



CAMPUS
DE EXCELENCIA
INTERNACIONAL



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE MADRID
DELEGACIÓN DE ALUMNOS
Escuela Técnica Superior de
Ingeniería y Sistemas de Telecomunicación

TORNEO LOL ETSIST

INSCRIPCIÓN

Es obligatorio ser estudiante de la UPM matriculado en el curso 21/22 para participar en el torneo. El capitán del equipo debe rellenar la inscripción de todo el equipo. Está prohibido cambiar el nombre de invocador desde la inscripción hasta la finalización del torneo.

El **plazo de inscripción** es desde la publicación de las bases **hasta el 16 de febrero** inclusive.

El enlace de inscripción se encuentra en la página web de la delegación:
<https://da.etsist.upm-es/>

NATURALEZA DEL TORNEO

Este torneo se realiza con los siguientes objetivos:

- Complementar las actividades formativas que se realizan en la Universidad.
- Fomentar las distintas competencias transversales, como el trabajo en equipo o la deportividad.
- Impulsar actividades lúdicas, ya que dada la situación actual se ha reducido la capacidad de realizar actividades recreativas.

PARTICIPANTES

Este torneo permitirá la inscripción de 32 equipos. Los equipos serán de cinco estudiantes matriculados durante el curso 2021/22, de los cuales uno de ellos será el capitán. La delegación de Alumnos se reserva el derecho de pedir la identificación de los miembros en cualquier momento durante la realización del torneo.





CAMPUS
DE EXCELENCIA
INTERNACIONAL



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE MADRID
DELEGACIÓN DE ALUMNOS
Escuela Técnica Superior de
Ingeniería y Sistemas de Telecomunicación

Si por algún motivo un integrante del equipo no puede participar, el capitán debe comunicárselo a los organizadores a través del siguiente correo: eventos.da.etsist@upm.es

CONDICIONES

Los organizadores del evento se guardan el derecho de cancelar el evento y el de expulsar a cualquier equipo de la competición ante comportamientos que consideren inadecuados. Pasada la hora fijada del encuentro, hay un tiempo máximo de 15 minutos para que se presenten todos los integrantes de los equipos, en caso contrario, el equipo que no se presente perderá automáticamente.

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

El torneo se realizará a lo largo de dos días. Los equipos se enfrentarán siguiendo una estructura de eliminatoria simple, habiendo de esta manera un total de cinco rondas (dieciseisavos de final, octavos de final, cuartos de final, semifinal y final). Las tres primeras rondas (dieciseisavos, octavos y cuartos de final) serán partidas únicas, pasando a la siguiente ronda el equipo ganador y siendo eliminado del torneo el perdedor. De la misma manera, las semifinales y la final serán partidas al mejor de tres (se juegan tres partidas, gana aquel equipo que logre la victoria en dos).

Los resultados de las partidas, así como los siguientes enfrentamientos, serán comunicados por el servidor de **Discord** del torneo, en el que todos los integrantes del equipo deberán obligatoriamente ingresar y a través del cual se deberá realizar la comunicación entre los miembros del equipo durante la duración del evento.

Respecto a las partidas, cada equipo tiene un máximo de 15 minutos para presentarse desde la hora fijada tras los cuales serán descalificados. Se jugarán partidas personalizadas creadas por los organizadores, a las cuales los capitanes serán invitados, y estos a su vez añadirán al resto de jugadores de su equipo. Durante la partida, en caso de ser necesario, se podrá pausar el juego solo ante causas justificables y pudiendo, en caso de que un organizador lo solicitara, aportar pruebas del problema en cuestión. Sin embargo, cada equipo tiene un máximo de 10 minutos de pausa por partida.





CAMPUS
DE EXCELENCIA
INTERNACIONAL



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE MADRID
DELEGACIÓN DE ALUMNOS
Escuela Técnica Superior de
Ingeniería y Sistemas de Telecomunicación

Para asegurar que el resultado de la partida es el correcto, en caso de que los testimonios de los capitanes de equipo no coincidieran, se deberá sacar una captura de pantalla y enviarla a los organizadores a través del canal dispuesto en el servidor de Discord para ello.

El formato de elección de campeones antes de la partida seguirá el formato de torneo de reclutamiento.

FECHAS

Se realizará la primera fase el **19 de febrero** a las 16:00, la segunda a las 17:30 y la tercera a las 19:00.

La semifinal se hará el domingo **20 de febrero** a las 11:00 y la final a las 17:00.

PREMIOS

Se darán premios a los equipos que queden en las tres siguientes posiciones:

-Primer premio: Una tarjeta de Amazon de 30€.

-Segundo premio: Una tarjeta de Amazon de 20€.

Cada miembro recibirá un premio individual.

ENTREGA DE PREMIOS

La entrega se realizará en el local de la delegación de alumnos de la ETSIST en el día que se acuerde con la delegación.

NORMAS DE COMPORTAMIENTO (CÓDIGO DEL INVOCADOR)

Durante la partida los jugadores deberán seguir el código del invocador de Riot Games, pudiendo castigar con la expulsión del equipo a cualquier participante





CAMPUS
DE EXCELENCIA
INTERNACIONAL



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE MADRID
DELEGACIÓN DE ALUMNOS
Escuela Técnica Superior de
Ingeniería y Sistemas de Telecomunicación

por comportamientos que se consideren poco apropiados (insultos, faltas de respeto, apología del odio, nombre de invocador ofensivo, trampa, etc).

ANEXOS

- Normativa RIOT: <https://www.riotgames.com/es/terms-of-service-ES>

LUGARES DE INTERÉS

- Página de la delegación: <http://da.etsist.upm.es/>
- Instagram de la delegación: @dalum_etsist
- Twitter de la delegación: @dalum_etsist
- Página de la escuela: <https://www.etsist.upm.es/>

