

Reglamento HEX League

1. Cuentas de juego y nombre de invocador

Para poder competir y que el puntaje sea válido, los jugadores deben tener una cuenta en LAN y LAS con nombres de invocador iguales o similares al de registro. (Es decir, si te registraste como Mazapán en LAN, mi cuenta secundaria en LAS debería tener un nombre similar o igual, ejemplo: Mazapán01, TSM Mazapán o algún similar de tu preferencia) y viceversa..

La base de datos de los nombres registrados de cada jugador será enviada a cada uno de los participantes a través de los canales de texto exclusivos en el servidor de discord de la competencia.

Tu nombre de invocador no puede contener mensajes de odio, discriminación por raza o género ni palabras altisonantes.

2. Formato de la competencia

2.1 Fase de grupos: La fase de grupos comienza el día 31 de mayo de 2021.

La fase de grupos consta de 10 jornadas, cada semana habrá dos jornadas de competencia en el siguiente formato: Los 16 participantes de la Liga serán divididos en grupos por jornada y rotan de acuerdo a un formato suizo convencional. Cada semana se jugarán 4 partidas en punto de las 19:55 horas (GMT -5).

- Lunes: 2 partidas
- Martes: 2 partidas

Para la primera jornada de competencia, los competidores serán acomodados en los grupos (lobbys) mediante un seeding en el cual se va a tener en cuenta en que posición clasificaron a la HEX League.

Posteriormente a esto, los grupos variarán de acuerdo al formato suizo mencionado anteriormente y no habrá ninguna regla limitante en el número de jugadores por región en un grupo.

El grupo (lobby) será emparejado diariamente, es decir, las 2 partidas de cada día se jugarán contra los mismos jugadores.

El calendario de juegos se dará a conocer a través del canal exclusivo para los competidores en discord.

El último día de la última fecha los grupos dejarán de ser en formato suizo para hacer un grupo con las posiciones 1-2-3-4-13-14-15-16 y otro con las posiciones 5-6-7-8-9-10-11-12.

2.2 Final de Liga

De acuerdo a tu puesto en la liga sucederá lo siguiente:

- **1° a 8° Lugar:** Clasificación a la gran final de la temporada.
- **1° a 4° Lugar:** Cupo reservado para la siguiente temporada
- **5° a 8° Lugar de HEX League y 1° a 4° Lugar de la TFT Liga:** Promoción/Relegación para clasificar a la siguiente temporada. En caso de no quedar TOP 4 de esta misma, entran al clasificatorio de la siguiente temporada de la HEX League.
- **9° a 16° Lugar:** Pierden su puesto en la HEX League pero pueden mandar formulario para el próximo clasificatorio.

2.2 a) Gran final

Los 8 mejores jugadores de Latinoamérica jugarán el número de partidas necesarias para cumplir con el siguiente requerimiento para coronarse campeón de la temporada:

“Sumar un total de 18 puntos y posteriormente ganar una partida.”

Los primeros 4 jugadores de la tabla general tendrán una bonificación por su buen desempeño:

- **1° Lugar:** Empieza la final con 4 puntos.
- **2° Lugar:** Empieza la final con 3 puntos.
- **3° Lugar:** Empieza la final con 2 puntos.
- **4° Lugar:** Empieza la final con 1 punto.

2.2 b) Promoción/Relegación

Los lugares 1° al 4° de la TFT Liga jugarán contra el 5° al 8° lugar de la HEX League.

Los 4 jugadores que sumen más puntos después de 6 partidas ganarán su cupo para la temporada siguiente en la HEX League.

3. Puntaje por partida

El puntaje por partida en la liga y todos los circuitos es el siguiente:

Puesto	Puntos
1°	10
2°	8
3°	7
4°	6
5°	4
6°	3
7°	2
8°	1

4. Inscripción

El costo de inscripción para cualquier competencia es de 3 dólares americanos

La organización no se queda con ningún porcentaje del dinero de inscripciones, este va directo al pool prize y se da de manera íntegra a los ganadores.

5. Premiación (Pool prize de inscripciones)

Premios TFTLiga

- 1er Lugar: 200 usd

Los premios pueden aumentar de acuerdo a los sponsors que se asocien con la liga y a las donaciones recibidas.

6. Transmisiones

Toda la comunidad de Teamfight Tactics o cualquier parte interesada, pueden crear todo el contenido necesario sin exclusividad, de la misma forma todos son libres de transmitir en tiempo real o retransmitir todas las partidas de la HEX League.

De misma forma, la organización creará contenido gratuito para que todos puedan usarlo y/o subirlo en sus redes sociales.

7. Pre-Partida

El jugador que lidere el grupo (lobby) de acuerdo al calendario de juegos, deberá invitar al resto de los jugadores. Se recomienda fijarse el servidor en el cual se jugará y el nombre de invocador de cada jugador en dicha región para invitar a la persona adecuada.

La información de los jugadores la encontrarás en un mensaje fijado en los grupos exclusivos de los competidores en discord.

Entre la primera y la segunda partida se tienen 5 minutos de descanso.

8. Asistencia y Puntualidad

Los competidores tienen 10 minutos de tolerancia a partir de la hora acordada en el calendario de partidas.

Recuerda que el huso horario utilizado en la competencia es GMT-5. Referencia: <https://time.is/es/GMT-5>

Si un competidor no llega a la hora indicada en el calendario de partidas y no es posible hacer un acuerdo entre los demás competidores para esperar al jugador, este acumulará una falta y sumará 0 puntos en esa partida. El competidor que esté ausente en la primera partida podrá entrar a la segunda partida si llega a tiempo.

Acumular faltas en la competencia puede significar una sanción la cual será decidida por la organización de la competencia.

9. Durante la partida

9.1 Remake

Si un jugador tiene problemas de conexión que no le permita comprar y/o pierda un carrusel antes de la ronda 3 de la partida, la organización tendrá la decisión de si hacer remake o no depende la gravedad de lo sucedido pero vale aclarar que en primera instancia no habrá remake.

Cuando un jugador presente problemas de desconexión tendrá que avisar inmediatamente a los jugadores y organizadores a través del chat de juego o el chat de su lobby de discord correspondiente a su partida.

10. Post Partida

El jugador que quede en primer lugar de cada partida, deberá enviar una captura de pantalla con los resultados finales.

Los moderadores irán actualizando la tabla en tiempo real para que puedan visualizar los puntos de la partida y generales.

11. Mensaje importante

Si existen empates de puntos en la tabla, el jugador que tenga más partidas en 1er lugar tendrá prioridad, de tener la misma cantidad de partidas en 1o. se procederán a contabilizar los 2dos. y así sucesivamente.

12. Mensaje importante

Recuerda que esta liga se ha realizado sin fines de lucro y nuestro único objetivo es darle vida a la escena competitiva del servidor, por lo cual les pedimos que si tienes una duda o sugerencia del torneo y formato puedes mandarla a cualquiera de nuestros moderadores para poder darle seguimiento.

Gracias por participar y esperamos que esta competencia sea de tu agrado.

-Atte: Ricardo RV "Lirken"