



# Reglamento Assault Division LVLUP de CS:GO

LVP, Liga de Videojuegos Profesional  
**REGLAMENTO OFICIAL**  
Temporada 2020



<b>Estructura general de Assault Division LVLUP</b>	<b>4</b>
Liga regular	4
Formato	4
Ascenso/Descenso	4
Sistema de clasificación	4
Plantillas	4
Alineaciones	4
Overtime	5
Criterios de desempate	5
Finales	6
Formato	6
Emparejamientos	6
Vetos	6
Alineaciones	6
Normativa de inscripción de jugadores	7
Sanciones de VALVE (VAC)	7
Ventana de inscripción de jugadores a la liga.	7
Restricción de jugadores de Orange Unity League	9
Normativa de partidos	9
Servidor de juego	9
Fallo en el servidor de juego	9
Ilegalidades dentro del juego	9
Acceder al servidor	9
Asistencia	10
Cambio en los horarios	10
Nombre dentro de juego	10
Amonestación por retraso	10
Incomparecencia en los partidos.	11
Funcionamiento del veto	11
Reprogramación de partidos por causa mayor	12
Uso de las pausas/desconexiones	12
Espectadores en partida	14
Normativa del TeamSpeak	14
Comprobación de identidades	14
Prohibición de streaming	14
Cesión de derechos de imagen	14
Cambio de calendario	15
Código de conducta	15
<b>Equipos</b>	<b>15</b>
Cambio de logos o grafismos.	15
Abandono de jugadores	16

Asesoramiento	16
Plantillas o documentos no entregados	16
Pagos de los premios	16
Expulsión de un equipo	16
<b>Reglamentación en partidos presenciales</b>	<b>16</b>
Protocolo de uniforme	16
Entrenadores	17
Configuración de la cuenta	17
Durante las pausas técnicas	17
Desconexión durante el partido	17
White Noise	18
Periféricos y hardware	18
Calentamiento	18
Descargas	18
Redes sociales	18
Escenario	18
<b>Árbitro</b>	<b>20</b>
Autoridad del árbitro	20
Decisiones del árbitro	20
Medidas disciplinarias	20
Interferencia externa en presenciales	20
<b>Normativa General</b>	<b>21</b>
Patrocinios	21
Derecho de modificación	21
Aceptación de documento	21
Apuestas	21
Lista de Sanciones	21
Lista de Sancionados	22
Alineaciones titulares	22

# 1. Estructura general de Assault Division LVLUP

## 1.1. Liga regular

### 1.1.1. Formato

Formada por **ocho (8) equipos** que jugarán durante **siete (7) jornadas** con una vuelta, siendo cada partido al **mejor de uno (1) mapa**. Las jornadas se disputarán los lunes y miércoles.

Al finalizar la liga regular, los **4 equipos mejor clasificados** jugarán las **Finales de la Assault Division LVLUP 2020**.

### 1.1.2. Ascenso/Descenso

- **Ascenso:** El ganador de Assault Division disputará el ascenso a Orange Unity League.
  - **Descenso:** Los equipos que queden en séptima (7º) y octava (8º) en posición al finalizar la liga regular en Assault Division LVLUP se enfrentarán entre sí a mejor de tres (3) mapas. El perdedor se enfrentará contra el ganador del ascenso a Assault División. Los partidos se jugarán al mejor de tres (3) mapas.
- *Fechas por anunciar*

### 1.1.3. Sistema de clasificación

La clasificación se realizará de manera ordinal de mayor a menor número de victorias obtenidas durante las siete (7) jornadas de la fase regular.

### 1.1.4. Plantillas

Todos los equipos estarán obligados a tener cinco (5) jugadores al inicio de la temporada y un entrenador. Es posible tener hasta **diez (10) jugadores en la plantilla** (el entrenador no podrá formar parte de los jugadores y no podrá jugar partidos). Los jugadores tienen que tener como **mínimo dieciseis (16) años cumplidos para poder ser inscritos en la plantilla**.

La estructura mínima para el resto de la competición es de 5 jugadores y un entrenador.

Todos los jugadores y entrenador deben inscribirse en ArenaGG y aceptar los términos de la competición para poder participar.

### 1.1.5. Alineaciones

La alineación titular del equipo para un partido debe estar compuesta por cinco (5) jugadores de la plantilla.

Cualquier cambio se debe notificar el cambio de alineación titular antes del domingo previo al partido a las 16:00h al mail de [arbitros.assault@lvp.es](mailto:arbitros.assault@lvp.es), y serán públicas dos (2) horas antes del partido. En caso contrario se entenderá que es la misma alineación que en el partido anterior. Si ocurre en la primera jornada, será la alineación en orden de inscripción de los jugadores.

#### 1.1.6. Overtime

En caso de empate en el partido (15-15), se disputará un overtime con la siguientes reglas:

- Startmoney: 16.000
- MR3

#### 1.1.7. Criterios de desempate

En el caso de empate a victorias en la clasificación, se valorará primero:

- **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 un Bo1 para determinar el seed.
- **Empates entre tres equipos.** Primero se tendrán en cuenta los enfrentamientos directos entre los implicados, los equipos que hayan obtenido más victorias entre ellos, ocupará 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, se realizará un bracket simple a Bo1 en donde un equipo pasará a la fase final directamente. El equipo que pase directamente a esta final será el que haya obtenido una mayor diferencia de ronda de manera positiva en los enfrentamientos entre los implicados.
- **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 doble a Bo1 entre los equipos empatados. El equipo que pase

directamente a esta final será el que haya obtenido una mayor diferencia de ronda de manera positiva en los enfrentamientos entre los implicados.

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

Todas las elecciones de lados en los partidos de desempates se realizarán mediante un lanzamiento de moneda, el equipo que lo gane, empezará primero la fase de vetos.

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.

## 1.2. Finales

### 1.2.1. Formato

**Los cuatro (4) equipos** clasificados para las Finales se enfrentarán en un bracket simple. Toda esta fase se jugará al mejor de **tres (3) mapas**.

El equipo con seed 1 elegirá a qué equipo quiere enfrentarse de seed 3 o seed 4. El seed 2 se enfrentará al equipo que no haya sido elegido por el equipo con seed 1.

### 1.2.2. Emparejamientos

Los cruces se harán en función del posicionamiento en la tabla en la liga regular.

- **Semifinal #1:** 1º vs 3º/4º
- **Semifinal #2:** 2º vs 3º/4º

### 1.2.3. Vetos

El equipo que vaya por la parte superior será el encargado de elegir si empieza él o su rival el veto.

### 1.2.4. Alineaciones

Seguirá el mismo procedimiento que en la fase regular.

Además, si un equipo quiere hacer cambio entre mapa y mapa de un titular por un suplentes, podrá hacerlo siempre y cuando avise al árbitro hasta máximo dos (2) minutos después de terminar el mapa anterior.

### 1.3. Normativa de inscripción de jugadores

#### 1.3.1. Sanciones de VALVE (VAC)

Aquellos jugadores que tengan su cuenta baneada por VAC no podrán participar en Assault Division LVPUP hasta que acabe su baneo.

#### 1.3.2. Ventana de inscripción de jugadores a la liga.

Los equipos podrán incorporar jugadores a su equipo durante los siguientes periodos:

- **Pretemporada:** este periodo se inicia al día siguiente de disputarse el último partido de la final de la temporada anterior, y finaliza antes del inicio de la temporada, en la fecha y hora que la LVP indique oficialmente.

\* Para la temporada 2020, el plazo límite para comunicar las incorporaciones de jugadores a la LVP es el **27 de marzo de 2020 a las 22:00h.**

Documentación a entregar: Los equipos deberán entregar toda la documentación de los jugadores inscritos en la plantilla como máximo **10 días después** del cierre de la ventana de inscripción de jugadores.

- Rellenar sus datos personales en la ficha online proporcionada por la LVP.
- Fotocopia DNI o pasaporte del jugador.
- Inscribirse en la competición de ArenaGG

En caso de no entregar la documentación a tiempo, el jugador será eliminado de plantilla de jugadores del equipo.

- **Periodo de incorporaciones de jugadores regulado:** Cada equipo podrá realizar 2 incorporaciones a la plantilla siempre y cuando se cumpla:
  - ✓ Antes del **viernes de cada semana a las 12:00h** será el límite para que un jugador nuevo pueda jugar la jornada siguiente.
  - ✓ No se podrá incorporar ningún jugador una vez comience la jornada 6 por ningún motivo. El último día para incorporar jugadores será el 15/05/2020 a las 12:00h
  - ✓ En caso de que un jugador salga de un equipo durante la temporada deberá esperar una (1) jornada para

poder jugar en otro equipo de Assault Division LVPUP desde su último partido disputado.

- ✓ Para poder inscribir al jugador en la plantilla tendrá que entregarse toda la documentación requerida.
  
- ✓ Documentación a entregar: Los equipos deberán entregar toda la documentación de los jugadores inscritos en la plantilla como máximo **10 días después** del cierre de la ventana de inscripción de jugadores.
  - Rellenar sus datos personales en la ficha online proporcionada por la LVP.
  - Fotocopia DNI o pasaporte del jugador.
  - Inscribirse en la competición de ArenaGG

- **Incorporación por un jugador inscrito en una liga superior.**  
El equipo tendrá derecho a incorporar a un nuevo jugador a fin de sustituir a un jugador por haber sido fichado por una liga superior del circuito de LVP. Este cambio no gastará una incorporación de los regulados en el periodo actual.

Una vez el equipo envíe la documentación necesaria requerida por la LVP para dar de baja al jugador saliente, el equipo tendrá un plazo de 2 semanas para presentar la documentación necesaria para inscribir al nuevo jugador, y, éste podrá comenzar a jugar en el equipo siempre que se cumplan los puntos descritos en las incorporaciones reguladas a la plantilla.

- **Entrenadores.** podrán ser cambiados en cualquier momento durante la temporada, pero están sujetos a seguir el mismo protocolo de incorporar jugadores y deberá firmarse con otro entrenador en un plazo de dos (2) semanas desde la fecha en que se comunique la destitución del anterior.

Si el jugador o entrenador deseado pertenece a otro equipo, será necesario un acuerdo entre ambos equipos y jugador.

En todas las incorporaciones de jugadores contempladas en el apartado anterior, el equipo deberá presentar la siguiente documentación, a fin de que la LVP pueda realizar la inscripción del jugador/entrenador.

- Rellenar la ficha online proporcionada por la LVP.
- Fotocopia DNI o pasaporte del jugador.



- Inscribirse en la competición de ArenaGG

La LVP no inscribirá a ningún jugador/entrenador como miembro de un equipo sin que se haya recibido toda la documentación requerida o si la recibe fuera del plazo establecido para cada periodo de incorporaciones de jugadores.

Una vez cerrado el plazo de incorporación de jugadores, la LVP podrá hacer públicos los jugadores de la plantilla.

### **1.3.3. Restricción de jugadores de Orange Unity League**

Cualquier jugador que haya superado dos (2) partidos jugados en la segunda vuelta, no podrá jugar Assault Division LVLUP ni los clasificatorios de ascenso hasta la siguiente temporada.

Los jugadores no podrán participar en la Assault Division LVLUP si se han clasificado para la fase final de Ascenso/Descenso a la Assault Division LVLUP.

## **1.4. Normativa de partidos**

### **1.4.1. Servidor de juego**

Todos los partidos disputados en competiciones online se jugarán en los servidores oficiales de LVP, con el último parche disponible.

### **1.4.2. Fallo en el servidor de juego**

Si se produce un fallo en el servidor de juego proporcionado por la liga en mitad de una ronda, será decisión del árbitro en las condiciones que se reanude el partido.

- Victoria de la ronda afectada al equipo que tenía clara ventaja que imposibilitaba al rival poder ganarla (Ej. 4 vs 1 para los terroristas, bomba plantada y con menos de 10 segundos para que explote).
- Repetición de la ronda afectada.

### **1.4.3. Ilegalidades dentro del juego**

Dentro del juego no se pueden realizar estos comportamientos.

- **Scripts.** No está permitido ningún script que aporte beneficio al jugador

- **Pixel walking.** No está permitido caminar por ningún pixel walking
- **Bomba inaccesible.** La bomba debe estar siempre accesible cuando sea plantada. Y a la hora de la desactivación no se podrá hacer a través de un objeto sólido.
- **Comandos ilegales.** mat\_hdr\_enabled 0/1 - mat\_hdr\_level 0/1/2
- **Bug.** No está permitido aprovecharse de manera intencionada de un bug del juego para beneficio propio

Los equipos deben informar a la LVP de todo bug que encuentren.

#### 1.4.4. Acceder al servidor

Los equipos dispondrán de un *connect* que se les facilitará en el teamspeak que deberán usar para acceder al servidor del partido.

#### 1.4.5. Asistencia

Se recomienda estar disponibles **30 minutos** antes de la hora oficial de su partido. En ese momento los jugadores deberán tener el último parche actualizado y las opciones de partida correctamente configuradas.

**Los partidos Bo2/Bo3/Bo5 deben jugarse seguidos, entre mapas habrá 5 minutos como máximo de descanso tras finalizar la partida y los jugadores deberán entrar al mismo servidor proporcionado.**

#### 1.4.6. Cambio en los horarios

Debido a que la duración de los partidos es variable y pueden surgir inconvenientes, los equipos deberán estar disponibles hasta 2 horas después de la hora oficial del partido. Los árbitros pueden iniciar el partido en cualquier momento dentro de este período indicando la nueva hora oficial con un mínimo de 10 minutos de margen.

#### 1.4.7. Nombre dentro de juego

El nombre del jugador dentro del juego debe ser el mismo ofrecido en el cierre de plantillas. Los nombres no pueden contener vulgaridades ni ser ofensivos. La LVP avisará al equipo en cuestión en caso de que el nombre de Steam no sea aceptado para que lo modifique.

El nombre dentro del juego deberá ser el mismo para toda la temporada, en caso de querer cambiarlo se deberá notificar a la LVP para su aprobación.

En caso de incumplir estos puntos, el equipo o jugador podrá ser sancionados.

#### **1.4.8. Amonestación por retraso**

Los cinco jugadores deberán estar en el servidor del juego y **TeamSpeak cinco (5) minutos antes de la hora oficial** de inicio de partido que se comunique. En el supuesto que transcurridos 5 minutos de la hora oficial del partido, los cinco jugadores no estén presentes, el equipo recibirá una sanción. El equipo podrá sustituir al jugador o jugadores ausentes por jugadores suplentes, pero ello no evitará la sanción.

En caso de haber problemas con el TeamSpeak oficial de LVP podrán irse a otro TeamSpeak siempre y cuando ofrezcan los datos de este último al árbitro.

#### **1.4.9. Incomparecencia en los partidos.**

Si un equipo no se presenta (los cinco (5) jugadores) en un plazo de quince (15) minutos a partir de la hora oficial de inicio que la LVP comunique, se considerará incomparecencia y se declarará ganador al equipo contrario. Además, el equipo incompareciente recibirá una sanción, todo ello independientemente de cuales sean las causas, justificables o no.

La LVP se exime de toda responsabilidad, tanto de ataques DDOS, como de caídas de internet de los jugadores.

El equipo podrá sustituir al jugador o jugadores ausentes por jugadores suplentes, pero ello no evitará la sanción. En el caso de que estén todos los jugadores dentro y pasen cinco (5) minutos desde que el árbitro de la señal de comenzar y no se haya iniciado la partida, se perderá un mapa.

#### **1.4.10. Funcionamiento del veto**

El equipo situado en la parte izquierda de la web será el encargado de decidir si él o su rival empieza el veto. La asignación inicial se realizará aleatoriamente.

Los vetos se realizarán todos los lunes a partir de las 16:00h en el servidor de Teamspeak de la LVP, el horario exacto se podrá consultar en el documentos de [alineaciones y vetos](#). Si un equipo no asiste al veto pasado cinco (5) minutos de la hora establecida, será el otro equipo quien el escoja los mapas y lados. Si son ambos equipos los que no asisten, la liga escogerá mapa y lados de manera aleatoria.

Los mapas disponibles son los siguientes:de\_inferno; de\_nuke; de\_mirage; de\_vertigo; de\_train; de\_dust2; de\_overpass.

La elección del mapa se hará del siguiente modo:

**Mejor de un (1) mapa.**

BAN - Equipo 1  
BAN - Equipo 2  
BAN - Equipo 1  
BAN - Equipo 2  
BAN - Equipo 1  
BAN - Equipo 2  
PICK - El Bando lo elegirá el Equipo 1.

**Mejor de dos (2) mapas.**

BAN - Equipo 1  
BAN - Equipo 2  
BAN - Equipo 1  
BAN - Equipo 2  
PICK - Equipo 1 - El Bando lo elegirá el Equipo 2.  
PICK - Equipo 2 - El Bando lo elegirá el Equipo 1.

**Mejor de tres (3) mapas.**

BAN - Equipo 1  
BAN - Equipo 2  
PICK - Equipo 1 - El Bando lo elegirá el Equipo 2.  
PICK - Equipo 2 - El Bando lo elegirá el Equipo 1.  
BAN - Equipo 1  
BAN - Equipo 2  
PICK - El Bando se elegirá a ronda de cuchillos.

**Mejor de cinco (5) mapas.**

BAN - Equipo 1  
BAN - Equipo 2  
PICK - Equipo 1 - El Bando lo elegirá el Equipo 2.  
PICK - Equipo 2 - El Bando lo elegirá el Equipo 1.  
PICK - Equipo 1 - El Bando lo elegirá el Equipo 2.  
PICK - Equipo 2 - El Bando lo elegirá el Equipo 1  
PICK - El Bando se elegirá a ronda de cuchillos

#### 1.4.11. **Reprogramación de partidos por causa mayor**

En el caso de que ocurra un imprevisto con el servidor de juego o causas externas que impidan disputar el partido en la fecha oficial, el encuentro se reprogramará a otro día y se deberá jugar con el mismo quintero y plantilla de la fecha del partido.

#### 1.4.12. **Uso de las pausas/desconexiones**

Si se produce una desconexión de uno o varios jugadores se deberá pausar el partido. Si la desconexión se produce intencionadamente por la acción de un jugador, su equipo perderá el partido. La LVP podrá declarar vencedor al equipo rival cuando se demuestre que hubo una desconexión voluntaria de un jugador, aun cuando este hecho se conozca una vez finalizado el partido.

Los criterios de reinicio de ronda por desconexión de jugadores son los siguientes:

- **Jugador ya está muerto.** Se parará el encuentro al finalizar la ronda y se esperará a que el jugador se reconecte una vez solucionado el problema, siempre dentro del tiempo máximo estipulado por pausa técnica.
- **Jugador vivo.** Si el jugador aún está vivo se tendrá en cuenta los siguientes puntos
  - Si ha pasado menos de un minuto de ronda, ningún jugador ha sufrido daño y se avisa de inmediato al árbitro y/o oponente. Se restaurará la ronda mediante backup cuando el jugador se reconecte.
  - Si un jugador ha sufrido daño durante la ronda, la partida continuará y se pausará al final de la misma. Si el árbitro del encuentro considera que el daño es irrelevante (Ej. Por fuego amigo al salir de base)

En caso de que ocurra un error en la conexión de internet, los árbitros pueden tomar la decisión de reiniciar la partida si lo ven oportuno (se consultará con los entrenadores para tomar la mejor decisión posible).

Cada equipo contará con cuatro (4) pausas tácticas de una duración de treinta (30) segundos en cada mapa. Dicha pausa se solicitará desde el menú de votaciones del propio juego o mediante el comando de chat !timeout.

Si un equipo tiene problemas técnicos, podrá solicitar una pausa técnica de una duración máxima de 5 minutos por equipo. Si transcurrido ese tiempo el equipo no ha conseguido solucionar los

problemas técnico, el partido continuará. Dicha pausa se podrá solicitar con el comando !pause

La LVP se reserva el derecho de utilizar minutos de pausa en un partido si lo cree conveniente debido a una causa fuera de lo común, en cuyo caso un árbitro avisará a los equipos para pausar la partida.

El equipo en caso de estar en una gaming house, tendrá que tener disponible dos líneas de internet. En caso de que ocurra un problema general ajeno a la organización, deberá acreditar mediante un informe técnico de la operadora que especifique los problemas habidos en la zona dos días después del suceso. Una vez aportadas las pruebas, la LVP las comprobará y podrá tomar una decisión para recalendarizar el partido o darlo por perdido.

#### **1.4.13. Espectadores en partida**

Solo está permitido que los 5 jugadores alineados estén dentro del servidor del partido y un entrenador.

#### **1.4.14. Normativa del TeamSpeak**

El uso del TeamSpeak será obligatorio en cada partido y cada equipo dispondrá de un canal privado en el que el representante será el encargado.

- Está prohibido hacer uso del “poke” a otros jugadores, ya que molestan mientras se está jugando.
- Solamente pueden estar en el canal los miembros del equipo.
- Las voces de los jugadores podrán ser grabadas en partido para emitirlas en directo ó realizar posteriormente contenido digital.
- Los nicks del TeamSpeak deberán ser lo más parecido posible al nick ofrecido a LVP, en ningún caso podrán ser ofensivos para el rival.
- Durante el partido, tan solo se permite hablar a jugadores.
- El entrenador tan solo podrá hablar en los tiempos muertos y en el cambio de bando

#### **1.4.15. Comprobación de identidades**

Los árbitros podrán pedir a los jugadores que hagan una prueba de voz mediante TeamSpeak para comprobar su identidad. Estas comprobaciones se harán de manera aleatoria y sin previo aviso o en caso de que sea solicitado por el rival. La negación a realizar la comprobación implicará una sanción.

**1.4.16. Prohibición de streaming**

Los jugadores titulares, suplentes y entrenadores no podrán realizar stream en horario de emisión de la Orange Unity League y Assault Division LVLUP.

No se podrá realizar stream de CS:GO desde un canal del equipo mientras haya emisión de la Assault Division LVLUP o competiciones oficiales de CS:GO organizadas por LVP.

**1.4.17. Cesión de derechos de imagen**

Todos los jugadores autorizan la cesión de derechos de imagen a la LVP para su participación en la Assault Division de acuerdo con las condiciones detalladas en: (link)

**1.4.18. Cambio de calendario**

La LVP se reserva el derecho a realizar cambios en el calendario y los horarios de los partidos. En este caso la LVP lo notificará a todos los equipos en la mayor brevedad posible.

**1.5. Código de conducta**

Los jugadores y miembros del equipo deberán mantener siempre la cortesía con sus oponentes, el público y el personal de la LVP. En particular, no se permitirá el comportamiento violento o el lenguaje que atente contra la dignidad de las personas. Los jugadores miembros del equipo deberán tener presente que los partidos se retransmiten y son por tanto accesibles a menores.

Los jugadores y miembros del equipo están en la obligación de conocer el reglamento de la Assault Division LVLUP y prestar atención a las indicaciones de los árbitros durante los partidos.

Los jugadores no podrán tomar sustancias ilegales.

Está prohibido dejarse ganar o jugar mal a propósito para adulterar el resultado del partido, si esto sucede, será revisado por el comité deportivo y se sancionará al jugador y/o equipo.

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

## 2. Equipos

### 2.1. Cambio de logos o grafismos.

Todos los cambios que impliquen grafismos por parte de un equipo se notificarán con una antelación mínima de 7 días. Los logos han de ser aprobados por la LVP y se deberá rellenar en la plantilla oficial caso de modificación en la nomenclatura del equipo.

### 2.2. Abandono de jugadores

Si un jugador abandona su equipo unilateralmente durante la temporada 2020, el jugador no podrá volver a ser inscrito en ninguna competición de LVP hasta la siguiente temporada.

### 2.3. Asesoramiento

Tanto equipos como jugadores pueden pedir una charla de asesoramiento con la LVP, siendo las conversaciones totalmente confidenciales.

### 2.4. Plantillas o documentos no entregados

Si un equipo no entrega la plantilla y documentos necesarios que se hayan pedido antes de la fecha indicada, podrá quedar expulsado de la competición.

### 2.5. Pagos de los premios

Todos los pagos derivados del prizepool se pagarán a los jugadores individualmente. Los premios se repartirán en partes iguales entre todos los jugadores del equipo que hayan disputado al menos 2 partidos de la competición.

Los jugadores que deberán recibir premio serán los responsables de aportar la información solicitada por la organización para efectuar el pago.

#### Distribución de premios por equipo

1º 2.500 €

2º 1.500 €

3º 500 €

4º 500 €

#### Retenciones fiscales.

Todos los premios están sujetos a retención, se descontarán los impuestos aplicables.

### 2.6. Expulsión de un equipo

Si un equipo es expulsado de la liga, todos sus partidos quedarán como perdidos y se sumarán los puntos a los demás equipos.



### 3. Reglamentación en partidos presenciales

#### 3.1. Protocolo de uniforme

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

- Camiseta/Chaqueta del equipo o Uniforme completo del equipo, todos los jugadores deben vestir con el mismo color de camiseta y deberán tener el nombre en la espalda junto con el parche de la LVP.
- Pantalón largo vaquero/oscuero (en caso de no tener uniforme)

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

- Casual Business o Uniforme completo del equipo.

Cualquier miembro que suba al escenario no puede subir en pantalón corto, bañador o chándal que no sea uniforme del equipo, tampoco se podrá estar jugando con cualquier tipo de prenda que cubra la cabeza (gorras, sombrero, bandanas).

#### 3.2. Entrenadores

Los equipos podrán estar acompañados en el escenario por el entrenador durante todo el partido, debiendo usar los cascos y móvil proporcionados por la LVP en todo momento. Los entrenadores están sujetos al mismo código de conducta que los jugadores.

Los entrenadores de los equipos **SÍ** podrán:

- Hablar con los jugadores durante el cambio de bando y pausas tácticas.
- Animar a sus jugadores, con respeto hacia el rival, público y equipo arbitral.
- Guardar o facilitar hardware u otros materiales necesarios para los jugadores.

Los entrenadores de los equipos **NO** podrán:

- Hablar durante las pausas técnicas, ni durante la partida.
- Realizar fotografías o grabar videos dentro de la arena de juego.

#### 3.3. Configuración de la cuenta

Los jugadores deberán configurar su cuenta con la configuración facilitada a la LVP. En el caso de que el jugador no haya proporcionado ninguna configuración a la LVP, deberá hacerlo de manera manual. No se podrá abrir ni ejecutar ningún comando en la consola del desarrollador sin informar a un árbitro previamente. De no ser así, el jugador podrá ser sancionado, llegando incluso a la pérdida del primer mapa.

### 3.4. Durante las pausas técnicas

Los miembros del equipo no podrán hablar entre ellos mientras el juego está pausado, incluido el entrenador.

### 3.5. Desconexión durante el partido

Si durante el partido se produce una desconexión de uno o varios jugadores en la partida, se tendrá en cuenta los siguientes criterios.

- Jugador ya está muerto. Se parará el encuentro al finalizar la ronda y se esperará a que el jugador se reconecte una vez solucionado el problema, siempre dentro del tiempo máx estipulado por pausa técnica.
- Jugador vivo. Si el jugador aún está vivo se tendrá en cuenta los siguientes puntos
  - Si ha pasado menos de un minuto de ronda, ningún jugador ha sufrido daño y se avisa de inmediato a árbitro y/o oponente. Se restaurará la ronda mediante backup cuando el jugador se reconecte.
  - Si un jugador ha sufrido daño durante la ronda, la partida continuará y se pausará al final de la misma. Si el árbitro del encuentro considera que el daño es irrelevante (Ej. Por fuego amigo al salir de base)

En caso de que ocurra un error en la conexión de internet, los árbitros pueden tomar la decisión de reiniciar la partida si lo ven oportuno (se consultará con los entrenadores para tomar la mejor decisión posible).

### 3.6. White Noise

En caso de que los árbitros den la orden, todos los jugadores tendrán que tener activo el white noise y no podrá ser cerrado ni modificado su volumen, esta herramienta ayudará a disminuir el ruido externo, el sonido no molestará pasados unos minutos.

Si el jugador modifica o cierra el white noise sin permiso de los árbitros, podrá ser apercibido e incluso perder el mapa.

### 3.7. Periféricos y hardware

Los jugadores deberán jugar con los auriculares, monitor y ordenador facilitado por la LVP. Los jugadores **están obligados a llevar sus cascos in-ear, teclados, ratones y alfombrillas.**

No podrán acceder al escenario con ningún dispositivo de almacenamiento ni teléfono móvil

### 3.8. Calentamiento

No está permitido hacer calentamiento fuera del servidor oficial de la LVP una vez hayamos iniciado el primer mapa.

### 3.9. Descargas

Queda terminantemente prohibido realizar descargas en los ordenadores facilitados por la LVP sin autorización de los árbitros, de ser así el equipo quedará penalizado con la pérdida del partido.

### 3.10. Redes sociales

No se podrá tener iniciada ninguna red social en el ordenador mientras se esté jugando el partido.

### 3.11. Escenario

Ambos equipos tendrán una zona diferente a la del equipo rival. Ambas zonas estarán lo suficiente separadas para que la comunicación no sea escuchada por el equipo rival. La visibilidad de las pantallas rivales será nula. Las zonas serán de la siguiente manera:

- **Contiene:**
  - Un ordenador por jugador con conexión a Internet
  - Instalado la última versión del juego y TeamSpeak
  - Instalados los drivers de Razer, Logitech, Steelseries, Ozone y ASUS
  - Un monitor por jugador
  - Auriculares insonorizado sin micrófono
  - Auriculares con micrófono
  - Un auricular con micrófono para el coach
  - Sillas
  - Bebidas
- **No contiene:**
  - Ratón
  - Teclado
  - Alfombrilla
  - Cascos in-ear

Ningún jugador ni personal del staff del equipo podrá acceder a escenario sin el permiso de los árbitros. El acceso a este sin permiso será sancionado. Las zonas contarán con cámaras para el mejor seguimiento de la competición las cuales no molestarán el desarrollo de la partida ni a los jugadores.

Deberán acceder los cinco (5) jugadores que disputen el partido y configurar sus respectivos periféricos y cuentas. Para ello tendrán 15 minutos como mínimo para configurarlo todo. Los coaches también pueden subir para ayudar a los jugadores a configurar y ofrecerles material. Una vez configurado todo, no se podrán tener bolsas/mochilas en la zona de juego, estas se deberán llevar al backstage. El árbitro establecerá el tiempo máximo que vea oportuno, si un jugador supera ese tiempo tendrá que acabar de configurar en partida y no se podrá poner pausa.

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

Entre partidas se abandonará el escenario y se deberá ir a la zona de backstage que tengan reservada. Los jugadores tendrán un descanso mínimo de cinco (5) minutos, estando disponibles todos cuando haya transcurrido 4 de los 5 minutos, y no podrán abandonar el backstage sin notificarlo a los árbitros y que estos le den permiso. Una vez indique el árbitro la vuelta a la zona de juego, tendrán un minuto para volver a salir a la zona de juego. Si un jugador abandona la zona de juego o el backstage sin permiso de un árbitro por la razón que sea, será sancionado.

## 4. Árbitro

### 4.1. Autoridad del árbitro

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

### 4.2. Decisiones del árbitro

Las decisiones serán tomadas según el mejor criterio del árbitro de acuerdo a las reglas de juego, el reglamento de la liga y el espíritu del juego y se basarán en la opinión del árbitro, quien tiene la discreción para tomar las decisiones adecuadas dentro del marco de las reglas de juego.

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

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

### 4.3. Medidas disciplinarias

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

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

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

#### 4.4. Interferencia externa en presenciales

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

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

## 5. Normativa General

### 5.1. Patrocinios

Un equipo de la Assault Division LVLUP puede suscribir contratos de patrocinio, estos deberán ser notificados a LVP incluyendo el material gráfico para incluirlo en la web. En caso de que el patrocinio acabe, deberá ser notificado para que sea eliminado. Los equipos en ningún caso podrán suscribir contratos de patrocinio con empresas que operen en los siguientes sectores (ya sea por canales tradicionales u online):

- **Webs de sustancias ilegales.**
- **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, o que por cualquier otra causa, supongan un incumplimiento de las Condiciones de Uso de Valve.
- **Venta de armas o munición.**
- **Pornografía o productos eróticos.**
- **Tabaco y productos relacionados con éste.**

En caso de duda sobre un patrocinio, se deberá notificar a LVP para que asesore en la decisión.

### 5.2. Derecho de modificación

La LVP se reserva el derecho a modificar las normas en cualquier momento que sea necesario con el fin de garantizar el juego limpio y la integridad de la competición

### 5.3. Aceptación de documento

Todos los jugadores y equipos que disputen la Assault Division LVLUP, aceptarán automáticamente todo lo expuesto en este reglamento

#### **5.4. Apuestas**

Cualquier miembro de un equipo no puede participar en apuestas sobre la Assault Division LVLUP, sea cual sea el sitio web.

#### **5.5. Lista de Sanciones**

Consulta el Drive con las sanciones de esta temporada.

<https://goo.gl/58BHYv>

#### **5.6. Lista de Sancionados**

Consulta el Drive con las sanciones de Assault Division LVLUP.

<https://goo.gl/1y8VKU>

#### **5.7. Alineaciones titulares**

Consulta el Drive con las alineaciones de cada jornada.

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/12FeyBToOGwkl34ybJpr892pLBXgPkmUNG4BjCVv05NE/edit>