



Reglamento de McDonald's Virtual LaLiga eSports

LVP, Liga de Videojuegos Profesional
REGLAMENTO OFICIAL
Temporada 2018



Estructura general de competición	3
Fase previa	3
Torneos puntuables	3
Sistema de clasificación	3
Criterios de desempate	3
Fase final	4
Formato	4
Emparejamientos	4
Premios	4
Requisitos para participar	4
Normativa de partidos	4
Modo de juego	4
Asistencia	4
Formato de eliminatoria	4
Cambios de formación	5
Sustitución de jugadores	5
Cartas prohibidas	5
Limitación de jugadores	5
Código de conducta	5
Reglamentación en partidos presenciales	6
Protocolo de uniforme	6
Abandonar la zona de juego antes de finalizar el partido	6
Draft de plantillas	6
Desconexión durante el partido	6
Pérdida de tiempo deliberada	7
Periféricos y hardware	7
Escenario	7
Árbitro	7
Autoridad del árbitro	7
Decisiones del árbitro	7
Medidas disciplinarias	8
Interferencia externa en presenciales	8
Compromisos	8

1. Estructura general de competición

1.1. Fase previa

1.1.1. Torneos puntuables

Formada por **cuatro (4) torneos puntuables** a eliminación directa con eliminatorias al mejor de 3 partidos disputados en ArenaGG. Cada torneo otorgará a los sesenta y cuatro (64) mejores jugadores puntos basándose en su posición final en el torneo.

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

1.1.2. Sistema de clasificación

Los quince (15) jugadores con más puntos acumulados se clasificarán a la fase final junto con el ganador de la fase presencial de un torneo clasificatorio. Este torneo, que se celebrará una vez hayan concluido los cuatro (4) torneos puntuables, completará los dieciséis (16) jugadores que jugarán de forma presencial en los platós de la Liga de Videojuegos Profesional en Barcelona.

1.1.3. Criterios de desempate

En el caso de empate a puntos en la clasificación, se deberá jugar una eliminatoria al mejor de 3 partidas entre los dos participantes. El vencedor de la eliminatoria tendrá el seed superior.

Todos los partidos de desempate se jugarán a criterio de la liga según la disponibilidad de horarios y se informará a los jugadores implicados.

En caso de problemas con el calendario, LVP se reserva el derecho a modificar la fecha del encuentro y avisará a todos los jugadores en la mayor brevedad posible.

1.2. Fase final

1.2.1. Formato

Los 16 jugadores clasificados a la siguiente fase se enfrentarán en un bracket de eliminación directa presencialmente en los platós de la LVP en Barcelona.

Todas las eliminatorias se jugarán a ida y vuelta contando la diferencia de goles en ambos partidos. En caso de empate se jugará un partido definitivo para desempatar.

1.2.2. Emparejamientos

Los emparejamientos y los cruces se harán mediante el seeding obtenido en la primera fase en función de los puntos cosechados a lo largo de los cuatro torneos. El ganador del torneo clasificatorio obtendrá el seeding 16.

1.2.3. Premios

Primero puesto: 3000 €
Segundo puesto: 1500 €
3º/4º puesto: 750 €

El ganador pasará al clasificatorio de las Global Series con todos los gastos pagados.

1.3. Requisitos para participar

Para poder participar en los torneos los jugadores deberán cumplir y acreditar los siguientes requisitos:

- Tener 16 años cumplidos en el inicio de la competición (19 de Marzo).
- Ser residente en España.

1.4. Normativa de partidos

1.4.1. Modo de juego

Todos los partidos deberán jugarse mediante las Temporadas Amistosas Online de FIFA Ultimate Team. El jugador local deberá agregar a su rival y mandarle invitación a partida.

1.4.2. Asistencia

Los jugadores disponen de 15 minutos para agregar a su rival y empezar la partida, si un jugador no está presente pasados los 15 minutos perderá la eliminatoria.

1.4.3. Formato de eliminatoria

Las eliminatorias serán al mejor de 3 partidos, en caso de empatar un partido se deberá jugar prórroga y penaltis. El primer jugador que consiga vencer en dos partidos será el jugador que pasará de ronda. Todos los partidos deben configurarse a 6 minutos por parte.

1.4.4. Cambios de formación

Los jugadores podrán realizar cambios en su formación de juego durante todo el transcurso de la eliminatoria.

1.4.5. Sustitución de jugadores

No están permitidas las sustituciones en los 6 primeros minutos (45 minutos dentro del juego) salvo en caso de expulsión de un jugador. En este caso, el usuario cuyo jugador haya sido expulsado podrá realizar un cambio en ese momento.

1.4.6. Cartas prohibidas

No se podrá utilizar ninguna carta de mejora de atributos o entrenamiento en ninguno de los partidos de la competición. Las cartas de estilo de química están permitidas.

No se podrá tener a jugadores cedidos en la plantilla durante la competición.

1.4.7. Limitación de jugadores

Cada jugador podrá utilizar **como máximo 4 jugadores de la categoría icono en su plantilla.**

Incumplir cualquier de los puntos anteriores supondrá la pérdida de la eliminatoria.

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 equipo están en la obligación de conocer el reglamento de la competición y prestar atención a las indicaciones de los árbitros durante los partidos.

Los jugadores no podrán tomar sustancias ilegales.

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 equipo.

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

2. Reglamentación en partidos presenciales

2.1. Protocolo de uniforme

Los **jugadores** deberán vestir de la siguiente manera:

- Camiseta oficial de la competición proporcionada por la liga.
- Pantalón largo vaquero/oscuro.

*En el caso de que el jugador represente oficialmente a un club participe en LaLiga o LaLiga 123 podrá vestir la camiseta oficial del club.

2.2. Abandonar la zona de juego antes de finalizar el partido

Los jugadores deberán esperar a que finalice el partido para abandonar la zona de juego, en caso contrario serán sancionados.

2.3. Draft de plantillas

El jugador con más seeding en el torneo podrá escoger si ser el primero en draftear o el segundo.

El draft de jugadores se realizará antes del primer partido de cada eliminatoria y marcará las plantillas que deberán usar los jugadores en toda esa eliminatoria.

El draft de jugadores funcionará por turnos de la siguiente manera:

- En el primer turno el primer jugador escogerá una carta y posteriormente el segundo jugador escogerá dos cartas.
- A partir de ahí en todos los turnos el primer jugador escogerá dos cartas y el jugador dos escogerá otras dos hasta que ambos jugadores tengan 15 jugadores en su plantilla.

Cada vez que se escoja una carta en el draft, esa carta y el resto de sus versiones no podrán volver a escogerse en lo que reste de la fase de Draft.

Se podrá draftear hasta un máximo de 4 jugadores de la categoría icono por plantilla. Los únicos iconos que serán elegibles son aquellos que hayan participado en alguna vez en LaLiga.

El resto de la plantilla deberá estar confeccionada por jugadores que en ese momento sean partícipes de LaLiga o LaLiga 123.

2.4. Desconexión durante el partido

Si se produce una desconexión en la partida, se empezará una nueva partida con las mismas condiciones manteniendo el resultado y jugándose el tiempo que restaba de partido.

2.5. Pérdida de tiempo deliberada

Perder tiempo durante un partido de forma deliberada supondrá un aviso por parte del árbitro, acumular 3 avisos supondrá la pérdida de la eliminatoria directamente.

2.6. Periféricos y hardware

Los jugadores deberán jugar con sus **dispositivos y los auriculares facilitados por la LVP.**

2.7. Escenario

Ambos equipos tendrán una zona diferente a la del equipo rival. La visibilidad de las pantallas rivales será nula.

Ningún jugador ni personal del staff del equipo podrá acceder a escenario sin el permiso de los árbitros. El acceso a este sin permiso será sancionado.

Las zonas contarán con cámaras para el mejor seguimiento de la competición las cuales no molestarán el desarrollo de la partida ni a los jugadores.

Ambos equipos deberán abandonar el escenario cuándo se lo indique el árbitro.

Si un jugador abandona la zona de juego o el backstage sin permiso de un árbitro por la razón que sea, será sancionado.

3. Árbitro

3.1. Autoridad del árbitro

Un partido será controlado por un árbitro, quien tendrá la autoridad total para hacer cumplir las reglas de juego en dicho encuentro.

3.2. Decisiones del árbitro

Las decisiones serán tomadas según el mejor criterio del árbitro de acuerdo a las reglas de juego, el reglamento de la liga y el espíritu del juego y se basarán

en la opinión del árbitro, quien tiene la discreción para tomar las decisiones adecuadas dentro del marco de las reglas de juego.

Las decisiones del árbitro sobre hechos relacionados con el juego, incluyendo el remake, la reanudación o no de una partida y el resultado del partido, son definitivas.

El árbitro no podrá cambiar una decisión si se da cuenta que era incorrecta o conforme a una indicación de otro miembro del equipo arbitral si se ha reanudado el juego o la partida ha finalizado.

3.3. Medidas disciplinarias

El árbitro tomará medidas disciplinarias contra jugadores que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión.

El árbitro tendrá la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde el momento en el que comienza una jornada para realizar la inspección previa al partido hasta que lo abandona una vez terminado el partido (lo cual incluye pausas y descansos entre partidas). Si, antes de entrar en partida al comienzo, un jugador comete una infracción merecedora de expulsión, el árbitro tiene autoridad para impedir que el jugador participe en el partido, el árbitro elaborará un informe sobre todo tipo de conducta incorrecta.

El equipo arbitral también tomará medidas contra los miembros del cuerpo técnico de los equipos que no actúen de forma responsable y podrá expulsarlos del escenario y del backstage.

3.4. Interferencia externa en presenciales

El árbitro detendrá, suspenderá temporalmente o suspenderá de manera definitiva el partido por cualquier tipo de infracción de las reglas de juego o interferencia externa, p. ej. cuando:

- Un objeto lanzado por un espectador golpee a un miembro del equipo arbitral, a un jugador o a un miembro del cuerpo técnico de un equipo; el árbitro podrá permitir que el partido continúe, o bien lo detenga, lo suspenda temporalmente o lo suspenda definitivamente, según la gravedad del incidente
- Un espectador se comunique deliberadamente con los jugadores para dar información sobre el equipo rival.
- Fallo de conexión del servidor o problemas de conexión que la organización entienda que imposibilitan el desarrollo del juego.

4. Compromisos

Podrá requerirse la presencia del ganador o finalistas, en eventos presenciales de la competición o los patrocinadores de la misma.