BASES Y REGLAMENTO OFICIAL

LEAGUE OF AMBROZ 2026

Torneo benéfico de League of Legends · 5 vs 5 · Online · 4, 5 y 6 de diciembre de 2026

Organizado por League of Ambroz

Artículo 1. Objeto y finalidad benéfica

League of Ambroz 2026 es un torneo amateur de League of Legends de carácter benéfico y sin ánimo de lucro. Su objetivo es recaudar fondos para la compra de regalos de Navidad destinados a niños y niñas del Valle del Ambroz cuyas familias no dispongan de recursos suficientes para adquirirlos.

Todo el dinero que se obtenga con motivo del torneo, ya proceda de las cuotas de inscripción, de las donaciones voluntarias realizadas a través de PayPal durante la retransmisión en YouTube o de patrocinios, si los hubiera, se reunirá en un único fondo común. De ese fondo se pagarán, en primer lugar, los gastos estrictamente necesarios para la organización del torneo, que se procurará reducir al mínimo, y la totalidad de la cantidad restante se destinará a la compra de los regalos. Todos los pagos y donaciones se recibirán a través de una cuenta de PayPal gestionada por la organización. En los importes recibidos a través de PayPal o, en su caso, de las herramientas propias de YouTube (como Super Chat), se considerará ingresado en el fondo el importe efectivamente recibido por la organización tras aplicar las comisiones de dichas plataformas. La organización se compromete a gestionar el fondo con transparencia y a publicar en la sección de transparencia de su página web, una vez finalizado el evento, el total ingresado desglosado por origen (inscripciones, donaciones y patrocinios), el detalle de los gastos y el importe final destinado a los regalos.

Artículo 2. Organización

El torneo está organizado por League of Ambroz (en adelante, «la organización»), que actuará como interlocutor oficial ante los participantes y será responsable de la gestión, el desarrollo, el arbitraje y la resolución de incidencias del torneo.

La organización es la máxima autoridad del torneo. Sus decisiones, adoptadas conforme a estas bases y al criterio de justicia deportiva, son de obligado cumplimiento y constituyen la instancia final para la resolución de cualquier conflicto o situación no prevista en el presente reglamento.

Artículo 3. Modalidad de competición

El torneo se disputa en la modalidad 5 vs 5 (Grieta del Invocador), por equipos de 5 jugadores titulares. Cada equipo podrá inscribir, además, un único suplente oficial.

Cada jugador solo podrá formar parte de un único equipo. En el torneo se aplicará el sistema de cartas de ventaja descrito en el Anexo I.

Artículo 4. Requisitos de participación

- La participación está abierta a cualquier persona, sin restricción de lugar de residencia.
- Cada participante deberá disponer de una cuenta propia de League of Legends, personal e intransferible, en el servidor EUW (Europa Oeste), y facilitar su Riot ID (nombre de invocador#tag) durante la inscripción.
- Queda prohibida la participación con cuentas ajenas o la suplantación de identidad. Cada jugador solo podrá competir con la cuenta declarada en su inscripción.

- La organización podrá solicitar en cualquier momento la verificación de identidad y de la titularidad de la cuenta. La negativa a facilitarla podrá suponer la descalificación.

Artículo 5. Participación de menores de edad

Los menores de edad podrán participar siempre que cuenten con la autorización expresa de su madre, padre o tutor legal, que deberá entregarse debidamente cumplimentada y firmada a la organización antes del inicio del torneo, mediante el modelo que esta facilite.

La organización no se responsabiliza de las acciones de los menores participantes, cuya supervisión corresponde en todo momento a sus progenitores o tutores legales. La ausencia de dicha autorización impedirá la participación del menor.

Artículo 6. Inscripción y cuota benéfica

La inscripción tiene un coste de 5 € por jugador. Este importe se ingresa en el fondo común del torneo descrito en el Artículo 1, del que se pagan los gastos de organización y cuyo resto se destina a la compra de los regalos. En el torneo 5 vs 5, cada uno de los jugadores del equipo (incluido el suplente, si lo hay) deberá abonar su cuota individual.

La inscripción se formalizará mediante el formulario de inscripción publicado en la página web del torneo, y el pago se realizará a través de PayPal antes del 20 de noviembre de 2026 (incluido). En el torneo 5 vs 5, el capitán realizará un único pago por el importe de todos los jugadores inscritos en su equipo, indicando, si la plataforma lo permite, el nombre del equipo en la nota del pago. Se recomienda marcar la opción de abonar también la comisión de PayPal, para que el importe íntegro llegue al fondo común. La plaza no se considerará confirmada hasta que la cuota haya sido abonada.

- No se admitirán inscripciones fuera de plazo ni pagos incompletos.
- La cuota no será reembolsable, salvo cancelación del torneo por causas imputables a la organización.
- El torneo admite un máximo de 10 equipos, y las plazas se asignan por orden de inscripción. Cada equipo dispone de 48 horas desde el envío del formulario de inscripción para abonar la cuota. Si transcurrido ese plazo no se ha recibido el pago, la inscripción quedará anulada y la plaza volverá a quedar libre para otro equipo.

Artículo 7. Formato de competición y calendario

El torneo se disputará íntegramente online (sin presencialidad) los días 4, 5 y 6 de diciembre de 2026. El calendario detallado de enfrentamientos, con los horarios orientativos de cada ronda, se publicará en el canal oficial con antelación suficiente.

El sistema de competición y el formato de las partidas se determinarán una vez cerrado el plazo de inscripción, en función del número definitivo de equipos inscritos, y se publicarán en la página web del torneo antes de su inicio. El torneo admite un máximo de 10 equipos.

La organización se reserva el derecho de ajustar el formato, el calendario y los emparejamientos por necesidades organizativas, informando de ello a los participantes con la mayor antelación posible.

Artículo 8. Desarrollo de las partidas

- Las partidas se jugarán mediante códigos de torneo generados por la organización, en el modo y configuración que esta indique (Grieta del Invocador, Draft/Torneo).
- Se jugará en la versión (parche) del cliente de League of Legends vigente durante las fechas del torneo.

- Los horarios de las partidas son orientativos y pueden adelantarse o retrasarse según el desarrollo del torneo. Por ello, cada equipo deberá estar conectado y disponible al menos una hora antes de la hora prevista para su partida. Es responsabilidad del capitán confirmar la asistencia de su equipo.
- Incomparecencia (walkover): transcurridos 10 minutos desde que la organización convoque la partida sin que un equipo se presente con el mínimo de integrantes necesario, la organización podrá otorgar la partida por incomparecencia al rival.
- En partidas al mejor de 3, se permitirá un máximo de 10 minutos de pausa entre partidas para que los equipos estén listos de nuevo.
- Cada equipo dispondrá de un máximo de 15 minutos de pausa justificada acumulada por partida (por ejemplo, por desconexión de un jugador).

Artículo 9. Desconexiones, bugs y repeticiones (remakes)

- Ningún jugador deberá abandonar voluntariamente la partida. Cualquier desconexión deberá comunicarse de forma inmediata a la organización.
- Si un jugador se desconecta en los primeros minutos de partida y antes de producirse la primera muerte o la caída de la primera estructura, la organización podrá autorizar rehacer la partida (remake), a su criterio.
- Una vez iniciada la acción de juego, las desconexiones o problemas técnicos individuales no serán, por norma general, motivo para pausar indefinidamente ni repetir la partida; se estará a lo que decida la organización.
- Si se detecta un bug conocido del parche que altere de forma grave el desarrollo de la partida, la organización valorará la repetición atendiendo a las pruebas aportadas (capturas, grabación o replay).
- Es responsabilidad de cada jugador garantizar una conexión y un equipo adecuados. La organización no repetirá partidas por fallos técnicos particulares de los jugadores.

Artículo 10. Conducta, juego limpio y sanciones

Todos los participantes se comprometen a mantener un comportamiento respetuoso y deportivo, dentro y fuera de la partida, acorde además con el Código del Invocador y las condiciones de uso de League of Legends.

- Queda terminantemente prohibido el uso de programas externos, scripts, hacks, exploits o cualquier método de trampa o ventaja ilícita.
- Queda prohibida la suplantación de identidad, el uso de cuentas ajenas y la connivencia o amaño de resultados entre participantes.
- No se tolerarán insultos, acoso, amenazas, comentarios discriminatorios (por razón de sexo, origen, raza, religión, orientación, etc.) ni actitudes antideportivas.
- La organización podrá sancionar estas conductas con la pérdida de la partida, la expulsión del torneo sin derecho a reembolso de la cuota, o el veto en futuras ediciones, según la gravedad.

El desconocimiento de estas bases no exime de su cumplimiento; la inscripción en el torneo implica su plena aceptación.

Artículo 11. Reclamaciones

Cualquier incidencia o reclamación deberá comunicarse a la organización a través del canal oficial de forma inmediata tras finalizar la partida afectada, aportando las pruebas de que se disponga (capturas de pantalla, grabación o replay). No se admitirán reclamaciones presentadas fuera de ese momento o sin pruebas suficientes. La organización resolverá con el criterio más justo posible y su decisión será definitiva.

Artículo 12. Premios

El premio consiste en 5 skins de League of Legends, una para cada uno de los cinco jugadores del equipo campeón que disputen la gran final. La organización garantizará la correcta entrega de los premios a los ganadores una vez finalizado y validado el torneo.

Los premios tienen carácter deportivo y simbólico. Su entrega podrá realizarse mediante el envío del contenido a la cuenta del ganador o el método que la organización determine. Los premios no son canjeables por su valor en metálico.

Artículo 13. Patrocinios y financiación

En coherencia con su carácter benéfico y con las directrices de Riot Games para competiciones comunitarias, el torneo no admitirá patrocinios ni financiación procedentes de casas de apuestas o juego online (iGaming), plataformas de fantasy, criptomonedas o activos digitales, bebidas alcohólicas ni cualquier otra categoría vetada por dichas directrices. La organización se compromete a no realizar prácticas comerciales engañosas. Las aportaciones de los patrocinadores admitidos se ingresarán en el fondo común del torneo y seguirán el mismo destino que el resto de ingresos, conforme al Artículo 1.

Artículo 14. Retransmisión, imagen y propiedad intelectual

Al inscribirse, los participantes autorizan a la organización a grabar, retransmitir en directo (streaming) y difundir las partidas del torneo, así como a utilizar su nombre de invocador (Riot ID), imágenes y capturas del evento con fines de difusión del torneo y de su finalidad benéfica, sin contraprestación económica.

League of Legends y todos sus contenidos son propiedad de Riot Games, Inc. Este torneo es un evento comunitario amateur que se desarrolla conforme a las directrices de Riot Games para competiciones de la comunidad.

Artículo 15. Protección de datos

Responsable del tratamiento: D. Daniel Herrero Mesonero (League of Ambroz), con dirección de contacto en info@leagueofambroz.es. Los datos personales facilitados durante la inscripción (nombre y apellidos, edad, Riot ID, correo electrónico, teléfono y, en el caso de menores, los datos de su madre, padre o tutor legal) serán tratados con la única finalidad de gestionar la inscripción, la organización y el desarrollo del torneo League of Ambroz 2026, así como de comunicarse con los participantes sobre el mismo.

Base de legitimación: el consentimiento del interesado (o de su tutor legal en el caso de menores), que se presta al cumplimentar y enviar el formulario de inscripción. La inscripción se realiza a través de un formulario web; al enviarlo, el participante acepta el tratamiento de sus datos con la finalidad indicada. Los datos no se cederán a terceros salvo obligación legal y se conservarán únicamente durante el tiempo necesario para la gestión del torneo, tras lo cual serán eliminados.

Dado que en el torneo 5 vs 5 la inscripción la realiza el capitán de cada equipo, este declara haber informado previamente a los demás miembros de su equipo del registro de sus datos para este torneo y de la posibilidad de ejercer sus derechos ante la organización.

Los interesados podrán ejercer sus derechos de acceso, rectificación, supresión, oposición, limitación y portabilidad, así como retirar su consentimiento en cualquier momento, dirigiéndose a info@leagueofambroz.es.

Artículo 16. Limitación de responsabilidad

La participación en el torneo es libre y voluntaria. La organización no será responsable de los daños, perjuicios o incidencias derivados de fallos técnicos ajenos a su control (caídas de servidores de Riot Games, problemas de conexión de los jugadores, cortes de luz, etc.), ni de las conductas individuales de los participantes. La organización pondrá los medios razonables a su alcance para el correcto desarrollo del torneo, pero no garantiza la ausencia de incidencias técnicas propias de una competición online.

Artículo 17. Modificación y cancelación

La organización se reserva el derecho de modificar estas bases, el calendario, el formato o los premios por causas justificadas o de fuerza mayor, comunicándolo a los participantes con la mayor antelación posible. Asimismo, podrá aplazar o cancelar el torneo si concurren circunstancias que impidan su correcto desarrollo; en caso de cancelación total no imputable a los participantes, se procederá a la devolución de las cuotas abonadas.

Artículo 18. Aceptación de las bases

La inscripción en el torneo League of Ambroz 2026 implica el conocimiento y la aceptación íntegra de las presentes bases y del reglamento por parte de todos los participantes y, en el caso de menores, de sus tutores legales.

Artículo 19. Contacto

Para cualquier consulta relacionada con el torneo, podéis contactar con la organización a través de info@leagueofambroz.es.

Anexo I. Cartas de ventaja

Con el fin de que todos los equipos tengan opciones con independencia de su nivel, en el torneo 5 vs 5 se aplicará un sistema de cartas de ventaja. Cada carta obliga al equipo rival a disputar una partida con una condición especial.

1. Disponibilidad

- Todos los equipos disponen de todas las cartas desde el inicio del torneo.
- Cada carta solo puede usarse una vez durante todo el torneo.
- Solo puede usarse una carta por partida. En las series al mejor de 3, puede usarse una carta antes de cada una de las partidas de la serie.

2. Liga de cada equipo

A efectos de este anexo, cada liga tiene el siguiente valor: Hierro 1, Bronce 2, Plata 3, Oro 4, Platino 5, Esmeralda 6, Diamante 7, Maestro 8, Gran Maestro 9 y Aspirante 10. Solo se tiene en cuenta la liga, no la división dentro de ella.

La liga de un equipo es la media de los valores de los cinco jugadores que disputan la partida, redondeada al número entero más cercano (las medias terminadas en ,5 se redondean hacia arriba). Si en una partida juega el reserva, la media se vuelve a calcular con los cinco jugadores que la disputan.

La liga de cada jugador es la que figure en su perfil del juego en la fecha de cierre de inscripciones, y será comprobada por la organización. Si un jugador no tiene liga en la temporada en curso, la organización le asignará una en función de sus temporadas anteriores; si no tiene experiencia en partidas clasificatorias, se le asignará la liga Hierro.

3. Cuándo se pueden usar

Solo puede usar cartas el equipo de liga inferior, y el tier de carta permitido depende de la diferencia de ligas entre ambos equipos:

- 0 o 1 liga de diferencia: no se pueden usar cartas.
- 2 ligas de diferencia: cartas de Tier B.
- 3 ligas de diferencia: cartas de Tier A o inferior.
- Más de 3 ligas de diferencia: cartas de Tier S o inferior.

4. Cómo se usan

- La carta se anuncia por el chat justo antes de comenzar la partida. Una vez iniciada la selección de campeones no se puede usar ninguna carta.
- Si se usa una carta de región, el equipo que la lanza no puede banear ningún campeón de esa región.
- El incumplimiento de las condiciones de una carta por parte del equipo rival podrá sancionarse conforme al Artículo 10.

5. Listado de cartas

Las cartas se clasifican en tres tiers según la desventaja que suponen para el equipo rival, siendo el Tier S el de mayor desventaja.

Tier S

- **Colega, ¿dónde está la tienda?:** el equipo rival no puede comprar nada hasta el minuto 5. Solo puede llevar pociones, y ningún jugador puede comprar objeto inicial, salvo el jungla.

- **Fuera de tu zona de confort:** ningún jugador del equipo rival puede jugar uno de sus 3 campeones con más maestría, según figure en su perfil del juego.
- **Las arenas de Shurima:** el equipo rival solo puede jugar campeones de Shurima.
- **Los mares de Bilgewater:** el equipo rival solo puede jugar campeones de Bilgewater.
- **Progreso de Piltover:** el equipo rival solo puede jugar campeones de Piltover.
- **Baile de sillas:** el equipo rival intercambia dos posiciones, elegidas por el equipo que juega la carta.

Tier A

- **Invasión yordle:** todo el equipo rival juega yordles.
- **Con pies de plomo:** el equipo rival no puede comprar botas hasta el minuto 15 ni llevar la runa Pies veloces. La runa Calzado mágico está permitida.
- **Perdona, ¿tienes fuego?:** todos los jugadores del equipo rival, salvo el jungla, deben llevar Prender como hechizo de invocador.
- **El mundo al revés:** los jugadores del equipo rival intercambian sus roles entre ellos.
- **El hielo de Freljord:** el equipo rival solo puede jugar campeones de Freljord.

Tier B

- **Orgullo de Demacia:** el equipo rival solo puede jugar campeones de Demacia.
- **La fuerza de Noxus:** el equipo rival solo puede jugar campeones de Noxus.
- **Las sombras de Jonia:** el equipo rival solo puede jugar campeones de Jonia.
- **Química de Zaun:** el equipo rival solo puede jugar campeones de Zaun.
- **La ruleta de la suerte:** un jugador del equipo rival juega con un campeón al azar.

6. Campeones por región

A efectos de las cartas de región, cada campeón pertenece únicamente a la región que figura en la siguiente lista, con independencia de que en la historia del juego tenga relación con otras regiones. Los campeones que se publiquen después de la aprobación de estas bases serán asignados a una región por la organización.

Shurima (11): Akshan, Amumu, Azir, K'Sante, Naafiri, Nasus, Rammus, Renekton, Sivir, Taliyah, Xerath.

Bilgewater (8): Gangplank, Graves, Illaoi, Miss Fortune, Nautilus, Nilah, Pyke, Twisted Fate.

Piltover (8): Caitlyn, Camille, Ezreal, Heimerdinger, Jayce, Orianna, Seraphine, Vi.

Freljord (15): Anivia, Ashe, Aurora, Braum, Gnar, Gragas, Lissandra, Nunu y Willump, Olaf, Ornn, Sejuani, Trundle, Tryndamere, Udyr, Volibear.

Demacia (15): Fiora, Galio, Garen, Jarvan IV, Kayle, Locke, Lux, Morgana, Poppy, Quinn, Shyvana, Sona, Sylas, Vayne, Xin Zhao.

Noxus (17): Ambessa, Briar, Cassiopeia, Darius, Draven, Katarina, Kled, LeBlanc, Mel, Mordekaiser, Rell, Riven, Samira, Sion, Swain, Talon, Vladimir.

Jonia (23): Ahri, Akali, Hwei, Irelia, Ivern, Jhin, Karma, Kayn, Kennen, Lee Sin, Lillia, Master Yi, Rakan, Sett, Shen, Syndra, Varus, Wukong, Xayah, Yasuo, Yone, Yunara, Zed.

Zaun (14): Blitzcrank, Dr. Mundo, Ekko, Janna, Jinx, Renata Glasc, Singed, Twitch, Urgot, Viktor, Warwick, Zac, Zeri, Ziggs.

Aviso legal

League of Ambroz 2026 no está patrocinado, avalado ni gestionado por Riot Games, y no refleja las opiniones ni puntos de vista de Riot Games ni de ninguna persona oficialmente implicada en la producción o gestión de League of Legends. League of Legends y Riot Games son marcas comerciales o marcas registradas de Riot Games, Inc. League of Legends © Riot Games, Inc.