

Reglamento Circuitos Nacionales 2018 - Latinoamérica Sur

LVP, Liga de Videojuegos Profesional
REGLAMENTO OFICIAL



Estructura general	3
Fase previa	3
Finales Nacionales	5
Promoción a CLS	6
Normativa de Fichajes	7
Normativa de partidos	7
Código de conducta	8
Normativa General	9
Equipos y Premios	9

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 y de Clausura). El campeón de cada circuito nacional jugará el torneo de promoción a la CLS.

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 (3) 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**. **Habrà 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 6 al 15 de junio
Torneo online 2 · Del 20 al 29 de junio
Torneo online 3 · Del 4 al 13 de julio
Torneo online 4 · Del 18 al 27 de julio

Torneo online 5 - Del 1 al 10 de agosto

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 “B2K” y “Feint Gaming” obtendrán sembrado 1 y 2 respectivamente en el primer torneo como compensación por el cierre de CDL.

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:

$$[\text{LOL_TIER_RANK_VALUE} \times 100 \times 0.8 + \text{CIRCUIT_TOURNAMENT_POINTS} \times 0.2]$$

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	3200	4200	5200	6200
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. Premios:** Se premiará a los 4 equipos de cada clasificatorio con un total de 2.000 dólares repartidos de la siguiente manera:

Campeón	1000 Dólares* + Ryze Triunfante**
Subcampeón	500 Dólares*
3°	250 Dólares*
4°	250 Dólares*

*Por equipo

**Por jugador

- 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.

El Circuito Nacional, está diseñado para identificar a los equipos de Latinoamérica Sur que podrían ascender a la Copa Latinoamérica Sur y por tanto tienen una oportunidad de representar a Latinoamérica Sur en el Campeonato Mundial. Para cumplir con esto, todos los equipos que compiten en el Circuito Nacional Sur deben cumplir con el requisito de que al menos un 60% (tres de cinco) de los jugadores titulares de cada equipo sean "Residentes" de la región de Latinoamérica Sur.

- 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 Skype 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 (3) partidas.

1.2.2. Premios: Al ganador de las finales nacionales se le otorgará una plaza para el torneo de promoción a CLS y un trofeo de campeón. Además habrá un total de 8.000 dólares repartidos de la siguiente manera:

Campeón	4000 Dólares
Subcampeón	2000 Dólares
3º	1000 Dólares
4º	1000 Dólares

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 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. Próximamente se anunciará la fecha límite 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. 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.
- 1.4.2. **Nombre de Invocador:** Los jugadores podrán modificar su nombre de invocador en cualquier momento.
- 1.4.3. **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.

- 1.4.4. **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 salio 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.

- 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.
- 1.4.6. 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 nexo.
- 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.**
- 1.4.8. 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.
- 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.

1.4.10. Normativa del TeamSpeak. El uso del TeamSpeak será obligatorio en los partidos retransmitidos (semifinal y final) 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.

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 28/02/2018.

- 3.2. **Filiales de clubs CLS:** En caso de que un equipo filial de un club CLS obtenga plaza en CLS a través de los clasificatorios, tendrá que buscar otra organización para poder participar.

- 3.3. Pago de premios:** Los pagos de premios se realizarán a los jugadores, o a una persona designada por los mismos.