



Reglamento Oficial Torneo: RIFT ASCENSION Juego: League of Legends

Índice

- 1. Objetivo**
 - 1.1. Contacto**
 - 1.2. Previo al Matchmaking**
 - 1.3. Matchmaking**
- 2. Formato del torneo**
 - 2.1. Grabación de partidos**
 - 2.2. Desconexiones y remakes.**
- 3. Fases del Torneo**
- 4. Normas de Conducta**
- 5. Organización y Logística**
- 6. Premios**
 - 6.1 Confidencialidad de resultados y contenido previo a transmisión.**
 - 6.2 Modificaciones al Reglamento.**
- 7 Disposiciones Finales**

El presente Reglamento establece exclusivamente las reglas competitivas, técnicas y operativas de Rift Ascension. Los requisitos generales de participación, elegibilidad, registro, premios, uso de imagen, tratamiento de datos personales y demás disposiciones legales se regirán conforme a los Términos y Condiciones del Torneo.

1. Objetivo

El propósito de este torneo es fomentar la convivencia, el espíritu competitivo y la pasión por League of legends dentro de la comunidad de Cyberpuerta y comunidad de CyberLeague, ofreciendo un espacio seguro y divertido para jugadores de todos los niveles.

Este evento es organizado de manera independiente por la comunidad de CyberLeague y no está afiliado, patrocinado ni reconocido oficialmente por RIOT Games

ni por los organizadores de competiciones profesionales de League of legends.
La intención es crear un ambiente inclusivo, donde los participantes disfruten de la experiencia competitiva, conozcan nuevos jugadores y vivan la emoción de un torneo de eliminación directa.

1.1 Contacto

El contacto durante todo el torneo será por medio del discord oficial. Deberán unirse al discord antes de iniciar la competencia

Discord: <https://discord.gg/S6ACpNpYcw> .

El jugador tendrá que registrarse en Start.gg

<https://www.start.gg/tournament/rift-ascension/details>

para inscribirse al torneo de RIFT ASCENSION.

Los participantes tendrán la obligación de generar la invitación dentro del juego para llevar a cabo los enfrentamientos con su rival correspondiente.

1.2 Previo a matchmaking

Los jugadores tendrán la responsabilidad de contar con el juego actualizado para el enfrentamiento.

Todos los jugadores deberán tener el juego de League of legends, actualizado a la fecha del torneo.

Los jugadores tendrán que asegurar tener espacio para grabar sus enfrentamientos y compartirlos con los League ops.

Los jugadores tendrán que asegurar una buena conexión de internet, teniendo la responsabilidad de mantener una conexión estable durante sus enfrentamientos.

Los capitanes de los equipos tendrán que ingresar al canal de discord 20 minutos antes de su enfrentamiento para contactar al equipo a enfrentarse, y mantenerse al pendiente de las indicaciones dentro del servidor durante el torneo, en caso de que un equipo no se presente en el tiempo límite se dará DQ a favor del equipo que esté presente.

El correcto funcionamiento de controles o periféricos es responsabilidad del jugador para mantener una buena experiencia de juego durante el torneo.

1.3 Matchmaking

Todos los equipos se enfrentan en llaves predeterminadas.

El perdedor queda eliminado inmediatamente.

Los jugadores tendrán 20 minutos de tolerancia para presentarse al match

Los jugadores tendrán que subir una captura del resultado a su canal de enfrentamiento en Discord una vez finalizado el enfrentamiento.

2. Formato del Torneo

- Sistema de competencia: Eliminación directa (knockout).
- Plataformas de juego: PC
- Número de participantes: Tendrá 64 equipos de 5 jugadores.
- Mapa: Grieta del invocador
- Modo de juego: Torneo de Reclutamiento. (5 vs 5)
- Formato: Eliminación directa

a. Todas las runas y hechizos están permitidos.

b. Todos los campeones están permitidos (excepto campeones recién lanzados, en caso de tener la salida de un nuevo campeón durante el torneo, se deberán esperar las 2 semanas reglamentarias y podrán hacer uso de ellos a partir del día 15).

2.1. Grabación de partidos

La grabación de los juegos será obligatoria para todos los equipos.

El formato de las grabaciones tendrá como límite de recepción el mismo día, en caso de no compartir la grabación el jugador podrá quedar descalificado del torneo.

Los archivos podrán ser entregados vía discord, drive o links externos a los League ops del evento.

Las grabaciones deberán ser los archivos de repetición del juego únicamente proporcionadas por un jugador que haya participado en el match.

2.2. Desconexiones y remakes.

Desconexiones. No se permite que los participantes causen intencionalmente una desconexión durante un juego. Hacerlo significa descalificación del torneo. Si un participante está desconectado debido a problemas de red, se les permite volver a conectarse al juego mientras la partida sigue en curso.

Remakes. Los Árbitros pueden considerar un remake general, a su entera discreción, si existe fallo en el servidor del juego provocando que los jugadores no pueden conectarse, o si 4 jugadores o más se desconectan al mismo tiempo, se dará el anuncio del remake de ronda para los enfrentamientos activos.

Ping alto. El participante es el único responsable de solicitar una pausa o un remake debido a ping alto o malas condiciones de red antes de que su partida termine, con cualquier personal de League Ops del evento, ya que si finaliza su participación pero nunca indico algún problema, no se asegura el remake de la partida, y este quedará a consideración de los League Ops.

3. Fases del Torneo

Fase de Eliminatorias

Primera ronda: todos los equipos se enfrentan en llaves predeterminadas.

El perdedor queda eliminado inmediatamente.

Los jugadores tendrán 20 minutos de tolerancia para presentarse al match

Los jugadores tendrán que subir una captura del resultado a su canal de match en Discord una vez finalizado el enfrentamiento.

El ganador avanza a la siguiente ronda.

Los jugadores tendrán que solicitar el siguiente enfrentamiento al League ops o ver en la llave de Start.gg al jugador que se enfrentan.

Fechas eliminatorias

Fase de inscripción:

24/08/26 - 07/09/26

Validación de inscritos:

07/09/26 - 10/09/26

Primera Fase de enfrentamiento: Viernes 11 y Sábado 12 de Septiembre (Best of 1)

Segunda Fase de enfrentamiento: Viernes 18 de Septiembre (Best of 3)

Tercera Fase de enfrentamiento: Sábado 19 de Septiembre (Best of 3)

Cuarta Fase de enfrentamiento: Viernes 25 de Septiembre (Best of 3)

Semifinales: Sábado 26 de Septiembre (Best of 3)
Tercer Lugar: Sábado 26 de Septiembre (Best of 3)
Gran Final : 03 de Octubre - Stream Gran Final (Best of 5)

Formato mejor de 3(Bo 3) y al mejor de 5 (Bo5) según la fase del torneo.
El campeón será quien gane 3 partidos(Bo5).

[Bracket](#) del torneo

4. Normas de Conducta

Conductas o acciones no permitidas. Las siguientes acciones y comportamientos antideportivos están totalmente prohibidas y serán sujetas a sanciones o descalificación, a discreción de los Árbitros.

- Confabulación: Cualquier acuerdo o acción entre 2 o más jugadores para dejar en desventaja a los contrincantes o beneficiarse de un resultado.
- Hackeo: Cualquier modificación al cliente de juego.
- Aprovechamiento: Usar de manera intencionada cualquier error dentro del juego para tratar de sacar ventaja.
- Suplantación: Jugar en la cuenta de otro jugador.
- Obscenidad y discriminación: Usar lenguaje obsceno, vil, vulgar, insultante, amenazador, abusivo, injurioso, calumnioso o difamatorio.
- Acoso: Actos sistemáticos, hostiles y repetidos que se realizan para aislar o excluir a una persona o afectar su dignidad.
- Discriminación y denigración: Ofender la dignidad o integridad de un país, persona privada o grupo de personas por medio de palabras o acciones despectivas, discriminatorias o denigrantes a causa de la raza, color de piel, etnia, origen nacional o social, género, idioma, religión, orientación sexual, opinión política o de otro tipo, estado financiero, nacimiento u otro estado.
- **Amenazas, hostigamiento y desinformación:** Queda prohibido amenazar, acosar, intimidar o realizar acusaciones deliberadamente falsas contra participantes, árbitros, personal u organizadores del Torneo. Las críticas, inconformidades y reclamaciones realizadas de buena fe, de manera respetuosa y mediante los canales correspondientes no serán motivo de sanción.
- Actividad criminal: Estar involucrado en actividad que esté prohibida por una ley, estatuto o tratado común.
- Soborno: Ofrecer regalos a un jugador, entrenador, director, árbitro, empleado de CyberLeague o a otra persona relacionada a la Competición por servicios que beneficien en los resultados de la competencia.
- Engaño: Presentar evidencias falsas o mentir a los árbitros.

4.1 Sanciones.

Infracciones. Luego de descubrir que cualquier jugador ha cometido cualquier violación a las reglas especificadas arriba, los Organizadores podrán, sin limitación de su autoridad, emitir sanciones a su consideración, dependiendo la gravedad de la acción.

Tipo de sanciones:

Descalificación: Cualquier jugador o equipo que incumpla con las normas establecidas en el presente reglamento, podrá ser descalificado a discreción de los árbitros y/u organizadores, dependiendo de la gravedad de su conducta, dicha descalificación podrá ser la anulación total de una partida, una serie o de la propia competencia.

Los Organizadores tendrán la facultad en cualquier momento, de notificar, una declaración que exponga la sanción al jugador.

Los Organizadores serán los encargados de resolver conflictos con los árbitros y sus determinaciones. Tendrán la decisión final y podrán aplicar cualquier tipo de sanción señalada anteriormente.

Los jugadores aceptan acatar en todo momento la determinación de los árbitros y/u Organizadores.

5. Organización y Logística

Plataforma oficial: PC.

Streaming: La gran final será transmitida en <https://www.twitch.tv/cyberpuertamx> el 03 de Octubre.

Arbitraje: Cada partida contará con un árbitro digital y un supervisor humano para validar resultados en Start.gg

6. Premios

Para la entrega de premios se dará a conocer los podios de los participantes correspondientes

- 1er lugar \$15,000.00 MXN en crédito Cyberpuerta por equipo.
- 2do lugar \$7,500.00 MXN en crédito Cyberpuerta por equipo.
- 3er lugar \$5,000.00 MXN en crédito Cyberpuerta por equipo.
- 4to lugar \$2,500.00 MXN en crédito Cyberpuerta por equipo.

Los montos señalados corresponden al premio total por equipo. Su distribución, validación, forma de entrega, vigencia y condiciones de uso se regirán conforme a los Términos y Condiciones de Rift Ascension.

6.1 Confidencialidad de resultados y contenido previo a transmisión.

Los jugadores y participantes se obligan a no divulgar, publicar, compartir, filtrar o comunicar por ningún medio, antes de su transmisión, publicación o anuncio oficial por parte del Organizador, cualquier resultado, marcador, clasificación, eliminación, contenido, captura, clip, bracket o información relacionada con las etapas finales del Torneo que deba formar parte del stream, live o anuncio oficial correspondiente.

Cualquier incumplimiento a esta obligación de confidencialidad podrá ser sancionado por el Organizador con la descalificación del participante, la pérdida de cualquier premio pendiente de entrega y/o la prohibición temporal o permanente para participar en torneos subsecuentes organizados por CYBER LEAGUE.

6.2 Modificaciones al Reglamento.

Los organizadores podrán modificar el reglamento por causas operativas, técnicas, de integridad competitiva o fuerza mayor, notificando previamente a los participantes.

Los avisos relativos a cualquier cambio del presente Reglamento, se publicarán en los canales oficiales del Torneo. Es obligación de los jugadores y participantes leer las modificaciones y acatarlas.

7 Disposiciones Finales

Aceptación de Términos: Los jugadores aceptan que la inscripción y participación en la competencia implica la aceptación plena del reglamento.