



**UNIVERSITY**  
ESPORTS



POWERED BY

**intel**®

# LEAGUE<sup>OF</sup> LEGENDS

**Reglamento Temporada 10  
Split 1 | UNIVERSITY Esports  
by Predator [SPA] | League  
of Legends**

## Índice

<b>1. Introducción a UNIVERSITY Esports by Predator</b>	<b>4</b>
1.1 Aplicación del reglamento	4
1.2 Perfil de usuario web	4
Game ID	5
Matrícula y DNI	5
Creación de equipos	6
Inscripción en UNIVERSITY Esports	6
1.3 Publicación de información	7
Web	7
Discord	7
Redes sociales	8
1.4 Retransmisiones y eventos presenciales	8
<b>2. Estructura de la competición</b>	<b>9</b>
2.1 UNIVERSITY Esports by Predator	9
Formato	9
Sistema de puntuación	9
Ranking	10
Cambios de jugadores en los equipos	10
Jugadores elegibles para la fase de Playoffs	10
Horario	11
Calendario	11
2.2 Equipos clasificados	11
Identidad universitaria	12
Club universitario	12
2.3 Premios	12
Gran Final	13
UEMasters	13
<b>3. Normativa de League of Legends</b>	<b>13</b>
3.1 Normativa general	13
3.2 Normativa previa a un partido	14
Versión del juego	14
Creación de partida	14
Penalizaciones por retraso	14
Alineación y elección de lado	15
Game ID de los jugadores	15
Verificación de identidad	15
3.3 Normativa durante el partido	16
Selección de campeones	16

PlaceHolders	17
Campeones no permitidos	17
Remake	17
Pausas durante la partida	17
Cheats, bugs y/o exploits	18
No finalización del partido	18
3.4 Normativa posterior al partido	18
Introducir el resultado	18
Faltas de respeto	18
Cuentas secundarias / Suplantación de identidad	18
3.5 Normativa adicional y aclaraciones	19
Cambios en las plantillas	19

# 1. Introducción a UNIVERSITY Esports

Con presencia en más de 26 países, UNIVERSITY Esports es la competición de esports entre universidades referente en el panorama nacional donde se habilita un entorno competitivo accesible para cualquier estudiante universitario. Además, UNIVERSITY Esports genera a su alrededor un ambiente de comunidad estudiantil idóneo para brindar formación focalizada en el sector de los esports y dar así visibilidad al amplio abanico de salidas laborales que este ofrece.

## 1.1 Aplicación del reglamento

Los participantes en UNIVERSITY Esports by Predator aceptan todas las reglas expuestas en esta normativa, así como las condiciones generales, bases legales, uso de cookies y normas de comportamiento expuestas. El incumplimiento de alguno de los puntos expuestos podría conllevar la expulsión del jugador de la competición.

Todo cambio significativo en la normativa que afecte al desarrollo de la competición será notificado a los inscritos por el [Discord oficial de UNIVERSITY Esports](#).

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

La organización se reserva el derecho de tomar decisiones sobre los puntos no cubiertos en el reglamento o sobre las situaciones que se salgan de la finalidad para la que la norma fue estipulada.

## 1.2 Perfil de usuario web

Cada usuario debe poseer una única cuenta en la [web](#). Para ello, basta con acceder al [menú de registro](#) y rellenar los campos necesarios. Ésta puede [configurarse](#) como se desee, siempre y cuando los datos introducidos sean veraces.

### Game ID

Para participar en las competiciones de UNIVERSITY Esports by Predator es necesario tener **actualizado el apartado de [Game ID de vuestro](#)**

[perfil de usuario web](#). Para League of Legends, el Game ID debe ser exactamente igual al Nombre de Invocador que se utilice en el servidor oficial de League of Legends Europa del Oeste (EUW).

Ejemplo: University

Es responsabilidad de cada jugador cumplimentar el perfil de jugador con su **cuenta principal** del juego. **Bajo ningún concepto se permitirá el uso de cuentas secundarias para competir. Tener un Game ID mal cumplimentado puede suponer la expulsión de la competición.**

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

Si se necesita **modificar el Game ID** en el perfil de usuario web una vez ya introducido uno con anterioridad, se deberá informar al equipo de administración a través del [servicio de asistencia de la web](#) abriendo una nueva consulta e indicando cuál es el nuevo Game ID que tienes y el motivo que ha propiciado el cambio de Game ID.

## Matrícula y DNI

Para participar en UNIVERSITY Esports by Predator, será necesario estar **verificado por los administradores**. Para ello, se deberá subir al perfil de usuario web en la sección de "Subir matrícula" una copia del justificante de matrícula universitaria del curso 2024-2025 con 12 créditos ECTS o más provenientes de un estudio de grado o postgrado, y otra del DNI, cada una en su apartado correspondiente. Para que estos documentos se consideren válidos, deben contemplar lo siguiente:

- Matrícula Universitaria:
  - Justificante de matrícula formalizada
  - Nombre/logo de la universidad
  - Nombre, Apellidos y DNI del estudiante
  - Año lectivo del curso universitario 2024-2025
  - Número de créditos ECTS
- DNI:
  - Fotocopia por ambas caras
  - Datos fácilmente legibles

Esta información deberá estar correctamente verificada antes del comienzo de un torneo de UNIVERSITY Esports by Predator en el que se quiera participar. En el momento que un usuario/equipo se inscriba a un torneo de UNIVERSITY Esports by Predator, el equipo de administración de UNIVERSITY Esports by Predator podrá realizar las comprobaciones de verificación en cualquier momento. **La imposibilidad de verificar a un participante como estudiante universitario puede suponer la expulsión de la competición.** Es por ello que se recomienda tener actualizada esta sección del perfil de usuario web con la mayor antelación posible. Ante cualquier duda o problema, se recomienda contactar con algún administrador a través del [servicio de asistencia en la web](#) o del [Discord oficial](#).

### Creación de equipos

La creación de equipos previa a la inscripción para UNIVERSITY Esports by Predator en la categoría de League of Legends correrá a cargo de los jugadores.

Para crear un equipo en la web de UNIVERSITY Esports se debe acceder a la [sección de “Equipos” del perfil de usuario web](#), presionar el botón de [“Crea tu equipo”](#), rellenar de manera obligatoria el nombre del equipo y el juego para el que se va a crear, y confirmar la creación del equipo pulsando en el botón “+ Crear equipo”.

Los equipos estarán formados por 5 jugadores titulares y un máximo de 2 suplentes. Para los torneos de UNIVERSITY Esports by Predator, todos los integrantes de un equipo **deberán ser estudiantes de la misma universidad.**

### Inscripción en UNIVERSITY Esports by Predator

Para formalizar la **inscripción en UNIVERSITY Esports by Predator de League of Legends**, será necesario buscarlo en la [sección “Inscríbete” de la web](#), clicar en el torneo que aparezca en estado “Inscripciones” y, una vez dentro, pulsar en el botón “Inscribirse”, seleccionar el equipo con el que se quiere inscribir y confirmarlo. Esta acción deberá ser realizada por el **capitán del equipo / creador del equipo.**

La inscripción en UNIVERSITY Esports está limitada por los siguientes requisitos:

- Todos los miembros del equipo deben pertenecer a la **misma universidad** y, además, verse reflejado en sus perfiles de usuario web.
- Todos los miembros del equipo deberán tener subidos a sus perfiles de usuario web el **justificante de matrícula universitaria y una fotocopia del DNI**, tal y como se menciona en la [sección anterior de "Matrícula y DNI"](#).
- El equipo deberá tener un **mínimo de 5 jugadores y un máximo de 7**.

Si el equipo no cumple alguno de estos requisitos, el sistema no permitirá la inscripción en el torneo de UNIVERSITY Esports by Predator.

## 1.3 Publicación de información

### Web

La [web de UNIVERSITY Esports](#) by Predator es la plataforma desde la que se realizan todas las gestiones relacionadas con la competición. Es importante revisar con frecuencia las secciones de [competición](#) y [noticias](#) para estar al tanto de todas las novedades.

### Discord

El [Discord Oficial de UNIVERSITY Esports](#) by Predator es la vía principal de comunicación entre organización y participantes. Es por ello que se recomienda encarecidamente que **todos los participantes dispongan de cuenta de Discord**.

En la categoría de "competición", en el canal de [ · **comunicados**] iremos informando de los torneos y de las posibles actualizaciones. Además, podréis buscar otros compañeros universitarios ( · **busco-equipo**) y tener una vista general simplificada de todos los torneos que están por venir ( · **calendario**).

También encontraréis un **canal específico para League of Legends** en el cual podréis poneros en contacto con los rivales y con los administradores en caso de cualquier duda o problema, para poder acceder

a este canal deberéis de seleccionar el rol designado para League of Legends en el canal de “**Canales y Roles**”

Asimismo, el canal de Discord 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.

## Redes sociales

Las redes sociales de UNIVERSITY Esports se utilizan para brindar a sus seguidores información rápida y directa de las competiciones junto con la publicación de actividades y contenido de la comunidad.

- X (Twitter): [https://twitter.com/university\\_es](https://twitter.com/university_es)
- TwitchTV: <https://www.twitch.tv/universityesportstv>
- Instagram: [https://www.instagram.com/university\\_es/](https://www.instagram.com/university_es/)
- Discord: <https://discord.gg/universityesports>
- TikTok: [https://www.tiktok.com/@university\\_es](https://www.tiktok.com/@university_es)

## 1.4 Retransmisiones y eventos presenciales

La organización comunicará qué partidos se deberán **jugar en stream** de forma obligatoria. Todos los participantes deberán cumplir con los horarios de retransmisión establecidos. Una vez se haya asignado y cerrado la hora de juego de un partido en stream, dicha fecha quedará inamovible considerando los posibles retrasos causados por los enfrentamientos previos del directo. Ningún participante podrá rechazar su retransmisión en stream sin dar motivos de peso a la organización antes de cerrar la fecha de partido. En caso de incomparecencia en un partido pactado para ser retransmitido, la penalización será la pérdida del encuentro y una falta grave.

Para los **eventos presenciales**, será obligatorio el uso de las camisetas proporcionadas por la organización. Además, no se permitirá la participación a jugadores que vistan con ropa de baño, de deporte y zapatos no cerrados.

## 2. Estructura de la competición

El sistema de competición del primer split se basa en la celebración de un torneo denominado **Split 1 | UNIVERSITY Esports by Predator [SPA] | LEAGUE OF LEGENDS**. Tras concluir el formato suizo, los **4 equipos con mayor puntuación accederán a los Playoffs**

### 2.1 UNIVERSITY Esports by Predator [SPA] | LEAGUE OF LEGENDS.

A lo largo del primer split se celebra un torneo en formato suizo. Este torneo se disputará a lo largo de 4 semanas en el horario que se establezca en la web.

#### Formato

El formato de la competición se ejecutará en formato suizo al mejor de 1 mapa (Bo1), donde los equipos competirán contra rivales que tengan las mismas victorias y derrotas.

Cada partida de Split 1 | UNIVERSITY Esports by Predator [SPA] | LEAGUE OF LEGENDS se jugará al mejor de 1 mapa, jugándose cada jornada según lo pactado por los equipos entre el lunes y el domingo de la semana correspondiente a la jornada, y a falta de acuerdo, el sábado a las 12h.

Las partidas correspondientes a los Playoffs se disputarán el día 30 de noviembre y 1 de diciembre en el horario establecido por la organización en formato al mejor de 3 mapas (Bo3).

#### Sistema de puntuación

La clasificación se realizará de manera ordinal de mayor a menor número de victorias obtenidas durante las jornadas del formato suizo.

En caso de empate se tendrá en cuenta el PVO obtenido durante la competición.

En caso de empate en las posiciones de playoffs y con el PVO se disputará un partido al mejor de 1 mapa entre las partes afectadas. En caso de tener 3 o más equipos afectados la organización avisará del formato de desempate con la mayor brevedad posible.

## Cambios de jugadores en los equipos

Los cambios de jugadores en los equipos están permitidos entre cada uno de las jornadas, pero no se podrán realizar más de 3 cambios de jugadores en total durante el transcurso del primer split. Estos cambios se contabilizarán después de la primera jornada, teniendo como referencia los jugadores participantes en dicho torneo como el equipo inicial.

Las solicitudes para un cambio de jugador se debe realizar a través de un ticket con el motivo "Cambio de jugador", se deberá indicar el nombre en la web del jugador que ha de ser retirado y el nombre en la web del nuevo integrante.

## Jugadores elegibles para la fase de Playoffs

Un jugador solo podrá ser elegible para jugar la fase de Playoffs si ha disputado **al menos dos partidos de Split 1 | UNIVERSITY Esports by Predator [SPA] | LEAGUE OF LEGENDS** con el equipo al que quiere unirse, y siempre y cuando no esté en la alineación de otro equipo también clasificado.

En el caso en el cual 2 equipos se disputan el fichaje de un jugador el conjunto en el cual el jugador haya disputado más torneos tendrá la preferencia de elección, si ha disputado el mismo número de torneos con ambas escuadras, será el equipo con el que ha disputado el último torneo el que tenga preferencia de elección.

## Horario

El horario de las rondas de UNIVERSITY Esports by Predator comenzará, por regla general, el lunes de cada semana, siendo el día máximo para disputar el encuentro el sábado. Si no se llega a un acuerdo la hora predeterminada será el sábado a las 12AM. El horario que habrá que seguir será el que aparezca en el torneo creado en la [web de UNIVERSITY](#)

[Esports by Predator](#) . Este horario estará publicado previamente al inicio del torneo y **no podrá ser modificado** por los equipos participantes.

Las **penalizaciones por retraso** de la hora establecida para cada ronda vienen estipuladas en la sección Penalizaciones por retraso de este mismo documento.

## Calendario

El calendario de Split 1 | UNIVERSITY Esports by Predator [SPA] | LEAGUE OF LEGENDS es el siguiente:

- Semana 1: Del 28 de octubre al 3 de noviembre
- Semana 2: Del 4 de noviembre al 10 de noviembre.
- Semana 3: Del 11 de noviembre al 17 de noviembre.
- Semana 4: Del 18 de noviembre al 24 de noviembre..
- Playoffs: ( semis y final): 30 de noviembre y 1 de diciembre.

*Todos los partidos serán revisados el lunes posterior a la semana de competición.*

## 2.2 Equipos clasificados

Una vez disputadas las cuatro jornadas de Split 1 | UNIVERSITY Esports by Predator [SPA] | LEAGUE OF LEGENDS en formato suizo, los **cuatro** equipos con más puntos estarán clasificados para los Playoffs de UNIVERSITY Esports by Predator.

### Identidad universitaria

Si el equipo ganador no cumple los requisitos para poder ser considerado un club universitario, éste pasará a tener una identidad universitaria facilitada por la propia organización. Dependiendo de la universidad a la que pertenezca cada equipo, éste dispondrá de la identidad asignada a su universidad.

## Club universitario

Para que un equipo ganador de UNIVERSITY Esports by Predator pueda considerarse club universitario, deberá cumplir los siguientes requisitos:

- La universidad deberá **acreditar**, mediante un documento firmado y/o sellado por la propia institución, **que reconoce a dicho equipo como su representante universitario oficial** bajo el nombre del club que considere e indique en dicho documento.
- Enviar a la organización a través de la vía de comunicación que ésta indique el **logo del club** en formato .ai (vectorial) y monocolor para la generación de creativas y diseños necesarios tanto dentro de la web como para redes sociales y/o retransmisiones. UNIVERSITY Esports indicará si el logo es o no apto para ser utilizado en sus competiciones.
- En caso de que el club disponga de **patrocinadores**, éste deberá indicar a la organización cuáles son.
- Los jugadores deberán utilizar la **vestimenta** que la organización indique para los posibles partidos que se disputen de **manera presencial** en las competiciones de UNIVERSITY Esports.

## 2.3 Premios

**Split 1 | UNIVERSITY Esports by Predator [SPA] | LEAGUE OF LEGENDS reparte 500€ en premios para el equipo campeón.**

## 2.4 Playoffs

Tras disputarse las 4 jornadas de Split 1 | UNIVERSITY Esports by Predator [SPA] | LEAGUE OF LEGENDS, los 4 equipos con más puntos se clasificarán a Playoffs.

# 3. Normativa de League of Legends

## 3.1 Normativa general

Todos los partidos de Split 1 | UNIVERSITY Esports by Predator [SPA] | LEAGUE OF LEGENDS se jugará desde el **servidor oficial de League of Legends**

**EUW**, salvo que se indique expresamente lo contrario, en el **horario** que indique la web.

Cualquier queja sobre un partido debe exponerse al responsable de competición disponible para cada jornada a través del canal de ayuda del [Discord de UNIVERSITY Esports](#) en la sección de League of Legends.

Es posible reclamar cualquier otra situación que no esté reflejada en la normativa y que cualquier equipo considere que deba ser revisada por el equipo arbitral. Las posibles sanciones para estos casos estarán sujetas a la decisión del equipo arbitral sin poder estipularse previamente en esta normativa.

La organización de UNIVERSITY Esports by Predator podría cancelar o modificar sin previo aviso cualquier evento o torneo. Sólo los jugadores que estén físicamente en la final, en el caso de que así se organice, y que la disputen tienen derecho a los premios. Cualquier incomparecencia invalidará la entrega de premios a posibles ganadores. Además 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.

## 3.2 Normativa previa a un partido

### Versión del juego

Todos los jugadores deben instalar la versión más reciente del servidor de League of Legends de EUW para poder participar en los torneos de League of Legends de UNIVERSITY esports. Las actualizaciones deben instalarse antes de que comience el torneo, de lo contrario se aplicarán [penalizaciones por retraso](#).

### Creación de partida

La creación de partida correrá a cargo de los jugadores, salvo que en el partido en la web aparezca el código de partida para unirse. El equipo que aparezca en la parte superior del bracket o en el lado izquierdo de la tabla deberá crear todas las partidas que haya que jugar en el partido e invitar al capitán del equipo rival. La configuración de la partida deberá ser la siguiente:

- Jugar / Crear partida personalizada
- Tamaño del equipo: 5
- Tipo de partida: Torneo de reclutamiento

- Permitir espectadores: Solo de la sala

No está permitido que haya espectadores ajenos a la administración de UNIVERSITY Esports durante las partidas. Todos los equipos tendrán permitido incorporar a un jugador debidamente inscrito en la web y en el equipo en el hueco de entrenador de su equipo, nunca en el de espectador de la partida.

### Penalizaciones por retraso

- 5 minutos - Pérdida de los 5 bans
- 10 minutos - Pérdida del primer mapa (Bo3 y Bo5) / Pérdida del partido *No Show* (Bo1)
- 15 minutos - Pérdida del segundo mapa (Bo5) / Pérdida del partido *No Show* (Bo3)
- 20 minutos - Pérdida del partido *No Show* (Bo5)

*Los tiempos especificados se aplican sobre la hora estipulada en la web para el partido. En caso de retraso por retraso en rondas anteriores, se aplicarán las sanciones que el árbitro indique.*

**Bajo ningún concepto una partida podrá dar comienzo si uno de los equipos no dispone de 5 jugadores.**

### Alineación y elección de lado

No será necesario confirmar con antelación qué jugadores del equipo van a disputar cada ronda. La elección de lado en cada partida correrá a cargo de la posición en el bracket/partido, teniendo el lado azul el equipo arriba en el bracket / a la izquierda en el partido, y el lado rojo el equipo abajo en el bracket / a la derecha en el partido.

### Game ID de los jugadores

Es necesario que cada equipo compruebe que los GameID de los jugadores del equipo rival se corresponden con los que figuran en la web. En el supuesto caso de que algún jugador del equipo 1 **no tenga su GameID debidamente registrado 24 horas antes del inicio del partido**, el equipo 2 podrá realizar una reclamación al equipo 1 antes del inicio de la partida. El equipo 1 deberá sustituir a dicho jugador por otro que sí esté correctamente registrado en la web. En caso de no disponer de suplentes o de otros jugadores debidamente registrados, el equipo que ha realizado la reclamación debe informar al cuerpo arbitral a través de la web o del Discord indicando una incidencia en ese partido y adjuntando las pruebas

de esta, dándose el partido por finalizado con una victoria para el equipo que ha realizado la reclamación.

La reclamación de Game ID mal cumplimentado deberá realizarse siempre antes de empezar el partido. No se considerará válida la reclamación de un Game ID mal cumplimentado de manera posterior al partido.

La organización de UNIVERSITY Esports by Predator se reserva el derecho a modificar esta sanción de acuerdo a sus intereses de retransmisión de partidos en streaming.

### **Verificación de identidad**

La organización de UNIVERSITY Esports se reserva el derecho a solicitar verificaciones de identidad en los partidos que ésta considere. Estas solicitudes se realizarán a través del [Discord de UNIVERSITY Esports](#). Cualquier tipo de falsificación de cuentas de juego que pueda alterar la integridad de la competición, además de la negación a esta verificación de identidad, será castigada con la expulsión inmediata de la competición.

## **3.3 Normativa durante el partido**

### **Selección de campeones**

Para gestionar los placeholders, se proponen dos métodos diferentes:

- **A través del propio cliente:** Para ello, los capitanes de ambos equipos deben agregarse antes de que de inicio la selección de campeones. Si el equipo 1 quiere fijar un campeón que su jugador no tiene, su capitán debe avisar al otro capitán de cuál es el campeón que se ha querido elegir, siempre antes de fijar el placeholder. De lo contrario, el equipo 1 deberá jugar con el campeón elegido sin posibilidad de modificación.
- **A través de la herramienta Prodraft:** Se recomienda el uso de esta herramienta web para evitar tener que hacer placeholders. A través de esta herramienta, no habrá posibilidad de hacer placeholder. Lo que se elija en Prodraft será lo que se juegue en la partida sin posibilidad de modificación. Si no se elige un campeón a tiempo, la herramienta elegirá un campeón al azar y se deberá jugar dicho

campeón. Para utilizar esta herramienta, ambos equipos deben estar de acuerdo en utilizarla. Si algún equipo se niega, se utilizará el otro método mencionado anteriormente. La administración de UNIVERSITY Esports se reserva el derecho a fijar la utilización de Prodraft en determinados partidos, si lo considera necesario y siempre avisando con antelación.

No está permitido abandonar la selección de campeones, salvo motivo debidamente justificado (bug del cliente, por ejemplo). **Si un jugador necesitase abandonar la selección de campeones, deberá avisar a un árbitro antes de salir.** El árbitro le indicará en qué momento podrá abandonar la selección de campeones.

La figura del **coach** podrá permanecer en la sala de Discord de su equipo con sus jugadores hasta el preciso momento en el que dé comienzo la pantalla de carga de la partida para los jugadores.

## PlaceHolders

La gestión de los PlaceHolders en la selección de campeones se realizará mediante el siguiente procedimiento, siempre y cuando ésta se realice desde el cliente oficial de League of Legends en el servidor de EUW: Si el equipo 1 quiere fijar un campeón que su jugador no tiene, su capitán debe avisar al equipo rival, a través del chat del juego o del chat en la web, de qué campeón se quiere escoger en lugar del que se ha escogido, **siempre antes de fijar el placeholder.** Si el aviso llega de manera posterior a la fijación del placeholder, el equipo deberá jugar con el campeón escogido sin posibilidad de modificación.

**No se admiten placeholders si la selección de campeones se realiza desde el servidor de torneos o desde prodraft.**

## Campeones no permitidos

No está permitido jugar campeones nuevos o reworkeados hasta que hayan pasado 14 días desde su fecha de lanzamiento. Estos campeones serán siempre avisados a través del [canal de comunicados de la sección de League of Legends en el Discord de UNIVERSITY Esports](#) para que no haya posibilidad de dudas. Fijar un campeón que no esté permitido conlleva la pérdida automática de ese mapa.

## Remake

No se contempla la opción de hacer remake en una partida, salvo que los jugadores de un equipo no hayan podido intercambiar sus campeones debido a un error en el cliente. Solo se podrá hacer remake si se puede demostrar que el cliente se ha bugeado. De lo contrario, la partida deberá disputarse.

## Pausas durante la partida

Cada equipo dispone de **10 minutos de pausa en total por partida**. Si un equipo sobrepasa este límite de tiempo, la partida debe continuar de inmediato. Se deberá justificar el motivo de la pausa al equipo rival a través del chat del juego.

## Cheats, bugs y/o exploits

Utilización de cheats o sacar provecho de errores del juego de forma intencionada será gravemente sancionado por la organización.

## No finalización del partido

Si no fuese posible terminar una partida, fase o torneo a causa de problemas ajenos a UNIVERSITY Esports, se pospondrá hasta poder hacerlo sin que la competición se vea afectada. En estos casos puntuales, habrá que avisar a través de Discord para que la organización esté al corriente de lo sucedido.

## 3.4 Normativa posterior al partido

### Introducir el resultado

Al finalizar un encuentro, debe subirse el resultado en la dirección web del partido en cuestión. Es obligatorio tomar una captura de pantalla de cada partida finalizada. De lo contrario, puede llegar a no reconocerse un partido como válido. Cuando se vaya a introducir el resultado en la web, se deben adjuntar las capturas de pantalla de todas las partidas que se han disputado, ya sean partidas jugadas o pruebas de infracciones como las mencionadas en secciones anteriores.

## Faltas de respeto

No se tolerará ningún tipo de falta de respeto por parte de ninguna persona partícipe en UNIVERSITY Esports. Las sanciones podrán variar desde una amonestación verbal hasta la expulsión de la competición por tiempo indefinido.

## Cuentas secundarias / Suplantación de identidad

**La reclamación de cuentas secundarias o suplantación de identidad se hará siempre posterior al partido.** Para ello el equipo que quiera denunciar un caso de cuenta secundaria o suplantación de identidad debe indicarlo como incidencia en el encuentro, adjuntando las pruebas y justificándose debidamente. Una reclamación de este tipo sin fundamento podrá conllevar una sanción para el equipo que la realice.

Para evitar confusiones respecto a que se considera cuenta secundaria formulamos la siguiente afirmación:

Será considerada como cuenta principal aquella cuenta que tenga más partidas disputadas en clasificatorias en solitario desde la temporada 2022 hasta la actual, ambas inclusive. En caso de duda contactad con un administrador de la competición.

## 3.5 Normativa adicional y aclaraciones

### Cambios en las plantillas

No está permitido realizar cambios en las plantillas de los equipos una vez que un torneo haya comenzado. Para realizar cambios en alguna plantilla, los equipos deberán esperar a que el torneo finalice. La organización de UNIVERSITY Esports se reserva el derecho a modificar las plantillas de algunos equipos de acuerdo a la aplicación de las sanciones que considere oportunas.

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

*Ningún administrador ni parte del staff de 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 UNIVERSITY Esports, deberá ser comunicada lo antes posible a cualquier responsable de juego o miembro de 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 UNIVERSITY Esports. Estos se reservan el derecho a modificar la normativa en cualquier momento y sin previo aviso.*

*En caso de que dos puntos de la normativa contemplen la misma situación, prevalecerá la más restrictiva.*

*La interpretación de esta normativa ha de realizarse, en primer lugar, conforme al fin último de la norma y de acuerdo a la voluntad para la que fue estipulada; y, en segundo lugar, de acuerdo a su contenido literal. Con respecto a posibles dudas interpretativas de esta normativa, la organización de UNIVERSITY Esports se reserva el derecho de realizar las aclaraciones que considere necesarias, siendo, per se, la única parte cuya interpretación se considerará correcta y a la que los participantes deberán ajustarse.*