



## NORMAS DEL TORNEO

Para participar y poder optar a los premios ofertados, cada jugador deberá **aceptar** y seguir **sin excepción** las normas descritas a continuación:

1. El equipo deberá contar con un mínimo de **dos integrantes que sean actualmente estudiantes de la Universidad Europea**.
2. El capitán del equipo deberá rellenar **todos** los campos del formulario de inscripción\*.

*\*La organización se guarda el derecho a cambiar o añadir algún campo si lo considera necesario para el correcto funcionamiento de la competición.*

3. El **máximo rango** de los participantes debe ser **Diamante V** (inclusive). A su vez, el **mínimo requerido** será el **nivel 30**.
4. Los equipos tendrán un **mínimo de cinco jugadores** y un **máximo de siete**, pudiendo contar con **dos suplentes por equipo**, los cuales deberán ser registrados por el capitán en el formulario de inscripción.
5. Los suplentes podrán participar en cualquiera de las partidas del torneo.

6. Se podrá utilizar un **Placeholder\*** siempre y cuando se informe a la organización y al equipo rival de cuál es el campeón seleccionado.

*\*Se entiende por Placeholder un campeón aleatorio que se selecciona en vez de otro por urgencia de draft. (Ejemplo: tengo first pick y quiero asegurar a Ashe, pero no soy el ADC y no la tengo. Aviso a organización, selecciono a Teemo y, cuando acabe el draft, se realiza un remake, cambiando a Teemo por Ashe).*

7. No está permitida ningún tipo de **ayuda** o **cheats** a la hora de jugar.
8. Durante la partida, los jugadores sólo podrán hablar por chat de voz, utilizando para ello cualquier aplicación con este fin (Skype, TeamSpeak, Discord, etc.), pudiendo utilizar el chat de texto del juego para comunicarse con el equipo contrario.

9. El nombre del equipo o de invocador de los jugadores **no puede ser ofensivo** (racista, sexista...).
  
10. En caso de conductas poco deportivas (flameo, insultos...) hacia el equipo propio o rival durante la competición, el equipo culpable será penalizado en el siguiente orden:
  - a. Bans perdidos de cara al siguiente draft.
  - b. Penalización de partidos sin jugar.
  - c. Descalificación.
  
11. Si alguno de los participantes no está presente a la hora fijada para comenzar la partida, se le permitirá un margen de **10 minutos** para conectarse. Una vez transcurridos estos 10 minutos, **cada minuto de espera equivaldrá a un ban menos en esa misma partida**. Si tras 14 minutos el participante no ha aparecido, se dará la partida por ganada al equipo rival.
  
12. **Una incomparecencia** no será penalizada más allá de perder el partido en cuestión. **Dos incomparecencias** será motivo de pérdida de puntos\*. **Tres incomparecencias** significarán la descalificación del equipo en la competición.

*\*La organización se reserva la decisión de elegir cuántos puntos se descontarán.*