

Reglamento

Circuitos Nacionales LATAM 2019

LVP, Liga de Videojuegos Profesional
Reglamento Oficial

Versión 4.0

REGLAMENTO CIRCUITOS NACIONALES

El presente documento tiene como finalidad, regir las competencias tituladas “Circuitos Nacionales” desarrolladas para el primer trimestre del año 2019 por Liga de Videojuegos Profesional - LVP Latinoamérica.

Lo aquí estipulado deberá ser leído y aceptado por todas las partes involucradas en la competencia.

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.

A TENER EN CUENTA

Inscripciones México:

Torneo 1 – Hasta el 24 de Febrero a las 20:00 MX

Torneo 2 – Hasta el 8 de Marzo a las 20:00 MX

Torneo 3 – Hasta el 20 de Marzo a las 20:00 MX

Torneo 4 – Hasta el 1 de Abril a las 20:00 MX

Inscripciones Argentina:

Torneo 1 – Hasta el 24 de Febrero a las 20:00 AR

Torneo 2 – Hasta el 8 de Marzo a las 20:00 AR

Torneo 3 – Hasta el 20 de Marzo a las 20:00 AR

Torneo 4 – Hasta el 1 de Abril a las 20:00 AR

Inscripciones Colombia:

Torneo 1 – Hasta el 27 de Febrero a las 20:00 COL

Torneo 2 – Hasta el 11 de Marzo a las 20:00 COL

Torneo 3 – Hasta el 23 de Marzo a las 20:00 COL

Torneo 4 – Hasta el 4 de Abril a las 20:00 COL

Inscripciones Chile:

Torneo 1 – Hasta el 27 de Febrero a las 20:00 CL

Torneo 2 – Hasta el 11 de Marzo a las 20:00 CL

Torneo 3 – Hasta el 23 de Marzo a las 20:00 CL

Torneo 4 – Hasta el 4 de Abril a las 20:00 CL

Tipo: Online

Modo: Torneo Reclutamiento 5v5 - La Grieta del Invocador- Espectadores sólo de sala.

Servidor LAN: México y Colombia

Servidor LAS: Argentina y Chile

Duración del Circuito: 3 meses

Modo de registro: Por equipos o como agentes libres en www.ArenaGG.com

Costo: Gratuito

ÍNDICE DEL DOCUMENTO:

1- Requisitos de participación. (Página 4)

- Sobre los Jugadores interesados en competir.
- Sobre los equipos.
- Código de conducta.
- Requisitos de inscripción.

2- Estructura de la competencia. (Página 7)

- Cronograma.
- Puntos.
- Seed.

3- Reglas de la competición. (Página 9)

- Cambios en las alineaciones.
- Reglas generales.
- Pre partida y en sala.
- Durante el juego.
- Sobre las cuentas de los jugadores.

4- Sobre los requisitos para el ascenso. (Página 14)

1. Requisitos de participación:

1.1 Sobre los Jugadores interesados en competir:

1.1.1- Deberán tener una edad mínima de 16 años en el momento de registrarse en el circuito.

1.1.2- Dependiendo de su país de residencia y del país del circuito nacional de interés, deberán poseer una cuenta de invocador en el servidor de Latinoamérica Norte (LAN) o Latinoamérica Sur (LAS). Si se pretende participar en el Circuito Nacional de México o de Colombia deberás jugar desde los países que se consideran del territorio de LAN (**México, Guatemala, Belice, El Salvador, Honduras, Nicaragua, Costa Rica, Panamá, Puerto Rico, Ecuador, Colombia, Venezuela, Guyana, Suriname, Guyana Francesa, Aruba, Curazao, Bonaire, Trinidad y Tobago, Granada, San Vicente y las Granadinas, Barbados, Santa Lucía, Dominica, Antigua y Barbuda, San Cristóbal y Nieves, República Dominicana, Haití, Bahamas, Jamaica y Cuba**). Si estás interesado en participar en el Circuito Nacional de Argentina o de Chile deberás jugar desde los países que se consideran del territorio de LAS (**Argentina, Chile, Uruguay, Paraguay, Bolivia y Perú**).

1.1.3- No habrá restricción de liga, pero la cuenta de invocador de todos los jugadores que participen deberá ser nivel 30 y tener los campeones necesarios para poder disputar una partida personalizada en modo “torneo de reclutamiento”.

1.1.4- Cada jugador deberá tener un perfil en la plataforma www.arenagg.com donde vincule la cuenta con la que competirá en el torneo.

1.1.5- Si el jugador no cuenta con compañeros de equipo, puede registrarse de forma individual en el Circuito/Torneo que desea competir como agente libre y la plataforma buscará asignarle algunos compañeros. Sin embargo esto no garantiza su participación en el torneo ya que el equipo será registrado en el Torneo hasta que la alineación esté completa, estando sujeto a cupo y disponibilidad del Torneo, es decir, si el registro del torneo se llena antes de que tu equipo esté completo, no te permitirá participar.

1.1.6- Cualquier persona considerada menor de edad conforme a las leyes de su país, que desee participar en el circuito deberá obtener autorización por escrito de 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; LVP no será responsable por las acciones de los menores bajo ninguna circunstancia. **Cada equipo deberá tener completo y disponible el siguiente modelo de autorización y enviarla adjuntando las identificaciones de las partes interesadas al momento de ser solicitadas por el personal de LVP.**

Modelo de autorización:

___ de _____ del _____

Por la presente autorizo a mi hijo: _____ Titular de la identificación Nro: _____ a participar de el torneo Circuitos Nacionales LATAM 2019 con en equipo: _____

Firma: _____

Aclaración: _____

1.2: Sobre los equipos:

1.2.1- Si los jugadores interesados en competir cuentan con un equipo y cumplen los requisitos anteriores, deberán conformar su equipo en la plataforma www.arenagg.com con mínimo cinco (5) jugadores y máximo ocho (8) jugadores. (En caso de tener alguna duda con el proceso de registro en la plataforma ArenaGG, consulte el paso a paso en el siguiente enlace: shorturl.at/eGJTY)

1.2.3- Al menos tres (3) de los cinco (5) jugadores titulares en el equipo durante cada partido, deberán tener la nacionalidad del país donde se disputará el clasificatorio, los otros dos (2) jugadores contarán como extranjeros (a esto se le conoce como la regla del “3+2”). Por ejemplo, un equipo que participa en el Circuito Nacional de México ha de tener al menos 3 jugadores con nacionalidad mexicana en su alineación del partido.

1.2.4- Cualquier jugador que provenga de otra región y quiera participar en los Circuitos de LAN o LAS, deberá residir en la región en la que juega. Por ejemplo, un jugador de Brasil que quiera participar en el Circuito Nacional de México, deberá residir en LAN para poder jugar y contará como extranjero en la alineación. Para fines de este reglamento, la Residencia significa que se encuentra físicamente en un domicilio dentro de la región de la liga (MX y COL = LAN o Argentina y Chile = LAS). En caso de no encontrarse dentro de la región el jugador no podrá participar en ninguna partida de la Liga.

1.2.5- Un equipo de Circuitos Nacionales no puede tener en su alineación a jugadores que forman parte de una plantilla de los equipos de sus respectivas Ligas Nacional. Si algún jugador de la liga nacional quisiera ser parte de un equipo de circuitos, este tendría que desvincularse del equipo en mutuo acuerdo (sin faltar a su contrato) y no haber participado en más de 2 juegos de su respectiva Liga Nacional. Un jugador que haya participado en más de 2 juegos de su Liga Nacional correspondiente, no podrá incorporarse a un equipo de Circuito Nacional hasta que finalice la temporada que está en curso.

1.2.6- Los equipos inscritos deben tener disponibilidad completa para disputar todos los encuentros de la competición. En caso de no contar con la disponibilidad necesaria, se les recomienda a los equipos abstenerse de inscribirse.

1.2.7- Un equipo podrá participar en los 4 torneos del circuito, sin importar los resultados que obtenga en cada torneo.

1.2.8- LVP se reserva el derecho de solicitar documentación que acredite la nacionalidad y residencia legal de todos los jugadores en cualquier momento. En caso de no presentar la documentación el equipo quedará automáticamente descalificado de la competición. La evidencia documental aceptable incluye solo elementos legales y oficiales tales como: pasaporte vigente, cédula de identidad ciudadana, carta de naturalización, certificado de nacionalidad, acta de nacimiento, y credencial para votar vigente (IFE o INE).

1.3- Código de conducta:

1.3.1- 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 algunos partidos se transmiten y son por tanto accesibles a menores.

1.3.2- Los jugadores y miembros del equipo 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 LVP y se sancionará al jugador y/o equipo.

1.3.3- 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. La persona elegida por el equipo será contactada mediante el correo electrónico proporcionado en la inscripción para organizar los partidos.

1.3.4- 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.

1.3.5- LVP decidirá si acepta o no la publicidad que patrocine a un equipo, para evitar riesgos que puedan afectar directa o indirectamente la imagen de LVP o de RIOT (ejemplo: competidores directos, productos de tabaco, sitios que muestran o están relacionados a la pornografía o sus productos, etc).

1.3.6- LVP decidirá si acepta o no el ingreso de cualquier elemento que pueda contener publicidad de una marca competidora de Riot o LoL.

1.4- Requisitos de inscripción

1.4.1- Los jugadores deberán asegurarse de añadir correctamente el nombre de invocador de su cuenta LAN o LAS dentro de su perfil en ArenaGG, o bien al inicio del registro cuando se le es solicitada. En caso de no hacerlo el jugador no podrá participar en la competición.

1.4.2- Los equipos podrán preinscribirse hasta 1 hora antes del inicio del torneo, pero se recomienda hacerlo con al menos doce (12) horas de anticipación por cualquier duda o inconveniente que pueda surgir. La inscripción se oficializará cuando el equipo realice su "Check In", el cual abre 1 hora previa al inicio de la competición y finaliza 10 minutos antes de que comience el torneo. Recomendamos a los equipos que por lo menos una (1) hora antes de la hora asignada para el inicio de la primera partida del torneo, realicen "Check In" en la plataforma ArenaGG para poder competir y ser ubicados en la llave.

1.4.3- En la hora programada para la primera partida de los torneos, la plataforma generará las llaves y los mostrará de manera pública. En las llaves se incluirán máximo 512 equipos que hayan realizado su Check in oportunamente.

1.4.4- 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 antes de empezar el torneo, ya que en caso contrario no podrá participar en el mismo. Esta misma premisa aplica para los nombres de los equipos.

Los equipos deberán repetir el proceso de inscripción para poder competir en cada torneo.

2- Estructura de la competencia:

2.1- Cronograma:

	México				
	Torneo 1	Torneo 2	Torneo 3	Torneo 4	Torneo de Ascenso
Clasificatorios a Cuartos de final	Del 25 al 28 de febrero	Del 9 al 12 de Marzo	Del 21 al 24 de Marzo	Del 2 al 5 de Abril	(-)
Semifinales	1 de marzo	13 de marzo	25 de marzo	6 de abril	(-)
Final	2 de marzo	14 de marzo	26 de marzo	7 de abril	(-)
Torneo de Ascenso	(-)	(-)	(-)	(-)	Del 25 al 27 de Abril
Final (Por el Ascenso)	(-)	(-)	(-)	(-)	28 de abril

	Argentina				
	Torneo 1	Torneo 2	Torneo 3	Torneo 4	Torneo de Ascenso
Clasificatorios a Cuartos de final	Del 25 al 28 de febrero	Del 9 al 12 de Marzo	Del 21 al 24 de Marzo	Del 2 al 5 de Abril	(-)
Semifinales	1 de marzo	13 de marzo	25 de marzo	6 de abril	(-)
Final	2 de marzo	14 de marzo	26 de marzo	7 de abril	(-)
Torneo de Ascenso	(-)	(-)	(-)	(-)	Del 25 al 27 de Abril
Final (Por el Ascenso)	(-)	(-)	(-)	(-)	28 de abril

	Colombia				
	Torneo 1	Torneo 2	Torneo 3	Torneo 4	Torneo de Ascenso
Clasificatorios a Cuartos de final	Del 28 al al 3 de Marzo	Del 12 al 15 de Marzo	Del 24 al 27 de Marzo	Del 5 al 8 de Abril	(-)
Semifinales	4 de marzo	16 de marzo	28 de marzo	9 de abril	(-)
Final	5 de marzo	17 de marzo	29 de marzo	10 de abril	(-)
Torneo de Ascenso	(-)	(-)	(-)	(-)	Del 25 al 27 de Abril
Final (Por el Ascenso)	(-)	(-)	(-)	(-)	28 de abril

	Chile				
	Torneo 1	Torneo 2	Torneo 3	Torneo 4	Torneo de Ascenso
Clasificatorios a Cuartos de final	Del 28 al al 3 de Marzo	Del 12 al 15 de Marzo	Del 24 al 27 de Marzo	Del 5 al 8 de Abril	(-)
Semifinales	4 de marzo	16 de marzo	28 de marzo	9 de abril	(-)
Final	5 de marzo	17 de marzo	29 de marzo	10 de abril	(-)
Torneo de Ascenso	(-)	(-)	(-)	(-)	Del 25 al 27 de Abril
Final (Por el Ascenso)	(-)	(-)	(-)	(-)	28 de abril

2.2- El torneo de Apertura se desarrollará de manera Online en el siguiente formato:

Tipo: Online

Modo: Torneo Reclutamiento 5v5 - La Grieta del Invocador- Espectadores sólo de sala.

Servidor LAN: México y Colombia

Servidor LAS: Argentina y Chile

Duración del Circuito: 3 meses

Modo de registro: Por equipos o como agentes libres en www.ArenaGG.com

Costo: Gratuito

2.3- En cada torneo se podrá registrar un máximo de 512 equipos.

2.4- Las fechas y horarios de los torneos están sujetos a cambios por parte de LVP que serían notificados con anticipación a los jugadores.

2.5- Puntos:

Para la etapa de Apertura del 2019 (primer trimestre del año) Argentina, Chile, México y Colombia tendrán habilitado el torneo denominado "Circuitos Nacionales LATAM 2019".

Se jugarán 4 torneos donde cualquier equipo y/o jugador que cumpla con los requisitos mencionados previamente podrá participar, cabe aclarar que cada Circuito es independiente uno del otro, es decir, los puntos de torneos recibidos por participar en Circuito Nacional de Colombia solo podrán aplicar para ese circuito y no para los demás. Se otorgarán puntos de acuerdo a su posición final en cada torneo a los equipos. 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:

	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

Los cuatro (4) equipos que más puntos hayan acumulado a lo largo de los cuatro (4) torneos, avanzarán a un Torneo de Ascenso que se realizará en la etapa de promoción / relegación de la Liga Nacional correspondiente al país en el que se hayan registrado los equipos. Estos 4 equipos competirán por el título de campeón y por la oportunidad de un ascenso a la Liga Nacional de LVP

de su país. En caso de no cumplir con los requisitos expuestos, según lo estipulado en el punto 4, el equipo no podrá participar en esa etapa.

2.6- Seed:

- A los equipos participantes se les asignará un lugar en el bracket de mayor a menor sembrado (seed) mediante los siguientes criterios:

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

*Puntos del ranking: Acumulación de puntos en los torneos previos, a partir del segundo torneo.
Fórmula: Para asignar el sembrado, daremos un peso del **80%** a la división media del equipo y un **20%** a los puntos acumulados en el circuito. Para la división media, se asignará un valor numérico del **0 al 27** a la media de división del equipo, donde 0 es unranked, y 27 Challenger. La suma será un promedio de todos los jugadores inscritos al equipo (sin diferenciar entre titulares y suplentes).

Para equiparlo a miles como en los puntos, se multiplicará por 100, quedando la fórmula de la siguiente manera:

[LOL_TIER_RANK_VALUE x 100 x 0.8 + CIRCUIT_TOURNAMENT_POINTS x 0.2]

3- Reglas de la competición:

3.1- Cambios en las alineaciones:

3.1.1- 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.

Inscripciones México:

Torneo 1 – Hasta el 24 de Febrero a las 19:00 MX

Torneo 2 – Del 3 al 8 de Marzo a las 19:00 MX

Torneo 3 – Del 15 al 20 de Marzo a las 19:00 MX

Torneo 4 – Del 27 de Marzo al 1 de Abril a las 19:00 MX

Torneo de Ascenso: Antes del 24 de Abril a las 21:59 MX

Inscripciones Argentina:

Torneo 1 – Hasta el 24 de Febrero a las 19:00 ARG

Torneo 2 – Del 3 al 8 de Marzo a las 19:00 ARG

Torneo 3 – Del 15 al 20 de Marzo a las 19:00 ARG

Torneo 4 – Del 27 de Marzo al 1 de Abril a las 19:00 ARG

Torneo de Ascenso: Antes del 24 de Abril a las 21:59 ARG

Inscripciones Colombia:

Torneo 1 – Hasta el 27 de Febrero a las 19:00 COL

Torneo 2 – Del 6 al 11 de Marzo a las 19:00 COL

Torneo 3 – Del 18 al 23 de Marzo a las 19:00 COL

Torneo 4 – Del 30 de Marzo al 4 de Abril a las 19:00 COL

Torneo de Ascenso: Antes del 24 de Abril a las 21:59 COL

Inscripciones Chile:

Torneo 1 – Hasta el 27 de Febrero a las 19:00 CL

Torneo 2 – Del 6 al 11 de Marzo a las 19:00 CL

Torneo 3 – Del 18 al 23 de Marzo a las 19:00 CL

Torneo 4 – Del 30 de Marzo al 4 de Abril a las 19:00 CL

Torneo de Ascenso: Antes del 24 de Abril a las 21:59 CL

3.1.2- Un equipo no podrá realizar más de cuatro (4) cambios (dos cambios permitidos más dos cambios extra) durante los cuatro (4) torneos 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, no recibirá sanción alguna. Cabe aclarar que para LVP un cambio se refiere a agregar a algún jugador a la alineación titular en los torneos del Circuito Nacional.

Por ejemplo: en el torneo 1 el equipo SandGG tiene como alineación titular al jugador Luis, Manuel, Oscar, Daniel y Hugo. Para el torneo 2, si Luis y Manuel ya no se encuentra en la alineación titular esa modificación no será tomada en cuenta como cambio. Si Luis y Manuel regresaran de nuevo a la alineación titular para el torneo 3, este movimiento si contaría como dos (2) cambios, aunque hayan pertenecido previamente a la misma. Por lo tanto el equipo SandGG ya llevaría 2 cambios.

3.2- Reglas generales:

Modo: Torneo Reclutamiento 5v5 - La Grieta del Invocador- Espectadores sólo de sala.

3.2.1- Las partidas se desarrollarán de manera virtual, con transmisión solo en el torneo de ascenso.

3.2.2- Todas las rondas de los torneos serán al mejor de 3 (Bo3)

3.2.3- Si se acusa a algún equipo de incumplir alguna de las reglas establecidas o de realizar algún tipo de trampa durante cualquiera de las fases del circuito, se deberán presentar pruebas que respalden la sospecha, de otra manera LVP no iniciará ninguna investigación.

3.2.4- LVP solicitará los soportes que considere necesarios para garantizar el cumplimiento del reglamento. Si algún equipo presenta evidencias falsas o se comprueba fraude serán descalificados del circuito.

3.2.5- Cada equipo deberá seleccionar a uno de los miembros del equipo/staff que será el encargado de gestionar los reclamos y sólo enviar un ticket al soporte por equipo para no entorpecer el trabajo de los árbitros al responder a varias incidencias por el mismo tema.

3.2.6- Sumadas a las reglas por parte de LVP en los torneos de los Circuitos Nacionales LATAM 2019 se aplican las reglas del código de invocador y las aplicables a competiciones de Riot.

3.2.7- En caso de querer realizar un Stream de las partidas, podrán hacerlo los jugadores desde sus cuentas de Twitch con un delay de tres (3) minutos para evitar casos de "Ghosting". Siempre manteniendo el respeto y las buenas formas. **No está permitido realizar stream desde el modo espectador.**

3.2.8- Todos los jugadores y equipos que disputen los clasificatorios, aceptarán automáticamente todo lo expuesto en este reglamento.

3.2.9- Los empleados de LVP (Fandroid Entertainment) y Riot Games no podrán participar en ninguna de las fases de los Circuitos Nacionales.

3.2.10- Los eventos presenciales pueden modificarse en fecha y modalidad (Virtual) en caso de que LVP lo considere necesario.

3.2.11- 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.

3.2.12- Todas las reglas están sujetas a la interpretación de LVP.

3.3 Pre partida y en sala:

3.3.1- 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.

3.3.2- 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 nexo para informar el lado que jugarán en la siguiente partida.

3.3.3- Se recomienda a los equipos estar disponibles quince (15) minutos antes de la hora oficial de su partido, pues para el momento de la hora de la partida los jugadores deberán tener el último parche actualizado, las opciones de partida correctamente configuradas y las páginas de runas preparadas.

3.3.4- Los cinco (5) jugadores del equipo que disputarán el enfrentamiento, deberán estar en la sala de partido a la hora establecida para el inicio de partido. Si transcurridos 15 minutos después de la hora oficial del partido, el equipo no está completo, el equipo será descalificado del clasificatorio. Esto significa que no se iniciarán partidos con menos de 5 jugadores en los dos equipos.

Para informar sobre la inasistencia del equipo rival, el capitán del equipo tendrá que ingresar a ArenaGG en la hoja de partido, seleccionar conflicto y adjuntar las pruebas correspondientes donde se pueda ver correctamente que su equipo se ha presentado y el equipo rival no (por ejemplo: un screenshot de la sala donde se vean los 5 jugadores del equipo y los 5 lugares que no se presentaron junto con la fecha y hora de windows). **Si algún equipo tomara la decisión de darle la oportunidad a su contrincante de iniciar el encuentro pasados los 15 minutos de tolerancia, esto será bajo su responsabilidad, el permitir esto, podría interceder con los tiempos del torneo y podría atrasarlo. No se dará lugar a reclamos posteriores por haber aceptado la partida en condiciones que infringen las reglas.**

3.3.5- Por cuestiones de tiempos y organización, para partidas al mejor de 3, solo se permitirán 10 minutos de tolerancia entre mapas, para que los equipos estén listos para jugar nuevamente, pasado este tiempo, el equipo que no se presente durante este periodo, habrá perdido el siguiente mapa por default. **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.**

3.3.6- Es responsabilidad del capitán del equipo confirmar que sus 5 jugadores que disputarán los enfrentamientos, cuentan con las condiciones mínimas para hacerlo. En caso de que uno de los jugadores tuviese algún problema de conectividad, ingreso al juego o errores con el cliente, deberán solicitar a su suplente que lo reemplace ya que la partida se deberá iniciar en el tiempo acordado, sin superar los 10 minutos de espera establecidos en el reglamento.

Se debe tener en cuenta que esta regla aplica siempre y cuando las fallas que se presenten no sean generales, por ejemplo, caídas del servidor donde se desarrolle la competencia. (Una actualización de parche no se considerará como un problema por lo que los jugadores deben asegurarse de estar con anticipación para ajustar estos detalles).

3.3.7- Solo los jugadores podrán estar dentro de la sala de juego, sin derecho a ningún espectador.

3.3.8- No está permitido el uso de placeholder en la fase picks y bans; los jugadores deben asegurarse de que disponen de los campeones que desean antes de comenzar a jugar, en caso de salirse en la fase picks y bans por este motivo, se dará por perdida la partida en curso.

3.3.9- La fase de pick y bans se considera la última instancia para corroborar que el equipo rival tenga todo en regla para comenzar la partida (IDs correctas, alineación, etc). Salirse de la partida en esta fase sin un reclamo que se adecúe a las reglas y sin haber conseguido las pruebas correspondientes para sustentar dicho reclamo podría significar la derrota de la partida en curso.

3.3.9- Cuando las partidas sean transmitidas, los jugadores deberán ubicarse por orden de rol dentro de la sala y seguir las instrucciones del equipo de árbitros y realización de LVP. para el resto de enfrentamientos de la competencia no será obligatorio que se acomoden de esta manera.

3.3.10- Cuando un nuevo campeón esté disponible en el juego o algún campeón reciba una actualización completa (rework), solo podrá ser utilizado 7 días después de su lanzamiento oficial. En caso de algún rework parcial, de habilidades o visual, su uso queda a criterio de LVP.

3.3.11- En caso de existir alguna prohibición para el uso de un campeón, por algún error del juego, LVP notificará a los participantes.

3.3.12- Los coach pueden estar en comunicación con sus equipos (se entiende, en la misma sala de teamspeak, skype, discord o equivalente) hasta que finaliza la fase de picks y bans y se carga la partida. En el momento en que los jugadores comienzan la partida, el coach debe interrumpir la comunicación con el equipo, y en la sala de teamspeak, skype, discord, etc. Solamente pueden quedar los 5 jugadores que estén jugando el partido.

3.4- Durante el juego:

3.4.1- Cada equipo tiene 10 minutos de pausa en cada partida, una vez superado ese tiempo, el partido se deberá reanudar. Un equipo puede tanto ceder su tiempo de pausa al rival como negarse a hacerlo. El árbitro de LVP podrá solicitar que se realice una pausa o se extienda este tiempo en caso de que lo considere necesario. Si en medio de la partida el jugador no puede competir vencido el tiempo reglamentario de pausa se deberá continuar el juego.

3.4.2- Todos los partidos de los clasificatorios disputados en competencias online se jugarán en el servidor LIVE de LAN o LAS (respectivamente), con el último parche disponible.

3.4.3- 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.

3.4.4- Se debe mantener tanto en la sala como en el chat de la partida la cordialidad y el respeto entre los equipos por parte de todos los jugadores, no respetar esta regla puede acarrear sanciones a los jugadores o a los equipos sujetas al criterio de LVP.

3.5- Sobre las cuentas de los jugadores:

3.5.1- 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.

3.5.2- En caso de que la cuenta de un jugador registrado sea baneada por Riot Games durante el desarrollo del circuito, el jugador NO podrá competir por el tiempo en que su cuenta esté baneada. En caso de que sea una suspensión permanente de la cuenta, el jugador quedará eliminado de la competencia.

3.5.3- Un jugador nunca podrá pertenecer a dos equipos del Circuito Nacional de forma simultánea.

3.4.4- No está permitido el uso de otra cuenta no registrada por ningún motivo. Los jugadores que incumplan podrán tener penalizaciones, incluyendo y no limitado a la descalificación del jugador.

3.5.5- Si se demuestra que algún equipo incurre en préstamo de cuentas (entiéndase como una persona usando una cuenta que no es de su propiedad), los jugadores involucrados podrán tener penalizaciones, incluyendo y no limitado a la descalificación del jugador, así como de la organización en cuestión.

3.5.6- Una vez inicie el un torneo del Circuito Nacional, los jugadores no podrán modificar su nombre de invocador a menos que cambien de equipo, debiendo enviar un ticket solicitando el cambio y deberá notificar de su cambio de nombre mínimo 24 horas antes del inicio de la competencia. Los competidores que incumplan esta regla podrán ser descalificados del Circuito Nacional.

4- Torneo de Ascenso:

4.1- Formato:

Una vez finalizados los cuatro (4) torneos de cada Circuito Nacional, los cuatro (4) equipos con mayor puntaje disputarán un torneo de ascenso entre ellos, donde el campeón se enfrentará al 8º puesto de la Liga Nacional que le correspondiere por una plaza en dicha Liga (División de Honor para México, Liga Master Fibertel para Argentina, Liga de Honor Entel para Chile y Golden League para Colombia).

4.2- Requisitos:

Los equipos que aspiren a subir a la Liga Nacional tendrán que cumplir con todos los requisitos necesarios para formar parte de la Liga presentando una propuesta de ingreso en formato PDF o

Power Point, mismos requisitos que los equipos dentro de la Liga Nacional ya cumplen. El equipo que no cumpla con lo siguiente, no podrá ser aceptado para participar del torneo de Ascenso.

A continuación se detallan los requisitos que los equipos deben cumplir:

1- Plan de desarrollo a mediano y largo plazo por parte de la organización.

2- Plan de negocio:

En este apartado se debe explicar la estructura organizacional del equipo:

- a) Planes financieros de sostenibilidad.
- b) Fuentes de ingresos y estrategias para adquirirlos.
- c) Equipo de trabajo que conforma la organización.
- d) Esquema legal de la operación.

3- Plan deportivo:

Para este punto, los equipos deben mostrar sus resultados competitivos:

- a) Logros en Circuitos Nacionales y otras competiciones oficiales de Riot 2018, como el Riot Open.
- b) Ambiente laboral que el equipo tiene preparado para sus jugadores: instalaciones, cuerpo técnico y planes que se tengan para aportar en el desarrollo del talento de la región.

4- Plan de marca:

Aquí los equipos deberán mostrar sus estrategias de imagen y posicionamiento:

- a) Logo e identidad visual.
- b) Número de seguidores en redes sociales.
- c) Nivel de acogida actual con fans y seguidores (alcance e impacto),
- d) Estrategias para incrementar fans.

5- Reputación actual:

Se debe exponer el historial legal de la organización:

- a) Referencia de participación en otras ligas y competencias (enfaticando en el tema de cumplimiento)
- b) Experiencia/reconocimiento de las personas a cargo del equipo.
- c) Demandas recibidas e interpelaciones aplicadas.

Este expediente de documentación será solicitado a los 4 equipos que accederán a la etapa de ascenso, donde la fecha límite para entregarlo será una semana antes del torneo de ascenso. Equipo que no presente esta documentación no podrá disputar dicha etapa.