

# Bases de la actividad

## “Torneo de League of Legends”

### 1. Organizadores.

El organizador de esta actividad es la Delegación de Estudiantes de la Facultad de Ciencias (DEFC) con despacho en la 1º planta del Hall de la Facultad de Ciencias y correo electrónico: defc@ugr.es.

### 2. Mecánica y requisitos de participación.

Condición necesaria para la participación: **ser estudiante de la Universidad de Granada.**

Los equipos deberán estar formados por **5 personas**. Habrá un máximo de 16 equipos repartidos en grupos. El torneo consta de dos fases:

1. **Fase de grupos:** dentro de cada grupo todos los equipos se enfrentarán entre sí en series de al mejor de uno. El equipo ganador de cada partida obtendrá 1 punto.
2. **Fase eliminatoria:** a esta fase pasarán los dos primeros equipos de cada grupo (los dos con más puntos). Constará de cuartos de final, semifinales y final. Los cuartos de final y las semifinales se jugarán en series al mejor de uno y la final en una serie al mejor de tres.

**Cada equipo debe inscribirse** previamente en [este formulario](#). Tras rellenar el formulario se confirmará la participación o no del equipo vía correo electrónico.

Aquellas personas que deseen participar pero **no tengan equipo**, pueden rellenar [este formulario](#) y se les asignará un equipo en caso de que sobren plazas.

Para las partidas, se contactará con los participantes vía correo electrónico para proporcionar la hora de la partida. **En caso de no poder presentarse** (por causas justificadas), deberán **comunicarlo con un mínimo de 2 horas de antelación**, para así poder disponer de tiempo suficiente para encontrar una nueva hora para el enfrentamiento

En caso de que uno de los equipos no se presente en su totalidad a la hora acordada, o de que no avise con la antelación suficiente, se le dará el partido por **perdido automáticamente**.



La partida la creará la organización y se dará acceso a los equipos que se enfrenten entre sí. Al finalizar la partida los jugadores deberán mandar una captura de pantalla del resultado final obtenido.

Durante las partidas los miembros de los equipos que estén jugando deberán estar conectados en un canal de voz en el [servidor de Discord de la delegación](#), y en cualquier momento **se les podrá pedir que demuestren que están jugando** y que son los estudiantes inscritos en el formulario.

Las semifinales y la final **se transmitirán en streaming** en la plataforma **Twitch** [desde la cuenta de la delegación](#) para todos los interesados en seguirlas.

### 3. Fecha de realización de la promoción, número de ganadores y notificación.

1. La fase de grupos se jugará los días **Sábado 15 y Domingo 16 de mayo**.
2. La fase eliminatoria se jugará los días **Sábado 22 y Domingo 23 de mayo**.

Ganará el equipo que gane la final en la fase eliminatoria.

Se contactará por correo electrónico con los ganadores para recoger los datos para facilitar la entrega de premios.

### 4. Valor y naturaleza sobre el premio ofrecido.

1. Cada miembro del equipo ganador recibirá una camiseta de la DEFC.
2. Cada miembro de los equipos finalistas recibirán una libreta y un bolígrafo de la DEFC.

### 5. Contacto y reclamaciones.

Los participantes podrán contactar con la DEFC por correo electrónico mediante [defc@ugr.es](mailto:defc@ugr.es) para cualquier duda o reclamación.

### 6. Aceptación de las presentes bases y responsabilidad.

El mero hecho de participar en el torneo implica la aceptación y consentimiento de todo lo establecido en las presentes Bases.

La DEFC se reserva el derecho de modificar las Bases de la actividad parcialmente en cualquier momento, en caso de que sea totalmente necesario por causa justificada. Asimismo, se reserva también el derecho de anular o dejar el premio desierto, en caso de detectar cualquier tipo de irregularidad o circunstancia no prevista. La DEFC se reserva el



derecho de excluir de la participación a todos aquellos participantes que incumplan cualquier parte de las presentes bases.

Cualquier utilización abusiva o fraudulenta de estas bases dará lugar a la consiguiente descalificación del participante, incluso después de la adjudicación al mismo de la condición de ganador. A título enunciativo pero no limitativo, se entenderá que se produce abuso o fraude cuando un participante se registre en la promoción utilizando una identidad o datos falsos o identidades de terceros sin su consentimiento, o que de cualquier modo falsee el cumplimiento de los requisitos exigidos por las Bases para la participación en el torneo o para la adjudicación del premio como ganador o sustituto.

La DEFC queda eximida de cualquier responsabilidad en el supuesto de existir algún error en los datos facilitados en su caso por el Participante agraciado que impidiera su identificación. Asimismo, el ganador exime a la DEFC de la responsabilidad derivada de cualquier perjuicio que pudiera sufrir en el disfrute del premio objeto del presente sorteo.