

**BASES TORNEO
INTERUNIVERSITARIO LEAGUE OF
LEGENDS 2026**



Índice

1. Información General	3
2. Inscripción y Costos	3
3. Composición de Equipos y Requisitos	3
4. Uso de Cuentas y Verificación de Estatus Universitario	4
5. Premios	4
6. Formato del Torneo	5
6.1 Fase de Grupos (Online)	5
6.2 Fase Presencial	5
8. Uso Obligatorio de Servidor Oficial de Discord	6
9. Sistema de Selección de Campeones	6
9.1 Modalidad Estándar	6
9.2 Fearless Draft (Aplicable Solo a BO3)	6
10. Organización de Partidas Online	7
11. Tiempo de Espera	7
12. Pausas y Remakes	7
13. Conducta y Sanciones	8
14. Actividades Durante el Evento Presencial	8
15. Políticas de Transmisión y Derechos de Imagen	8
15.1 Derechos de Transmisión Oficiales	8
15.2 Transmisiones Durante la Fase Online	8
15.3 Transmisiones Durante la Fase Presencial	9
15.4 Uso de Imagen y Contenido Audiovisual	9

1. Información General

Periodo de inscripción: Hasta el 13 de marzo de 2026.

Fecha del evento online: 14 marzo de 2026 - 20 de marzo de 2026

Fecha del evento presencial: 21 de marzo de 2026.

Modalidad: Fase de grupos online + Fase final presencial.

Dirección del evento presencial: Manuel Montt 1210, Providencia.

Modo de juego: Torneo Reclutamiento – Grieta del Invocador (5v5).

El torneo constará de una fase de grupos online que se disputará durante la semana previa al evento presencial y una fase final que se desarrollará de manera presencial en el local indicado.

El presente reglamento se encuentra sujeto a modificaciones por parte del comité organizador en caso de ser necesario para el correcto desarrollo del torneo.

2. Inscripción y Costos

Valor de inscripción: \$25.000 CLP por equipo, pago único, independientemente de la cantidad de suplentes inscritos (hasta el máximo permitido por reglamento).

El pago cubre a todos los jugadores inscritos (5 titulares y hasta 2 suplentes). No se realizarán cobros individuales.

Beneficio Incluido

Cada jugador inscrito tendrá derecho a 2 horas de juego en el local, independientes de las partidas oficiales del torneo.

Este beneficio aplica para todos los equipos, independientemente de si clasifican o no a la fase presencial.

3. Composición de Equipos y Requisitos

Cada equipo deberá estar conformado por **5 jugadores titulares y hasta 2 suplentes**.

Todos los jugadores del equipo deberán pertenecer a la misma institución del capitán (misma universidad).

Cada participante solo podrá estar inscrito en un único equipo durante todo el torneo. No se permitirá que un jugador figure en más de una nómina, ya sea como titular o suplente.

Cada equipo deberá designar un capitán, quien será el único canal oficial de comunicación con la organización.

La alineación oficial deberá ser enviada antes del inicio del torneo.

No se permitirán incorporaciones de jugadores no inscritos una vez iniciado el torneo.

En caso de que un equipo clasifique a la fase presencial, **todos los integrantes deberán certificar su calidad de estudiantes regulares** de la universidad que representan, mediante credencial universitaria vigente u otro documento oficial válido.

En caso de no poder acreditar dicha condición, el jugador involucrado no podrá participar en la fase presencial. Si la situación afecta la elegibilidad del equipo conforme a este reglamento, el equipo podrá ser descalificado.

4. Uso de Cuentas y Verificación de Estatus Universitario

Cada jugador deberá competir exclusivamente con **la cuenta inscrita al momento del registro**.

La cuenta inscrita deberá utilizarse durante toda la duración del torneo, tanto en la fase online como en la fase presencial.

No se permitirán cambios de nombre de invocador durante el desarrollo del torneo.

En caso de detectarse un cambio de nombre, la organización podrá solicitar verificación adicional o aplicar sanciones según corresponda.

Se prohíbe estrictamente el uso de cuentas ajenas o no inscritas.

5. Premios

Se estima una prize pool mínima equivalente a \$150.000 CLP, la cual podrá incluir:

- Premios en dinero (cash).
- Productos y/o beneficios otorgados por la organización o auspiciadores.

El monto total y la distribución definitiva de los premios serán anunciados antes del inicio de la fase presencial y dependerán del número total de equipos inscritos.

Adicionalmente, el equipo campeón y su respectiva universidad obtendrán los siguientes beneficios institucionales:

- **Título “Master de la Guild”:** El equipo ganador obtendrá el reconocimiento oficial de Master de la Guild, junto con la institución a la que pertenece. Este título tendrá una vigencia hasta la siguiente edición del torneo universitario o por un máximo de 3 meses, lo que ocurra primero.

- El logo del equipo ganador y el logo de la institución a la que pertenece serán exhibidos en el local durante la vigencia del título.
- Los integrantes del equipo campeón, así como estudiantes de la universidad ganadora que presenten su credencial universitaria vigente, podrán acceder a descuentos exclusivos en el local durante la vigencia del título, conforme a las condiciones que establezca la administración del establecimiento.

6. Formato del Torneo

El formato general dependerá del número total de equipos inscritos y se encuentra sujeto a modificaciones por parte de la organización.

6.1 Fase de Grupos (Online)

- Los equipos serán distribuidos en grupos de manera aleatoria.
- Dentro de cada grupo se jugará un sistema “todos contra todos”.
- Todos los enfrentamientos serán en formato **BO1 (Best of 1)**.
- Clasificará a la fase presencial el mejor equipo de cada grupo.

Los criterios de desempate serán definidos y comunicados por la organización en caso de igualdad de resultados.

6.2 Fase Presencial

La fase presencial comenzará desde **Cuartos de Final** y se disputará en el local indicado.

Formato de las series:

- Cuartos de Final: BO1
- Semifinales: BO3
- Final: BO3

La estructura general del torneo se encuentra sujeta a modificaciones según necesidades organizativas.

7. Disputa de las Partidas

Todas las partidas se jugarán en **Grieta del Invocador 5v5**, utilizando el **modo Torneo Reclutamiento**.

- En el primer mapa de cada serie, el lado (azul/rojo) será determinado mediante sorteo.
- En series BO3, el equipo que pierda el mapa anterior elegirá el lado en el siguiente.

8. Uso Obligatorio de Servidor Oficial de Discord

La organización dispondrá de un **servidor oficial de Discord** del torneo.

- Todos los jugadores de ambos equipos deberán estar conectados en el servidor oficial al momento de disputar sus partidas.
- Esta obligación aplica tanto para la fase online como para la fase presencial.
- La organización podrá solicitar que los equipos se ubiquen en canales de voz específicos designados para cada enfrentamiento.
- La ausencia de uno o más jugadores en el servidor oficial al momento de iniciar la partida podrá ser considerada inasistencia.

El servidor oficial será el único canal válido de comunicación formal durante el desarrollo de los encuentros.

9. Sistema de Selección de Campeones

9.1 Modalidad Estándar

Todas las partidas BO1 se jugarán bajo el sistema estándar del modo Torneo Reclutamiento.

9.2 Fearless Draft (Aplicable Solo a BO3)

El sistema “Fearless Draft” aplicará exclusivamente en las series BO3 (Semifinales y Final).

- Todo campeón seleccionado en un mapa no podrá volver a ser seleccionado durante el resto de la serie.
- La restricción aplica a ambos equipos.
- Los campeones utilizados en un mapa no podrán repetirse en los mapas siguientes de la misma serie.

10. Organización de Partidas Online

- Los enfrentamientos serán comunicados oficialmente por la organización.
- Las partidas deberán disputarse dentro del plazo establecido.
- La inasistencia injustificada podrá resultar en la asignación de la victoria al equipo presente.
- Si ambos equipos incumplen los plazos sin justificación válida, la organización resolverá el caso conforme a su criterio.

11. Tiempo de Espera

- Cada equipo podrá solicitar hasta 10 minutos de espera antes del inicio de la partida.
- Si transcurrido dicho tiempo el equipo no está listo, la organización podrá otorgar la victoria al equipo contrario.

12. Pausas y Remakes

Pausas

- Cada equipo dispone de un máximo de **5 minutos de pausa por partida**.
- Las pausas deberán utilizarse exclusivamente por motivos técnicos o de fuerza mayor.
- El tiempo de pausa podrá fraccionarse sin exceder el máximo establecido.

Remakes

Serán considerados motivos válidos para remake únicamente:

- Desconexión durante la selección de campeones.
- Problemas generales del servidor.
- Error en la aplicación del sistema Fearless Draft.

No se considerará como motivo válido de remake la desconexión ocurrida durante la partida. En tales casos, deberá utilizarse el tiempo de pausa disponible.

13. Conducta y Sanciones

Se consideran conductas prohibidas, entre otras:

- Uso de cuentas ajenas.
- Uso de software externo no autorizado, scripts o hacks.
- Ghosting o recepción de información externa durante la partida.
- Abuso del sistema de pausas.
- Conductas ofensivas, discriminatorias o antideportivas.

Las sanciones serán determinadas por el comité organizador de acuerdo con la gravedad de la falta y podrán incluir advertencias, pérdida de partida, pérdida de serie o expulsión del torneo.

Toda denuncia deberá estar respaldada con evidencia (captura de pantalla o grabación).

14. Actividades Durante el Evento Presencial

Durante el desarrollo de la fase presencial se realizarán actividades y dinámicas paralelas en el local para los asistentes y jugadores.

El evento busca ofrecer una experiencia competitiva y de integración entre universidades, además de la competencia oficial.

15. Políticas de Transmisión y Derechos de Imagen

15.1 Derechos de Transmisión Oficiales

La organización se reserva el derecho de transmitir, retransmitir, grabar y difundir las partidas del torneo, tanto en la fase online como en la fase presencial, a través de plataformas digitales, redes sociales u otros medios que estime pertinentes.

La organización podrá designar relatores, comentaristas, observadores y equipos técnicos para la producción de transmisiones oficiales.

15.2 Transmisiones Durante la Fase Online

Las partidas correspondientes a la fase online podrán ser transmitidas libremente por los jugadores participantes, siempre que se cumplan las siguientes condiciones:

- El streaming individual deberá contar con un retraso mínimo (delay) determinado por la organización, con el fin de evitar cualquier ventaja competitiva.
- Se prohíbe cualquier tipo de transmisión que permita a terceros entregar información en tiempo real a los equipos (ghosting).
- La organización podrá supervisar las transmisiones y solicitar ajustes en caso de detectar riesgos para la integridad competitiva.

El incumplimiento de estas disposiciones podrá derivar en sanciones determinadas por el comité organizador.

15.3 Transmisiones Durante la Fase Presencial

En la fase presencial, las políticas de transmisión individual estarán sujetas a las normas y condiciones del local donde se realice el evento.

La organización podrá autorizar o restringir transmisiones individuales dentro del recinto, de acuerdo con las disposiciones del establecimiento.

Las partidas presenciales podrán ser transmitidas en las pantallas del local y/o a través de los canales oficiales del evento.

15.4 Uso de Imagen y Contenido Audiovisual

Al inscribirse en el torneo, los equipos y jugadores autorizan a la organización a utilizar su nombre de invocador, nombre de equipo, universidad, imágenes, fotografías y grabaciones de las partidas con fines promocionales, informativos o relacionados con el evento.

Esta autorización no implicará compensación económica adicional distinta de los premios establecidos.