

ANEXO IV

“Torneo Copa BA Gaming”

REGLAMENTO *LEAGUE OF LEGENDS*

El presente REGLAMENTO, conjuntamente con las BASES Y CONDICIONES aprobadas por el ORGANIZADOR constituye el encuadre regulatorio de la competencia de “*LEAGUE OF LEGENDS*”, a desarrollarse en el marco del “**TORNEO Copa BA Gaming**”, conforme los plazos establecidos en las BASES y CONDICIONES.

1.- VIGENCIA, CRONOGRAMA Y ETAPAS DE LA COMPETENCIA:

La COMPETENCIA de “*LEAGUE OF LEGENDS*” se desarrollará desde el día 28 de octubre de 2024 a las 18 horas, 00 minutos, 00 segundos y culmina a las 23 horas, 59 minutos, 59 segundos del día 21 de diciembre de 2024, de conformidad con las siguientes etapas y cronograma:

Etapa	Fecha	Modalidad
Inscripciones	28/10/2024 - 24/11/2024	Virtual
Anuncio de Brackets	27/11/2024	Virtual
Etapa Clasificatoria	29/11/2024 - 08/12/2024	Virtual
Semifinal	13/12/2024 – 15/12/2024	Virtual
Final	21/12/2024	Presencial

Los horarios de las distintas etapas del TORNEO serán publicados con veinticuatro (24) horas de anticipación al inicio de la etapa en servidor de Discord Oficial (<https://discord.com/invite/gKA2TXB4WN>) y en la plataforma *TDJ.GG*.

Por este mismo medio, se comunicarán las fechas correspondientes a la Etapa Clasificatoria.

No se admitirán solicitudes de cambios de las fechas y horas establecidas por el ORGANIZADOR para las partidas.

2.- CANALES DE COMUNICACIÓN:

El canal de comunicación oficial mediante el cual se efectuarán las comunicaciones o anuncios del

“Torneo Copa BA Gaming” será el Discord Oficial: (<https://discord.com/invite/gKA2TXB4WN>).

3.- MODIFICACIONES DEL REGLAMENTO:

El ORGANIZADOR se reserva el derecho de modificar a su criterio el REGLAMENTO antes del inicio de la COMPETENCIA sin previo aviso, así como disponer ajustes y correcciones durante la competencia para solucionar cualquier incidencia.

Las reglas que resulten modificadas no se aplicarán de manera retroactiva, es decir, no podrán utilizarse para juzgar situaciones anteriores a su entrada en vigencia.

4.- CAPITÁN DEL EQUIPO:

Cada EQUIPO PARTICIPANTE deberá elegir un CAPITÁN, el cual deberá ser indicado en apartado correspondiente del formulario de inscripción.

El CAPITÁN será el encargado de formalizar la inscripción del EQUIPO y, asimismo, de llevar a cabo las comunicaciones con el ORGANIZADOR de la COMPETENCIA mediante el canal oficial determinado.

El CAPITÁN será responsable de informar a todo el equipo las comunicaciones del ORGANIZADOR.

El CAPITÁN será responsable de revisar que las cuentas se encuentren actualizadas en las fichas de equipo (formulario de inscripción) y en la plataforma de torneo *TDJ.GG* y de cumplimentar las restantes obligaciones que le asigna el presente REGLAMENTO.

En caso que el CAPITÁN designado por el EQUIPO abandone la competencia, el EQUIPO PARTICIPANTE deberá designar un nuevo CAPITÁN en el plazo de veinticuatro (24) horas hábiles.

5.- DE LOS PARTICIPANTES:

- Los EQUIPOS PARTICIPANTES deberán contar con una cuenta en *TDJ.GG* (<https://tdj.gg/>), condición excluyente para participar en la presente COMPETENCIA y denunciar en el formulario de inscripción su nombre de invocador actualizado y su *Riot ID*. La COMPETENCIA se llevará a cabo a través de dicha plataforma.
- Los EQUIPOS PARTICIPANTES que formen parte del TORNEO deben poseer una cuenta por miembro del EQUIPO en el servidor de Latinoamérica Sur habilitada para torneos de reclutamiento en línea. Si algún jugador posee más de una cuenta, deberá obligatoriamente indicar su cuenta de mayor rango y actividad al momento de inscripción. Para que el resultado de las partidas sea válido es obligatorio el uso de los códigos de la COMPETENCIA proporcionados por *TDJ.GG* a fin que el resultado quede validado oficialmente. En el caso de que ocurra algún error con el código, deben informar previamente al personal del staff del TORNEO y/o COMPETENCIA.

- El hecho de participar en la presente COMPETENCIA implica el conocimiento y aceptación de pleno derecho, por parte de todos los PARTICIPANTES del EQUIPO, de todo el contenido de este REGLAMENTO y de las BASES Y CONDICIONES que rigen el TORNEO, como así también la aceptación de las modificaciones e interpretaciones que pudiera realizar el ORGANIZADOR sobre cualquier cuestión no prevista en ellos, lo que no generará derecho a reclamo alguno, ni tampoco ningún derecho indemnizatorio ni expectativa económica.
- Ningún PARTICIPANTE podrá alegar desconocimiento del presente REGLAMENTO ni de las BASES Y CONDICIONES que rigen el TORNEO. Los PARTICIPANTES que no cumplan con lo establecido en las BASES Y CONDICIONES y/o este REGLAMENTO serán descalificados de la COMPETENCIA y/o el TORNEO.
- En caso de duda, en relación a la interpretación del presente REGLAMENTO o a cuestiones que no estén específicamente reguladas en el presente, será el ORGANIZADOR quien definirá el temperamento a adoptar, debiendo los PARTICIPANTES ajustar su conducta a los definido por este.
- Los PARTICIPANTES podrán abandonar la COMPETENCIA en el momento que lo deseen.
- Los PARTICIPANTES no deberán revelar el resultado de las partidas grabadas hasta que las mismas sean transmitidas por los canales oficiales de la COMPETENCIA.
- No podrán participar del TORNEO aquellos jugadores y equipos profesionales que hayan participado en alguna competencia profesional oficial organizada por el propietario de la licencia (*publisher*) del juego mencionado en el apartado 1, durante el transcurso del último año.

6.- EQUIPOS PARTICIPANTES:

Los EQUIPOS PARTICIPANTES ascenderán, como máximo, a un total de doscientos cincuenta y seis (256), y deberán contar con la cantidad de integrantes titulares establecida en las BASES Y CONDICIONES de forma obligatoria. La inscripción de suplentes será opcional y la designación de los mismos deberá ajustarse a la cantidad máxima establecida en las BASES Y CONDICIONES.

La selección de los mismos se efectuará por orden de prelación al momento de la inscripción.

Serán EQUIPOS PARTICIPANTES los primeros doscientos cincuenta y seis (256) equipos en inscribirse que cumplieren lo establecido en el presente REGLAMENTO y en las BASES Y CONDICIONES, aprobadas por el ORGANIZADOR.

El ORGANIZADOR comunicará tal circunstancia a través del email denunciado al momento de la inscripción.

En caso de no alcanzarse el máximo dispuesto de EQUIPOS PARTICIPANTES, se efectuará la competencia con los EQUIPOS que se hayan inscripto en cumplimiento cabal de las regulaciones mencionadas.

7.- ETAPAS CLASIFICATORIAS:

Todas las etapas clasificatorias se llevarán a cabo bajo la modalidad virtual a través de la plataforma del Videojuego “*League Of Legends*” (<https://www.leagueoflegends.com/es-es/>).

La hora, fecha y sala de la partida serán anunciadas a través del canal de comunicación oficial <https://discord.com/invite/gKA2TXB4WN> y la plataforma *TDJ.GG*.

8.- SEMIFINAL:

Los EQUIPOS PARTICIPANTES que clasifiquen para avanzar en las distintas etapas de la competencia serán comunicados a través del canal de comunicación oficial <https://discord.com/invite/gKA2TXB4WN> y la plataforma *TDJ.GG*.

Asimismo, en el caso de la SEMIFINAL, El ORGANIZADOR comunicará tal circunstancia a través de la dirección de correo electrónico denunciado al momento de la inscripción.

9.- FINAL:

La final se llevará a cabo bajo la modalidad presencial dentro de los límites de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, lugar a definir por el ORGANIZADOR.

El lugar y la hora de las partidas será anunciada a través del canal de comunicación oficial <https://discord.com/invite/gKA2TXB4WN> y la plataforma *TDJ.GG*.

La hora en que los EQUIPOS FINALISTAS deben apersonarse en el evento será informada con 48 hs de anticipación a la fecha del mismo.

El ORGANIZADOR definirá el medio y afrontará el costo de los traslados de aquellos finalistas que residan fuera del Área Metropolitana de Buenos Aires (AMBA).

10.- EQUIPOS FINALISTAS:

Los EQUIPOS PARTICIPANTES que clasifiquen para la FINAL del TORNEO serán comunicados a través del canal de comunicación oficial <https://discord.com/invite/gKA2TXB4WN> y la plataforma *TDJ.GG*.

Asimismo, el ORGANIZADOR comunicará tal circunstancia a través del email denunciado al momento de la inscripción.

Alcanzaran la calidad EQUIPOS FINALISTAS aquellos equipos hayan superado las etapas clasificatorias previas y no hayan infringido el marco regulatorio, ocasionando su descalificación.

11.- PREMIOS:

El ORGANIZADOR otorgará premios a los miembros titulares de los EQUIPOS FINALISTAS.

El premio consistirá en un Kit Gamer de alto rendimiento, aptos para juegos competitivos, conformados por:

- a) UN (1) mouse gamer,
- b) UN (1) teclado gamer y
- c) UN (1) Auriculares over ear gamer.

EL ORGANIZADOR podrá establecer un PREMIO superior en sus características para los EQUIPOS FINALISTAS, haciendo una distinción en relación a los EQUIPOS GANADORES, al momento de la asignación de los PREMIOS.

12.- MODERADORES - PERSONAL DEL ORGANIZADOR

Las distintas etapas del TORNEO estarán controladas por un equipo de moderadores, el cual estará liderado por un MODERADOR PRINCIPAL.

El MODERADOR PRINCIPAL será el representante del ORGANIZADOR durante el desarrollo del TORNEO y tomará las decisiones reservadas para el ORGANIZADOR por REGLAMENTO (por sí, a través del equipo de moderadores).

En caso de duda, el MODERADOR PRINCIPAL será el intérprete inmediato del REGLAMENTO y de las BASES Y CONDICIONES que rigen el TORNEO, en pos de mantener el espíritu del juego.

Los moderadores serán los responsables de dirigir la partida y hacer que las reglas se cumplan en cada enfrentamiento. Las decisiones a las que arriben los MODERADORES serán definitivas e irrecurribles.

Funciones de los moderadores

- Controlar que los miembros del equipo estén en condiciones de jugar al inicio de la partida.
- Verificar la composición de los equipos.
- Anunciar el inicio de la partida.
- Confirmar el final de la partida y el resultado de la misma.
- Informar a los EQUIPOS PARTICIPANTES sobre la situación de la partida en caso de que la misma presente fallas, pausas o algún motivo que afecte el enfrentamiento entre los EQUIPOS.
- Disponer la descalificación automática de los EQUIPOS PARTICIPANTES ante la violación de las regulaciones aplicables.
- Evaluar las situaciones que se planteen en medio de la partida para tomar la decisión adecuada siempre en el marco de las reglas de la COMPETENCIA.

El MODERADOR PRINCIPAL se apoyará en el EQUIPO DE MODERADORES para dictaminar sobre hechos relacionados con el juego, incluyendo el reinicio, la reanudación o no de una partida y el resultado del partido.

Se deja expresa constancia que el listado que antecede tiene carácter enunciativo.

13.- DESARROLLO DE LA COMPETENCIA:

- **Asistencia y tolerancia:** Los EQUIPOS PARTICIPANTES deberán entregar la composición de los equipos con una antelación de cuatros (4) horas. al inicio de la partida. Habrá quince (15) minutos de tolerancia a partir de la hora indicada en la plataforma *TDJ.GG*. para estar en la Sala del juego. Finalizado este tiempo el EQUIPO que no se presente obtendrá el puntaje mínimo para considerarse ganador de la partida. Los moderadores confirmarán y registrarán los resultados.
- **Equipos completos:** Solo podrán ingresar a la sala de juego EQUIPOS COMPLETOS. Son equipos completos aquellos que tengan cinco (5) jugadores. Los equipos incompletos quedarán fuera del TORNEO. Cada CAPITÁN de equipo deberá verificar que cada miembro de su EQUIPO ha finalizado los ajustes de juego previstos antes de establecer una Partida Registrada. Cualquier error en la verificación no será motivo para un reinicio de partida luego de establecerse la Partida Registrada.
- **Sala de juego:** Todas las partidas se jugarán en el servidor en vivo para Latinoamérica Sur al momento de disputarse el enfrentamiento. Los equipos deberán ingresar a la sala usando el código de partida provisto por TDJ.GG.
- **Nombres de equipo y jugadores:** El ORGANIZADOR se reserva el derecho de rechazar un nombre de equipo o jugador que se considere vulgar, ofensivo o discriminatorio, bajo pena de descalificación en caso de negativa a cambiarlo.
- **Cambios en los equipos:** Solo está permitido que los equipos cambien jugadores antes del inicio de la partida, una vez iniciada la misma no podrán hacer cambios. Con excepción, iniciada la partida y hasta tres (3) minutos desde el inicio, podrán realizarse cambios por fuerza mayor, con autorización del ORGANIZADOR. En tales casos, deberán estar de acuerdo ambos EQUIPOS PARTICIPANTES.

Dentro del Discord del **TORNEO Copa BA Gaming**

<https://discord.com/invite/gKA2TXB4WN>) habrá un canal llamado #cambios en donde cada equipo detallará el cambio que realiza, de esta forma todos los EQUIPOS PARTICIPANTES podrán estar informados de estos cambios. Cada EQUIPO PARTICIPANTE será responsable de leer los cambios en este canal.

- **Desconexiones:** Si un PARTICIPANTE se desconecta debido a problemas de red, se les permitirá volver a conectarse al juego mientras el partido sigue en curso.
- **Coach o Entrenadores:** Los EQUIPOS PARTICIPANTES podrán contar con entrenadores. Los entrenadores tienen derecho a estar en el chat de voz de los equipos y podrán hablar únicamente en los siguientes casos:
 1. Fase de Selección y bloqueo de campeones. (una vez terminada esta fase, los entrenadores deberán desconectarse del chat de voz).

2. Entre medio de partidas, antes de iniciar el siguiente enfrentamiento (en series al mejor de tres o al mejor de cinco).

Una vez terminada esta fase, los entrenadores deberán desconectarse del chat de voz.

El ORGANIZADOR podrá habilitar que los entrenadores hablen si existen pausas técnicas de extensa duración (ej. más de diez minutos). Si no existe la autorización expresa del ORGANIZADOR, el canal se encuentra inhabilitado.

- Formato del TORNEO. El TORNEO contará con un cupo limitado:
 1. Plataforma: PC.
 2. Equipos: 256.
 3. Jugadores: 5 principales y hasta 3 suplentes.
 4. Servidor: Latinoamérica Sur (LAS).
 5. Tipo de partida: TORNEO de reclutamiento 5v5.
 6. Mapa: Grieta del Invocador.
 7. Formato: Eliminación directa.
- **Responsabilidad de los PARTICIPANTES:** Los PARTICIPANTES deberán contar con su propio equipamiento, siendo responsables de: la protección y funcionamiento de su PC, estabilidad de la conexión a Internet, el porcentaje y estado de la batería, actualización del juego y que su dispositivo lo pueda ejecutar, y el rendimiento del juego en sus dispositivos.
- **Versión de juego:** La COMPETENCIA se realizará y jugará con la última versión disponible en el servidor oficial (en vivo) para Latinoamérica Sur al momento de disputar los enfrentamientos.
- **Modo TORNEO de Reclutamiento:** Las partidas se realizarán con el modo de TORNEO de Reclutamiento.

Los EQUIPOS PARTICIPANTES podrán jugar con cualquier campeón que haya reclutado su equipo, pero deben confirmar su selección con la Administración. El modo de reclutamiento consta del siguiente formato: Equipo Azul = A; Equipo Rojo = B Bloqueos: ABABAB / Selecciones: ABBAAB / Bloqueos: ABAB / Selecciones: BAAB

- **Restricciones de elementos de juego:** El ORGANIZADOR podrá agregar restricciones en cualquier momento antes o durante una partida en caso de que haya errores conocidos de algún elemento del juego. Los EQUIPOS PARTICIPANTES no podrán alegar desconocimiento.
- **Asignación de lado:** Para las instancias previas a la semifinal que son al mejor de 1, el EQUIPO PARTICIPANTE que esté posicionado en la parte superior o izquierda en TDJ.GG tendrá asignado el Lado Azul, mientras que el EQUIPO PARTICIPANTE que se encuentre posicionado en la parte inferior o derecha tendrá asignado el Lado Rojo.

- **Campeones:** Todos los campeones están permitidos. Si sale un campeón nuevo, se restringirá automáticamente durante dos semanas a partir de su lanzamiento en la versión oficial (en vivo). En caso de que un partido inicie con un campeón no habilitado, se considerará que ambos equipos estuvieron de acuerdo en su utilización y la partida será válida. Por lo tanto, todos los jugadores y/o equipos deben estar atentos a los campeones restringidos.
- **Intercambio de Campeones:** Los equipos deben completar todos los intercambios de campeones entre sus compañeros antes de los últimos 20 segundos de la fase de intercambios previa al lanzamiento de la pantalla de carga del juego.
- **Error al seleccionar:** En caso de elegir y bloquear de manera errónea a un campeón, el EQUIPO PARTICIPANTE que cometió el error deberá salir de la Fase de Selección y Bloqueo antes de que el otro EQUIPO PARTICIPANTE haya bloqueado su siguiente selección, notificando al EQUIPO contrario la causa del error.

En caso de hacerlo, el EQUIPO que tuvo el error podrá solicitar de buena fe reiniciar la Fase de Selección y Bloqueo, manteniendo todas las selecciones realizadas por ambos EQUIPOS PARTICIPANTES hasta el momento del error, para poder enmendarlo.

En caso de que la siguiente selección esté asegurada antes de que el EQUIPO PARTICIPANTE que cometió el error salga de la Fase de Selección y Bloqueo o el EQUIPO contrario declina aceptar el cambio de campeón, la selección errónea deberá ser considerada irrevocable.

- **Espectadores:** En las partidas transmitidas en vivo no se permitirán espectadores ajenos a **BA Gaming**. Se deberá respetar el espacio e indicaciones de Casters y ORGANIZADOR en las partidas a transmitir.
- **Pausas:** El uso de las pausas está permitido por problemas técnicos o casos de salud. El tiempo máximo de pausa para un juego en línea es de diez (10) minutos por equipo por partida. Luego de esos diez (10) minutos el equipo contrario podrá quitar la misma a su discreción.
- **Reinicios de Partida:**

- **Partida Registrada:** una partida registrada es aquella partida en la que ambos EQUIPOS PARTICIPANTES se conectaron conforme REGLAMENTO, y se llegó a un punto de interacción significativo entre los equipos rivales.

Una vez que una partida llegue al estado de Partida Registrada, ya no se permiten los reinicios por incidencias y la partida se considera "oficial" a partir de ese momento.

El ORGANIZADOR podrá autorizar el reinicio de las partidas, a su sola discreción, bajo condiciones muy concretas, como las que se enuncian a continuación:

1. Se acierta un ataque o habilidad contra súbditos, monstruos de la jungla, estructuras, campeones enemigos.
2. Se establece una línea de visión entre los jugadores y sus rivales.
3. Se invade la jungla del oponente, se establece visión sobre ella o se fija como objetivo

de una habilidad. Esto incluye tanto abandonar el río como entrar a la maleza que conecta con la jungla enemiga.

4. El tiempo de juego llega a los tres minutos (00:03:00).

- **Reinicio de Partida** (que no alcanzó la calidad de Partida Registrada)

El ORGANIZADOR podrá autorizar el reinicio de las partidas, a su sola discreción. A modo ilustrativo, se enuncian las siguientes:

1. Si un PARTICIPANTE se da cuenta de que sus runas, maestrías o interfaz de juego no se aplicaron correctamente entre la sala de la partida y la partida debido a un error, el jugador podrá pausar el juego y ajustar estos parámetros. Si estos parámetros no pueden ajustarse correctamente, el juego podrá ser reiniciado.
2. Si un MODERADOR determina que las dificultades técnicas no permitirán que el juego continúe de una forma normal (incluyendo la habilidad de un equipo para estar en la posición adecuada para ciertos eventos de la partida, como la generación de súbditos).
3. Si un juego experimenta un error crítico en cualquier momento durante la partida que altere de forma significativa las estadísticas de la partida o las mecánicas de juego. El error debe ser crítico y verificable. Para considerarse crítico debe dañar significativamente la habilidad de un jugador para competir en una situación de juego.

La determinación de si el error daña o no la habilidad para competir de un jugador queda a la sola consideración del ORGANIZADOR. Para que un error se considere verificable, este debe estar concluyentemente presente y no ser atribuible posiblemente a un error del jugador. El espectador debe entonces poder repetir la situación en cuestión y verificar el error.

En el caso de que un reinicio ocurra debido a un error de campeón (un bug propio de un campeón en particular y no del juego en general), entonces se podrá seleccionar y bloquear campeones, independientemente a la selección y bloqueos de la partida que tuvo el error. Por su parte, el campeón no podrá ser elegido en el resto de partidas del día, a menos que el error esté relacionado concluyentemente con un elemento de juego específico que puede ser eliminado completamente (por ejemplo, un aspecto que puede desactivarse).

- **Entorno controlado:**

Ciertas condiciones pueden ser preservadas en caso de un reinicio de una partida que no ha alcanzado el estado de PR, incluyendo, pero no limitando, elecciones/bloqueos o hechizos de Invocador. Sin embargo, si un combate ha alcanzado el estado de PR, entonces los moderadores no conservarán los ajustes.

- 1. Victoria de partida otorgada:** El ORGANIZADOR, a su sola discreción, podrá otorgar a un equipo una Victoria de Partida Otorgada o victoria por defecto si una partida ha estado en juego por más de veinte (20) minutos en el reloj del juego (00:20:00), conforme los siguientes criterios:

1. La diferencia de oro entre los equipos es superior al 33%.
2. La diferencia en el número de torretas restantes entre los equipos es superior a siete (7).
3. La diferencia en el número de inhibidores en pie restantes entre los equipos es superior a dos (2).
4. Si el rival no se presenta. En todos estos casos el CAPITÁN del equipo que resulte GANADOR se debe presentar la captura de pantalla con fecha y hora como prueba obligatoria.

2. Reporte de resultados: Al utilizar correctamente el código de TORNEO provisto por Battlefy, automáticamente se actualizará el resultado. De no ser así o en casos de que el equipo contrario no se presente, se deberá subir al TDJ.GG de la COMPETENCIA, obligatoriamente una captura de pantalla correspondiente que muestre la fecha y hora del sistema como prueba.



G O B I E R N O D E L A C I U D A D D E B U E N O S A I R E S
2024 - Año del 30° Aniversario de la Autonomía de la Ciudad de Buenos Aires

Hoja Adicional de Firmas
Informe gráfico

Número:

Buenos Aires,

Referencia: REGLAMENTO LEAGUE OF LEGENDS.

El documento fue importado por el sistema GEDO con un total de 10 pagina/s.