadores es obligatoria y se deberá validar a través del correo universitario y mediante la entrega de una copia de la matrícula del curso vigente.

El correo universitario, juntamente con el resto de datos del jugador, deberá ser introducido en pestaña "Perfil" en [la web de Amazon University Esports](#).

La Temporada 5 (2019 - 2020) de Amazon University Esports se dividirá en dos splits:

Cada Split tendrá una duración predeterminada de 6 jornadas: 5 de liga más una última de playoffs.

El 1er Split dará comienzo en septiembre y terminará el mes de diciembre.

Las inscripciones del 1r Split se abrirán el 27 de septiembre y se cerrarán el 11 de noviembre a las 23:59 h.

El 2o Split dará comienzo en el mes de enero y terminará el mes de marzo.

Las inscripciones al 2o Split se abrirán el 9 de enero y se cerrarán el 9 de febrero a las 23:59h (Horario peninsular).

Los ganadores de cada Split, dos por conferencia (Aer, Aqua, Ignis y Terra), pasarán a la Gran Final que se celebrará en dos etapas: la etapa inicial se jugará online y la etapa final será presencial.

## 2. Información general

### 2.1 Participación

Para participar en la Temporada 5 de Amazon University Esports en Teamfight Tactics (TFT), será necesario pertenecer a una de las universidades inscritas en la liga y, de forma obligatoria, poseer una cuenta personal de League of Legends (Ej: AmazonUniversity), disponer de distintos mazos de juego acordes al formato establecido y formar parte del servidor de Amazon University Esports de [Discord](#) (principal plataforma de comunicación). Es indispensable introducir dichos requisitos en el perfil de usuario en la web de Amazon University Esports antes de tomar parte en cualquier competición.

Los estudiantes deben estar matriculados a un mínimo de 6 créditos en el curso 2019-2020 en la universidad que deseen representar.

No hay límite de jugadores inscritos por universidad.

Se permite la inscripción a todos los clasificatorios de distintos juegos que el jugador desee, pero en caso de ganar el clasificatorio interno de dos o más juegos, el jugador deberá elegir un único juego para representar su universidad durante la temporada 2019-2020.

Amazon University Esports no limita las inscripciones a jugadores de otras ligas. No obstante, si una competición externa no permitiera la participación de un jugador en Amazon University Esports, la liga tomará medidas al respecto.

## **2.2 Reglamento general de Amazon University Esports**

El reglamento general se ha decidido por parte de los organizadores de las distintas competiciones de Amazon University Esports. Estos se reservan el derecho a modificar estas reglas en cualquier momento y sin previo aviso. Todo cambio significativo que afecte al desarrollo de la competición será notificado a los inscritos por correo electrónico.

Es obligación de todos los usuarios haber leído el reglamento antes del inicio de la competición. El desconocimiento de éste no eximirá de culpa al infractor.

Cualquier cuestión, sugerencia o duda será atendida con el previo envío de un ticket en la página web.

## **2.3 Aplicación del reglamento**

Los usuarios del sitio aceptan todas reglas expuestas en esta normativa, así como las condiciones generales, bases legales, uso de cookies y normas de comportamiento expuestas en otros apartados del sitio.

Las normas indicadas en la información de cada torneo ajeno a la liga regular prevalecerán sobre las aquí expuestas. Al inscribirse en torneos u opens, el usuario acepta todas las reglas expuestas, así como también las indicadas en la información de cada evento.

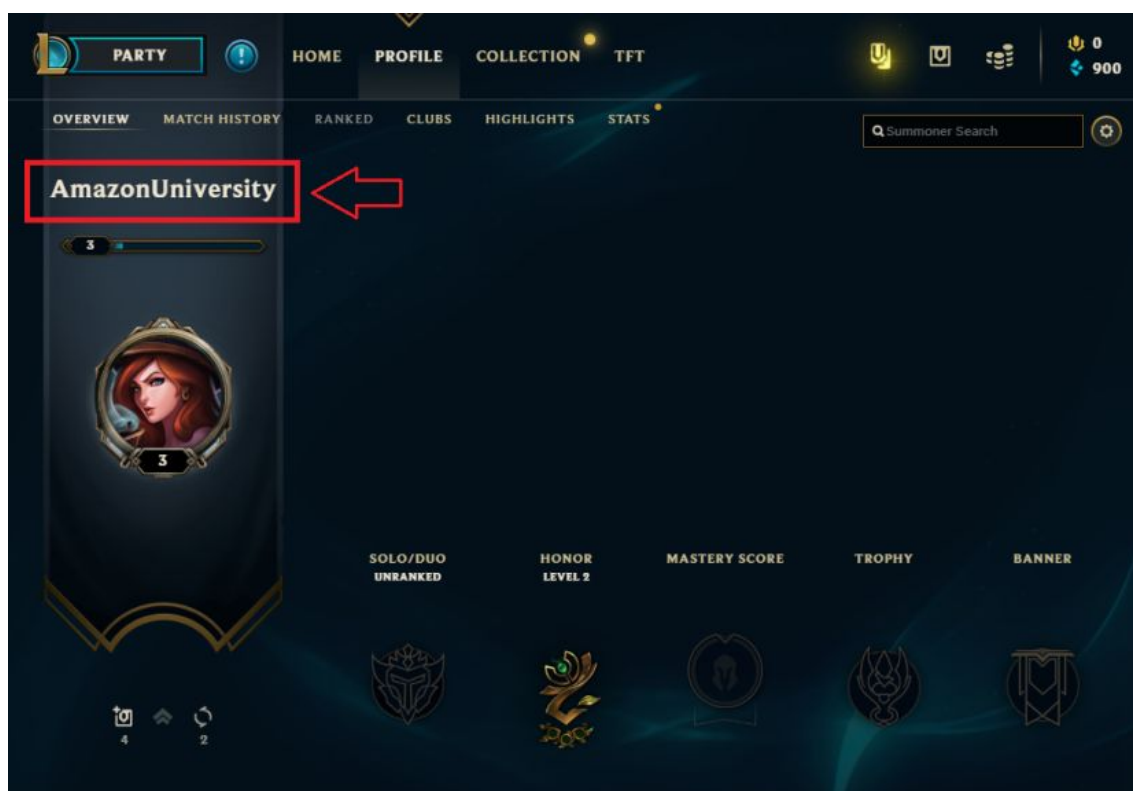
El incumplimiento de alguno de los puntos expuestos podría conllevar la expulsión del jugador de la competición.

La organización se guarda el derecho de tomar decisiones sobre los puntos no cubiertos en el reglamento.

## 2.4 Perfil del usuario

Cada usuario debe poseer una única cuenta en la web. Este puede configurarla como desee, siempre y cuando los datos introducidos sean veraces.

Para participar en cualquier evento es necesario rellenar el apartado Game ID (equivalente al nombre de invocador de League of Legends) correspondiente. Es responsabilidad de cada jugador cumplimentar el perfil de jugador con su única cuenta de juego personal. Bajo ningún concepto se permitirá el uso de cuentas secundarias durante el transcurso de la liga.



## 2.5 Comunicación

Toda la información respecto a la Temporada 5 (2019-2020) será publicada en la página web, y nuestro servidor de Discord de Amazon University Esports.

La información relacionada con la competición (formato de torneo, horarios, participantes, puntuaciones, etc.) deberá ser revisada regularmente por los jugadores con el fin de tener conocimiento sobre el transcurso de la liga. Se recomienda seguir los cambios de cada jornada en la web puesto que la falta de atención no eximirá a los jugadores de cualquier falta que pudieran llegar a cometer.

El canal de [Discord de Amazon University Esports](#) podrá ser utilizado para la publicación de noticias de forma paralela a la web y redes sociales, además de ser la herramienta de

comunicación por voz. No obstante, podrá ser empleado si en algún momento falla la otra vía de comunicación. Es imprescindible que los jugadores de Amazon University Esports dispongan de cuenta de Discord puesto que deberán comunicarse por voz cuando sea requerido.

## 2.6 Vestimenta

Será obligatorio el uso de las camisetas proporcionadas por la organización en los eventos presenciales. Además, no se permitirá la participación a jugadores que vistan con ropa de baño, de deporte y zapato no cerrado. No seguir las reglas de vestimenta será sancionado por parte de la organización.

## 3. Normativa de inscripción

Los estudiantes universitarios que deseen participar deben estar registrados en la web de Amazon University Esports y poseer [una cuenta de TFT](#). Deberán estar matriculados a un mínimo de 6 créditos durante el curso 2019-2020 en la universidad que deseen representar. Se solicitarán pruebas adicionales para formalizar la inscripción en caso de que la organización lo considere necesario.

No se permitirá el uso de Game ID, nombres de equipo o nombres de juego que contengan palabras malsonantes y/o puedan resultar ofensivos a la organización. Amazon University Esports notificará al jugador que incumpla este punto de la normativa y deberá cambiar el nombre de forma inmediata. En caso contrario, se expulsará al jugador/equipo de la competición.

### 3.1 Registro en la web de Amazon University Esports

Los jugadores deberán registrarse en la [web de Amazon University Esports](#) e introducir los datos requeridos para crear una cuenta de usuario, además deberán rellenar su perfil y añadir los Game ID de los juegos en los que vayan a inscribirse. Estos datos son indispensables para confirmar el estatus de los jugadores. Cada usuario deberá poseer una única cuenta en la web de Amazon University Esports.

### 3.2 Estudiantes Erasmus

Los estudiantes Erasmus se podrán inscribir mientras cumplan los requisitos mencionados anteriormente siempre y cuando tengan un documento que los acredite como estudiantes de la universidad que deseen representar. La participación en eventos presenciales es obligatoria para todos los jugadores clasificados.

Los estudiantes deberán estar matriculados para todo el año académico 2019-2020. No se aceptarán Erasmus que posean una matrícula para un solo cuatrimestre.

## 4.Formato

El formato de torneo será individual, por lo que una vez acabado el clasificatorio interno, se obtendrá un solo clasificado por universidad.

### 4.1 Requisitos para ser jugador

Los candidatos a jugadores de Tácticas Maestras deberán pertenecer a una universidad inscrita y estar matriculados en el curso 2019-2020. Deberán contar con una disponibilidad horaria suficiente como para poder jugar los encuentros en un horario variable de tarde/noche los fines de semana y, de forma excepcional, entre semana. Además deberán contar con disponibilidad para viajar en el momento que la organización lo solicite de cara a eventos presenciales.

### 4.2 Identificación

Es imprescindible rellenar los datos del perfil de jugador en la [web de Amazon University Esports](#) y poder ser identificable en todo momento. Los encuentros se disputarán online y se podrá requerir estar en el servidor de [Discord de Amazon University Esports](#) durante el transcurso del partido, disponiendo de micrófono y auriculares en caso de que la organización lo exija. Negar la identificación a un miembro de la organización podría llegar a suponer la expulsión de la competición.

## 5. Reglamento general de Teamfight Tactics

### 5.1 Normativa base

Todas las partidas seguirán este reglamento independientemente de la fase del torneo que se encuentre.

Las inscripciones del 1r Split se abrirán el 27 de septiembre y se cerrarán el 11 de noviembre a las 23:59 h.

Las inscripciones al 2o Split se abrirán el 9 de enero y se cerrarán el 2 de febrero a las 23:59h (Horario peninsular).

#### Servidor de juego

Todos los partidos se disputarán en el servidor de EUW.



## Mapa

Todos los partidos se disputarán en el mapa de TFT en modo normal y sin espectador.

## Creación de la partida

La creación de partida correrá a cargo de los jugadores. Sugerimos que el jugador con el nombre de invocador más cercano al inicio del alfabeto sea el encargado de crear la sala. (Ejemplo: En el caso de que los jugadores del partido fueran Ocelote, Huni, Jac0b0, Anikilo y Parri, el creador de la partida sería "Anikilo"). Se recomienda estar antes de la hora estipulada, así como usar el chat de la página web del partido para agilizar el proceso.

En caso de que el encuentro sea de menos de 8 participantes, se deberá lanzar la partida en modo normal y el juego buscará jugadores ajenos a la competición para poder completar la partida hasta llegar a 8 participantes. Una vez finalizada la partida, se efectuará el reparto de puntos acorde con la posición obtenida sin omitir la posición de los jugadores ajenos. Si un jugador de la competición queda en segundo puesto por detrás de la primera posición de un jugador ajeno a la competición, la puntuación máxima en esa partida sería de 9 puntos.

## 5.2 Jugadores

### Participantes

Podrán participar los jugadores que estén inscritos en el curso académico 2019 - 2020 en una universidad que esté inscrita en Amazon University Esports.

Se requerirá la identificación de los jugadores durante la fase final de cada torneo (Documento Nacional de Identidad o pasaporte y carnet de estudiante).

Los jugadores deben tener una cuenta de juego en el servidor de EUW.

## 5.3 Asistencia y horarios

Los jugadores deberán estar listos en el lobby 10 minutos antes de la hora fijada para el partido. En el caso de que el enfrentamiento sea a las 16:00 h será necesario que estén en el lobby a las 15:50 h. Si fuera un partido retransmitido por stream de Amazon University Esports, los jugadores deberán estar en el lobby 15 minutos antes. Además, tendrán que estar en los canales de Discord asignados (si fuera requerido).

Bajo ningún concepto una partida podrá dar comienzo si uno de los jugadores falta. Si no compareciera se tomará en cuenta apartado de penalizaciones por retraso:

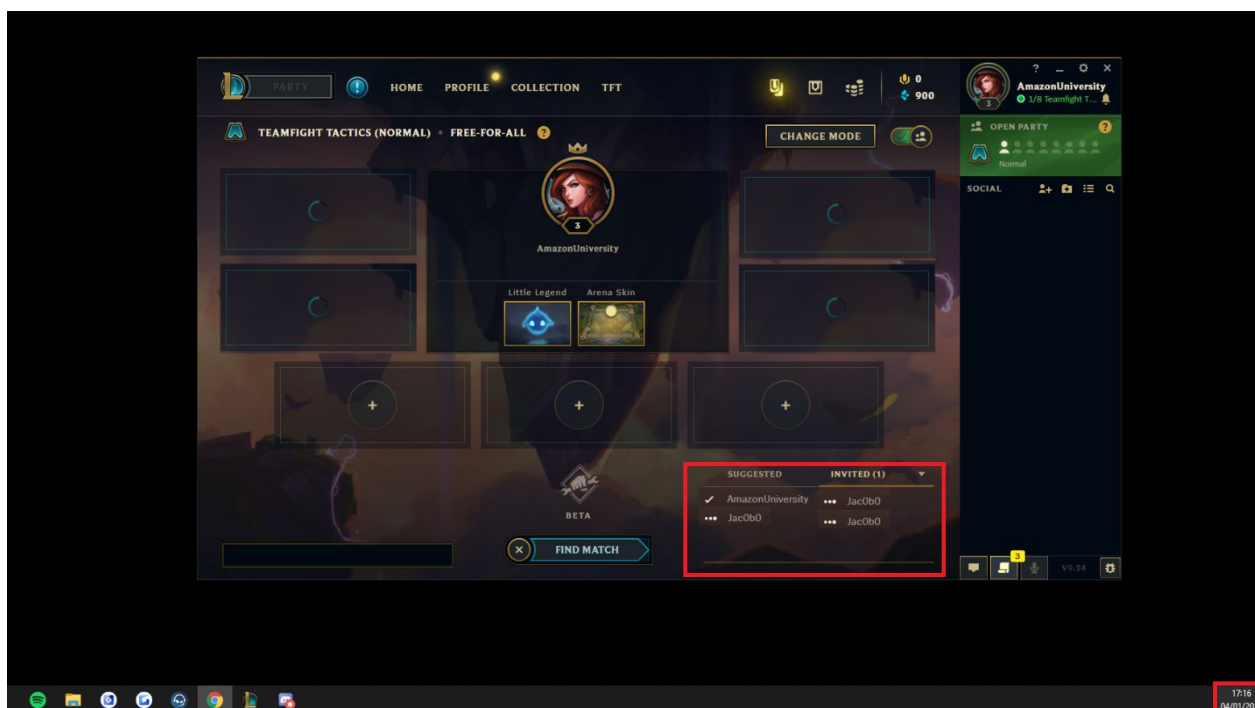
### Penalizaciones por retraso de la hora de comienzo del partido:

10 minutos – Último puesto en la primera partida.

No aparecer en la 2ª partida - Último puesto en todos los partidos.

En caso de haber varios jugadores que no estén presentes, se valorarán a todos como 8º puestos.

Para reclamar un 'No show' de algún jugador y poder comenzar la partida, debe de realizarse una captura. En la captura, debe apreciarse a todos participantes que estén a la hora indicada , la hora de la captura y la que están invitados los jugadores del equipo enemigo. Dichas capturas deben ser entregadas a los árbitros de la competición para validar la no comparecencia y poder comenzar la partida.



### Cambios de horarios y fecha (solo Fase de Split)

En caso de no jugarse en stream de Amazon University Esports, el horario de juego será el determinado por la página web. Se permite adelantar la fecha del encuentro hasta seis días antes del horario preestablecido. No obstante, Amazon University Esports no garantiza la presencia de un responsable de juego o administrador en horarios que no correspondan con los predeterminados, por lo que la resolución de posibles conflictos deberá ser gestionada y resuelta por los usuarios del partido. Se deberá jugar a la hora indicada en la página web en caso de que no haya consenso para establecer un horario de partido entre los jugadores. No se permitirá retrasar la fecha de juego de ningún partido pasada la hora fijada en web.

Para pactar dicho horario se podrá emplear cualquier medio (el chat de partido de la página web, Discord, etc) y, si fuera necesario, el abanderado de cada universidad. El acuerdo entre todos los jugadores debe quedar siempre reflejado en el chat de partido dentro de la web

por todas las partes para considerarse efectivo. De lo contrario, este se tomará como inválido.

La organización favorecerá a los jugadores que hayan colaborado ofreciendo varios horarios de partido con el objetivo de evitar un *no show* en el caso de que se produjera una incidencia con el nuevo horario pactado.

### **Partidas Retransmitidas por Stream de Amazon University Esports (solo fase Split)**

Se les comunicara con previo aviso a los jugadores correspondientes que vayan a jugar en Stream. Una vez se haya asignado la hora de juego queda inamovible dicha hora, siempre teniendo en cuenta los posibles retrasos que puede tener los enfrentamientos previos. Ningún jugador que se le haya comunicado que va a jugar en el stream de Amazon University Esports, podrá rechazarlo a no ser que se por causa mayor o dé motivos suficientes a la organización de ellos. En el caso de este incumplimiento se podrán tomar medidas contra el jugador, pudiendo conllevar la penalización.

## **5.4 Antes del partido**

### **Horarios**

Todos los horarios expuestos en la web corresponden al huso horario en el que se encuentre el usuario.

## **5.5 Durante el partido**

Protocolo de actuación frente a comportamientos antideportivos. Amazon University Esports sólo intervendrá ante faltas de respeto graves. Los árbitros que se encuentren moderando la competición en el momento de la incidencia decidirán o no si un jugador debe ser sancionado. La sanción podría llegar a la descalificación.

Así mismo cualquier indicio de suplantación de identidad en cualquier partida online y presencial, conlleva a la expulsión del o de los infractores si se demuestra su veracidad.

## **5.6 Después del partido**

Todas las partes deben tomar una captura de pantalla con el resultado final del juego. Los jugadores deberán introducir la posición en la que han quedado en cada partida en la web.



Las quejas y los datos adicionales sobre el partido deberán ser comunicados mediante un ticket en la página web o por Discord al responsable de juego pertinente, sean estos cualquier tipo de incidencia como trampas o faltas de respeto, etc. En ningún momento Amazon University Esports tolerará ningún tipo de falta de respeto o trampa hacia el adversario. No será penalizado el uso de emoticonos ni otros tipos de comunicaciones como la risa o la provocación de un personaje, siempre y cuando no sea de forma reiterada y con malicia. No obstante, recomendamos evitar su uso para prevenir posibles disputas.

## 5.7 Información adicional y aclaraciones

### Cambios de nombre

Sólo se dispondrá de dos cambios de nombre de invocador por jugador. El nuevo nombre de invocador deberá ser comunicado a la organización lo antes posible para que esta pueda tener la documentación constantemente actualizada. De no ser así, el jugador no podrá seguir participando en la liga por no poderse verificar la cuenta.

No se permitirá jugar con un nombre de invocador que no esté registrado en la página. Si se diera el caso, se dará por perdida la partida al jugador infractor. No se permitirá la participación a jugadores con cuentas baneadas. Si el ban es temporal, no se permitirá la participación en Amazon University Esports durante el período de penalización. Tampoco con ninguna cuenta secundaria. El intento de falsificación de cuentas podrá llevar a la expulsión de la competición.

## Uso de programas externos

Amazon University Esports permite el uso de programas *third-party* de ayuda o guía, siempre y cuando no afecten de forma directa al juego. No se permitirá el uso de este tipo de aplicaciones en fases presenciales.

Se aconseja utilizar lo mínimo el chat entre jugadores. Los comentarios pueden verse malinterpretados por lo que puedan llevar a un malentendido.

El respeto de los jugadores hacia sus competidores y/o a cualquier miembro de la administración es fundamental. No se tolerarán faltas de respeto de ningún tipo hacia miembros de Amazon University Esports siendo estos el staff o administración, responsables, abanderados o jugadores.

Todos los horarios expuestos en la web corresponden al huso horario en el que se encuentre el usuario.

## 5.8 Solicitud de investigación

Cualquier queja sobre un partido debe exponerse en la página web dentro del partido o del mismo modo por Discord al responsable de juego, comunicando cualquier tipo de incidencia, ya sean trampas o faltas de respeto. Destacar que Amazon University Esports no tolera ningún tipo de falta de respeto o trampa hacia el adversario en ningún momento

### Después del partido

Todas las partes deben tomar una captura de pantalla con el resultado final del juego. Los jugadores deberán introducir la posición en la que han quedado en cada partida en la web.

## 5.9 Reclamaciones

Las reclamaciones deben presentarse mediante protesta en la web de Amazon University Esports.

- **Protesta antes del partido:** cualquier tipo de protesta o comentario en relación al Game Id en web, comparecencia u otros hechos comprobables antes de empezar el partido deberán realizarse antes del comienzo del mismo. En el caso de no haber llegado a un acuerdo de día y hora, se comunicará una fecha y hora fijada por la organización. Si aún así se sigue sin jugar, el partido se le dará al jugador que más facilidades haya puesto en las negociaciones para jugarlo.
- **Protestas post-partido:** En el caso de querer presentar una protesta referente al transcurso de la partida, sospecha de terceras personas participantes no admitidas y/o suplantación de identidad.

En ambos casos, se deben aportar todas las pruebas posibles y con datos fiables (hora, jugadores etc.) con el fin de facilitar la decisión arbitral. En caso de que la protesta no se comunique en el tiempo especificado en esta normativa se desestimará la misma por estar fuera de la temporalidad indicada.

Si existe un desacuerdo en el resultado final, los jugadores deberán aportar pruebas donde se aclare el resultado del encuentro.

La organización de Amazon University Esports podría cancelar o modificar sin previo aviso cualquier evento o torneo debido a la falta de participación de los jugadores. Sólo los jugadores que estén físicamente en la final y que la disputen tienen derecho a los premios. Cualquier incomparecencia invalidará la entrega de premios a posibles ganadores.

Si no fuera posible terminar una partida, fase o torneo a causa de problemas ajenos a Amazon University Esports, se pospondrá hasta poderlo hacer sin que la competición se vea afectada.

## 5.10 Penalizaciones

### 5.10.1 Faltas

#### Protocolo de actuación frente a comportamientos antideportivos

Amazon University Esports sólo intervendrá ante faltas de respeto graves. Los árbitros que se encuentren moderando la competición en el momento de la incidencia decidirán o no si un jugador debe ser sancionado (la sanción podría llegar a la descalificación).

Se considerará falta cualquier acto emprendido por un jugador que cause un perjuicio a los derechos de algún otro jugador o a la integridad de la competición. En esta sección se describirán las faltas leves y graves.

Cualquier jugador con una falta grave será descalificado de la competición y excluido de todos los métodos de acceso al torneo durante al menos una temporada.

Cualquier acumulación de tres faltas leves acarrea una falta grave.

En esta sección se describirán las faltas leves y graves.

- No presentarse a la hora del partido acarrea una falta leve y sanción por retraso.
- No presentarse a la hora de un partido retransmitido por un stream de Amazon University Esports acarrea una falta grave y la pérdida del encuentro.
- La retransmisión de un partido sin cumplir las condiciones del stream por parte de un jugador acarrea una falta grave.

- La ayuda de terceros durante una partida conlleva una falta grave para todos los jugadores involucrados.
- El intento repetido de comunicación con el rival durante el transcurso de la partida. (El uso de emoticonos y comunicaciones del personaje dentro del juego queda excluido de esta regla.)
- Así mismo cualquier indicio de suplantación de identidad en cualquier partida online y presencial conlleva a la expulsión del infractor y/o infractores.

Cualquier tipo de comportamientos similares a los que se describirán a continuación serán calificados como conducta antideportiva, conllevando la expulsión del torneo y sanciones de varias temporadas:

- Difamación y/o insultos a otros participantes de la competición y/o a la organización tanto durante la realización del torneo como a posteriori, mediante conversaciones directas, chat de transmisión y/o Redes Sociales.
- Cualquier tipo de comentario racista, clasista o sexista en cualquier escenario.
- Intento repetido de manipulación de la normativa para el beneficio propio.
- Uso de la cámara durante las retransmisiones para ridiculizar y/u ofender a terceros.
- Pacto o amaño de partidos de la competición.

### 5.10.2 Sanciones

La organización del torneo se guarda el derecho de determinar la gravedad de la sanción.

Todos los programas de cheats están totalmente prohibidos y todo aquel que los utilice será expulsado de la competición.

Cualquier tipo de falsificación de cuentas de juego o el uso de cuentas que no pertenecen a los jugadores titulares o cualquier otra acción que pueda alterar la veracidad de la competición será castigada con la expulsión inmediata de la competición.

Los jugadores que se hayan inscrito con un nombre de equipo/jugador ofensivo, deberán hacer un cambio de nombre de forma inmediata o serán expulsados de la competición.

Amazon University Esports tomará medidas contra los participantes que estén inscritos en otras ligas con cláusulas de exclusividad.

Infringir cualquiera de las normas significa la descalificación inmediata del participante o pérdida parcial o total del partido.

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.

## 6. Clasificatorio interno de cada universidad

### 6.1 Formato

La inscripción del 1º Split comienza el día 27 de Septiembre y se cerrarán a las 23:59 del 11 de noviembre (Horario peninsular).

Las inscripciones al 2º Split se abrirán el 9 de enero y se cerrarán el 9 de febrero a las 23:59h (Horario peninsular).

Las fechas del torneo e inscripciones serán anunciadas en [nuestra página web](#), [redes sociales](#) y [Discord](#) de Amazon University Esports.

**Para poder participar en el clasificatorio interno será indispensable formar parte del servidor de Discord de Amazon University Esports, que será la principal herramienta de contacto entre jugadores y administradores.**

#### Servidor de juego

Todos los partidos se disputarán en el servidor de EUW.

#### Mapa

Todos los partidos se disputarán en el mapa de TFT en modo normal y sin espectadores.

#### Creación de la partida

La creación de partida correrá a cargo de los jugadores. Sugerimos que el jugador con el nombre de invocador más cercano al inicio del alfabeto sea el encargado de crear la sala. (Ejemplo: En el caso de que los jugadores del partido fueran Ocelote, Huni, Jac0b0, Anikilo y Parri, el creador de la partida sería "Anikilo"). Se recomienda estar antes de la hora estipulada, así como usar el chat de la página web del partido para agilizar el proceso.

En caso de que el encuentro sea de menos de 8 participantes, se deberá lanzar la partida en modo normal y el juego buscará jugadores ajenos a la competición para poder completar la partida hasta llegar a 8 participantes. Una vez finalizada la partida, se efectuará el reparto de puntos acorde con la posición obtenida sin omitir la posición de los jugadores ajenos. Si un jugador de la competición queda segundo por detrás de uno ajeno (1a posición), ganará 9 puntos.

#### Horario



Todos los partidos del clasificatorio interno del primer split se disputarán en un único fin de semana, en este caso del 16 al 17 de noviembre de 2019.

La primera ronda será el sábado 16 de noviembre las 16:30 (Horario peninsular). El resto de partidos dependerá del número de participantes en la universidad, pudiendo acabar el mismo sábado o teniendo que emplear el domingo. (Para más información, consultar la página web de Amazon University Esports una vez finalizado los periodos de inscripción).

Todos los partidos del clasificatorio interno del segundo split se disputarán en un único fin de semana, en este caso del 15 al 16 de febrero de 2020.

La primera ronda será el sábado 15 de febrero a las 16:00 (Horario peninsular). El resto de partidos dependerá del número de participantes en la universidad, pudiendo acabar el mismo sábado o teniendo que emplear el domingo. (Para más información, consultar la página web de Amazon University Esports una vez finalizado los periodos de inscripción).

Todos los partidos son a dos partidas, salvo la semifinal y final que serán a tres partidas

Estas partidas deben jugarse seguidamente con un máximo de 5 minutos entre partida y partida.

Formato eliminatoria por puntos. Los cuatro primeros jugadores de cada ronda pasarán a la siguiente fase de modo que se llegue a 8 jugadores para el siguiente emparejamiento (si lo hubiera).

La fase final del clasificatorio interno consistirá en 3 partidas. El jugador que obtenga la mayor suma de puntuaciones en su totalidad será proclamado ganador y representante de su universidad.

### **Sistema de puntos:**

El sistema por el que se registrará la competición y la clasificación será el siguiente:

1º - 12 puntos

2º - 9 puntos

3º - 8 puntos

4º - 6 puntos

5º - 5 puntos

6º - 3 puntos

7º - 2 puntos

8º - 1 punto

## Desempate

### 1er criterio de desempate

En caso de empate a puntos, el jugador con la suma de posiciones más baja (por lo tanto, más cercana a la primera posición (1)) en los tres partidos será el ganador, aunque el rival tenga la misma suma de puntos. (Ejemplo: Un jugador queda 3/5/5 y otro queda 2/4/6, aunque ambos sumen 16 puntos, el jugador con las posiciones 2/4/6 (12) sería el ganador del desempate frente al que obtuvo 3/5/5 (13).

### 2do criterio desempate

En caso de que el empate se mantenga, se decidirá a favor del jugador que haya quedado en mejor posición en la última partida.

## 6.2 Reglamento

Se aplicará el mismo contenido del apartado 5, con la excepción del apartado 5.3 que pasarán a ser los siguientes:

**Modificación del 5.3 (Cambios de horarios y fecha):** No se podrá modificar el horario de ningún partido expuesto en la hora fijada en la página web. TODOS los partidos se jugarán a la hora establecida. Se empezará el torneo el sábado a las 16:30 h y dependiendo del número de jugadores inscritos en la universidad, pudiendo terminar el mismo sábado ( Si hay 16 o menos jugadores ) o el domingo (Si hay más de 16 jugadores).

La única excepción se hará en las universidades con 8 jugadores o menos inscritos, donde estas podrán jugar a cualquier hora del fin de semana pero siendo las 18:00 h del domingo la hora límite para iniciar la ronda. Además ninguna de estas partidas serán retransmitidas por parte de Amazon University Esports.

### IMPORTANTE

- El resultado de los enfrentamientos se subirán en la página del enfrentamiento. Todos los jugadores deberán indicar en qué posición han quedado en cada partida del enfrentamiento.
- Es obligatorio que hagáis una captura de los resultados de las partidas, ya que, en caso de haber algún problema, esa será la prueba del ganador.
- Ninguna partida podrá ser retransmitida sin cumplir la normativa de retransmisiones.
- No hay limitación de jugadores inscritos por universidad.
- Los jugadores deben verificar su matrícula durante el registro, adjuntando un correo electrónico válido de su universidad.

- En caso de que la organización lo considere necesario se podrán solicitar pruebas adicionales para formalizar la inscripción.
- Se permite la participación en varios juegos, pero en el caso de clasificarse en dos o más juegos deberá elegir un único juego al que representar.
- No está permitido que el mismo jugador juegue en el torneo por diferentes equipos.
- No se permitirá competir con un nombre de jugador/equipo que sea ofensivo o contenga palabras malsonantes.

### 6.3 Premios

El jugador que gane el torneo de la fase previa representará a su universidad en TFT y disputará la fase inicial de Conferencias.

## 7. Fase de Split (liga regular)

### 7.1 Formato de la liga

Una vez elegidos los representantes de cada universidad serán divididos en cuatro conferencias (Aqua, Terra, Ignis y Aer). A su vez, cada conferencia será dividida en dos sub conferencias o grupos ("A" y "B") que formarán dos liguitas independientes. Los dos mejores jugadores de cada grupo pasarán a la final del Split.

**Para poder participar en la fase de liga, será indispensable formar parte del servidor de Discord de Amazon University Esports, que será la principal herramienta de contacto entre jugadores y administradores.**

### 7.2 Reglamento

El reglamento se ceñirá a lo expuesto del apartado 5.

En cuanto al formato:

Dentro de cada sub conferencia cada jornada será de 3 partidas contra el resto de jugadores para un total de 4 jornadas.

#### Creación de la partida

La creación de partida correrá a cargo de los jugadores. Sugerimos que el jugador con el nombre de invocador más cercano al inicio del alfabeto sea el encargado de crear la sala. (Ejemplo: En el caso de que los jugadores del partido fueran Ocelote, Huni, Jac0b0, Anikilo y

Parri, el creador de la partida sería “Anikilo”). Se recomienda estar antes de la hora estipulada, así como usar el chat de la página web del partido para agilizar el proceso.

En caso de que el encuentro sea de menos de 8 participantes, se deberá lanzar la partida en modo normal y el juego buscará jugadores ajenos a la competición para poder completar la partida hasta llegar a 8 participantes. Una vez finalizada la partida, se efectuará el reparto de puntos acorde con la posición obtenida sin omitir la posición de los jugadores ajenos. Si un jugador de la competición queda segundo por detrás de uno ajeno (1a posición), ganaría 9 puntos.

### **Horario**

El horario establecido para jugar las jornadas normales será a las 17:00 h del domingo. Todo estos partido se podrán adelantar (lease punto 5.3) pero nunca atrasar. En caso de ser *streamado* por Amazon University Esports se fijará un horario inamovible.

## **7.3 Sistema de puntos**

En función de la posición en cada partida el jugador recibirá los siguientes puntos:

1º - 12 puntos

2º - 9 puntos

3º - 8 puntos

4º - 6 puntos

5º - 5 puntos

6º - 3 puntos

7º - 2 puntos

8º - 1 punto

La puntuación final de la jornada será la suma de la puntuación obtenida en las 3 partidas. Esta puntuación servirá para determinar la posición del jugador en la jornada, asignandole de igual manera los puntos mencionados anteriormente:

1º - 12 puntos

2º - 9 puntos

3º - 8 puntos

4º - 6 puntos

5º - 5 puntos

6º - 3 puntos

7º - 2 puntos

8º - 1 punto

Aquellos dos jugadores de cada grupo cuya suma de puntos en las cuatro jornadas de liga sea la más alta se clasificarán para jugar la final split.

## 7.4 Desempates

### Empate por puntos en la jornada

#### 1er criterio de desempate

En caso de empate a puntos, el jugador con la suma de posiciones más baja (por lo tanto, más cercana a la primera posición (1)) en los tres partidos será el ganador, aunque el rival tenga la misma suma de puntos. (Ejemplo: Un jugador queda 3/5/5 y otro queda 2/4/6, aunque ambos sumen 16 puntos, el jugador con las posiciones 2/4/6 (12) sería el ganador del desempate frente al que obtuvo 3/5/5 (13).

#### 2ndo criterio desempate

En caso de que el empate se mantenga, se decidirá a favor del jugador que haya quedado en mejor posición en la última partida.

### Empate por puntos a final de liga

#### 1er criterio de desempate

En caso de empate a puntos, el jugador con la suma de posiciones más baja (por lo tanto, más cercana a la primera posición (1)) en las jornadas será el ganador, aunque el rival tenga la misma suma de puntos. (Ejemplo: Un jugador queda 7/5/5/6/3 y otro queda 6/2/4/6/7, aunque ambos sumen 23 puntos, el jugador con las posiciones 6/2/4/6/7 (25) sería el ganador del desempate frente al que obtuvo 7/5/5/6/3 (26).

#### 2ndo criterio de desempate

En caso de que el empate se mantenga, se decidirá a favor del jugador que haya quedado en mejor posición en la última jornada.

## 7.5 Final del split (Conferencia)

La final del split contará con 16 jugadores que se repartirán en dos lobbies. Estos estarán formados por los dos primeros clasificados del grupo 1 y del grupo 2 de cada conferencia, sumando un total de 4 jugadores por conferencia.

Para determinar los 8 jugadores que jugarán el último lobby de la final, se enfrentarán los clasificados en primera posición del grupo 1 contra los clasificados en segunda posición del grupo 2. El lobby paralelo estará formado por los clasificados en primera posición del grupo 2 contra los clasificados en segunda posición del grupo 1. Por lo que ambos lobbies de la semifinal estarán formados por 4 jugadores clasificados en primera posición de cada conferencia y 4 segundos clasificados en segunda posición.

Los jugadores que obtengan las 4 mejores posiciones en la final del 1er Split en las 3 partidas de las que estará formada, serán los finalistas clasificados para la Gran Final. Se seguirán los mismos criterios de desempate que en la liga regular.

El 2do split se jugará siguiendo el mismo formato que el anterior para determinar los 4 jugadores que cerrarán el lobby de la Gran Final. Los ganadores del 1er Split no podrán inscribirse para participar en el 2do split.

En el caso que un jugador clasificado no pudiera asistir a cualquier torneo presencial vinculado a la competición de Amazon University Esports, se contará con el siguiente jugador clasificado.

## 7.6 Premios

Los cuatro ganadores de cada split serán los representantes en La Gran Final. Esta será presencial y decidirá al campeón universitario de TFT Amazon University Esports.

## 8. Gran Final

La Gran Final se llevará a cabo entre los 8 jugadores representantes de dos Splits. Dando una final a 8, donde jugarán todos contra todos.

Las fechas, premios y número de partidas a jugar en esta fase están aún por determinar.

### 8.1 Premios

Por determinar.

## 9. Guía para realizar retransmisiones de Amazon University Esports

- Será obligatorio cumplir con los códigos de conducta de la plataforma en la que se esté realizando la retransmisión y/o subida de contenido.

- Será necesario obedecer la normativa de comportamiento de dicha liga si se deseara retransmitir algún enfrentamiento. No se permitirá ninguna falta de respeto, vocabulario y/o conducta inadecuada.
- Bajo ningún concepto se permitirá una retransmisión de un partido si hay algun stream oficial de Amazon University Esports o IESports en activo en cualquiera de estos enlaces:

[https://twitter.com/University\\_ES](https://twitter.com/University_ES)

[https://twitter.com/IESports\\_es](https://twitter.com/IESports_es)

<https://www.twitch.tv/universityesportstv>

No todas las retransmisiones oficiales se harán por los canales propios de ambas ligas. En ocasiones se usarán canales externos, por lo que será necesario realizar esta comprobación con antelación. Las retransmisiones oficiales están programadas con un día de antelación.

- Deberán estar definidos los siguientes parámetros en el título del streaming:
  - Nombre de la liga [Amazon University Esports] o [IESports]
  - Nombre del juego [LoL/CR/HS/etc.]
  - Nombres de los equipos del enfrentamiento.
  - Número de la jornada que se disputa.
- Bajo ninguna circunstancia se permitirá utilizar el nombre de alguna de las ligas en el título si no se está jugando un partido oficial de las mismas.
- Será necesario usar el logo propio de la liga y posicionarlo en un lugar visible en cuanto a tamaño y ubicación (el cual se podrá descargar en apartado de recursos de "Sala de prensa").
- El incumplimiento de alguno de los puntos anteriores supondrá una falta grave.

*Ningún administrador ni parte del staff de Amazon University Esports está autorizado a pedir cuentas y/o claves personales a ningún usuario. Cualquier petición similar por parte de un usuario ajeno o no a Amazon University Esports, deberá ser comunicada lo antes posible a cualquier responsable de juego o miembro de Amazon University Esports.*

*Esta normativa será válida en cualquier contexto exceptuando situaciones extraordinarias como la caída de la página web o del servidor de juego o cualquier otro caso que afecte al desarrollo de la competición.*

*El Reglamento General se estableció por los administradores de Amazon University Esports. Estos se reservan el derecho a modificar la normativa en cualquier momento y sin previo aviso.*

*Es obligación de todos los participantes haber leído reglamento.*