

Reglamento Riot Open 2018 - Latinoamérica Norte

LVP, Liga de Videojuegos Profesional
REGLAMENTO OFICIAL



1. Estructura general	3
1.1. Fase previa	3
1.2. Finales Nacionales	7
1.3. Normativa de Fichajes	8
1.4. Normativa de partidos	8
1.5. Código de conducta	10
2. Normativa General	11
3. Equipos y Premios	11

1. Estructura general

El Riot Open contará con dos fases: previa y playoffs. Cada Riot Open se jugará dos veces al año (Circuito de Apertura y de Clausura). El campeón de los playoffs tendrá acceso directo al Circuito de Leyendas.

Los países incluidos dentro del servidor de LAN que serán parte del RIOT Open son los siguientes:

Belice, Colombia, Costa Rica, Ecuador, El Salvador, Guatemala, Guyana, Guayana Francesa, Honduras, México, Nicaragua, Panamá, Surinam, Venezuela y todas las Islas del Caribe.

1.1. Fase previa

1.1.1. Formato: La fase previa contará con **cinco (5) torneos tanto en la fase de apertura como la de clausura, todos ellos puntuables y de forma online**, en los que podrán participar hasta un total de **1024 equipos en cada uno**.

Las partidas del torneo serán jugadas a **eliminatória directa** al mejor de **tres (3) partidas**.

Al finalizar cada torneo, los equipos sumarán puntos según su ronda alcanzada. Estos puntos se verán reflejados en el ranking global.

Los **ocho (8)** equipos con más puntos en el ranking global al final de la fase previa se clasificarán para la fase de playoffs.

Los equipos se podrán unir al circuito en cualquier momento de la fase previa.

Los torneos puntuables se realizarán durante la siguiente fechas:

Circuito de apertura

Fase previa
Torneo online 1 · Del 10 al 18 de febrero
Torneo online 2 · Del 24 de febrero al 4 de marzo
Torneo online 3 · Del 10 al 18 de marzo

Torneo online 4 · Del 24 de marzo al 1 de abril
Torneo online 5 · Del 7 al 15 de abril

Circuito de clausura

Fase previa
Torneo online 1 · Del 14 al 22 de julio
Torneo online 2 · Del 28 de julio al 5 de agosto
Torneo online 3 · Del 11 del 19 de agosto
Torneo online 4 · Del 25 de agosto al 2 de septiembre
Torneo online 5 · Del 8 al 16 de septiembre

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

- **Preinscripción:** Los equipos podrán preinscribirse hasta **8 horas** antes del inicio de la primera ronda del torneo. Los equipos inscritos deben tener disponibilidad completa para disputar todos los encuentros del torneo en el que se hayan inscrito. No hay límite de preinscripciones, aunque el máximo de equipos que podrán participar será de 1024.

- **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 1024 equipos que han realizado el check-in, **el sistema permitirá participar solo a los primeros 1024 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 LAN y jugar desde territorio LAN. **Todos los jugadores participantes deben de tener 17 años cumplidos antes del 31 de mayo de 2018.** 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 así como la sanción correspondiente por cuenta de Riot Games.

La composición del equipo en la alineación inicial de cada partido disputado deberá cumplir los requisitos de nacionalidad expuestos en el apartado 1.1.6

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.

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]

Exceso de registros: Si se registran más de 1024 equipos en los torneos, se dará prioridad a los que dispongan de más puntuación según la fórmula anteriormente descrita.

1.1.4. Generación de cruces: Cuando se inicie la competición se harán públicos los cruces (bracket) en función del seeding. El torneo cuenta con **1024 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. Estos puntos se verán reflejados en el ranking general. **Los ocho (8) equipos con más puntos al finalizar los cinco (5) torneos se clasificarán a la fase de playoffs.** 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	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

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

- 1.1.6. 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 **17 años cumplidos antes del 31 de mayo de 2018**.

El Riot Open está diseñado para identificar a los equipos de Latinoamérica Norte que podrían ascender al Circuito de Leyendas y a la Copa Latinoamérica Norte y por tanto tienen una oportunidad de representar a Latinoamérica Norte en el Campeonato Mundial. Para cumplir con esto, todos los equipos que compiten en el Riot Open deben cumplir con el requisito de que **al menos un 60% (tres de**

cinco) de los jugadores de la alineación inicial presentada a los partidos de cada equipo, tenga la nacionalidad de alguno de los países pertenecientes al territorio del servidor de la región de Latinoamérica Norte. **Si un equipo decide usar uno o dos jugadores extranjeros, éstos están obligados a jugar desde uno de los países de Latinoamérica Norte.** Por ejemplo, un equipo podría tener un jugador Mexicano, un jugador Colombiano, un jugador Ecuatoriano, un jugador Peruano y un jugador de Estados Unidos. Los jugadores de México, Colombia y Ecuador contarán como nacionales, mientras que los jugadores de Perú y Estados Unidos contarán como extranjeros, de tal forma que el jugador de Perú y el jugador de Estados Unidos tendrán que desplazarse para jugar los partidos hasta alguno de los países del territorio de Latinoamérica Norte.

LVP se reserva el derecho de solicitar la documentación que acredite la nacionalidad de los jugadores en cualquier momento de la competición.

- 1.1.7. Retransmisión de partidos:** Los playoffs del circuito de apertura y de clausura 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 Skype para organizar el partido.

- 1.1.8. Premios:** En la fase previa del Riot Open, tanto en Apertura como en Clausura, se otorgarán en **cada torneo puntuable según la posición alcanzada en dicho torneo**, de la siguiente manera:

Campeón	4.000 RP + Ryze triunfante
Subcampeón	3.000 RP
3°-4°	2.000 RP
5°-8°	1.000 RP
9°-16°	5.00 RP

1.2. Fase de Playoffs

En la fase de playoffs Participarán en los playoffs los ocho (8) equipos que hayan conseguido más puntos durante los cinco torneos de la fase previa.

El ganador de los playoffs tendrá **acceso directo al Circuito de Leyendas** tanto en el torneo de Apertura como en el de Clausura

1.2.1. Formato: El cuadro es de eliminación directa al mejor de tres (3) partidas.

Circuito de apertura

Playoffs
Cuartos · Del 27 al 28 de abril
Semifinales · El 29 de abril
Final · El 29 de abril

Circuito de clausura

Playoffs
Cuartos · Del 21 al 22 de septiembre
Semifinales · El 23 de septiembre
Final · El 23 de septiembre

1.2.2. Premios: Se otorgarán según la posición alcanzada en la fase de Playoffs:

Campeón	Plaza en CDL ¹ + 4.000 USD ²
Subcampeón	2.000 USD
3º-8º	5.000 RP ³

¹ En caso de que un **equipo filial de un club CDL** obtenga plaza en CDL a través del Riot Open, tendrá que **buscar otra organización para poder participar**.

² Todos los premios económicos se reparten **por equipo**. Son los jugadores quienes acuerdan si se paga el **monto repartido** entre cada uno de ellos o se paga el **total a la organización**.

³ Los **RP son repartidos por jugador**. El reparto de estos RPs está **condicionado** a que tanto el jugador como el equipo no se hayan ausentado injustificadamente a alguno de los partidos del Playoff.

- 1.2.3. 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 8
Seed 2 vs Seed 7
Seed 3 vs Seed 6
Seed 4 vs Seed 5

- 1.2.4. Retransmisión de partidos:** Los playoffs del circuito de apertura y de clausura serán retransmitidos 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 Skype para organizar el partido.

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. Normativa de Fichajes

2.3.1. Período de fichajes de jugadores: los equipos podrán incorporar jugadores en cualquier momento del circuito salvo cuando se estén jugando las partidas, es decir, una vez comienza una ronda, el roster que la finalice debe ser el mismo que la comenzó (los cambios con los jugadores reservas no aplican en este artículo).

2.3.2. Límite de fichajes: Cada equipo podrá realizar un máximo de un (1) cambio 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 tres (3) cambios (1 cambio permitido 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 mismo jugador solo podrá participar en dos equipos dentro una misma edición (Apertura/Clausura) del Riot Open. Un jugador no puede pertenecer a dos equipos del Riot Open al mismo tiempo.

La posibilidad de realizar cambios cerrará el día 19 de abril a las 00h en la temporada de Apertura y el día 13 de septiembre a las 00h en la temporada de Clausura.

2.4. Normativa de partidos

2.4.1. Servidor de juego: Todos los partidos de los clasificatorios disputados en competiciones online se jugarán en el servidor de LAN, con el último parche disponible. En todo momento LVP y Riot Games se reservan el derecho de elegir el parche en el que se jugarán los partidos. Los partidos presenciales se jugarán en el servidor de torneos proporcionado por Riot Games.

2.4.2. Nombre de Invocador: Los jugadores podrán modificar su nombre de invocador en cualquier momento.

2.4.3. Sala de partido: El equipo colocado a la izquierda 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. Si el equipo cuenta con entrenador podrá estar en el modo espectador siempre y cuando no haya retransmisión oficial.

- 2.4.4. Placeholder:** En caso de que un jugador no disponga de un campeón que se quiera seleccionar y se escoja otro en su lugar, el equipo deberá salir **antes de que el otro equipo bloquee un campeón y comunicarlo mediante el chat de ArenaGG al instante**. Los picks y bans deberán ser los mismos hasta el momento en el que se salió el equipo. **Si el otro equipo ha bloqueado un campeón ya no se podrá realizar el cambio de campeón y no se podrá cambiar la elección.**
- 2.4.5. 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.
- 2.4.6. Lados de mapa:** El equipo colocado en la izquierda 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 lado derecho tendrá la elección de los lados pares. El equipo tendrá 3 minutos para elegir el lado de juego que desea tras la explosión del nexu.
- 2.4.7. 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.

2.4.8. Uso de las pausas/desconexiones: Cada equipo tiene 10 minutos de pausa en cada mapa, una vez superado ese tiempo, el partido se deberá reanudar.

2.4.9. 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.

2.4.10. Normativa del TeamSpeak. El uso del TeamSpeak será obligatorio en los partidos retransmitidos (playoffs) y cada equipo dispondrá de un canal privado.

- Está prohibido hacer uso del “poke” a otros jugadores, ya que molestan mientras se está jugando.

- Solamente pueden estar en el canal los miembros del equipo.

- Las voces de los jugadores podrán ser grabadas y emitidas en directo en un partido para realizar posteriormente contenido digital.

- Los nicks del TeamSpeak deberán ser lo más parecido

posible al nick ofrecido en ArenaGG.com, en ningún caso podrán ser ofensivos para el rival.

2.5. 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.