

REGLAMENTO DE COMPETENCIA DE ESPORTS "LEAGE OF LEGENDS"

Elaborado por	Bismarck Antonio Sáenz Arce: U. Anáhuac México Nte Comisionado Técnico Nacional: Esports "Leag of Legends" Tel. 55 51 02 96 80 bismarck.saenzar@anahuac.mx
Autorizado por	Lic. Efrén Sánchez Díaz de León secretariatecnica@conadeip.org Secretario Técnico Nacional Tel. 55 29 00 31 11
Emisión	julio 2025
Revisión	julio 2025

1.1 Participación.

Para participar en la temporada de league of legends de la CONADEIP será necesario pertenecer a una de las universidades o preparatorias inscritas en la CONADEIP y contar con una cuenta nivel 30 como mínimo en League of legends, contando con al menos 20 campeones sin importar el ELO de los participantes.

Los estudiantes deben estar matriculados activamente en el curso.

Hay un límite de 8 jugadores por equipo (5 jugadores titulares, 3 suplentes) y es posible registrar también a un entrenador, analista o asistente.

1.2 Reglamento.

El reglamento puede ser modificado por el comité organizador del torneo de league of legends de la CONADEIP, el mismo se reserva el derecho a modificar estas reglas en cualquier momento sin previo aviso. Todo cambio significativo que afecte al desarrollo de la competición será notificado a los inscritos vía correo electrónico.

Es obligación de todos los jugadores haber leído el reglamento antes del inicio de la competencia. El desconocimiento de este no exime al competidor que cometa alguna infracción.

Cualquier duda o sugerencia será atendida por el comité organizador.

1.3 Canal de comunicación.

Toda la información será publicada a través del discord oficial del torneo y a través de correo electrónico con los participantes.

1.4 Equipos.

Cada equipo será formado por 5 jugadores titulares y un máximo de 3 jugadores suplentes, podrá tener un entrenador en jefe y un asistente de coach en caso de que el equipo lo tenga, de estos es obligatorio que cada equipo tenga al menos 5 jugadores titulares (el coach, staff técnico y suplentes son opcionales, aunque altamente recomendados).

1.5 Reglamento general de League of Legends.

1.5.1 Normativas Base

Todas las partidas seguirán el presente reglamento sin importar la fase del torneo en la que se encuentre.

Todos los juegos se jugarán en el servidor de LAN.

La partida correrá a cargo de los propios jugadores, el equipo que juegue del lado azul deberá crear la sala del juego e invitar a su rival. En caso de que el rival no acepte la partida o uno de los equipos no estén completos para jugar con al menos 5 jugadores titulares 15 minutos después de la hora pactada, el equipo incompleto perderá la partida.

En caso de que ninguno de los equipos este completo, ambos equipos perderán los puntos de esa partida.

En caso de que se encuentre en play off la decisión quedará a cargo del comité organizador.

1.6 Sistema de competencia.

El formato de la competencia se realizaría a través de una fase de round robin que se determinar de la siguiente manera:

Entre 4 y 10 equipos inscritos se realizará un round robin simple a mejor de 1 partida. El equipo ganador recibirá un punto mientras que el equipo perdedor no recibirá ninguno, al final los 4 mejores equipos se enfrentarán en play offs presenciales en un formato de eliminación directa con semifinales a mejor de 3 y una final a mejor de 5 juegos.

Entre 11 y 16 equipos inscritos se realizarán 2 grupos en los que serán plantados el campeón y subcampeón del año anterior, uno en cada grupo como cabeza de tabla, el resto de los equipos serán sorteados de manera aleatoria.

Cada uno de esos grupos realizará un round robin simple a mejor de 1 partida. El equipo ganador recibirá un punto mientras que el equipo perdedor no recibirá ninguno, los 2 mejores equipos irán a upper bracket mientras los 3eros lugares de cada grupo estarán en losers bracket en un bracket de doble eliminación donde todas las partidas serán a mejor de 3 juegos exceptuando la grand final que será a mejor de 5 juegos, solamente la winners final, losers final y grand final serán obligatoriamente presenciales, el resto puede ser online.

Entre 16 y 32 equipos inscritos se realizarán 4 grupos en los que serán plantados el campeón y subcampeón del año pasado cada uno como cabeza de tabla del grupo A y B. El resto de los equipos serán sorteados de manera aleatoria.

Cada uno de esos grupos realizará un round robin simple a mejor de 1 partida. El equipo ganador recibirá un punto mientras que el equipo perdedor no recibirá ninguno, Los primeros lugares de cada grupo irán directamente al winners bracket mientras que los 2 equipos con más puntos entre los segundos lugares irán a losers bracket en un bracket de doble eliminación donde todas las partidas serán a mejor de 3 juegos exceptuando la grand final que será a mejor de 5 juegos, solamente la winners final, losers final y grand final serán obligatoriamente presenciales, el resto puede ser online.

La liga clasificaría a los mejores 4 equipos que se enfrentarían en una etapa final presencial.

1.7 Identificación

Sera posible pedir de manera aleatoria o debido a una sospecha de Account Sharing que el comité organizador, o algún arbitro o moderador pida a uno o varios equipos que se conecten al canal de discord de la liga para poder hacer una validación de identidad a través de cámara con su identificación escolar u oficial.

1.8 Suplentes

Se recomienda que cada equipo disponga de uno o dos suplentes. Sin embargo, no es una norma excluyente el tenerlos.

1.8.1 Reglamento de league of legends.

- 1.8.2 Todas las partidas se disputarán en la grieta del invocador, en personalizada y seleccionando torneo de reclutamiento.
- 1.8.3 el entrenador puede ser espectador, sin embargo, ningún externo al equipo puede serlo.
- 1.8.4 Correrá a cargo de los propios jugadores la creación de la partida, sea el que tenga el lado izquierdo o el seed mas alto el que deberá crear la partida e invitar al equipo rival, es importante que los nombres de invocador registrados sean los que usan en el juego.
- 1.8.5 Se permite el uso de cualquier campeón que no haya sido baneado, en caso de que por un bug alguno sea prohibido se informara a todos los participantes.
- 1.8.6 penalización por retraso de partidos.

5 minutos: perdida de 2 bans

10 minutos Perdida del mapa (Bo1)

20 minutos Perdida de partida (Bo3 y Bo5)

Para reclamar un no show por parte del equipo rival deberán realizarse capturas de pantalla cada vez que pase un intervalo de tiempo. Es importante que en la captura aparezcan como invitados los miembros del equipo que no llego y que todos los miembros del equipo que si llego estén posicionados en el lobby.

1.9 Pausas .

Cada equipo dispone de 10 minutos de pausa si se produce una desconexión o problema de latencia, si no puede continuar el juego después de esos 10 minutos se dará la victoria al equipo rival.

1.10 Prodraft.

Se recomienda el uso de la página web prodraft, en esta, podrán realizar todo el draft sin problemas por no tener un campeón específico o sin ningún tipo de restricción sin embargo no es obligatorio. En caso de que uno de los dos equipos desee usarlo, se considerará obligatorio para el otro equipo.

Última revisión julio del 2025



COMISIÓN NACIONAL DEPORTIVA ESTUDIANTEL DE INSTITUCIONES PRIVADAS A.C.

EN CADA **DEPORTISTA** UN **EGRESADO**
www.conadeip.org

