



OMEGA

L E A G U E

OMEGA WORLD GAMES

REGLAMENTO OFICIAL

OMEGA LEAGUE 2020

Versión 1.2. Abril 2020





1. ESTRUCTURA DE LA COMPETICIÓN

1.1. Liga

La competición de la Omega League está formada por una división, en la que participarán un total de 10 equipos.

1.1.1. Horario

Los encuentros se realizarán los jueves, viernes y sábados durante aproximadamente dos meses desde el inicio de la liga que será el 16 de abril.

El primer encuentro se realizará a las 18:00

El segundo encuentro se realizará a las 19:00

El tercer encuentro se realizará a las 20:00

Las horas son aproximadas, debido a que durante las partidas se pueden dar retrasos por diferentes motivos.

1.1.2. Sistema de clasificación

El sistema de clasificación será de manera ordinal, es decir, de mayor a menor número de puntos obtenidos durante las jornadas de la fase regular.

Los equipos obtienen 1 punto por victoria, 0 por empatar y 0 por cada derrota.

1.1.3. Lado de las partidas

El lado de las partidas se reparte de la siguiente manera: el equipo que se nombre en primer lugar será el que jugará en el lado azul, mientras que el segundo equipo que se nombre jugará en el lado rojo. El lado de cada equipo se asignará de manera aleatoria a través de nuestra página de toornament.

1.1.4. Plantillas

Todos los equipos deben tener como mínimo 6 jugadores inscritos en la página de toornament. De esta manera 5 jugadores serán titulares y 1 será el jugador suplente, teniendo la posibilidad de tener hasta 2 suplentes por equipo. Además, cada equipo deberá nombrar un capitán.

1.1.5. Seguimiento de la liga

A través de la página de toornament. Durante los enfrentamientos, la organización irá actualizando los marcadores para que los equipos puedan ver en todo momento.

1.1.6. Comunicación

La liga tendrá su propio servidor en Discord. Cada equipo en el momento de la inscripción tendrá derecho al acceso a este. La invitación se podrá localizar en la página web del toornament de la liga.

1.2. Equipos

1.2.1. Cambio de logos o grafismos

Todos los cambios en el branding o gráfica de los equipos deberán ser avisados a la administración con un mínimo de 7 días de antelación antes de su posible actualización en redes de la organización.

1.2.2. Abandono de equipos

En el caso de que un equipo abandone la competición su plaza pasará a pertenecer de forma automática a la organización. Esta plaza podrá ser cedida a un tercero por parte de la organización para favorecer el buen desarrollo de la liga.



1.2.3. Cambios de jugadores

Durante la liga se permitirán dos cambios en el equipo (con un máximo de 2 jugadores por cambio). Los cambios deberán notificarse mínimo 24 horas antes del partido.

1.2.4. Nombre de Invocador

El nombre del jugador dentro del juego debe ser exactamente el mismo indicado a la administración.

Los jugadores que podrán participar en las jornadas de liga serán los jugadores titulares.

1.2.5. Cambio de Nombre de Invocador

Los jugadores pueden cambiar su nombre de invocador, pero deben avisar previamente a la organización. Exceptuando las 48h previas a la próxima partida. Si un jugador se cambia de nombre en ese periodo de tiempo, no podrá ser actualizado en la web.

1.2.6. Comprobación de identidades

En el caso de que se requiera la comprobación de identidad de algún jugador involucrado en una partida, la organización se reserva el derecho de contactar con Riot Games para realizar una investigación al respecto. Si finalmente se prueba que la identidad no era la correspondiente, la partida se dará por perdida y el jugador será expulsado.

1.2.7. Derechos de imagen

Los equipos que participen en la Omega League aceptan de manera automática la cesión de los derechos de imagen de todo el contenido audiovisual (grafismos, partidas, etc.), para su utilización en periodos de competición por parte de la organización.

Omega League no se hace responsable del uso indebido de las imagines y demás elementos audiovisuales utilizados por terceros.

1.2.8. Normas y conducta

Todos los jugadores y equipos participantes en la Omega League deberán mantener las normas de conducta adecuadas ante sus oponentes, ante su público y ante los miembros de la administración de la competición. Estos comportamientos serán castigados si están vinculados a la liga y si hay evidencias sobre la identidad de la persona.

En caso de que se encuentren casos de comportamientos violentos, lenguaje soez o faltas antideportivas que atenten contra la integridad y dignidad de terceros por parte de algún jugador u equipo participante, podrá ser sancionado llegando a poder ser incluso expulsado de la liga.

1.2.9. Sanciones

En el momento en el que los jugadores se inscriben a la competición, la organización podrá aplicar sanciones tanto a los propios jugadores como a los equipos que incumplan las normas establecidas en el reglamento.



Tipo	Penalización	Aplicable a
Mala conducta	Suspensión de 3 enfrentamientos	Jugador/Equipo/Staff del Equipo
Difamación publica	Expulsión de la competición	Jugador/Equipo/Staff del Equipo
Retraso en un partido	Expulsión de la competición	Equipo
Incomparecencia en los partidos	Expulsión de la competición	Equipo
Negarse a seguir las instrucciones de los árbitros	Expulsión de la competición	Equipo
Suplantación de identidad	Partida perdida y expulsión del jugador	Jugador/Equipo
Amañar partidos	Partida perdida	Equipo
Hace uso inadecuado de los códigos de los torneos	Partida perdida	Equipo
Jugar con un nombre de invocador incorrecto	Partida perdida	Equipo
No acatar las sanciones impuestas por la organización	Aviso	Equipo

Dentro del abanico de sanciones se encuentran además las siguientes posibilidades:

- Avisos
- Pérdida de puntos
- Partidas perdidas
- Suspensión temporal de un jugador, equipo o staff.
- Retirada de premios
- Expulsión de la competición.

Sera decisión del árbitro cuando aplicar cada una de ellas basándose en el reglamento.

Si algún jugador de la liga tiene sospechas de que algún participante está infringiendo el reglamento, debe informar a la organización.

1.2.10. Smurfs y cuentas prestadas

Los jugadores no pueden en ningún caso utilizar cuentas smurf o cuentas que no le pertenezcan. Si se descubren movimientos sospechosos durante la liga, se iniciará una investigación al respecto.

En caso de que se descubran pruebas de este tipo, el jugador y/o equipo se verá sancionado, pudiendo ser expulsado de la liga.

1.2.11. Retirada de la titularidad

La organización de la competición se reserva el derecho a retirar la titularidad de una plaza. los motivos pueden ser: sanciones a sus jugadores, falta de comunicación, incomparecencia a los partidos, o cualquier otro tipo de acto que tenga como consecuencia la falta de compromiso y deportividad por parte del titular.

Si el titular lleva a cabo algún tipo de comportamiento que perjudique al equipo y a sus jugadores en contra de sus preferencias y que en consecuencia le impida desarrollarse como equipo, la organización podrá retirar la titularidad de la plaza al mismo y traspasarla a un tercero.

1.3. Partidos

1.3.1. Acceso a la partida

La organización indicara en cada encuentro el acceso a las partidas a través del servidor de Discord proporcionado.



Durante la partida el coach podrá permanecer en el canal de Discord asignado a cada equipo, pero una vez realizados los picks y bans, deberá silenciarse en el canal. La organización si lo considera oportuno podrá silenciarlo también.

1.3.2. Asistencia a los partidos

Se recomienda a los equipos estar disponibles 15 minutos antes de la hora oficial de su partido. En ese momento los jugadores deberán tener el ultimo parche actualizado.

Los enfrentamientos Bo5 se jugarán seguidos, por lo que los jugadores tendrán 10 minutos de descanso entre cada partida.

Los jugadores deberán estar listos para continuar con el resto de las partidas tras cada pausa.

1.3.3. Demora y ausencia a los enfrentamientos

Los jugadores de cada equipo dispondrán de 20 minutos desde la hora oficial del partido para empezar a jugar. En caso de que el jugador de algún equipo no esté disponible una vez pasados los 20 minutos desde la hora oficial, el equipo disponible tendrá la opción de ceder su tiempo para esperar a los jugadores que falten. En caso de que el retraso suponga un problema al equipo disponible y no desee ceder más tiempo de los 20 minutos reglamentarios, la partida se dará por perdida al equipo que ha llegado tarde.

En el caso de que ninguno de los equipos tenga jugadores suficientes a la hora estipulada, la partida podrá quedar anulada y considerarse incomparecencia.

En caso de que algún equipo no se presente a 4 jornadas, será expulsado y se le retirara la plaza de la competición.

La organización no se hace responsable de las caídas de internet o cortes del servicio eléctrico, así como de otros posibles asuntos personales de jugadores.

1.3.4. Pausas y desconexiones

En el caso de que se produjese alguna desconexión de uno o mas jugadores durante una partida, esta podrá ser pausada.

Cada equipo dispondrá de 10 minutos de pausa en cada partida. En el caso de que se superen los 10 minutos la partida deberá continuar.

1.3.5. Cambios de horarios

La administración se reserva el derecho a realizar cambios en el calendario y los horarios de los partidos. En caso de que ocurriese, la organización notificara los cambios a todos los equipos involucrados.

1.3.6. Aplazamiento de los partidos por causas externas

En caso de que existan causas externar relacionadas con el servidor de juego o ajenas a los propios equipos y jugadores, y así lo decide la administración, el partido se reprogramará a otro momento.

1.4. Premios

1.4.1. Regulación y normativa de premios

Tercer premio: merchandising oficial de Omega World Games.

Segundo premio: Medalla de cristal personalizada y merchandising oficial de Omega World Games.

Primer premio: Medalla de cristal personalizada, merchandising oficial de Omega World Games, auriculares gaming profesionales y acceso gratuito a la siguiente Omega League.



2. ARBITROS

2.1. Decisiones arbitrales y medidas disciplinarias

Todas las decisiones relacionadas con la evolución de los equipos a lo largo de la competición serán tomadas según el mejor criterio de los árbitros y de acuerdo a las reglas del juego, al reglamento de la competición y la deportividad. Los árbitros tendrán la discreción y potestad para tomar las decisiones referentes al progreso adecuado de los equipos dentro de la liga. Los árbitros tomarán las medidas disciplinarias necesarias contra equipos y jugadores que cometan infracciones sancionables.

Las decisiones tomadas por los árbitros serán definitivas y los jugadores y equipos participantes en la competición aceptan acatarlas desde el momento en que se inscriben en la misma.

2.2. Derechos de modificación

La organización se reserva el derecho a modificar las normas en cualquier momento que sea necesario con el fin de garantizar el juego limpio y la integridad de la competición. En caso de modificación la organización lo notificara a los equipos.

2.3. Aceptación del reglamento

Una vez los equipos y jugadores estén inscritos en la página de tournament, estarán aceptando automáticamente todo lo expuesto en este reglamento.

De esta manera los equipos y jugadores aceptan las posibles modificaciones de dicho reglamento además de declararse responsables de conocer la versión más reciente de este.

3. RETRANSMISION

3.1. Streaming

La organización retransmitirá las partidas en su canal de Twitch: twitch.tv/omegawg.

Los equipos tienen derecho a retransmitir todas las partidas de la liga que deseen, exceptuando los playoffs.

4. NORMATIVA GENERAL DE LOS ENFRENTAMIENTOS

4.1. Formato

El torneo será en forma de liga de manera que, cuando acaben los enfrentamientos a Bo1 pasarán de fase los 4 equipos que obtengan más puntos. Una vez pasen los 4 equipos se realizarán los playoffs a Bo5 (semis y final). En él participarán un total de X equipos.

4.2. Enfrentamientos

Los enfrentamientos del torneo se harán de manera aleatoria por parte de la página de tournament. En el caso de que los equipos no encajan con la estructura del torneo, habrá equipos que pasen directamente de fase.

4.3. Desempate

En el caso de que existe empate, establecemos los siguientes criterios para desempatar:

-Victorias/empates/derrotas en encuentros (cara a cara): El resultado del enfrentamiento directo.

-Victorias/empates/derrotas en encuentros (general): diferencia de puntos globales.

-En caso de que cumpliendo estas dos condiciones no se de el desempate, se realizará un partido entre los dos o más equipos enfrentados para determinar quien pasa.