



Tenerife acoge a los mejores equipos nacionales de *League of Legends*, que buscan clasificarse para Europa

La Liga de Videojuegos Profesional (LVP) se disputa en el Aulario de Guajara de la Universidad de La Laguna los días 11 y 12 de noviembre

Tenerife– 08/11/2017. Tenerife acogerá los días 11 y 12 de noviembre las semifinales y la final del Clasificatorio Español a Challenger Series de la Liga de Videojuegos Profesional (LVP) del grupo Mediapro. El torneo de la *League of Legends* nacional, que cuenta con la colaboración del Cabildo, a través del área Tenerife 2030, e Innova7, se disputará en Aulario General de Guajara de la Universidad de La Laguna y contará con los equipos KYFS, The G Lab Penguins, ThunderX3 Baskonia y ASUS ROG Army.

Las semifinales medirán el sábado 11 de noviembre al KIYF contra The G Lab Penguins (10:30 horas), mientras que el otro puesto en la final saldrá del choque ThunderX3 Baskonia-ASUS ROG Army (16:00 horas). La gran final se disputará el domingo 12, a partir de las 16:00 horas. El equipo ganador tendrá que medirse a finales de año con los mejores representantes europeos para conseguir una de las dos plazas en la Challenger Series Europea. Las entradas se pueden adquirir en www.challenger.lvp.es. Además, durante el fin de semana los asistentes podrán disfrutar de los mejores partidos del videojuego con más usuarios del mundo, así como otras actividades formativas y relacionadas los equipos.

La prueba fue presentada hoy [miércoles 8] del consejero del área Tenerife 2030 del Cabildo, Antonio García Marichal; el vicerrector de Relaciones con la Sociedad de la ULL, Francisco García; y el director deportivo de LVP, Aitor Álvarez. García Marichal agradeció la confianza de la LVP para acoger este evento y explicó que los eSports “no son solo un espectáculo de ocio. Este sector ofrece multitud de empleos que van más allá de los jugadores, como diseñadores gráficos, técnicos especialistas en audiovisuales, entrenadores, expertos en marketing. Son profesiones que han surgido en los últimos años y que se han adaptado a un mundo nuevo”.

“La apuesta que hacen Tenerife 2030 y el parque tecnológico INtech Tenerife por los deportes electrónicos es firme porque consideramos que es un nicho de futuras profesiones que pueden posicionar a la Isla en el sector”, aseguró Antonio García Marichal. El consejero de Innovación también destacó que el viernes 10 de noviembre habrá una jornada de formación gratuita relacionada con los eSports “donde se tocarán temas tan interesantes como la creación de clubes, las nuevas profesiones relacionadas con el sector o si los eSports son deporte o no”.

El director deportivo de LVP, Aitor Álvarez, indicó que “desde la LVP teníamos claro que la apuesta del Cabildo y de Innova7 por los e-sports, merecía tener en Tenerife unas finales, con los mejores equipos de nuestro país y que designará al equipo de la Liga Española que nos representará en el torneo Europeo, más aún tras el éxito y la buena acogida que tuvo el estreno de la anterior temporada. Va a ser un gran espectáculo y esperamos que el público responda como ya hizo en marzo en el Auditorio de Tenerife”.

Por su parte, Francisco García, recalcó la “importante apuesta que el Cabildo está haciendo a través de Tenerife 2030 por este sector” y anunció que la Universidad de La



ÁREA DE TENERIFE 2030: INNOVACIÓN, EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTES

Laguna “realizará un torneo de eSports entre nuestros universitarios para potenciar la base de este sector. Ya estamos trabajando y en breve se pondrá en marcha”.

La temporada oficial de la Challenger Series Europea empieza con los clasificatorios regionales. La Liga de Videojuegos Profesional otorga una plaza a un equipo nacional para representar a España en la segunda competición continental, puerta de entrada a la LCS Europea (la mayor competición del continente). El Clasificatorio Español a Challenger Series dio comienzo en septiembre con la entrada en juego de ocho equipos. A la fase final de Tenerife solo se han clasificado los cuatro mejores conjuntos de Superliga Orange.

Programación de LVP en Tenerife (Aulario de Guajara, ULL)

Formación

Viernes 10 de noviembre

17:00h - ¿Cómo crear un equipo de eSports y no morir en el intento?

18:00h - Nuevas profesiones: Caster vs Comentaristas deportivos

19:00h - Deportes electrónicos ¿son deporte?

Partidos

Sábado 11 de noviembre

10:30h – KIYF vs The G-Lab Penguins

16:00h – ThunderX3 Baskonia vs ASUS ROG Army

Domingo 12 de noviembre

16:00h – Final

Fan Meeting

Sábado 11 noviembre

11:30h – ThunderX3 Baskonia

13:00h – Asus Rog Army

17:00h – KIYF

18:30h – The G-lab Penguins

Domingo 12 noviembre, Aulario General de Guajara, Universidad de La Laguna

21:30h – Casters LoL



ÁREA DE TENERIFE 2030: INNOVACIÓN, EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTES

Sobre la LVP: con más de 250.000 jugadores registrados, la Liga de Videojuegos Profesional – LVP es la mayor liga de e-sports de España, liderando el sector con torneos online y presenciales. Opera las competiciones nacionales más prestigiosas (Superliga Orange), torneos y otros sistemas de competición amateur (ArenaGG) y distribuye en castellano eventos internacionales como la League of Legends Championship Series (c) y la Call of Duty (c) World League. La LVP, impulsada por el Grupo MEDIAPRO, cubre además servicios de tecnología de gaming, producción de eventos, publicidad y producción audiovisual cubriendo todos los aspectos del ecosistema de los e-sports.

Sobre Tenerife 2030: El Cabildo de Tenerife, a través del área Tenerife 2030, sigue apostando por ofrecer herramientas a los jóvenes con la finalidad de capacitarlos para las profesiones del futuro. En esta línea se entiende su colaboración a la hora de organizar el Clasificador Español a Challenger Series, donde se enfrentarán los mejores equipos de League of Legends del país. Los objetivos del área Tenerife 2030 se caracterizan, además, por potenciar valores y habilidades propias del siglo XXI como el trabajo en equipo, la perseverancia, la tolerancia al fracaso, la resolución de conflictos o la comunicación.

Sobre Innova7: Innova7 es una asociación sin ánimo de lucro destinada al fomento del uso y la aplicación de las nuevas tecnologías en ámbito canario, promotora de uno de los eventos tecnológicos más importantes de nuestro país: TLP Tenerife.