

Reglamento Circuitos Nacionales 2018 - Latinoamérica Sur

LVP, Liga de Videojuegos Profesional
REGLAMENTO OFICIAL



Estructura general	3
Fase previa	3
Finales Nacionales	8
Normativa de Fichajes	8
Normativa de partidos	9
Código de conducta	11
Normativa General	11
Equipos y Premios	12

1. Estructura general

La temporada regular contará con dos fases: previa y finales. Cada Circuito Nacional se jugará dos veces al año: Circuito de Apertura (LAS) y de Clausura (LAS+LAN).

1.1. Fase previa

- 1.1.1. Cada circuito (Argentina, Chile y Perú) contará con **cuatro (4) torneos en la fase de apertura, y cinco (5) torneos en la fase de clausura puntuables online**, que podrán disputar hasta un total de **512 equipos cada uno**.

Las partidas del torneo serán jugadas a **eliminatória directa** al mejor de **tres (Bo3) partidas**.

Los equipos participantes **sumarán puntos** al finalizar cada torneo en línea. La cantidad de puntos dependerá de la ronda alcanzada.

Los **cuatro (4)** equipos con más puntos al fin de la fase previa disputarán las **finales nacionales. Habrá tres finales nacionales diferentes: Argentina, Chile y Perú**.

Los torneos puntuables se realizarán durante la siguiente fechas:

Liga de Apertura

Fase previa (Argentina, Perú, Chile)
Torneo online 1 · Del 17 al 26 de enero
Torneo online 2 · Del 31 de enero al 9 de febrero
Torneo online 3 · Del 14 al 23 de febrero
Torneo online 4 · Del 28 de febrero al 9 de marzo

Liga de Clausura

Fase previa (Argentina, Perú, Chile)
Torneo online 1 · Del 4 al 13 de julio
Torneo online 2 · Del 18 al 27 de junio
Torneo online 3 · Del 1 al 10 de agosto
Torneo online 4 · Del 15 al 24 de agosto
Torneo online 5 - Del 29 de agosto al 10 de septiembre

1.1.2. Inscripciones: Toda la fase previa se disputará en ArenaGG.com. Los equipos deberán registrarse y verificar su cuenta del **servidor LAS** de League of Legends.

- **Preinscripción:** Los equipos podrán preinscribirse hasta 8 horas antes del inicio del torneo. Los equipos inscritos deben tener disponibilidad completa para disputar todos los encuentros de la competición. No hay límite de preinscripciones, aunque el máximo de equipos que podrán participar será de 512.

- **Check-in:** Una hora antes del inicio del partido, el capitán debe realizar el check-in en la web para confirmar la asistencia del equipo en la competición. En caso de no realizar el check-in el equipo no podrá participar en el torneo. Si existen más de 512 equipos que han realizado el check-in, **el sistema permitirá participar solo a los primeros 512 equipos según el criterio descrito en el apartado 1.1.3**

- **Requisitos de inscripción:** Los jugadores necesitarán tener una cuenta en ArenaGG.com, una cuenta de invocador en el servidor LAS, jugar desde territorio LAS, y una edad mínima de 16 años o cumplir 16 años antes de la fase final. La cuenta de invocador necesitará tener los campeones necesarios para poder disputar una partida personalizada en modo "torneo de reclutamiento".

Las cuentas de los jugadores están sujetas a los términos de uso del juego. Por lo tanto, cada jugador que participe deberá poseer una cuenta personal e intransferible de League of Legends. Si se detectase que un jugador participa con una cuenta compartida podrá acarrear la expulsión de la competición.

La composición del equipo en la alineación inicial de cada partido disputado deberá cumplir los requisitos de nacionalidad expuestos en el apartado 1.1.7

Los jugadores deberán añadir su nombre de invocador de su cuenta LAS dentro de su perfil en ArenaGG, o bien al inicio del registro cuando se le es solicitada. **Un jugador no podrá participar en la competición si**

no tiene el nombre de invocador añadido correctamente en su perfil de ArenaGG.

1.1.3. Sembrado: Los participantes serán asignados de mayor a menor sembrado mediante los siguientes criterios:

- **División Media:** Se calculará la división media de todos los jugadores inscritos en cada equipo.

- **Puntos del ranking:** Acumulación de puntos en los torneos previos, a partir del segundo torneo.

- **Sembrado especial:** Los equipos que quedaron en el TOP 4 al final de los Circuitos Nacionales de Apertura, **obtendrán automáticamente mil (1000) puntos** como compensación por la eliminación de la fase Promoción/Relegación. Para los equipos participantes de CDL, se les otorgará **automáticamente tres mil (3000) puntos como compensación** del cierre del mismo.

Fórmula: Para asignar el sembrado, daremos un peso del 80% a la división media del equipo y un 20% a los puntos acumulados en el circuito. Para la división media, se asignará un valor numérico del 0 al 27 a la media de división del equipo, donde 0 es unranked, y 27 Challenger. La suma será un promedio de todos los jugadores inscritos al equipo (sin diferenciar entre titulares y suplentes). Para equiparlo a miles como en los puntos, se multiplicará por 100, quedando la fórmula de la siguiente manera:

[LOL_TIER_RANK_VALUE x 100 x 0.8 + CIRCUIT_TOURNAMENT_POINTS x 0.2]

1.1.4. Generación de cruces: Cuando se inicie la competición se harán públicos los cruces (bracket) en función del sembrado. El torneo cuenta con **512 plazas**. Los cruces se generarán automáticamente cuando el check-in finalice.

1.1.5. Distribución de puntos: En cada torneo se otorgará a los equipos una cantidad de puntos según la ronda alcanzada. **Los cuatro (4) equipos con más puntos** al finalizar los cuatro (4) torneos, o cinco (5) torneos en el caso de la fase de clausura, **disputarán las finales nacionales**. Los puntos serán siempre asignados al equipo y nunca a los jugadores de forma individual. La distribución de puntos por torneo es la siguiente:

APERTURA

	Torneo 1	Torneo 2	Torneo 3	Torneo 4
Campeón	2200	3300	4400	5500
Subcampeón	1600	2400	3200	4000
3-4°	1100	1650	2200	2750
5-8°	700	1050	1400	1750
9-16°	400	600	800	1000
17-32°	200	300	400	500
33-64°	100	150	200	250

CLAUSURA

	Torneo 1	Torneo 2	Torneo 3	Torneo 4	Torneo 5
Campeón	2200	3300	4400	5500	6600
Subcampeón	1600	2400	3200	4000	4800
3-4°	1100	1650	2200	2750	3300
5-8°	700	1050	1400	1750	2100
9-16°	400	600	800	1000	1200
17-32°	200	300	400	500	600
33-64°	100	150	200	250	300

En caso de que un equipo decida cambiar de país, **los puntos no se trasladarán al nuevo circuito**, sino que serán guardados en el anterior país. Con lo cual, un equipo que decida cambiar de país en medio de los Circuitos Nacionales de Clausura, **deberá empezar desde 0**.

- 1.1.6. Premios:** Se premiará a los 8 equipos al final de la fase de clausura con un total de 16.500 dólares repartidos de la siguiente manera:

Campeón	7000 Dólares
Subcampeón	3500 Dólares
3°	1700 Dólares
4°	1700 Dólares
5°	900 Dólares

6°	900 Dólares
7°	400 Dólares
8°	400 Dólares

- 1.1.7. Plantillas:** Todos los equipos estarán obligados a tener **un mínimo de cinco (5) jugadores** y un máximo de **ocho (8) jugadores**. Los jugadores tienen que tener como mínimo **16 años cumplidos para poder disputar partidos en los clasificatorios. El jugador puede cumplir el mínimo de edad durante la disputa del torneo.**

En cada alineación inicial presentada para el partido, al menos **tres (3) de los cinco (5) jugadores han de tener la nacionalidad del país donde se disputa el clasificatorio.** (Por ejemplo, un equipo que participa en el Circuito Nacional de Chile ha de tener al menos 3 jugadores con nacionalidad chilena en su alineación del partido). **LVP puede solicitar documentación que acredite la nacionalidad de todos los jugadores en cualquier momento.** LVP se reserva el derecho de solicitar la documentación de residencia legal en cualquier momento de la competición. **En caso de no presentar la documentación el equipo quedará automáticamente descalificado de la competición.**

Comodín de nacionalidad: La normativa contempla un caso excepcional para la regla del 3+2 en la alineación presentada al partido (3 jugadores con nacionalidad del clasificatorio en que se juega el Circuito Nacional):

Si un jugador tiene la nacionalidad de uno de los países de LAS que no poseen aún Circuito Nacional (Uruguay, Bolivia y Paraguay), éste podrá incorporarse a la alineación presentada sin que cuente como extranjero. **Solo 1 jugador podrá contar como comodín en cada partido.** Por ejemplo, un equipo del Circuito Nacional de Perú podrá jugar con 2 jugadores peruanos + 1 jugador de Uruguay + 2 jugadores de Argentina.

Los países que conforman la Región de Latinoamérica Sur y cuyos jugadores podrán ser usados como comodín son: **Bolivia, Paraguay y Uruguay.** Cualquier jugador que provenga de otra región y quiera participar en los Circuitos de LAS, deberá residir en el país en el que juega. Por ejemplo, un jugador de Brasil que quiera participar en el Circuito Nacional de Chile, deberá residir en Chile para poder jugar y contará como extranjero en la alineación.

- 1.1.8. Retransmisión de partidos:** Las semifinales y final de cada clasificatorio online serán retransmitidas por LVP en directo. Los equipos deberán facilitar y seguir las instrucciones de los árbitros en todo momento. **El contacto con los equipos será siempre con los jugadores, los cuales elegirán quién es la persona que será el enlace con LVP y ArenaGG.**

Un encargado de cada equipo será contactado mediante el correo electrónico proporcionado en la inscripción para organizar el partido.

1.2. Finales Nacionales

Las finales nacionales pueden ser de carácter en línea o presencial dependiendo del país. Cada país contará con su propia final.

Participarán los **cuatro (4)** mejores equipos de la fase previa, que lucharán por el título de liga y el pase al Torneo de Promoción de CLS.

- 1.2.1. Formato:** El cuadro es de eliminación directa al mejor de tres (Bo3) partidas. La final será al mejor de cinco (Bo5) partidas.

- 1.2.2. Emparejamientos:** Los cruces se realizarán mediante sembrado, según la posición obtenida al final de la fase previa. Se realizará de la siguiente manera:

Seed 1 vs Seed 4
Seed 2 vs Seed 3

1.3. Normativa de Fichajes

- 1.3.1. Período de fichajes de jugadores:** los equipos podrán incorporar jugadores en cualquier momento. Cada equipo podrá realizar un máximo de dos (2) cambios a lo largo de la temporada sin penalización. Los equipos podrán realizar además dos (2) cambios extra además de los permitidos, pero cada uno de estos cambios extra supondrá una penalización de los puntos acumulados durante la fase previa de la siguiente manera:

- **Primer cambio extra:** Reducción 20% puntos acumulados
- **Segundo cambio extra:** Reducción 40% puntos acumulados

Un equipo que realice más de cuatro (4) cambios (dos cambios permitidos más dos cambios extra), quedará automáticamente expulsado de la competición.

La reducción de puntos se realizará en el momento en el que se realiza el cambio con el acumulado hasta el momento. En el caso de que un equipo realice uno (1) o dos (2) de los cambios extra sin tener puntos acumulados, no sufrirá penalización. La pérdida de puntaje será automática.

Un jugador nunca podrá pertenecer a dos equipos del Circuito Nacional de forma simultánea. Un jugador solo podrá participar en un máximo de dos equipos a lo largo del Circuito Nacional durante la Temporada.

La posibilidad de realizar cambios cerrará el día 4 de marzo a las 23:59h en horario Chile (GMT-3) para la fase de apertura. La posibilidad de realizar cambios cerrará el día 14 de septiembre a las 23:59h en horario Chile (GMT-3) para la fase de clausura.

1.4. Normativa de partidos

- 1.4.1. **Servidor de juego:** Todos los partidos de los clasificatorios disputados en competiciones online se jugarán en el servidor LIVE de LAS, con el último parche disponible. Los partidos presenciales se jugarán en el servidor de torneos proporcionado por Riot Games. En todo momento LVP y Riot Games se reservan el derecho de elegir el parche en el que se jugarán los partidos.
- 1.4.2. **Nombre de Invocador:** Los jugadores podrán modificar su nombre de invocador antes de iniciar la competición, **no se podrá modificar el nombre una vez comenzada la competición.**
- 1.4.3. **Sala de partido:** El equipo colocado en la parte superior de la hoja de partido en ArenaGG.com será quien cree la sala dentro del juego para jugar el partido. Para crear la partida debes pulsar el botón "Jugar", "Crear partida personalizada", elegir el mapa "Grieta del invocador", el modo "Torneo de reclutamiento" y darle en "Crear Partida".

Una vez creada, habrá que invitar a tus rivales a la partida (indicados en la hoja de partido en ArenaGG.com) o indicar al equipo rival cuál es el nombre y la contraseña de la sala de juego para que puedan entrar.

Solo está permitido que los jugadores estén dentro de la sala de juego. Los jugadores deberán estar ordenados según el rol: (de arriba a abajo) Top, jungla, medio, inferior y soporte. Si el equipo cuenta con entrenador podrá estar en el modo espectador siempre y cuando no

haya retransmisión oficial.

- 1.4.4. Placeholder:** No está permitido el uso de placeholder en la fase picks y bans, los jugadores deben asegurarse de que disponen de los campeones que desean usar o intercambiar antes de comenzar a jugar. En caso de salirse en la fase picks y bans por este motivo se **perderá un mapa.**
- 1.4.5. Asistencia:** Se recomienda estar disponibles quince (15) minutos antes de la hora oficial de su partido. En ese momento los jugadores deberán tener el último parche actualizado, las opciones de partida correctamente configuradas y las páginas de runas preparadas.

A partir de semifinales, los equipos de la segunda semifinal deberán estar disponibles una vez acabe la primera partida de la primera semifinal para empezar el partido.

- 1.4.6. Lados de mapa:** El equipo colocado en la parte superior de la hoja de partido o en la parte superior del bracket será quien tenga la elección de lado en los mapas impares, mientras que el equipo colocado en el inferior tendrá la elección de los lados pares. El equipo tendrá 3 minutos para elegir el lado de juego que desea tras la explosión del nexa.
- 1.4.7. Incomparecencia en los partidos:** Los cinco (5) jugadores deberán estar en la sala de partido a la hora oficial de inicio de partido. **En el supuesto que transcurridos 15 minutos de la hora oficial del partido, los cinco jugadores no estén presentes, el equipo será descalificado del clasificatorio. No se iniciarán partidos con menos de 5 jugadores en los dos equipos. Para informar sobre la incomparecencia, tendrás que ir a la hoja de partido, seleccionar conflicto y adjuntar las pruebas correspondientes dónde se pueda ver correctamente que os habéis presentado y el equipo rival no.**

Una vez transcurridos los 15 minutos reglamentarios, el equipo que se encuentre completo en sala debe enviar un screenshot (Con la hora de windows visible) evidenciando que su rival no se presentó completo a la hora establecida, haciendo que sean descalificados y no puedan competir durante el resto de la serie. En caso de que la partida inicie fuera del tiempo reglamentario, significa que los dos equipos aceptan competir como si hubiesen estado a tiempo, anulando cualquier reclamo al respecto.

Una vez finalizado uno de los partidos de la ronda los equipos tienen 10 minutos para iniciar el próximo partido o se los tomará por no presentados perdiendo únicamente dicho partido. El equipo que se

encuentre listo para iniciar, una vez vencido el plazo establecido, debe tomar un screenshot (con la hora de windows visible) evidenciando que su rival no estaba listo a la hora establecida.

1.4.8. Uso de las pausas/desconexiones: Cada equipo tiene 5 minutos de pausa en cada mapa, una vez superado ese tiempo, el partido se deberá reanudar. LVP podrá efectuar una pausa en caso de que los árbitros lo consideren necesario.

1.4.9. Victoria por causas externas. En el caso extremo de que ocurra un imprevisto con los servidores de juego y no se pueda continuar jugando, si la partida ha superado el minuto 20:00, un árbitro podrá conceder la victoria a un equipo en caso que determine que un equipo no puede evitar la derrota con una certeza razonable. Los siguientes criterios pueden ser utilizados para tomar la decisión:

- Diferencia de oro. La diferencia de oro es más del 33 % entre los equipos.

- Diferencia de torres. La diferencia de torretas derribadas es de 7 o más.

- Diferencia de inhibidores. La diferencia de inhibidores derribados es de 2 o más.

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

1.5. Código de conducta

Los jugadores y miembros del equipo deberán mantener siempre la cortesía con sus oponentes, el público y el personal de la LVP. En particular, no se permitirá el comportamiento violento o el lenguaje que atente contra la dignidad de las personas. Los jugadores miembros del equipo deberán tener presente que los partidos se retransmiten y son por tanto accesibles a menores.

Los jugadores y miembros del club están en la obligación de conocer el reglamento y prestar atención a las indicaciones de los árbitros durante los partidos.

Está prohibido dejarse ganar o jugar mal a propósito para adulterar el resultado del partido, si esto sucede, será revisado por el comité deportivo y se sancionará al jugador y/o club.

La LVP está en su derecho de evaluar y sancionar una conducta irregular de un miembro del club incluyendo, pero no limitado a, redes sociales, foros online, streamings o emails.

2. Normativa General

- 2.1. La LVP se reserva el derecho a modificar las normas en cualquier momento que sea necesario con el fin de garantizar el juego limpio y la integridad de la competición.
- 2.2. Todos los jugadores y equipos que disputen los clasificatorios, aceptarán automáticamente todo lo expuesto en este reglamento.
- 2.3. Los empleados de LVP (Fandroid Entertainment) y Riot Games no podrán participar en ninguna de las fases de los Circuitos Nacionales.

3. Equipos y Premios

3.1. Propiedad de la plaza:

- Cuando un equipo es registrado en **Circuitos Nacionales**, la **Propiedad del Equipo** por defecto será de las personas que sean registradas en el perfil de equipo de LVP en porcentajes. Para cualquier decisión respecto de la **Propiedad del Equipo**, la persona registrada como "**Administrador**" del equipo en el perfil de equipo de LVP poseerá un 40% de decisión dentro del equipo, siendo el 60% de decisión dentro del equipo restante, repartida entre las personas registradas como "**Jugadores**" en el perfil de equipo de LVP.
- Para la toma de cualquier decisión será necesario ostentar **más de un 50%**.
- Las organizaciones que se registran en Circuitos Nacionales y tienen el 100% Propiedad del Equipo por derecho legal, deberán contactar con la administración de LVP para firmar la documentación que acredite la posesión de dicho porcentaje. Para que esta documentación sea válida, deberá ser firmada por al menos el 50% de las personas registradas en el perfil del equipo en LVP. El equipo deberá demostrar que es un empresa legalmente constituida presentando la documentación pertinente. Las organizaciones para acreditar Propiedad del Equipo deberán completar dicha documentación a más tardar en la siguiente fecha 29/07/2018.

- 3.2. Pago de premios:** Los pagos de premios se realizarán a los jugadores, o a una persona designada por los mismos **al finalizar cada fase** (Apertura y Clausura). Premios **sujetos a retención**, se descontarán los impuestos aplicables.