



Guardians League

LVP, Liga de Videojuegos Profesional
REGLAMENTO OFICIAL
Temporada 2019

Versión 1.2 – Junio 28 de 2019



Introducción

El presente documento tiene como finalidad, regir la competencia titulada Guardians League (en adelante "**la Competencia**") 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 ocho (8) equipos participantes en **la Competencia**, 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, se podrá consultar con los árbitros (moderadores) asignados por LVP a través de la plataforma de competencia arenagg.com generando un ticket de soporte. 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..

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

Fecha de inicio de inscripciones:

10 de mayo de 2019

Duración de la Competencia:

3 Meses. La competencia tendrá las siguientes fases:

- (a) Cinco torneos puntuados.
- (b) Fase eliminatorias virtuales
- (c) Fase final presencial.

Tipo: Virtual, con finales presenciales.

Servidor: Servidor LAS

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

Formato: Mixto

Durante los torneos puntuados: Enfrentamientos al mejor de 3 (Bo3).

En fase eliminatoria: Mejor de 5 (Bo5).

ÍNDICE

APARTADO 1. Sobre las Alineaciones y Miembros del equipo	(Pág. 04)
APARTADO 2. Elegibilidad para competir	(Pág. 04)
2.1 Sobre la Edad de los jugadores	(Pág. 04)
2.2 Sobre la Nacionalidad y Residencia	(Pág. 05)
2.3 Sobre los requisitos de la cuenta	(Pág. 06)
APARTADO 3. Sobre los equipos	(Pág. 06)
3.1 Propiedad y cupo	(Pág. 06)
3.2 Relaciones contractuales	(Pág. 06)
3.3 Patrocinios	(Pág. 07)
3.4 Cesión de derechos de imagen	(Pág. 07)
APARTADO 4. Cambios permitidos	(Pág. 07)
4.1 Periodos de contrataciones y movimientos	(Pág. 07)
4.2 Movimientos de miembros entre equipos	(Pág. 08)
4.3 Contrataciones de agentes libres	(Pág. 08)
4.4 Promoción de jugadores suplentes a titulares y viceversa	(Pág. 08)
APARTADO 5. Desarrollo y cronograma de Guardians League	(Pág. 09)
5.1 Servidor de la competencia	(Pág. 09)
5.2 Etiquetas de los equipos y nombres de los jugadores	(Pág. 09)
5.3 Fase Regular	(Pág. 09)
5.3.1 Puntos en Fase Regular	(Pág. 10)
5.3.2 Desempates	(Pág. 10)
5.4 Fase Eliminatoria	(Pág. 11)
5.5 Promoción de Guardians League a Liga Latinoamérica de Riot Games	(Pág. 12)
APARTADO 6. Reglas Generales	(Pág. 13)
6.1 Cumplimiento	(Pág. 13)
6.2 Comunicación oficial	(Pág. 13)
6.3 Transmisiones	(Pág. 13)
6.4 Previo al ingreso a sala	(Pág. 13)
6.5 Árbitros	(Pág. 14)
6.6 En sala	(Pág. 15)
6.7 Selección y bloqueo de campeones	(Pág. 16)
6.8 Dentro de las partidas	(Pág. 17)
6.9 Etapa previa a un evento presencial	(Pág. 19)
6.10 Durante un evento presencial	(Pág. 20)
6.11 Sobre las partidas en eventos presenciales	(Pág. 22)
APARTADO 7. Sobre la premiación	(Pág. 23)
APARTADO 8. Reglas de conducta y comportamiento	(Pág. 23)
APARTADO 9. Confidencialidad y disposiciones finales	(Pág. 35)

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, no será obligatorio contar con suplentes ni un (1) responsable deportivo que se denominará 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 Los miembros del Plantel Deportivo podrán desempeñar dos (2) cargos a la vez, por ejemplo: el entrenador podrá registrarse como suplente, sin embargo, no podrán participar en los Circuitos Nacionales de otro país 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 Un jugador de la Competencia puede estar contratado solo por un equipo globalmente y si está actualmente bajo contrato por otro equipo deberá revelar esa información.
- 1.4 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.
- 1.5 Un jugador solo podrá participar en dos equipos distintos durante los cinco torneos punteados y fase eliminatoria.

APARTADO 2. Elegibilidad para competir

2.1 Sobre la Edad de los jugadores:

2.1.1 Los jugadores, podrán competir en la Liga siempre y cuando cumplan 17 años, antes del 01 de noviembre de 2019; 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 Competencia deberá obtener autorización por escrito a través del formato otorgado por LVP *"Autorización de participación para menores de edad"* 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. El formato se debe solicitar a través del correo esports.pe@lvp.global.

2.2 Sobre la Nacionalidad y Residencia:

2.2.1 El equipo podrá contar con mínimo (3) jugadores peruanos y un máximo de (2) extranjeros para su alineación titular; para el caso de los suplentes, podrán contar con (1) jugador peruano y (1) jugador nacional o extranjero. Se debe tener en cuenta que TODOS los jugadores peruanos deberán ser residentes peruanos.

- Se define como "**peruano**" a un jugador que cuenta con un lugar de residencia en Perú, que nació y/o que cuenta con la nacionalidad y residencia permanente legal en Perú.
- Se define como "**extranjero**" a un jugador con nacionalidad distinta a la de Perú. Un Plantel Deportivo podrá contener como máximo 2 extranjeros como Titulares.
- Se entiende como "**residente peruano**" un jugador que posee cualquier nacionalidad y que cuenta con un domicilio fijo en cualquier lugar del territorio peruano.

2.2.2 El entrenador del equipo podrá residir en cualquier parte del mundo, siempre y cuando el equipo garantice su presencia (asumiendo los gastos necesarios) en las actividades presenciales que la LVP solicite.

2.2.3 Cualquier jugador que provenga de otra región y quiera participar en Competencia, deberá residir en Perú. Por ejemplo, un jugador de Brasil que quiera participar en la Competencia, deberá residir en Perú para poder jugar y contará como extranjero en la alineación.

2.2.4 LVP solicitará la documentación que acredite la nacionalidad de todos los jugadores en cualquier momento del desarrollo de la competencia si lo considera necesario.

2.2.5 Al inicio de la Competencia todos los miembros de los equipos participantes en la Competencia deberán tener la capacidad para viajar a cualquier destino de Perú, en el momento que la Competencia lo requiera. Esto significa contar con los documentos necesarios para viajar. Los costos por los viajes para eventos oficiales de LVP serán cubiertos por la Competencia bajo condiciones específicas, las cuales serán entregadas de requerir su presencia en Perú.

2.2.6 La intención de la Competencia es reunir a los mejores equipos y jugadores del país para competir y representarlo. Para fomentar esta representación, emocionar a los aficionados locales y asegurar un campeonato justo, todos los equipos que compiten deben cumplir con los requisitos de nacionalidad establecidos en esta sección del reglamento. Esto a su vez asegurará que se cumplan las reglas de elegibilidad de la Liga Latinoamericana – LLA de Riot Games, en donde al menos un 60% (3 de 5) de los jugadores Titulares y 1 Suplente deben tener la nacionalidad de uno de los países que conforman el territorio de la región de Latinoamérica para League of Legends.

2.3 Sobre los requisitos de la cuenta:

2.3.1 Los jugadores deberán poseer una cuenta de invocador en el servidor Latinoamérica Sur "**LAS**" o migrar a dicho servidor su cuenta principal durante la competencia, y no podrán usar cuentas alternas (Smurf) durante la **Competencia**.

2.3.2 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 nivel 30 o superior con mínimo 20 campeones.

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 Si se descubre que un propietario, miembro o afiliado de un equipo tiene un interés financiero o beneficio o cualquier nivel de influencia en otro equipo de la Competencia, se le pedirá que se deshaga inmediatamente de dicho interés en uno de los dos equipos y puede quedar sujeto a penalizaciones por parte de LVP.

3.1.3 Cuando una persona realice una petición para ser propietario de un equipo activo en la Competencia, se deberá consultar con LVP. Dicha petición podría ser denegada si se descubre que el solicitante no ha actuado con profesionalidad, ha violado o ha intentado actuar en contra de estas reglas.

3.1.4 Un equipo de la Liga Latinoamérica de Riot Games puede ser propietario a la vez de otro equipo en la Competencia, en caso de que el equipo de Competencia gane la fase de ascenso/relegación a la Liga Latinoamérica, el propietario tendrá un plazo máximo de cinco (5) días hábiles desde que se adjudicó su clasificación al torneo de promoción para desvincularse completamente de la propiedad del equipo.

3.2 Relaciones contractuales

3.2.1 Los acuerdos realizados entre los Miembros del equipo son responsabilidad de dichas partes.

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, sin embargo, LVP podrá ejercer métodos de control para asegurarse de que los equipos den cumplimiento a los acuerdos que involucren su desempeño durante el desarrollo de la Competencia; en caso de encontrar alguna anomalía LVP evaluará el caso y aplicará las sanciones que considere necesarias.

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 Los equipos que deseen deberán dejar establecido en los contratos de los jugadores los alcances, restricciones, cambios, deberes, derechos de imagen, confidencialidad y demás especificaciones a las que tendrán que someterse durante la duración de su contrato.

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

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 elobosting,** 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.

3.3.3 Un patrocinador que mantiene el derecho de nombre de un equipo no puede patrocinar a otros equipos de la Competencia en cualquier capacidad.

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.

APARTADO 4. Sobre los cambios de Alineación

4.1 Cambios permitidos

4.1.1 Los equipos podrán incorporar jugadores a su alineación teniendo en cuenta los siguientes parámetros:

- a) 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
- b) Los cambios los podrán realizar dentro de estos periodos de tiempo.

4.1.2 Los equipos de la Competencia no podrán acercarse a ningún jugador que esté bajo contrato con un equipo de la Competencia sin notificarle al manager al cual está vinculado, ya que dicha actividad se conoce como poaching y dependiendo de la gravedad de la acción, se sancionará al equipo.

4.1.3 Ningún jugador podrá buscar nuevas ofertas en equipos de la Competencia si se encuentra bajo un contrato con un equipo de la Competencia y no notifica al manager de su equipo esta intención y recibe aprobación del mismo.

4.2 Movimientos de miembros entre equipos de la Competencia

4.2.1 Un equipo de la Competencia podrá fichar a un miembro del Plantel Deportivo de otro equipo de la Competencia, sin embargo, no podrán contactar a ninguno de estos antes de notificar y ser autorizados por el manager del equipo en el que se encuentra actualmente el jugador de interés.

4.2.2 Si se firmara un contrato, los miembros deberán ceñirse al contrato firmado con su equipo para el manejo de la información relacionada con su movimiento entre equipos. Por ejemplo, si el contrato del miembro establece que su manager debe estar informado permanentemente sobre las negociaciones u ofertas, el jugador deberá garantizar que así sea.

4.2.3 Los equipos tendrán completa libertad de realizar las ofertas que consideren a los miembros que estén autorizados para recibirlas. Por ejemplo, un equipo podría ofrecer a un jugador pagos en especie o en efectivo.

4.2.4 En ninguna circunstancia se permitirá que un jugador reciba obsequios o pagos previos a la firma de un acuerdo pues se podría considerar como un soborno.

4.3 Contrataciones de agentes libres

4.3.1 Un **agente libre** es un jugador elegible para participar en la Competencia que no firmó un contrato escrito y válido con un equipo de la Competencia, fue liberado de un equipo de la Competencia, o su contrato expiró y no fue renovado.

4.3.2 Que un jugador se encuentre en negociaciones con un equipo no cambia su estado de "agente libre".

4.3.3 Los agentes libres son libres de firmar con cualquier equipo de la Competencia, siempre y cuando cumplan con todos los requisitos de elegibilidad de la Competencia, relacionados en el apartado SEGUNDO del presente documento.

4.3.4 Para el caso de las contrataciones de "agentes libres", LVP incluirá una verificación de conducta dentro y fuera del juego.

4.4 Promoción de jugadores suplentes a titulares y viceversa.

4.4.1 Un equipo puede promover a un jugador suplente para que reemplace a un titular de forma definitiva, o, por el contrario, relegar a un titular al estado de jugador suplente en cualquier momento de la competencia.

4.4.2 Cuando un equipo promueve a un jugador suplente a la formación titular del equipo, debe realizarse en simultáneo una relegación de un jugador titular, para que nunca más de cinco jugadores sean parte de la formación titular.

4.4.3 Un equipo puede ofrecer a un jugador titular, un puesto como suplente o puede retirarlo del Plantel Deportivo, si el equipo se decide por no hacer este ofrecimiento (es decir, el equipo prescinde del jugador), o el jugador rechaza la oferta, el equipo puede rellenar el puesto con un "agente libre" o con un jugador de otro equipo, de acuerdo con lo expuesto en los movimientos de jugadores relacionados previamente.

APARTADO 5. Desarrollo y cronograma de la Competencia

5.1 Servidor de la competencia

El servidor en el que se desarrollará la competencia es el servidor público LAS.

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

5.2.2 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.

5.2.9 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.

5.2.11 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: Cinco torneos puntuados – Mejor de 3 partida:

La fase regular se disputará en cinco torneos puntuados en donde cada uno de ellos se jugará al mejor de tres. El sembrado en cada asalto se determinará mediante un sorteo al inicio de cada uno de ellos. Al finalizar cada asalto se tendrán en cuenta las victorias obtenidas por cada equipo para asignarle los puntos de asalto correspondientes.

Tipo: Virtual.

Desarrollo: Los 5 torneos se realizarán en las siguientes fechas:

1° Del 1 al 7 de junio (con semifinal el 6 y final el 7)

2° Del 15 al 21 de junio (con semifinal el 20 y final el 21)

3° Del 29 de junio al 5 de julio (con semifinal el 4 y final el 5 de julio)

4° Del 13 al 19 de julio (con semifinal el 18 y final el 19)

5° Del 27 de julio al 2 de agosto (con semifinal el 1 y final el 2 de agosto)

5.3.1 Puntos en Fase Regular

Se jugarán 5 torneos puntuados donde cualquier equipo y/o jugador que cumpla con los requisitos mencionados previamente podrá participar. Los puntos se otorgarán de acuerdo a la posición final de los equipos en cada torneo. En caso de que un jugador deje de formar parte de un equipo los puntos permanecerán en el equipo en el que fueron obtenidos. Cada torneo otorgará los puntos de la siguiente manera:

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

5.3.2 Desempates

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

- **Empates entre dos equipos.** Se tendrá en cuenta sus enfrentamientos directos, el equipo que obtuvo más victorias entre ellos ocupará la posición superior en la clasificación. En caso de empate en sus enfrentamientos, se jugará una partida al mejor de 1 (Bo1) para determinar su posición en la clasificación a Fase Eliminatoria.
- **Empates entre tres equipos.** Primero se tendrán en cuenta los enfrentamientos directos entre los implicados, los equipos que hayan obtenido más victorias entre ellos, ocuparán la posición superior.
Si existiese un empate entre dos equipos en esta clasificación se resolvería usando el criterio anterior (Empates entre dos equipos).
Si persiste el empate triple los 3 equipos se enfrentarán en formato round robin todos contra todos, al final de los combates, podrían existir dos posibles escenarios:

Escenario 1: El equipo C obtuvo dos victorias, el equipo B solo una, mientras que el equipo A no consiguió ninguna. En este caso, ya se ha desempateado y el Equipo C obtiene la mejor clasificación de los tres, mientras que el equipo B queda en segundo y, por último, el A en último.

Escenario 2: Todos los equipos obtienen una victoria. En este caso, se recurrirá a la segunda fase de desempate entre tres equipos. Esta consiste en generar al azar (en presencia de representantes de cada equipo involucrado) una llave de eliminación simple con combates al mejor de una partida (Bo1), en la que dos equipos jugarán una partida eliminatoria inicial, mientras el tercero tendrá pase directo a la final del desempate. El ganador del enfrentamiento final será el mejor posicionado, el perdedor obtendrá el segundo lugar y, finalmente, el perdedor de la primera partida eliminatoria ocupará la última posición.

- **Empates entre cuatro o más equipos.** Primero se tendrán en cuenta los enfrentamientos directos entre los implicados, los equipos que hayan obtenido más victorias entre sus enfrentamientos, ocuparán la posición superior. Si existiese un empate entre dos o tres equipos en esta clasificación se resolvería usando los criterios anteriores (Empates entre dos o tres equipos). En caso de empate cuádruple se realizará un bracket de eliminación doble aleatorio a Bo1 entre los equipos empatados para definir al ganador.

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, avanzarán los 4 equipos con mayor cantidad de **puntos de victoria** acumulados en Fase Regular. Cada partido se jugará al mejor de cinco (5) partidas.

Se tendrá en cuenta la posición del equipo en Fase Regular para la asignación de ubicaciones en la Fase Eliminatoria de la siguiente forma:

Desarrollo: El equipo en la parte izquierda o superior del bracket elegirá el lado del mapa donde jugará en la partida 1, la partida 3 y la partida 5 (si se llegase a extender), mientras que el equipo en la parte derecha o inferior del bracket elegirá el lado a jugar en la partida 2 y la partida 4.

Los primeros cuatro enfrentamientos se realizarán a las 18:45 p.m. los días jueves y viernes. Las fechas de las finales presenciales serán confirmadas durante cada temporada.

TABLA 6 - FECHAS FASE ELIMINATORIAS		
APERTURA		
Partido	Fecha	Horario
Semifinal 1	8 de agosto	18:45 p. m.
Semifinal 2	9 de agosto	18:45 p. m.
FINAL	Agosto	Por confirmar

Una vez desarrolladas las semifinales, se conocerán los 2 equipos que disputarán la Gran Final que se desarrollará de manera presencial en el lugar indicado por **LVP**, con un enfrentamiento al mejor de cinco (5) partidas.

5.5 Promoción de Guardians League a Liga Latinoamérica de Riot Games

5.5.1 Al finalizar la primera edición de Guardians League, el campeón será el representante de Perú frente a la región LAS para competir por un cupo a la fase de Ascenso/Relegación de la Liga Latinoamérica de Riot.

5.5.2 En caso de que un equipo de la Competencia llegase a ganar un puesto en la Liga profesional de Riot, este equipo deberá cumplir con los requisitos elegidos por Riot para poder formar parte de su liga. LVP no se hace responsable de que el equipo a subir no cumpla con estos requisitos.

5.5.3 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, cederán 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.

5.5.4 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, cederán 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.

5.5.5 Si un equipo de Guardians League asciende a Liga Latinoamérica de Riot Games (LLA):

- El cupo en Guardians League seguirá siendo propiedad del equipo, si el equipo desea seguir en la Competencia Peruana con un equipo alterno puede hacerlo.
- En caso de vender su cupo, puede hacerlo siempre y cuando sea a un equipo que cumpla con los requisitos de la Competencia (Revisar numeral 5.5).
- El equipo tiene 10 días para confirmar si continua en Guardians League o si iniciará un proceso de venta.
- Si pasados los 10 días no hay una notificación por parte del equipo o renuncia a la propiedad del cupo, La Competencia dispondrá del mismo como considere (Vender el cupo, cederlo a un equipo de Circuito Nacional o recibir propuestas nuevas de otros equipos, etc).

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 Hora Lima o GMT-5.

6.1.4 LVP solicitará u 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.pe@lvp.global.

6.3 Transmisiones

6.3.1 No se permitirá que los jugadores transmitan sus partidas 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 serán disputados en 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 El nombre de invocador de los jugadores titulares para cada partido debe coincidir con la ID de la cuenta de juego vinculada en ArenaGG. De no cumplirse esta regla un equipo puede negarse a comenzar la partida hasta que el rival tenga cinco (5) jugadores en la sala con la ID correcta. Si el equipo infractor no cuenta con un suplente que pueda reemplazar al jugador incorrecto se considera que no están en condiciones de jugar y se dará la eliminatoria por perdida. En caso de tener un suplente debe ingresar a la sala y estar listo para jugar dentro del tiempo de tolerancia pre-partido.

6.4.2 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).

6.4.3 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.

6.4.4 Los jugadores deben presentarse 30 minutos antes de la hora establecida para cada juego, es decir 18:15, 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.

6.4.5 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.

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

6.4.7 Teniendo en cuenta que las partidas se desarrollarán en el servidor público, los jugadores deben asegurarse de tenerlo actualizado previo al inicio de cada jornada.

6.4.8 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 Competencia.

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 Competencia para solucionar dudas rápidas y velar por el cumplimiento del reglamento, durante el desarrollo de todas las partidas de la Competencia.

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.

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.

6.6 En sala

6.6.1 El equipo ubicado en la parte superior de la llave en ArenaGG elegirá el lado del mapa donde jugará en las partidas impares, mientras que el equipo de la parte inferior elegirá el lado en las partidas pares. Los equipos tendrán máximo 3 minutos a partir de la destrucción del nexa para informar el lado que jugarán en la siguiente partida.

Para las eliminatorias y las partidas de promoción/relegación, 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 4 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 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:
Pérdida de la serie.

6.6.3 Por lo menos tres (3) de los cinco (5) jugadores asignados para cada partido, deberán tener la nacionalidad peruana, los otros dos (2) jugadores podrán ser los registrados como extranjeros.

6.6.4 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 nexo 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.

6.6.5 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 entrenadores ni ningún otro miembro del equipo. El capitán será el responsable de la comunicación con dichos miembros.

6.6.6 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.

6.6.7 En caso de que el cliente presente algún bug que impida 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.

6.6.8 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 competencia.

6.6.9 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.

6.6.10 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).

6.6.11 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).

6.6.12 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 semifinales, para la fase de selección y bloqueo de campeones se utilizará la página **Pro Draft**: <http://prodraft.leagueoflegends.com> donde los capitanes asignados 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.

6.7.8 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.

6.7.9 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.

6.7.10 El uso de Pro Draft evitará que existan 'place holders' 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.

6.9 Etapa previa a un evento presencial

6.9.1 La serie al mejor de 5 partidas de la fase final que elegirá al ganador de la Competencia, se llevará a cabo de manera presencial, la ciudad, fecha, hora y lugar serán notificados por LVP con anticipación.

6.9.2 Los 10 jugadores titulares deberán jugar de manera presencial en el lugar establecido por LVP para el desarrollo de las partidas, para garantizarlo, cada equipo finalista recibirá un apoyo económico por parte de LVP para hospedaje o transporte terrestre u aéreo de su Plantel Deportivo. El monto será confirmado al igual que el lugar del evento.

6.9.3 En caso de que el entrenador del equipo no resida en Perú, sus gastos deberán ser asumidos por el equipo garantizando su presencia durante el evento.

6.9.4 El apoyo económico lo recibirán exclusivamente los equipos cuyos jugadores titulares residan fuera de la ciudad donde se desarrollará la competición presencial. Para esto, se tendrá en cuenta el lugar de residencia registrado por el equipo al inicio de la competencia.

6.9.5 Los gastos cubiertos con el apoyo entregado por LVP deben ser justificados por el equipo con facturas originales y en caso de que el monto requerido por un equipo para movilizar a sus titulares sea inferior al apoyo ofrecido, LVP no estará en obligación de entregar este dinero al equipo, ni en efectivo ni representado en otros conceptos (como billetes de avión, hoteles u alimentación para otros miembros del equipo).

6.9.6 LVP entregará a cada equipo finalista hasta ocho (8) accesos al lugar del evento para cubrir su Plantel Deportivo, dos (2) accesos adicionales, exclusivamente, para sorteos en sus redes sociales y hasta máximo cuatro (4) entradas adicionales para el staff del equipo.

6.9.7 El equipo deberá tener establecido un código de vestimenta para los jugadores y personal que tenga apariciones en tarima o con prensa, que vaya acorde con su rol y lineamientos de LVP; esto incluye camisas, remeras, suéteres, chaquetas, camperas, pantalones y zapatos utilizados. En el caso de los jugadores deberán vestir los uniformes oficiales del equipo durante todos los momentos del evento (esto incluye entrevistas pre y post partidas, sesiones de fotos y desarrollo de las partidas).

6.9.8 Para evitar toda duda, los pantalones de ejercicio, los pantalones atléticos y/o los pantalones de pijama no se consideran apropiados. Los pantalones atléticos serán aprobados revisando cada caso bajo solicitud del equipo y como parte del uniforme, pero requerirán aprobación oficial de LVP antes de usarse. LVP se reserva el derecho de aprobación final de toda la indumentaria.

6.9.9 Los miembros administrativos del equipo (por ejemplo. manager y entrenador) deben llevar, como mínimo, una vestimenta casual de negocios mientras se encuentran en el evento presencial. Esta vestimenta incluye pantalones caquis o pantalones de vestir, camisas con cuello y zapatos cerrados. Esto excluye: vaqueros, ropa atlética, zapatillas, prendas con marcas del equipo, etc.

6.9.10 Un jugador no podrá cubrir su rostro o intentar ocultar su identidad a los árbitros de la Competencia. Los árbitros deben poder distinguir en todo momento la identidad de cada jugador y pueden solicitarles a los jugadores quitarse cualquier material que impida su identificación o que sea una distracción para los otros jugadores o los mismos árbitros. Por esta razón, cualquier sombrero con ala debe usarse hacia atrás para que dicha ala no interfiera con la línea de visión de cualquier cámara.

6.9.11 Los jugadores no podrán utilizar vestuario o accesorios que contengan:

- Cualquier declaración falsa, no confirmada o injustificada para cualquier producto o servicio, u homenajes que la Competencia considere inmorales.
- Que promociónen cualquier droga que no sea de venta libre, producto de tabaco, arma de fuego, arma corta o munición.
- Que contengan cualquier material que constituya o esté relacionado con cualquier actividad ilegal en cualquier región de la Competencia, incluyendo, pero sin limitarse a, una lotería o una empresa, servicio o producto que incite, ayude o promueva las apuestas.
- Que contengan cualquier material que sea difamatorio, obsceno, profano, vulgar, repulsivo u ofensivo, o que describa o presente funciones internas del cuerpo o síntomas resultado de enfermedades internas, o que haga referencia a asuntos que son considerados como inaceptables desde el punto de vista social.
- Que promociónen cualquier sitio web pornográfico o productos de este tipo.
- Que contengan una marca comercial, material con copyright o cualquier otro elemento de propiedad intelectual que se esté usando sin consentimiento del propietario, o que pueda resultar para la Competencia o sus afiliados en una reclamación por infracción, uso indebido o cualquier otra forma de competencia desleal.
- Cualquier cosa que represente una difamación o injuria sobre cualquier equipo o jugador rival, o cualquier otra persona, entidad o producto.

6.10 Durante un evento presencial

6.10.1 Los equipos deberán garantizar contar con su alineación completa a la hora citada por LVP en el lugar del evento, para realizar el reconocimiento del espacio, pruebas del show, instalación de periféricos y pruebas de los PC asignados para la competencia.

6.10.2 Los equipos tendrán que permanecer en constante comunicación con su árbitro asignado y garantizar atender a los llamados para el inicio de cada partida.

6.10.3 Los dispositivos inalámbricos, incluyendo los teléfonos móviles y las tabletas, no están permitidos en las estaciones de juego principales mientras los jugadores estén jugando, incluyendo durante la fase de Selección/Bloqueo, las pausas y entre partidas. Los árbitros retirarán dichos dispositivos, previo al inicio del evento.

6.10.4 No se permitirá a los jugadores realizar ningún tipo de descarga o instalación de software el día del evento sin autorización de un árbitro.

6.10.5 LVP proporcionará, a la vez que los jugadores de la Competencia solo usarán, el equipamiento en las siguientes categorías para todas las partidas oficiales de la Competencia:

- (a) Computadora y monitor
- (b) Auriculares o audífonos
- (c) Mesa y Silla

Todo el equipamiento proporcionado por la Competencia será escogido, seleccionado y determinado a la entera discreción de la Competencia.

Para cualquier evento presencial donde se lleve a cabo una partida oficial, los jugadores se harán cargo de llevar consigo:

- (a) Mouse y mousepad
- (b) Audífonos 'in ear' alámbricos
- (c) Teclado

6.10.6 LVP no será responsable de fallas generadas por problemas con los periféricos llevados por el equipo; en caso de presentarse, los jugadores deberán acoplarse a los periféricos otorgados por la organización para garantizar el correcto desarrollo del evento.

6.10.7 En ninguna circunstancia se permitirá cambiar los Headset (diademas) dispuestas por LVP para el evento. Para minimizar la sensación de ruido, será necesario que cada jugador lleve audífonos in ear alámbricos.

6.10.8 Se prohíbe usar las computadoras suministradas por LVP, para ver o publicar en cualquier sitio de redes sociales o comunicaciones. Esto incluye, pero no se limita a, Facebook, Twitter, foros o grupos de mensajes y el correo electrónico.

6.10.9 Se prohíbe conectar equipamiento no esencial, como teléfonos celulares, unidades flash o reproductores de MP3, a las computadoras dispuestas para la competencia.

6.10.10 No se permitirá alimentos en las estaciones de juego, solo se permitirán bebidas en contenedores re-sellables, proporcionados por los árbitros encargados.

6.10.11 Se dará un tiempo específico para que los jugadores realicen las pruebas pertinentes de sus periféricos y canales de comunicación asignados.

6.10.12 El tiempo máximo entre el final de una partida y el inicio de la siguiente será de 15 minutos. Cualquier cambio será notificado por los árbitros a los equipos.

6.10.13 Los equipos son responsables por los daños ocasionados de manera intencional o por el mal uso de los elementos asignados para el desarrollo de la competencia o de los elementos que hacen parte del evento.

6.10.14 Ningún miembro del equipo puede intervenir de cualquier forma los equipos o la escenografía del evento sin autorización explícita del árbitro asignado.

6.10.15 En caso de presentarse problemas técnicos en los servidores del juego, fallos con el servicio de internet, interrupciones de electricidad y/o desastres naturales, los juegos pueden ser reprogramados para culminarse de manera virtual para la fecha y hora que el organizador considere, sin que se genere ningún tipo de indemnización a los equipos de parte de LVP.

6.11 Sobre las partidas en eventos presenciales

6.11.1 Las partidas se jugarán en el servidor público en el parche que allí se encuentre vigente.

6.11.2 LVP establecerá el canal de comunicación para los equipos finalistas durante el evento. Por ninguna circunstancia los competidores podrán cambiar el software de comunicación sin autorización del árbitro encargado.

6.11.3 El entrenador podrá estar con el equipo durante la fase de selección y bloqueo de campeones en tarima, una vez los jugadores ingresen a La Grieta del invocador, el entrenador deberá ubicarse en el sitio indicado por el árbitro.

6.11.4 Los Gerentes Generales pueden estar en el Área de Combate durante el proceso de preparación de la partida, pero deben abandonar el área antes de la fase de Selección/Bloqueo y no podrán regresar hasta que termine el combate.

6.11.5 El entrenador no podrá comunicarse con su equipo durante los tiempos de pausa generados durante el desarrollo de las partidas. A su vez, se prohíbe que los jugadores abandonen su estación de juego durante las pausas que se generen, a menos que un árbitro lo autorice.

6.11.6 Durante las partidas, se aplicarán las reglas necesarias (como tiempos de pausa) establecidas en el presente documento.

6.11.7 Los jugadores solo podrán pausar un combate inmediatamente después de uno de los eventos descritos a continuación, pero el equipo debe notificar a un árbitro inmediatamente después de pausar e identificar el motivo. Los motivos aceptados incluyen:

- (a) Una desconexión no intencional
- (b) Un fallo de hardware o software (por ejemplo, que se apague el monitor, que no funcionen los periféricos o que el juego sufra un error).
- (c) Una interferencia física con un jugador (por ejemplo, ataques de fanáticos o que se rompa una silla)

La enfermedad, lesión o indisposición de un jugador no son motivos aceptables para una pausa. En tal situación, el equipo debe alertar a un árbitro, quien en su sola consideración puede otorgar una pausa para evaluar al jugador identificado y así determinar si está listo, dispuesto y es capaz de continuar jugando dentro de un periodo de tiempo razonable (que determinará el árbitro, pero sin exceder unos pocos minutos). Si el árbitro determina que el jugador identificado no puede continuar jugando dentro de ese periodo de tiempo razonable, entonces el equipo de dicho jugador deberá abandonar la partida a menos que un árbitro, a su discreción, determine que la partida está sujeta a una victoria de partida otorgada.

6.11.8 Los jugadores no pueden tocar o manejar las herramientas de juego (periféricos o Pc) de otro compañero posterior al inicio de la partida. Sólo el personal autorizado por la LVP podrá manipular las conexiones de hardware y el software de las computadoras.

6.11.9 En caso de que un equipo elija o bloquee de manera errónea a un campeón, el equipo que cometió el error deberá notificarlo a un árbitro antes de que el otro equipo se encuentre en su próxima selección para que se pueda evaluar el reinicio de esta fase. Si se notifica del error cuando la siguiente selección esté fijada, la selección errónea deberá ser considerada irrevocable.

APARTADO 7. Sobre la premiación

7.1 Los pagos están sujetos a retención de impuestos que la ley establezca.

7.2 Los equipos recibirán sus premios a más tardar en un periodo de 30 días después de que la LVP reciba la documentación solicitada.

7.3 Los pagos no podrán realizarse en efectivo o a través de plataformas como Paypal.

7.4 Si transcurridos 60 días después de la última fecha de competencia de la Competencia, un equipo no ha hecho entrega de los documentos solicitados por **LVP**, se asumirá la renuncia del equipo sobre la premiación asignada.

7.5 Si un equipo es descalificado o abandona la **Competencia**, automáticamente se le dará la pérdida de todo lo que comprende a premiación y/o los beneficios que pueden haber obtenido relacionados con la **Competencia**.

APARTADO 8. Reglas de conducta y comportamiento

- 8.1 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.
- 8.2 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.
- 8.3 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.
- 8.4 **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.
- 8.5 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.
- 8.6 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 dañarse, 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.
- 8.7 Se espera que los equipos jueguen dando lo mejor de sí en todo momento dentro de cualquier partida de la Competencia 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.

- 8.8 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.
- 8.9 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 Competencia consideren, no funciona como debía.
- 8.10 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.
- 8.11 Será sancionado el uso de cualquier tipo de dispositivo para hacer trampa o cualquier programa con el mismo propósito.
- 8.12 Una desconexión intencional sin una razón adecuada e indicada explícitamente podría ser considerada sabotaje.
- 8.13 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.
- 8.14 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 conllevará 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.
- 8.15 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.
- 8.16 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.
- 8.17 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.

- 8.18 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 Competencia, LVP, Riot Games, sus afiliados o League of Legends, tal como lo determine la Competencia a su sola y única discreción.
- 8.19 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.
- 8.20 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.
- 8.21 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.
- 8.22 Ninguna persona vinculada a la Competencia podrá participar en apuestas relacionadas con la misma, de manera directa o indirecta, antes, durante o después del desarrollo.

APARTADO 9. Confidencialidad y disposiciones finales

- 9.1 Los equipos y sus miembros aceptan manejar total confidencialidad sobre todos los temas relacionados con la Competencia como el manejo, formatos, proyectos futuros, información, estadísticas y material audiovisual que LVP comparta o suministre.
- 9.2 LVP se compromete a mantener bajo confidencialidad cualquier información que los equipos suministren a la Competencia y deba mantenerse bajo este estándar.
- 9.3 En caso de que se revele información fuera de la Competencia los involucrados incurrirán en una falta grave asumiendo las sanciones correspondientes.
- 9.4 LVP se reserva el derecho a modificar o agregar las reglas que considere necesarias para garantizar el correcto desarrollo de la competencia en cualquier momento.
- 9.5 El presente documento hace parte integral del acuerdo entre LVP y los ocho (8) equipos que conformarán la Competencia, en consecuencia, todos los miembros del equipo aceptan cumplir el 100% de los requisitos aquí establecidos.
- 9.6 Los empleados de LVP (Fandroid Entertainment) y Riot Games no podrán participar en ninguna de las fases de la Competencia.
- 9.7 Los eventos presenciales pueden modificarse en fecha y modalidad (Virtual) en caso de que LVP lo considere necesario.
- 9.8 Todas las reglas están sujetas a la interpretación de LVP.
- 9.9 LVP se reserva el derecho de admisión.

