



# **REGLAMENTO REGIONALES 2019**

LVP, Liga de Videojuegos Profesional  
**REGLAMENTO OFICIAL**  
Temporada 2019

Versión 1.1 – Septiembre 2 de 2019

## Introducción

El presente documento tiene como finalidad, regir sobre las competencias denominadas Regional Norte y Regional Sur (en adelante la "**Competición**") que se desarrollará para la temporada 2019 por la Liga de Videojuegos Profesional (en adelante "**LVP**"), así mismo, busca asegurar la integridad de la competencia, ofreciendo un balance competitivo entre los equipos que jugarán a un nivel profesional.

Lo aquí estipulado será denominado Reglas Oficiales (en adelante las "**Reglas**"), las cuales deberán ser leídas y aceptadas por los equipos participantes en la **Competición**, incluyendo y no limitándose a: Staff administrativo, Staff deportivo, jugadores titulares y suplentes (denominados colectivamente "**Miembros del Equipo**").

En caso de requerirse alguna aclaración o resolución de un conflicto con respecto a la **Competición**, se podrá consultar con los árbitros asignados por **LVP** a través del correo electrónico oficial [esports.latam@lvp.global](mailto:esports.latam@lvp.global).

En ningún caso se deberá considerar como definitiva la decisión u opinión de: narradores, influenciadores, otros competidores, managers, personas externas a la competencia o algún colaborador de **LVP** diferente a los árbitros. Las decisiones finales de un árbitro se comunicarán al jugador y/o al equipo a través del mail confirmado en este párrafo.

## A tener en cuenta

### **Confirmación de las alineaciones (Rosters) finales de los equipos que competirán en la Liga:**

Se deben mantener los mismos rosters al finalizar la temporada de fichajes desde la Liga Nacional de dónde el equipo clasifica.

### **Fecha de inicio de la Competición:**

Regional Norte: Del 3 de septiembre al 10 de septiembre

Regional Sur: Del 5 de septiembre al 12 de septiembre

### **Duración de la Competición:**

8 días

**Tipo:** Virtual por completo

**Servidor LAN:** Servidor de Torneos – Servidor LAN como Back Up

**Servidor LAS:** Servidor de Torneos – Servidor LAS como Back Up

**Modo:** Torneo Reclutamiento 5v5 - La Grieta del Invocador

### **Formato:**

**Regional Norte:** Se tendrá una fase de grupos con un Round Robin ida y vuelta al mejor de uno, dando un total de seis partidos, para obtener a los mejores dos equipos que jugarán una final al mejor de cinco Bo5.

**Regional Sur:** Se tendrá una fase de grupos con un Round Robin al mejor de uno, dando un total de seis partidos, para obtener a los mejores dos equipos que jugarán una final al mejor de cinco Bo5.

## ÍNDICE

<b>APARTADO 1.</b> Sobre las Alineaciones y Miembros del equipo .....	(Pág. 04)
<b>APARTADO 2.</b> Elegibilidad para competir .....	(Pág. 04)
<b>2.1</b> Sobre la Edad de los jugadores .....	(Pág. 04)
<b>2.2</b> Sobre la Nacionalidad y Residencia .....	(Pág. 05)
<b>2.3</b> Sobre el requisito de la cuenta .....	(Pág. 05)
<b>APARTADO 3.</b> Sobre los equipos .....	(Pág. 05)
<b>3.1</b> Propiedad y cupo .....	(Pág. 06)
<b>3.2</b> Relaciones contractuales .....	(Pág. 06)
<b>3.3</b> Patrocinios .....	(Pág. 06)
<b>3.4</b> Cesión de derechos de imagen .....	(Pág. 07)
<b>APARTADO 4.</b> Sobre los cambios de Alineación .....	(Pág. 10)
<b>APARTADO 5.</b> Desarrollo y cronograma de la Competencia .....	(Pág. 10)
<b>5.1</b> Servidor de la competencia .....	(Pág. 10)
<b>5.2</b> Etiquetas de los equipos y nombres de los jugadores .....	(Pág. 11)
<b>5.3</b> Fase Regular .....	(Pág. 11)
5.3.1 Puntos de Victoria en Fase Regular .....	(Pág. 12)
5.3.2 Desempates .....	(Pág. 12)
<b>5.4</b> Fase Eliminatoria .....	(Pág. 13)
<b>5.5</b> Fase Ascenso/Relegación Nacional .....	(Pág. 13)
<b>APARTADO 6.</b> Reglas Generales .....	(Pág. 14)
<b>6.1</b> Cumplimiento .....	(Pág. 14)
<b>6.2</b> Comunicación oficial .....	(Pág. 15)
<b>6.3</b> Transmisiones .....	(Pág. 15)
<b>6.4</b> Previo al ingreso a sala .....	(Pág. 15)
<b>6.5</b> Árbitros .....	(Pág. 16)
<b>6.6</b> En sala .....	(Pág. 17)
<b>6.7</b> Selección y bloqueo de campeones .....	(Pág. 19)
<b>6.8</b> Dentro de las partidas .....	(Pág. 20)
<b>APARTADO 7.</b> Reglas de conducta y comportamiento .....	(Pág. 22)
<b>APARTADO 8.</b> Confidencialidad y disposiciones finales .....	(Pág. 24)

## APARTADO 1. Sobre las Alineaciones y Miembros del equipo

1.1 Cada equipo debe mantener durante el desarrollo de la Competencia cinco (5) jugadores titulares, un (1) jugador suplente obligatorio, hasta un jugador (1) suplente adicional denominados suplentes y un (1) entrenador, quienes en conjunto se denominan el **Plantel Deportivo**.

- Se define como **jugador titular** a uno de los cinco jugadores que conforman la alineación principal del equipo en cualquier partida.
- Se define como **suplente** al jugador que no conforma la alineación principal.
- Se define como **entrenador** a la persona encargada del rendimiento deportivo del equipo.

1.2 Ningún miembro del Plantel Deportivo podrá desempeñar dos (2) cargos a la vez, por ejemplo: el entrenador no podrá registrarse como suplente, tampoco podrán participar en los Circuitos Nacionales ni en ninguna otra competición oficial de LVP o RIOT GAMES a menos que LVP lo autorice. En caso de que un jugador sea transferido a alguna liga profesional de Riot, se debe cumplir con el papeleo correspondiente para la transferencia.

1.3 Los Manager, Propietarios, Entrenadores, Jugadores Titulares, Jugadores Suplentes y demás colaboradores de los equipos, no pueden ser empleados de LVP, empleados de Riot o sus respectivos afiliados. "**Afiliado**" se define a cualquier persona o entidad que posea o controle, que pertenezca o esté bajo el control de, o que comparta la propiedad o el control con, un propietario. "**Control**" se refiere al poder, mediante cualquier medio, de tomar decisiones en las políticas o la gestión de una entidad, ya sea mediante la elección, nombramiento o aprobación, directa o indirecta, de los directores, directivos, gestores o administradores de dicha entidad, o por cualquier otro medio.

## APARTADO 2. Elegibilidad para competir

### 2.1 Sobre la Edad de los jugadores:

2.1.1 Los jugadores, podrán competir en la Competencia siempre y cuando cumplan con la edad solicitada por su respectiva Liga Nacional; para certificar dicha condición los jugadores deberán contar con un documento de identidad según las leyes en su país de origen donde se evidencie su fecha de nacimiento.

2.1.2 Cualquier persona considerada menor de edad conforme a las leyes de su país, que desee participar en la Competición deberá obtener autorización por escrito a través del formato otorgado por LVP "*Autorización de participación para menores de edad*" **ANEXO 1.2** firmado por sus padres, tutores o representantes legales, quienes asumirán total responsabilidad por los actos llevados a cabo por los menores a su cargo y quienes aceptarán los términos establecidos en el presente documento.

### 2.2 Sobre la Nacionalidad y Residencia:

**2.2.1 El equipo deberá cumplir con las mismas condiciones solicitadas por la liga a la cual pertenece (División de Honor, Liga Tica de Leyendas, Golden League, Guardians League,**

**Liga Nacional Uruguay Movistar, Liga Master Flow y Liga de Honor Entel) para cumplir con los requisitos de nacionalidad de su respectiva Liga.**

2.2.2 Cualquier jugador que provenga de otra región y quiera participar en la Competencia, deberá residir en la región que representará, en este caso, un país de Latinoamérica. Por ejemplo, un jugador de Brasil que quiera participar por la Liga de Uruguay, deberá residir en un país de Latinoamérica para poder jugar y contará como extranjero en la alineación.

2.2.3 Para los jugadores extranjeros, el equipo deberá presentar a LVP la información que le sea requerida para asegurar que el jugador se encuentra en territorio que representará.

2.2.4 Al inicio de la Liga todos los miembros de los equipos participantes en la Competencia deberán tener la capacidad para viajar a Chile a disputar el torneo desarrollado por Riot Games, en el momento que ellos lo requieran. Esto significa contar con los documentos necesarios para viajar.

2.2.5 Todos los equipos que compiten deben cumplir con los requisitos de nacionalidad establecidos en esta sección del reglamento. Por ello, al menos un 60% (3 de 5) de los jugadores Titulares deben tener la nacionalidad del respectivo país de su Liga Nacional. Se recomienda que (1) Suplente cumpla con el requisito de nacionalidad expuestos para que en todo momento se cumpla este requisito en cada partido disputado.

**2.3 Sobre el requisito de la cuenta:**

2.3.1 Los jugadores deberán poseer una cuenta personal e intransferible de League of Legends en el servidor Latinoamérica Norte “**LAN**” para el Regional Norte o en el servidor Latinoamérica Sur “**LAS**” para participar del Regional Sur. Las cuentas de los jugadores están sujetas a los términos de uso del juego, por lo que un castigo en sus cuentas podría repercutir en su participación.

**2.3 Sobre la obtención del cupo:**

2.3.1 Argentina: Los equipos participantes de Liga Master Flow, compitieron durante todo el año acumulando puntos de Liga, los cuales se entregan según la posición en la que queden al finalizar los ciclos apertura y clausura. El equipo que más puntos acumuló y que cumplía con las condiciones de elegibilidad representará a su país en el regional.

2.3.2 Chile: Los equipos participantes de Liga de Honor Entel, compitieron durante todo el año acumulando puntos de Liga, los cuales se entregan según la posición en la que queden al finalizar los ciclos apertura y clausura. El equipo que más puntos acumuló y que cumplía con las condiciones de elegibilidad representará a su país en el regional.

2.3.3 Colombia: Los equipos participantes de Golden League, compitieron durante todo el año acumulando puntos de Liga, los cuales se entregan según la posición en la que queden al finalizar los ciclos apertura y clausura. El equipo que más puntos acumuló y que cumplía con las condiciones de elegibilidad representará a su país en el regional.

**2.3.1 Costa Rica:**

2.3.1 México: Los equipos participantes de División de Honor, compitieron durante todo el año acumulando puntos de Liga, los cuales se entregan según la posición en la que queden al

finalizar los ciclos apertura y clausura. El equipo que más puntos acumuló y que cumplía con las condiciones de elegibilidad representará a su país en el regional.

2.3.1 Perú: Los equipos participantes de Guardians League, compitieron en 5 torneos puntuados los cuales entregaron puntos los cuales sirvieron para clasificarse a la semifinal, tras disputar estos partidos y la gran final, el equipo vencedor y que cumplía con las condiciones de elegibilidad representará a su país en el regional.

2.3.1 Uruguay:

## **2.4 Sobre la disponibilidad de viajar a Chile al evento presencial:**

2.4.1 Todos los equipos deben garantizar que todos sus integrantes (jugadores titulares, jugador o jugadores suplentes y entrenador) puedan viajar a Chile a disputar el evento de promoción/relegación organizado por Riot Games para ascender a la LLA que se realizará en septiembre. Por ello, deberán contar con todos los permisos asociados a dicho viaje, pasaporte y cualquier garantía posible para cumplir con este requerimiento.

## **APARTADO 3. Sobre los equipos**

### **3.1 Propiedad y cupo**

3.1.1 Ningún propietario de equipo o Gerente General podrá poseer, controlar o tener un interés financiero, de forma directa o indirecta, ser empleado o trabajador independiente de más de un equipo de League of Legends en la Competencia.

3.1.2 El equipo reconoce en todo momento que los cupos en la Competencia son concedidos competitivamente y que todos los equipos están sujetos a la aceptación de LVP, incluso en caso de provenir de Liga Tica de Leyendas o la Liga Nacional Uruguay Movistar.

3.1.3 Un equipo de la Liga Latinoamericana de Riot Games no puede ser propietario a la vez de otro equipo en la Competencia (de forma total o parcial).

### **Equipos participantes de Liga Nacional que a la vez son parte de una organización de Liga Latinoamérica (total o parcial).**

Un propietario de un equipo participante de Liga Latinoamérica puede ser propietario a la vez de otro equipo dentro de las Ligas Nacionales en la región, sin embargo, no puede ser propietario de más de un equipo dentro de una misma Liga Nacional. En caso de que un equipo de Liga Nacional (que a la vez sea propiedad de un equipo participante de Liga Latinoamérica) se convierta en campeón de una Liga Nacional, dicho equipo no será elegible para participar en el evento regional de ligas nacionales o en el Torneo de Promoción de Liga Latinoamérica, debiendo ceder su lugar al equipo mejor clasificado siguiente que no sea propiedad de un equipo de Liga Latinoamérica. La Liga se reserva el derecho ante cualquier resolución respecto a la propiedad de un equipo.

Ej: La organización Infinity Esports que posee un equipo participante en Liga Latinoamérica, y a la vez posee un equipo en la Liga Nacional Colombia y/o otro en Liga Nacional Costa Rica, estos equipos no serán elegibles para participar del evento regional de Ligas Nacionales. Por ello, en

caso de obtener la clasificación más alta en su respectiva Liga Nacional, ceden su lugar al mejor equipo clasificado siguiente en dicha Liga Nacional de acuerdo al formato de clasificación de dicha Liga. Dicho equipo siguiente no podrá ser otro equipo propiedad de una organización de Liga Latinoamérica o un equipo franquicia que ya tenga un equipo clasificado en otra Liga Nacional.

**Equipos participantes de Liga Nacional que no son parte de una organización de Liga Latinoamérica, pero si de una franquicia (total o parcial).**

Si un equipo Franquicia (Equipo con representación en 2 o más Ligas Nacionales) llegase a quedar campeón en más de una Liga Nacional, solo podrá entrar a la etapa de regionales de Ligas Nacionales una de sus escuadras. El propietario del equipo Franquicia tendrá la facultad de elección para decidir cuál de sus escuadras participará en la etapa regional en representación de su franquicia, mientras que el equipo que no sea escogido no será elegible cediendo su lugar al mejor equipo clasificado siguiente de su Liga Nacional de acuerdo al formato de clasificación de dicha Liga. El propietario del equipo Franquicia deberá notificar a la Liga a más tardar 48 Hrs luego de finalizada la última fecha de la Liga Nacional donde su último equipo logró la clasificación.

Ej: La organización Cream Esports posee un equipo en la Liga Nacional Argentina y otro en Liga Nacional México, pero no posee un equipo participante en Liga Latinoamérica. Sólo uno de sus equipos de Liga Nacional será elegible para participar del evento regional de Ligas Nacionales. Por ello, en caso de que ambos equipos obtengan la clasificación más alta en sus respectivas Ligas Nacionales, si el propietario selecciona al equipo de Liga Nacional México para que represente a su Franquicia, el equipo no escogido (en este ejemplo el de Liga Nacional Argentina) no será elegible cediendo su lugar al mejor equipo clasificado siguiente en dicha Liga Nacional de acuerdo al formato de clasificación de dicha Liga. Dicho equipo siguiente no podrá ser otro equipo propiedad de una organización de Liga Latinoamérica o un equipo franquicia que ya tenga un equipo clasificado en otra Liga Nacional.

### 3.2 Relaciones contractuales

3.2.1 Los acuerdos realizados entre los Miembros del equipo son responsabilidad de dichas partes, antes, durante o después del Regional.

3.2.2 En ninguna circunstancia LVP asumirá o compartirá las responsabilidades contractuales asumidas por un equipo o sus representantes, ante marcas, jugadores o cualquier otro tercero.

3.2.3 Los equipos y sus representantes serán los responsables del manejo de su imagen, marca, redes sociales y comunicados públicos, incluido lo que provenga de sus jugadores.

3.2.4 El equipo y sus miembros están sujetos a multas, suspensiones y/o descalificaciones impuestas por LVP por violación a las reglas.

### 3.3 Patrocinios

3.3.1 Los equipos de la Competencia pueden suscribir contratos de patrocinio excepto con empresas que operen en los siguientes sectores (ya sea por canales tradicionales u online):

- **Empresas de apuestas por dinero real:** Cualquier empresa que ayude o incite a las apuestas en eventos deportivos, en eventos de eSports y/o permita apostar en juegos de casino, incluido el poker.
- **Empresas de sustancias ilegales.**
- **Bebidas alcohólicas,** independientemente de su graduación, así como otros productos o sustancias, la venta y uso de los cuales esté regulada por ley.
- **Cualquier “Publisher” o desarrollador de videojuegos.**
- **Productos farmacéuticos que requieran prescripción médica.**
- **Webs de venta de skins, cuentas o elo boosting,** así como webs de venta de elementos virtuales falsos o ilegales.
- **Venta de armas o munición.**
- **Pornografía o productos eróticos.**
- **Tabaco y productos relacionados con éste.**

3.3.2 Cualquier director de equipo solo podrá vender o administrar patrocinios o elementos de marca para el equipo con el que está afiliado.

### 3.4 Cesión de derechos de imagen

3.4.1 Los equipos que participan en la Competencia aceptan la cesión de los derechos de imagen para la retransmisión en directo y diferido, por cualquier medio o canal, de los partidos, así como en otros contenidos que se puedan derivar como mejores jugadas, entrevistas, resúmenes, etc. Del mismo modo para su utilización por los patrocinadores de la Competencia, siempre que se trate de material promocional de la misma.

3.4.2 Todos los cambios que impliquen modificaciones en la identidad visual por parte de un equipo se deberán notificar a LVP a través del correo oficial y podrán no ser aprobados. Si se trata de una modificación significativa del equipo, LVP deberá aprobarlo.

3.4.3 Producción audiovisual. La LVP realizará las producciones audiovisuales relativas a la Competición, incluyendo en todo caso la transmisión y/o retransmisión de la misma, así como relativas a los eventos e iniciativas que organice relacionadas con ésta (en adelante, conjuntamente, las “Producciones Audiovisuales”). Estas Producciones Audiovisuales podrán ser realizadas por la LVP, por productoras contratadas por la LVP o por operadores de televisión.

3.4.3.1 Comercialización de los derechos audiovisuales de la competición. La realización de las Producciones Audiovisuales de la competición permitirá la venta de sus derechos de transmisión a terceros. La LVP es la responsable en exclusiva de dicha producción y comercialización.

3.4.3.2 Cesión de derechos de imagen y producción audiovisual. En relación a estas Producciones Audiovisuales, las SOCIEDADES dueñas de los equipos participantes en la Competición autorizan a la LVP para que: i. Grabe, produzca, reproduzca, sincronice, transforme, distribuya, ponga a disposición y comunique pública y privadamente –y permita a un tercero, ya sea productor u operador de televisión, que grabe, produzca, reproduzca, distribuya y comunique pública y privadamente la competencia. ii. Incluya en las Producciones Audiovisuales el nombre, marcas, logo y signos distintivos del Equipo, así como imágenes de sus miembros (jugadores, Manager y Coach). iii. Distribuya las Producciones Audiovisuales, o parte de las mismas, a través de canales de vídeo on-demand, y de canales de televisión en la medida en que ésta no sea contraria a la legislación aplicable. iv. Explote comercialmente estas



Producciones Audiovisuales, o parte de las mismas, ya sea en el marco de contratos de patrocinio o de acuerdos con operadores de televisión. La LVP será la única y exclusiva titular de todas las imágenes producida por ella o por encargo de ella, sin más limitaciones que las que resulten de la legislación aplicable, de todos los derechos relativos a las Producciones Audiovisuales, incluido pero no limitado a derechos de propiedad intelectual y de explotación, incluyendo la facultad de explotación de los derechos audiovisuales, televisivos, radiofónicos y de propiedad intelectual, así como de los derechos de reproducción, comunicación pública, distribución y transformación, incluido el doblaje y subtítulo, para todo el mundo, y tanto de las competiciones enteras disputadas y eventos como de secuencias o “clips” y brutos de la grabación, por cualquier sistema, modalidad de explotación, procedimiento o tecnología (audiovisual, televisiva, telefonía móvil digital, Internet, telemática, etc.) en cualquier soporte o dispositivo, existente en la actualidad o que se implante en el futuro, incluyendo, sin que ello suponga una limitación, la explotación televisiva en todas sus modalidades, cinematográfica, videográfica, a la carta, en sistemas interactivos, en movilidad y en sistemas online, DVB- H, internet e internet móvil para telefonía en todos sus sistemas o procedimientos, aplicaciones, redes sociales y comunidades. Estos derechos podrán ser ejercitados por la LVP sin limitación territorial ni temporal. Tanto la LVP como la SOCIEDAD dueña del equipo se comprometen a proyectar en dichas Producciones Audiovisuales la mejor imagen posible respectivamente. La LVP se compromete a ceder a la SOCIEDAD dueña del equipo participante imágenes del Equipo y de la competición, a fin de que éste pueda realizar clips informativos y promocionales propios para su difusión a través de las redes sociales.

#### 3.4.4 CESIÓN DE MARCAS Y DERECHOS DE IMAGEN

3.4.4.1 Derechos objeto de cesión La SOCIEDAD dueña del equipo participante manifiesta y garantiza a la LVP que: i. Es propietaria de todos los derechos de propiedad intelectual e industrial, incluyendo los derechos de explotación comercial, relativos al nombre, marcas, logotipos, signos distintivos, mascotas, marcas registradas y otros elementos diferenciadores del Equipo. ii. Con carácter previo a participación en la Competición, ha resultado cesionario de los derechos de imagen de los jugadores y miembros de la Estructura de Management del Equipo, incluidos su nombre y su voz, en tanto participen en la competición, ruedas de prensa y en la LVP en general y, por tanto la LVP y/o sus cesionarios podrán explotar dichos derechos y utilizar dichas imágenes para la explotación audiovisual, publicidad y promoción de la LVP y acuerdos de patrocinio, sin contraprestación adicional alguna. iii. En caso de adquisición o incorporación de un jugador durante el periodo de competición, la SOCIEDAD dueña del equipo participante deberá haber adquirido también los derechos de imagen del jugador y cederlos a la LVP. iv. Tiene capacidad jurídica suficiente, de acuerdo con la legislación vigente, para ceder los citados derechos a terceros, sin limitación territorial ni temporal. v. Es propietaria de todos los derechos de propiedad intelectual e industrial, incluyendo los derechos de explotación comercial, relativos al nombre, logotipos, mascotas, marcas registradas y otros elementos diferenciadores de la LVP y de la Competición. Las partes se garantizan recíprocamente que ostentan todos y cada uno de los derechos antes relacionados y que ceden en este contrato, incluyendo los Derechos de Imagen, comprometiéndose expresamente la SOCIEDAD dueña del equipo participante a mantener indemne a la parte contraria respecto de cualquier reclamación que pudiera derivarse, por el incumplimiento de dicha garantía. De acuerdo con lo anterior, cada una de las partes será responsable frente a la otra parte de cualquier daño o perjuicio, incluyendo honorarios de abogado y costas judiciales, que la otra parte pueda sufrir derivado de la inexactitud de cualquiera de las manifestaciones anteriores, obligándose el primero a compensar e indemnizar al segundo por tales daños y perjuicios. Caso de recibir una de las partes una reclamación, requerimiento o demanda judicial de un tercero (incluyendo un miembro del Equipo o personal de la SOCIEDAD) por causa del

uso de los Derechos cedidos en esta cláusula de Imagen, se lo comunicará a la otra parte para que ésta pueda adoptar las medidas que considere pertinentes y aporte toda la documentación necesaria para la defensa.

3.4.4.2 Alcance de la cesión. La LVP utilizará los Derechos de Imagen únicamente para: i. Ejecutar las actuaciones que componen el Plan de Promoción de la Competición, celebrar los Actos Promocionales y producir y distribuir los materiales promocionales. ii. Grabar, producir, reproducir, distribuir, transformar, sincronizar, difundir, poner a disposición y comunicar públicamente las Producciones Audiovisuales iii. Ejecutar los contratos de patrocinio. iv. ejecutar y explotar cualquier otro derecho que la SOCIEDAD le cede en el marco de este Contrato o que corresponda a la LVP. La utilización de los Derechos de Imagen deberá respetar la imagen, prestigio y dignidad de la SOCIEDAD, del Equipo y de sus integrantes. El uso de los Derechos de Imagen se limita al periodo de vigencia de la presente competencia, salvo por lo que se refiere a los derechos relacionados con las Producciones Audiovisuales que, con excepción del derecho de grabación, podrán ser ejercidos sin limitación temporal.

3.4.4.6 Tanto los equipos que participan en la Competición como su plantel activo y demás miembros se comprometen expresamente a: 1. -Guardar estricta confidencialidad acerca de toda la información que la LVP pongan en su conocimiento que tenga algún tipo de relación con la Competición. No compartirá dicha información con terceras personas. Se obligan a realizar todos los actos razonablemente necesarios y adoptar todas las medidas conducentes para asegurar que la información recibida no sea utilizada por terceros, revelada o divulgada, total o parcialmente. No utilizarán la información para otro propósito que el de participar en la Competición. Aceptan y comprenden que el incumplimiento por su parte de lo anteriormente descrito traerá aparejadas consecuencias sumamente graves para la LVP y que, por lo tanto, deberán indemnizar por los daños y perjuicios que tal violación les ocasione. 2. -Devolver todo el material y/o equipamiento que la LVP le provean en todo momento. 3. -Suscribir las Reglas Generales de Participación que la LVP prepare a tal efecto.

3.4.4.7 Tanto los equipos que participan en la Competición como su plantel activo y demás miembros aceptan expresamente que: 1. Se realicen filmaciones, grabaciones y se tomen fotografías de su persona, graben su voz, conversaciones, dichos, hechos y sonidos, durante y en conexión con mi participación en la Competición (en adelante, los "Materiales"), sin que deban pagar compensación alguna. Autorizan a la LVP a exhibir, reproducir o publicar en cualquier forma tales fotografías, filmaciones y/o grabaciones en cualquier y todos los medios de comunicación, inclusive en las promociones de la Competición y prestan su conformidad para que se publique su nombre. A tal efecto, otorgan su consentimiento expreso de acuerdo con los términos de la Ley de Propiedad Intelectual, para ser filmados, grabados y/o fotografiados y para que las filmaciones, grabaciones e imágenes resultantes sean exhibidas, reproducidas o publicadas por la LVP. 2. Aceptan que la LVP será la dueña exclusiva de los resultados y ganancias de los Materiales con el derecho al registro de propiedad intelectual, al uso y otorgamiento de permisos para que otros lo usen, en cualquier forma y mediante cualquier medio. En consecuencia, autoriza expresa, irrevocable e incondicionalmente a la transmisión, retransmisión, reproducción o publicación de los Materiales en todos y cualquier medio de comunicación incluyendo, sin limitación alguna, los servicios de televisión por aire, antena, cable o satélite, radio, medios gráficos, cine, Internet (incluyendo, sin limitación, "streaming", descargas ("downloads"), "webcasting", y video "on demand") y servicios móviles y/o inalámbricos (incluyendo, sin limitación, "streaming", descargas ("downloads"), "podcasting" y "wireless media"), en su totalidad o en una porción, con cualquier finalidad, sin límite de tiempo ni territorial y sin estar obligada la LVP a realizar ningún tipo de pago adicional. 3. Autorizan expresamente a la LVP a realizar distribuciones o reproducciones de los Materiales a través de

cualquier soporte, incluyendo sin limitación alguna, soporte de audio, libros, Compact Disc, DVD, fotografías, imágenes tridimensionales, holográficas, grabaciones digitales, CD-ROM, redes informáticas o televisión interactiva, con cualquier finalidad, incluyendo -sin que implique limitación alguna – la utilización de la imagen y/o la voz de su persona para la producción y comercialización de ringtones, wallpapers, screensavers, videostreaming, figuras, merchandising, y todo otro negocio derivado a implementarse en cualesquiera soportes digitales creados o por crearse en el futuro, sin límite de tiempo, ni territorial y sin estar obligado la LVP a realizar ningún tipo de pago adicional. Aceptan y autorizan a la LVP a utilizar su imagen para la producción de productos de merchandising, sin derecho a contraprestación alguna por tal uso. 4. Asimismo, ceden y autorizan expresamente a utilizar su imagen para que la LVP la difunda en Internet en una página o aplicación móvil la Competición, mediante la cual los usuarios de telefonía celular podrán acceder a los “Contenidos” del Torneo a través de sus teléfonos celulares y participar de las acciones de SMS o MMS que la LVP genere en cada caso, entendiéndose por “Contenidos” lo siguiente, sin limitación: (i) la imagen de los Participantes; (ii) secuencias musicales (tonos); (iii) secuencias de la Competición (videos); (iv) información de la Competición; y (v) toda y/o cualquier otra incorporación vinculada a la Competición que pudieren efectuar la LVP. Aceptan que los usuarios de telefonía celular podrán acceder y hacer uso de los Contenidos a través de la mencionada página en Internet o bien desde sus celulares vía WAP o SMS o cualquier otra forma de acceso y comercialización desde su celular y hacer uso de los Contenidos conforme las condiciones que la LVP establezca en la página como parte de la definición del producto. Asimismo, la LVP podrá organizar acciones de SMS o MMS tales como, pero no limitado a: (i) formatos de trivias; (ii) votaciones; (iii) información y/o cualquier otra acción de SMS o MMS, vinculadas a la Competición y conforme las normas y disposiciones que establezca la LVP.

5. La falta de emisión del material obtenido de la grabación de la Competición no generará derecho de indemnización alguna a su favor. Aceptan voluntariamente que la LVP se reserven el derecho de emisión de las filmaciones, grabaciones, ediciones e imágenes resultantes, no existiendo obligación alguna de emitir dicho material.

#### APARTADO 4. Sobre las alineaciones.

Ningún equipo podrá realizar un cambio en su alineación después de terminada la temporada de fichajes (22 de Julio de 2019), esto incluye a los 5 jugadores titulares, a los suplentes y al entrenador del equipo. Cada Liga Nacional bloqueará los registros de nuevos jugadores en dicha fecha y estos serán los únicos elegibles en la Competición y posterior Promoción/Relegación.

#### APARTADO 5. Desarrollo y cronograma de la Competencia

##### 5.1 Servidor de la competencia

5.1.1 La Competencia se desarrollará en el **servidor de torneos** y a cada jugador registrado en la competencia se le hará entrega de una cuenta en el servidor de torneos junto con las instrucciones para el uso de dicha cuenta, a través del formato “*Entrega de cuentas - Servidor de Torneos*” proveído por **LVP**.

5.1.2 Las cuentas asignadas son personales e intransferibles. Está PROHIBIDO compartir la información de acceso.

5.1.3 Cada jugador estará en obligación de velar por dar buen uso a la cuenta que le sea asignada.

5.1.4 En caso de que el servidor de torneos presente fallas o que LVP lo requiera, las partidas continuarán en el servidor público (LAN) o (LAS) dependiendo del regional.

5.1.5 Si una partida debe desarrollarse en el servidor público y la cuenta de un jugador registrado está baneada por Riot, el jugador NO podrá competir. En caso de que sea una suspensión permanente de la cuenta, LVP evaluará el motivo, para determinar si el jugador puede continuar en competencia o no.

## 5.2 Etiquetas de los equipos y nombres de los jugadores

5.2.1 El **nombre de invocador** de cada jugador debe ser el mismo en el servidor de torneos y el servidor público siguiendo los parámetros expuestos en los siguientes numerales.

5.2.2 El nombre de invocador de los competidores no debe ser ofensivo, vulgar ni puede atentar contra la dignidad e integridad de una persona; En caso de tener un nombre con estas características, el competidor deberá modificarlo para poder competir.

5.2.3 La totalidad de los jugadores de un equipo deberá usar el **'TAG'** del equipo al inicio del nombre de invocador. El 'TAG', es una etiqueta de mínimo 2 o máximo 3 caracteres que refleja la abreviación del nombre del equipo.

5.2.4 El 'TAG' del equipo deberá tener una etiqueta o nombre corto de 2 a 3 caracteres para agregar al inicio del nombre de invocador en los servidores de juego y que usará LVP en las transmisiones. Estas etiquetas deben ser sólo letras mayúsculas o números del 0 al 9. Estas etiquetas deberán ser globalmente únicas, ningún equipo podrá compartir una etiqueta con otro equipo profesional de las ligas oficiales de Riot Games y LVP.

5.2.5 El nombre de invocador solo puede incluir letras mayúsculas y minúsculas, números del 0 al 9 o espacios simples entre las palabras. No deben contener más de 12 caracteres incluyendo los espacios. No se permitirán caracteres especiales adicionales en los nombres de equipo, los nombres de invocador o las etiquetas.

5.2.6 Los nombres de invocador deberán ser globalmente únicos, ningún jugador podrá compartir una etiqueta con otro jugador profesional de las ligas oficiales de Riot Games.

5.2.7 Todas las etiquetas de equipo, nombres de equipo, y nombres de invocador deben ser aprobados por LVP por adelantado para ser usados.

5.2.8 No estará permitido tener caracteres de relleno, por ejemplo, un invocador con el nombre 'TeEm Moo0' deberá cambiar su nombre al formato: 'TAG Teemo'.

5.2.9 No se permitirá realizar cambios en los nombres de invocador, con excepción de ciertas circunstancias atenuantes, como la adquisición de un patrocinador, pero deben ser aprobados por la Competencia antes de ser usados en una partida.

5.2.10 Para verificar si una etiqueta de equipo o nombre de invocador está libre de uso por un jugador o equipo profesional se puede consultar la [base global de contrataciones de Riot](#)

[Games](#), y queda establecido que la prioridad siempre será la de los equipos que se muestran en este documento

5.2.11 No está permitido el uso de otra cuenta no registrada por ningún motivo.

5.2.12 Si se demuestra que algún equipo incurre en préstamo de cuentas (entiéndase como una persona usando una cuenta que no es de su propiedad), serán descalificados y sus cuentas vinculadas serán penalizadas bajo los términos y condiciones de Riot Games.

### 5.3 Fase Regular

**Formato Regional Norte:** Round Robin – Ida y vuelta: (un total de 6 partidos)

Los 3 equipos del Regional Norte se enfrentarán en partidas por **puntos de victoria** que definirán a los 2 equipos que avanzan a la Fase de Eliminatorias. Los lados son asignados por la Competencia.

**Tipo:** Virtual.

**Desarrollo:** Los enfrentamientos de ida se realizarán el día 3 de septiembre y los de vuelta el 4 de septiembre.

**Formato Regional Sur:** Round Robin: (un total de 6 partidos)

Los 4 equipos del Regional Sur se enfrentarán en partidas por **puntos de victoria** que definirán a los 2 equipos que avanzan a la Fase de Eliminatorias. Los lados son asignados por la Competencia.

**Tipo:** Virtual.

**Desarrollo:** Los enfrentamientos de se realizarán los días 5 de septiembre y el 6 de septiembre.

Regional Norte			
03/09/2019	Costa Rica	vs	Colombia
03/09/2019	Colombia	vs	México
03/09/2019	México	vs	Costa Rica
04/09/2019	Colombia	vs	Costa Rica
04/09/2019	México	vs	Colombia
04/09/2019	Costa Rica	vs	México

Regional Sur			
05/09/2019	Chile	vs	Argentina
05/09/2019	Uruguay	vs	Perú
05/09/2019	Perú	vs	Chile
06/09/2019	Argentina	vs	Uruguay
06/09/2019	Chile	vs	Uruguay
06/09/2019	Perú	vs	Argentina

#### 5.3.1 Puntos de victoria en Fase de Grupos

Cada partida disputada de la fase regular entregará un (1) **puntos de victoria** al ganador y cero (0) puntos al perdedor. Al finalizar la totalidad de las fechas de esta fase, se sumarán los puntos de victoria acumulados por cada equipo para definir las posiciones en la clasificación a Fase Eliminatoria.

#### 5.3.2 Desempates

En el caso de empate por puntos en la **Fase Grupos**, se valorará lo siguiente:

**Empate de dos equipos:** Si dos equipos están empatados dentro de su grupo después de la fase de grupos, se usará el resultado entre ellos como el primer desempate. Si ambos equipos tienen el mismo resultado entre sí, entonces jugarán una partida de desempate para determinar su posición final.

**Empate de tres equipos: Empate de tres equipos:** Si tres equipos empatan en la fase de grupos, se usará el resultado entre ellos como el primer desempate. Pero teniendo el caso en que el equipo A tiene supremacía sobre el equipo B mientras que el equipo B tiene supremacía sobre el equipo C así como el equipo C tiene supremacía sobre el equipo A, no se tendrá una supremacía clara en este punto por lo cual el tiempo total de la victoria de las partidas (la cantidad total de tiempo que le tomó a cada equipo ganar sus partidas) se calculará para cada equipo. El equipo con los tiempos totales de victoria más altos (los dos equipos que tardaron más tiempo en ganar sus partidas) jugarán una partida de desempate.

**Empates entre cuatro equipos.** Primero se tendrán en cuenta los enfrentamientos directos entre los implicados, los equipos que hayan obtenido más victorias entre sus enfrentamientos, ocupan la posición superior. Si existiese un empate entre dos o tres equipos en esta clasificación se resolverá usando los criterios anteriores (Empates entre dos o tres equipos).

Todos los partidos de desempate se jugarán a criterio de la Competencia según la disponibilidad de horarios y se informará a los equipos. En caso de problemas con el calendario, LVP se reserva el derecho a modificar la fecha del encuentro y avisará a todos los equipos en la mayor brevedad posible.

Todas las elecciones de lados en los partidos de desempates se realizarán de manera aleatoria de acuerdo con lo señalado por el árbitro encargado.

## 5.4 Fase Eliminatoria

**Formato:** Para la fase de Eliminatorias, avanzan los 2 equipos con mayor cantidad de **puntos de victoria** acumulados en Fase Regular.

Cada partido se jugará al mejor de cinco (5) partidas y entregará al campeón de cada Regional. El Regional Norte jugará sus partidas el 10 de septiembre mientras que el Regional Sur el 12 de septiembre.

## APARTADO 6. Reglas Generales

### 6.1 Cumplimiento

6.1.1 Los equipos deben cumplir con el 100% del cronograma competitivo, cualquier situación que ponga en riesgo el cumplimiento del mismo será evaluado por LVP, quien tomará las decisiones necesarias para garantizar el correcto desarrollo de la competencia.

6.1.2 Los equipos deberán contar con completa disposición de tiempo en las fechas y horarios que LVP programará y les notificará con anticipación para el desarrollo presencial de las finales de cada temporada. Así mismo, se requiere que los equipos estén disponibles para las actividades complementarias a la competencia y a las partidas virtuales. Las fechas y horarios de la Competencia están sujetos a cambios que serían notificados con anticipación a los equipos vía correo electrónico.

6.1.3 Las horas de las partidas están establecidas en GMT-5 para el Regional Norte mientras que para el Regional Sur será GMT-3.

6.1.4 LVP solicitará ú obtendrá los soportes que considere necesarios para garantizar el cumplimiento del reglamento; los equipos deberán garantizar los tiempos de entrega establecidos por LVP para cada situación.

## 6.2 Comunicación oficial

6.2.1 El medio de **comunicación oficial** entre LVP y los equipos, será a través del correo electrónico esports.latam@lvp.global y el correo registrado del mánager del equipo.

## 6.3 Transmisiones

6.3.1 No se permitirá que los jugadores transmitan sus partidas de la Liga públicamente. Los jugadores solo pueden transmitir sus grabaciones personales de la partida una vez que la transmisión oficial haya terminado.

6.3.2 Todos los partidos de la fase regular serán disputados en el servidor de torneos, con el parche competitivo vigente. Sin embargo, en caso de fallas o a disposición de LVP se utilizará el servidor público con el último parche vigente.

6.3.3 Los jugadores serán informados de cualquier obligación posterior a las partidas virtuales o presenciales, incluyendo, pero sin limitarse a, apariciones en los medios, entrevistas o debates sobre las partidas, entre otros.

## 6.4 Previo al ingreso a sala

6.4.1 Los entrenadores de cada equipo deberán diligenciar y enviar a través del correo oficial el formato "Alineaciones por Partido" proveído por LVP, **mínimo 10 horas** antes de la hora establecida para el inicio de la jornada (primera partida del día). En caso de no recibir la notificación con la alineación que el equipo usará para el partido, LVP asumirá que el equipo competirá con su alineación titular. Si el equipo requiere hacer alguna modificación pasado este límite, podrá hacerlo hasta máximo 2 horas antes previo al inicio de la jornada, sujetos a las penalizaciones establecidas por LVP. Solo en casos extremos se les permitirá a los equipos utilizar a un jugador distinto a los confirmados 2 horas antes del partido o en caso tal el equipo tenga que disputar un segundo partido el mismo día y este cambio debe ser notificado máximo 5 minutos después de finalizado el primer partido del día.

6.4.2 Durante la **Fase Eliminatoria**, si un equipo desea sustituir jugadores después de la primera partida en cada serie, los entrenadores tendrán cuatro (5) minutos después de que se rompa el nexo de la partida en curso para notificar al árbitro, de lo contrario tendrán que jugar con la alineación de la partida anterior.

6.4.3 Las alineaciones se harán públicas 2 horas antes de cada partido.

6.4.4 Los roles de cada jugador (Top – Jungla – Mid – Adc – Soporte) confirmados por el entrenador, de acuerdo con lo establecido en el numeral 6.4.1 y 6.4.2, no podrán ser modificados.

6.4.5 Los entrenadores deberán asignar a uno de sus jugadores como **capitán** y éste será quien tenga comunicación directa con el árbitro asignado por LVP durante el desarrollo de las partidas

(Espera en la sala, selección y bloqueo de campeones, dentro del juego y en los tiempos de espera entre partidas).

6.4.6 La identidad del **capitán** deberá ser notificada por cada entrenador mínimo 10 horas antes de cada juego. En caso de no recibir ninguna notificación, LVP asumirá que el capitán será el mismo jugador de la última fecha.

6.4.7 Los jugadores deben presentarse 30 minutos antes de la hora establecida para cada juego, y así garantizar tener tiempo para solucionar fallas o situaciones imprevistas que se presenten. Recuerde que, para el momento de la hora de la partida, los jugadores deberán:

- (a) Asegurarse del funcionamiento de su computadora y conexión a Internet.
- (b) Conectar y calibrar todos los periféricos.
- (c) Asegurarse del correcto funcionamiento del chat de voz.
- (d) Configurar las páginas de runas.
- (e) Ajustar la configuración del juego.
- (f) En caso de que se quiera hacer un juego de prueba en los Clientes de Torneos siempre deberá ser seleccionado el servidor de Florida dentro las configuraciones de la sala, en caso de no hacerlo el juego podría caer en errores que provocaron el retraso del jugador en su llegada a la sala de juego oficial.

6.4.8 Todos los jugadores son responsables de asegurar el correcto funcionamiento de su equipamiento que incluye computadora, periféricos, conexión a internet y energía. La **LVP** se exime de toda responsabilidad, tanto de ataques DDOS, como de caídas de internet de los jugadores. Es obligación de los equipos estar protegidos de cualquier problema o amenaza que acontezca con su conexión.

6.4.9 Los equipos de la **Competencia** deben contar con total disponibilidad para jugar entre las 18:15 y el cierre de cada jornada.

6.4.10 Teniendo en cuenta que las partidas se desarrollarán en el servidor de torneos y el backup será el servidor público, los jugadores deben asegurarse de tenerlos actualizados previo al inicio de cada jornada.

6.4.11 Bajo ninguna situación se permitirá aplazar la fecha u hora de inicio de una partida por solicitud de un equipo. **LVP** por su parte, podrá modificar el cronograma establecido para garantizar el correcto y justo desarrollo de la **Liga**.

## 6.5 Árbitros

6.5.1 LVP asignará **árbitros** que estarán disponibles en el cliente del juego y el canal de comunicación por voz oficial de la Liga para solucionar dudas rápidas y velar por el cumplimiento del reglamento, durante el desarrollo de todas las partidas de la Liga.

6.5.2 Los árbitros tienen la responsabilidad de juzgar cada asunto, pregunta y situación que ocurra antes, durante e inmediatamente después de cada partida. Su supervisión incluye, pero no está limitada a:

- Comprobar la alineación de un equipo antes de una partida.
- Confirmar el inicio de una partida.
- Ordenar pausas y reanudaciones durante una partida.
- Emitir penalizaciones en respuesta a violaciones de las reglas durante una partida de acuerdo con lo establecido en el presente reglamento.



6.5.3 Si un árbitro hace un juicio incorrecto, dicho juicio puede ser sujeto a una reversión. LVP puede evaluar a su consideración, la decisión durante o luego de la partida para determinar si se implementó el procedimiento apropiado para permitir una decisión justa. Si no se siguió el procedimiento apropiado, LVP se reserva el derecho de invalidar potencialmente la decisión del árbitro.

6.5.4 Los árbitros de LVP serán los encargados de crear las partidas de la competencia, con las siguientes especificaciones:

**Mapa:** Grieta del Invocador

**Tamaño del equipo:** 5

**Permitir espectadores:** Solo de sala

**Tipo de partida:** Torneo de reclutamiento

**Nombre:** Definido por la Liga

**Contraseña:** Definido por la Liga

**Servidor LAN:** Miami

**Servidor LAS:** Santiago

## 6.6 En sala

6.6.1 Para las eliminatorias, el mejor clasificado tendrá la selección de lado para las partidas impares (es decir, partidas 1, 3 y 5), mientras que el peor clasificado tendrá la selección de lado para las partidas pares (partidas 2 y 4). El mejor clasificado tendrá que enviar la decisión para la primera partida a más tardar 24 horas antes del combate. Si no se envía la decisión entonces se tomará el lado azul como la selección por defecto para la partida 1.

Para las partidas restantes el equipo con la selección en su poder tendrá 5 minutos después de que el nexa estalle para seleccionar el lado en la siguiente partida, mismo tiempo en el que tendrá que declarar el uso de algún jugador Reserva si esa fuera su decisión. El Entrenador del equipo informará a los oficiales sobre su selección.

6.6.2 **LVP** proporcionará un servidor de '**Teamspeak 3**' que deben utilizar todos los equipos durante la temporada. Los árbitros pueden escuchar el audio del equipo a la discreción durante las partidas.

6.6.3 Como método oficial de verificación de identidad por medio de cámara web (para PC o celular) se usará la herramienta '**Jitsi**', el árbitro designado solicitará al jugador videoconferencia para comprobar su identidad.

6.6.4 El árbitro designado generará un enlace en la plataforma: <https://meet.jit.si/> para todo el equipo, los jugadores deben acceder y compartir sus pantallas.

6.6.5 No se iniciarán partidos con menos de 5 jugadores en un equipo, esto significa que los cinco (5) jugadores del equipo que disputarán la partida, deberán estar en la sala a la hora establecida. Si transcurridos 15 minutos después de dicha hora, el equipo no está completo o preparado para iniciar, el equipo tendrá las siguientes penalizaciones:

<b>TABLA 8 - PENALIZACIONES POR LLEGADAS TARDE</b>	
Tiempo Transcurrido	Penalización
05:00 minutos	(-)1 Bloqueo

08:00 minutos	(-)2 Bloqueos y (-) 2 Minutos de Pausa
12:00 minutos	(-)3 Bloqueos y (-) 5 Minutos de Pausa
16:00 minutos	Pérdida de la partida

*\*Los bloqueos siempre serán los de la primera rotación.*

6.6.7 Para la **Fase de Eliminatoria**, donde las series son al mejor de 5 partidas, se otorgará a los jugadores máximo 8 minutos después de que el nexos de la partida en curso se destruya, para estar completos en la sala de la siguiente partida. En caso de que uno de los equipos no se presente a la sala en el tiempo establecido, serán penalizados con bloqueos menos o incluso se podría considerar la pérdida de la partida.

6.6.8 Solo los jugadores de la alineación confirmada por los equipos a enfrentarse podrán estar dentro de la sala de juego, no se permitirá el ingreso de analistas, managers o suplentes ni ningún otro miembro del equipo. El capitán será el responsable de la comunicación con dichos miembros y solo se dará acceso a la etapa de pick y bans al entrenador del equipo.

6.6.9 Los jugadores deberán ubicarse en la sala por orden de rol (Carrilero superior "Top" – Jungla – Carrilero Central "Mid" – Carrilero Inferior "Adc" – Soporte), de acuerdo con la alineación confirmada por el entrenador y respetando la posición asignada a cada jugador.

6.6.10 En caso de que el cliente presente algún bug que impide ingresar a la sala o modificar su posición, éste debe ser sustentado de inmediato con pruebas (screenshots o video del error) que evidencien su veracidad. Si no se presentan las pruebas correspondientes no se tendrá en cuenta el error y el jugador deberá asumir la penalización indicada por el árbitro.

6.6.11 Los equipos deben estar en completa disposición de acatar las instrucciones dadas por el árbitro de forma inmediata para garantizar el correcto desarrollo de la competición.

6.6.12 Se podrán agregar restricciones en cualquier momento antes o durante una partida, si hay errores conocidos con cualquier objeto, campeón, aspecto, maestría o hechizos de invocador o cualquier otra razón determinada queda a discreción de la LVP.

6.6.13 Una Partida Registrada ("**PR**") es aquella partida en la que los diez jugadores se conectaron y se llegó a un punto de interacción significativo entre los equipos rivales. Una vez que una partida llegue al estado de PR, ya no se permiten los reinicios por incidencias y la partida se considera "oficial" a partir de ese momento. Luego de establecer una PR, se permitirán los reinicios de la partida solo bajo condiciones muy concretas.

Ejemplos de condiciones que establecen una PR:

- (a) Se acierta un ataque o habilidad contra súbditos, monstruos de la jungla, estructuras o campeones enemigos.
- (b) Se establece una línea de visión entre los jugadores y sus rivales.
- (c) Se invade la jungla del oponente, se establece visión sobre ella o se fija como objetivo de una habilidad. Esto incluye tanto abandonar el río como entrar en la maleza que conecta con la jungla enemiga.
- (d) El tiempo de juego llega a los dos minutos (00:02:00).

6.6.14 Los siguientes son ejemplos de situaciones en las cuales puede reiniciarse una partida si no se ha establecido una PR:

- (a) Si un jugador se da cuenta de que sus runas, maestrías o interfaz de juego no se aplicaron correctamente entre la sala de la partida y el combate debido a un error, el jugador podrá pausar el juego y ajustar estos parámetros. Si estos parámetros no pueden ajustarse correctamente, el juego podrá ser reiniciado.
- (b) Si un árbitro determina que las dificultades técnicas no permitirán que el juego continúe de una forma normal (incluyendo la habilidad de un equipo para estar en la posición adecuada para ciertos eventos de la partida, como la generación de súbditos).

6.6.15 Los siguientes son ejemplos de situaciones en las cuales puede reiniciarse una partida luego de haberse establecido una PR:

- (a) Si un juego experimenta un error crítico en cualquier momento durante el combate que altere de forma significativa las estadísticas de la partida o las mecánicas de juego.
- (b) Si un árbitro determina que hay condiciones ambientales que son injustas (es decir, ruido excesivo, clima hostil, riesgos de seguridad inaceptables).

## 6.7 Selección y bloqueo de campeones

6.7.1 Los entrenadores (coach) pueden estar en comunicación con sus equipos (en el mismo canal de voz asignado por **LVP**) hasta que finalice la fase de selección y bloqueo de campeones e inicia la pantalla de carga. En el momento en que los jugadores comienzan la partida, el entrenador debe interrumpir la comunicación con el equipo y solamente deben quedar en el canal los 5 jugadores que estén disputando la partida.

6.7.2 Cuando un nuevo campeón esté disponible en el juego o algún campeón reciba una actualización (rework), solo podrá ser utilizado 7 días después de su lanzamiento oficial. En caso de presentarse alguna duda con algún campeón el árbitro encargado de la competencia informará cuales son los campeones no permitidos al equipo que requiera la confirmación.

6.7.3 En caso de existir alguna prohibición para el uso de un campeón, por algún error del juego, **LVP** notificará a los participantes.

6.7.4 En caso de que se presente algún bug con las runas, hechizos, los campeones seleccionados o si se abandona la fase de selección y bloqueos, se debe sustentar de inmediato con pruebas (screenshots o video del error) que evidencien su veracidad. A partir de esta fase sugerimos que los jugadores estén grabando todo el desarrollo de la partida. Si no se presentan las pruebas correspondientes no se tendrá en cuenta el error y el jugador deberá asumir la penalización indicada por el árbitro.

6.7.5 En caso de elegir o bloquear de manera errónea a un campeón, el equipo que cometió el error deberá notificarlo a árbitro antes de que el otro equipo se encuentre en su próxima selección. De hacerlo, el proceso se reiniciará y empezará desde el punto en el que ocurrió el error, para que el equipo responsable pueda corregirlo. Si la siguiente selección está asegurada antes de que el equipo que cometió el error lo notifique a un árbitro, la selección errónea deberá ser considerada irrevocable.

6.7.6 Una vez todos los jugadores hayan seleccionado sus campeones, tendrán como límite el segundo 20 del conteo regresivo para intercambiar los campeones y hechizos de acuerdo con lo que

usarán en partida. En caso de no cumplir este tiempo el equipo infractor será penalizado para su siguiente partida.

6.7.7 En el **servidor de torneos**, los campeones disponibles estarán habilitados para todos los jugadores, por lo tanto, no se permitirá ningún tipo de 'Placeholder' (un 'Placeholder' es seleccionar un campeón en reemplazo del que se quiere usar durante la partida).

6.7.8 En caso de que la partida se esté desarrollando en el **servidor público**, para la fase de selección y bloqueo de campeones se utilizará la página [Pro Draft](#) donde los capitanes designados por el entrenador de cada equipo serán los responsables de seleccionar y bloquear los campeones de acuerdo a la estrategia establecida por su equipo. Durante esta selección, los capitanes deberán asegurarse de mantener comunicación con sus compañeros de equipo y/o entrenador.

6.7.9 Una vez los equipos finalicen la fase de selección y bloqueos en Pro Draft, deberán esperar la señal del árbitro para iniciar la selección en el cliente del juego. Allí todos los jugadores deberán mantener las selecciones y bloqueos realizados en Pro Draft, en ninguna circunstancia se permitirá realizar modificaciones.

6.7.10 En caso de que algún equipo seleccione en el cliente algún campeón diferente a los de Pro Draft, la fase de selección deberá cancelarse, reanudarse y el equipo infractor será penalizado para futuras partidas.

6.7.11 El uso de Pro Draft evitará que existan 'placeholders' en la etapa de selección y bloqueos.

## 6.8 Dentro de las partidas

6.8.1 Cada equipo contará con 10 **minutos de pausa** en cada partida, una vez superado ese tiempo, el partido se deberá reanudar. El árbitro de LVP podrá solicitar que se realice una pausa o se extienda este tiempo en caso de que lo considere necesario.

6.8.2 Si en medio de una partida un jugador no puede competir vencido el tiempo reglamentario de pausa, se deberá continuar el juego.

6.8.3 Por justicia y deportividad con todos los equipos competidores, los jugadores no tienen permitido comunicarse, de ninguna manera, entre ellos durante una partida pausada. Para evitar duda, los jugadores pueden comunicarse con el árbitro, pero solo cuando se les solicite para identificar y remediar la causa de la interrupción. Si una pausa se extiende por un tiempo suficiente, los árbitros pueden, a su sola discreción, permitirles hablar a los equipos antes de reanudar la partida para discutir las condiciones de juego.

6.8.4 Los minutos de pausa no son acumulables entre partidas y tampoco podrán cederse al equipo rival.

6.8.5 Cada vez que un equipo realice una pausa, deberá notificar al árbitro el motivo. Adicionalmente, deberá confirmar que su rival está listo para continuar, antes de quitar la pausa. En caso de no hacerlo, será considerada una jugada desleal y se aplicarán sanciones.

6.8.6 En caso de que se genere un 'bugspat', desconexión o cualquier otro fallo que interrumpa el proceso de carga y prevenga que un jugador se una a partida luego de su inicio, la partida deberá pausarse de inmediato hasta que los diez jugadores estén conectados a ella.

6.8.7 En caso de que se presente algún bug durante la partida, se debe sustentar de inmediato con pruebas (screenshots o video del error) que evidencien su veracidad desde la perspectiva del jugador. Si no se presentan las pruebas correspondientes no se tendrá en cuenta el error. Un árbitro siempre evaluará cada caso y emitirá su decisión final.

6.8.8 No serán motivos para aplazar la fecha u hora de inicio de una partida: que algún o algunos jugadores tengan desconexiones o impedimentos para competir por fallas en su conexión a internet. Si en medio de la partida el jugador no puede competir vencido el tiempo reglamentario de pausa se deberá continuar el juego. Un árbitro siempre evaluará cada caso y emitirá su decisión final.

6.8.9 En caso de que el servidor del juego presente fallas generales en medio de una partida, se tendrá en cuenta que si la partida ha superado el minuto 20:00, un árbitro podrá conceder la victoria a un equipo en caso de que éste determine que un equipo no puede evitar la derrota con una certeza razonable. Los siguientes criterios podrían, sin limitarse a ellos, ser utilizados para tomar la decisión:

- (a) Diferencia de oro: Cuando la diferencia de oro es de más del 33% entre los equipos.
- (b) Diferencia de torres: Cuando la diferencia de torretas derribadas es de 7 o más.
- (c) Diferencia de inhibidores: Cuando la diferencia de inhibidores derribados es de 2 o más.

6.8.10 Para que una partida pueda reiniciarse se debe considerar:

(i) Los Árbitros deben determinar que el error es crítico y verificable:

Para considerar **crítico** un error, éste debe dañar significativamente la habilidad de un jugador para competir en una situación de juego. La determinación de si el error daña o no la habilidad para competir de un jugador queda a la sola consideración de los Árbitros.

Para que un error se considere **verificable**, este debe estar concluyentemente presente y no ser atribuible posiblemente a un error del jugador. El árbitro debe entonces poder repetir la situación en cuestión y verificar el error desde espectador.

(ii) Si un jugador cree que ha experimentado un error crítico, entonces deberá pausar la partida y alertar al Árbitro oportunamente. Si se considera que un jugador está intentando retrasar el informe de un error para esperar a un posible reinicio en un momento más favorable, no se concederá el reinicio.

(iii) Si los Árbitros determinan que el error es crítico y verificable y que el jugador siguió el protocolo de pausa, entonces el equipo en desventaja tendrá la opción de reiniciar. Si el equipo acepta, se reiniciará la partida inmediatamente.

(iv) Una excepción es, si el reinicio ocurrió debido a un error de campeón, entonces los ajustes no permanecerán (incluyendo elecciones y bloqueos) sin importar el estado de PR y el campeón no podrá ser elegido en el resto de combates del día, a menos que el error esté relacionado concluyentemente con un elemento de juego específico que puede ser eliminado completamente (por ejemplo, un aspecto que puede desactivarse).

(v) Ciertas condiciones pueden ser preservadas en caso de un reinicio de una partida que no ha alcanzado el estado de PR, incluyendo, pero no limitando, elecciones/bloqueos o hechizos de Invocador. Sin embargo, si un combate ha alcanzado el estado de PR, entonces los Árbitros no conservarán los ajustes.

6.8.11 LVP se reservará el derecho de tomar la decisión final en caso de disputa.

## APARTADO 7. Reglas de conducta y comportamiento

- 7.1 Si un equipo o jugador acusa a otro de incumplir alguna de las reglas establecidas o de realizar algún tipo de trampa durante cualquiera de las fases de la **Competencia**, se deberán presentar pruebas que respalden la sospecha, si no se hace, **LVP** no iniciará ninguna investigación.
- 7.2 Si un árbitro contacta un miembro de equipo para discutir sobre una investigación, el miembro de equipo está obligado a decir la verdad. Si un miembro de equipo le miente a un árbitro, creando así una obstrucción a la investigación, entonces el equipo, el miembro del equipo o ambos estarán sujetos a penalizaciones.
- 7.3 Cada jugador debe mostrar un comportamiento adecuado a lo largo del desarrollo de la **Competencia**. Esto incluye, antes, durante, y después de la competencia, así como también en todas las zonas comunes de interacción que incluyen, pero no se limitan a Redes Sociales, Twitch, Youtube y cliente del juego. Esto incluye reacciones de odio, racismo, acusaciones, uso excesivo de comandos como maestría y burlas dentro de las partidas y ofensas directas a miembros del staff de **LVP** y/u otros competidores.
- 7.4 **LVP** tendrá derecho de publicar una declaración en la que exponga que un miembro de equipo fue sancionado. Cualquier miembro de equipo o equipo que pueda ser referenciado en tal declaración renuncia a cualquier derecho de acción legal en contra de **LVP** - FANDROID ENTERTAINMENT o cualquiera de sus sociedades matriz, subsidiarios, afiliados, empleados, agentes o contratistas.
- 7.5 Los **miembros del equipo** deberán seguir el proceso de comunicación descrito a continuación para manifestar cualquier duda o inconformidad con **LVP** y/o la **Competencia**; en caso contrario, se podría determinar que el equipo o el jugador está atentando contra el buen nombre de **LVP**, sus colaboradores, patrocinadores y/o aliados:
- Se deberá dirigir un mensaje al mail oficial de contacto a través del manager del equipo, donde se especifique claramente la duda, queja o inconformidad. Si es necesario, se deberán adjuntar los soportes que respalden la comunicación.
  - **LVP** emitirá a través del correo oficial una respuesta al equipo expresando los argumentos en caso de mantener la decisión inicial o acceder ante la solicitud del equipo para llegar a un acuerdo conjunto.
  - La respuesta emitida por **LVP** será definida e inapelable y tendrá que ser aceptada por el equipo bajo las reglas de conducta y comportamiento establecidas en el presente documento.
  - En caso de que el equipo no reciba respuesta por parte de **LVP** transcurridos 5 días hábiles, podrá contactar al Country Manager del país donde se desarrolla la **Competencia**, quien podrá tener un acercamiento previo con el equipo para conversar, previo a tomar alguna decisión.

7.6 La confabulación se define como cualquier acuerdo entre dos (2) o más jugadores o equipos para dejar en desventaja a los contrincantes. La confabulación incluye, pero no está limitada a, actos como los siguientes:

- **Juego suave**, que se define como cualquier acuerdo entre dos (2) o más jugadores de no dañar, impedir o jugar de otra manera diferente al estándar de competencia razonable en una partida.
- **Enviar o recibir señales**, electrónicas o de otra forma, que revelen la estrategia al rival.
- **Perder deliberadamente** una partida a cambio de una compensación, o por cualquier otro motivo, o intentar inducir a otro jugador a hacer esto.

7.7 Se espera que los equipos jueguen dando lo mejor de sí en todo momento dentro de cualquier partida de la Liga y que eviten cualquier comportamiento inconsistente con los principios del buen espíritu deportivo, la honestidad y el juego limpio. A efectos de clarificación, la composición de equipo y la fase de Selección/Bloqueo no serán consideradas al momento de determinar si esta regla fue violada.

7.8 El hackeo se define como cualquier modificación al software de juego de League of Legends por parte de cualquier jugador, equipo o persona actuando en nombre de un jugador o equipo.

7.9 Usar de manera intencionada cualquier error dentro del juego para tratar de sacar ventaja podría ser penalizado. Esto incluye, entre otras cosas, acciones tales como: errores en la compra de objetos, errores en la interacción con los súbditos neutrales, errores en el desempeño de las habilidades de los campeones o cualquier otra función del juego que, siempre que los árbitros de la Liga consideren, no funciona como debía.

7.10 Jugar en la cuenta de otro jugador o solicitar, inducir o alentar a alguien más que juegue en la cuenta de otro jugador, estará prohibido.

7.11 Será sancionado el uso de cualquier tipo de dispositivo para hacer trampa o cualquier programa con el mismo propósito.

7.12 Una desconexión intencional sin una razón adecuada e indicada explícitamente podría ser considerada sabotaje.

7.13 Un miembro de equipo no podrá usar lenguaje obsceno, vil, vulgar, insultante, amenazador, abusivo, injurioso, calumnioso, difamatorio o de alguna forma ofensiva o inaceptable, ni podrá promover o incitar una conducta discriminatoria o de odio en o cerca del área de combate en ningún momento. Un miembro de equipo no podrá usar ningún lugar, servicio o equipo proporcionado o puesto a disposición por la **Competencia** o sus contratistas para publicar, transmitir, diseminar o poner a disposición cualquier comunicación prohibida. Un miembro de equipo no podrá usar este tipo de lenguaje en las redes sociales o durante ningún evento público, tal como la transmisión en vivo por Internet.

7.14 No se tolerará el maltrato a los árbitros de la **Competencia**, a los miembros del equipo contrario o a la audiencia. La ocurrencia repetida de violaciones a la etiqueta incluyendo, pero sin limitarse a, tocar el computador de otro jugador, su cuerpo o propiedad conlleva sanciones. Los miembros de equipo y sus invitados (en caso de haberlos) deben tratar con respeto a todos los individuos que asisten a las partidas.

7.15 El acoso está prohibido. El acoso se define como los actos sistemáticos, hostiles y repetidos que tienen lugar durante un periodo de tiempo considerable y que se realizan para aislar o excluir a una persona o afectar su dignidad.

7.16 El acoso sexual está prohibido. El acoso sexual se define como las aproximaciones sexuales desagradables. La evaluación se basa según una persona razonable consideraría la conducta como indeseable u ofensiva. Hay una política de cero tolerancia para cualquier amenaza/extorsión sexual o la promesa de ventajas a cambio de favores sexuales.

7.17 Los miembros de los equipos no podrán ofender la dignidad o integridad de un país, persona privada o grupo de personas por medio de palabras o acciones despectivas, discriminatorias o denigrantes a causa de la raza, color de piel, etnia, origen nacional o social, género, idioma, religión, opinión política o de otro tipo, estado financiero, nacimiento u otro estado, orientación sexual o cualquier otra razón.

7.18 Los miembros de los equipos no pueden dar, hacer, publicar, autorizar o apoyar cualquier declaración o acción que tenga o esté designada a tener un efecto perjudicial o dañino para los mejores intereses de la Liga, LVP, Riot Games, sus afiliados o League of Legends, tal como lo determine la Liga a su sola y única discreción.

7.19 Un miembro de equipo no puede estar involucrado en ninguna actividad que esté prohibida por una ley, estatuto o tratado común y que lleve o pueda considerarse probable que lleve a la condena en una corte de jurisdicción competente. Así mismo, los jugadores no pueden verse involucrados en ninguna actividad que la LVP considere inmoral o contraria a los estándares convencionales de un comportamiento ético propio.

7.20 Un miembro de equipo no puede revelar ninguna información confidencial proporcionada por LVP, la Competencia, Riot Games o cualquier afiliado bajo ningún método de comunicación, incluyendo todos los canales de redes sociales.

7.21 Podrá ser penalizado cualquier otro acto, omisión o comportamiento que, a consideración de LVP, viole estas Reglas o los estándares de integridad establecidos por la Competencia para una experiencia de juego competitiva.

7.22 Ninguna persona vinculada a la Liga podrá participar en apuestas relacionadas con la misma, de manera directa o indirecta, antes, durante o después del desarrollo.

## APARTADO 8. Confidencialidad y disposiciones finales

8.1 Los equipos y sus miembros aceptan manejar total confidencialidad sobre todos los temas relacionados con la Liga como el manejo, formatos, proyectos futuros, información, estadísticas y material audiovisual que LVP comparta o suministre.

8.2 LVP se compromete a mantener bajo confidencialidad cualquier información que los equipos suministren a la Liga y deba mantenerse bajo este estándar.

8.3 En caso de que se revele información fuera de la Competencia los involucrados incurrirán en una falta grave asumiendo las sanciones correspondientes.

8.4 El equipo (junto a todos sus miembros) acuerdan que en todo momento se someterán a las Reglas de la Competencia. Además, reconoce que la escena de los Esports cambia



rápidamente y las Reglas tienen que evolucionar en tiempo real para preservar la integridad de la competición. Por ello, acepta cualquier modificación realizada a la misma.

- 8.5 El presente documento hace parte integral del acuerdo entre LVP y los ocho (8) equipos que conformarán la Liga, en consecuencia, todos los miembros del equipo aceptan cumplir el 100% de los requisitos aquí establecidos.
- 8.6 Los empleados de LVP (Fandroid Entertainment) y Riot Games no podrán participar en ninguna de las fases de la Liga.
- 8.7 Los eventos presenciales pueden modificarse en fecha y modalidad (Virtual) en caso de que LVP lo considere necesario.
- 8.8 Tanto los equipos que participan en la Competición como su plantel activo y demás miembros declaran expresamente que: Han completado las instancias previas del torneo.
- 8.9 Tienen conocimiento de la temática del torneo y han leído y aceptado el presente reglamento.
- 8.10 Han sido debidamente informados acerca de los riesgos a los que estarán expuestos y manifestando expresamente que es su voluntad asumir dichos riesgos y participar del torneo bajo su exclusiva responsabilidad.
- 8.11 Tanto el plantel activo como los demás miembros de su equipo se encuentra en perfecto estado de salud, tanto físico como psíquico. No padecen enfermedades ni afecciones de tipo cardíaco, y, por lo tanto, son aptos para someterse a situaciones que involucren altas emociones. Asimismo, aceptan someterse a cualquier examen médico y/o psíquico que la LVP considere necesario realizar en virtud de las particularidades del torneo, por médicos designados por la LVP.
- 8.12 Tanto el plantel activo como los demás miembros de su equipo son mayores de edad conforme se acredita con la documentación presentada por la Sociedad. En caso de los menores de edad, sus padres han suscrito las correspondientes autorizaciones para que sus hijos puedan participar de la presente competencia.
- 8.13 Tienen plena disponibilidad horaria para participar en la Competición y sus promociones, como así para trasladarse a los puntos de grabación que la LVP disponga.
- 8.14 Su participación en la Competición será gratuita, más allá de los premios e incentivos que se puedan establecer.
- 8.15 Todas las reglas están sujetas a la interpretación de LVP.
- 8.16 LVP se reserva el derecho de admisión.