

Introducción:

League of Legends es un e-sports el cual se basa en un juego en equipo de cinco jugadores contra otros cinco en donde al llevar una amplia comunicación y coordinación se puede llegar a conquistar el nexo contrario.

El objetivo de esta actividad es unificar el contacto entre informáticos de San Joaquín con los de Casa Central mediante un campeonato inter campus online.

Esperamos poder llevar a cabo este campeonato durante el martes 23 y la final el miércoles 24 del presente, fecha en donde ocurre la semana libre otorgada por la universidad.

Premios:

1er lugar: Orbe pulso de fuego para cada jugador.

2do lugar: Cofre de maestro artesano + llave para cada jugador.

3er lugar: Cofre de maestro artesano.

Premio sorpresa, sorteo incluirá a todos los participantes, ganador aleatorio .

Bases:

Para poder participar en el Campeonato de League of Legends 2020 UTFSM inter campus debes:

Ser alumno regular de la carrera de ing. civil informática y pertenecer a uno de ambos campus (SJ o CC).

Los equipos podrán tener como máximo siete jugadores y mínimo **cinco** en donde ellos serán los **titulares** del equipo, y los **dos** restantes (en el caso que existan) serán **suplentes** en caso de desconexiones u otros problemas que pueden presentar los jugadores titulares.

Se debe llenar un formulario en donde se indicará: Nombre del equipo, campus, integrantes donde debe venir nombre completo, rol, correo usm y Nickname en juego de cada uno. Se debe indicar quién será capitán/a.

Inscripción valor: \$2000 por equipo.

Una vez realizada la inscripción se enviará de vuelta al capitán/a un correo de parte de la mesa directiva en donde se indicarán los datos para depositar dicha suma (Secretaria de finanzas de CC se encargará de las cuentas del campeonato).

Condiciones:

Tener completa disponibilidad durante el día 23 y 24 de Junio.

Horario por definir. (15:00- 22:00)

El formato dependerá de la cantidad de inscripciones al campeonato. En caso de que el formato sea por fases de grupos, éstos serán elegidos al azar.

Un integrante como mínimo de las mesas directivas debe estar viendo la partida, para hacer de testigo.

Dentro de las partidas habrá una fecha destacada, la cual será transmitida y relatada por comentaristas.

Desconexión :

En el caso de que un jugador del equipo sufra una desconexión al inicio de la partida , se

podrá utilizar el comando Remake del juego. En donde se dará la partida como terminada y tendrán un plazo de 10 min máximo para poder arreglar la conexión o sustituir al jugador.

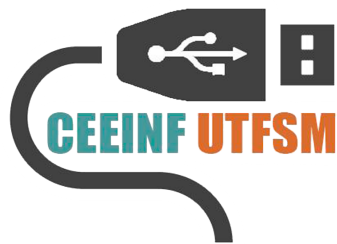
Conducta antideportiva:

Los nombres de los equipos deben ser adecuados a una instancia universitaria en donde nos regimos por el respeto y el buen comportamiento, por lo tanto nombres ofensivos no serán aceptados. También, las conductas poco éticas serán sancionadas llegando a la finalización del encuentro y prohibiendo la participación en otro eventual campeonato.

Está estrictamente prohibido insultar al equipo contrario.



CEEINF San Joaquín



CEEINF Casa Central