



ANEXO I al contrato de licencia de Superliga Orange de LoL

LVP, Liga de Videojuegos Profesional
REGLAMENTO OFICIAL

Temporada 2020 - Periodo de Primavera



Estructura general de Superliga Orange	4
Liga regular	4
Formato	4
European Masters	4
Sistema de clasificación	4
Plantillas	4
Alineaciones	5
Criterios de desempate	6
Finales	7
Formato	7
Emparejamientos	7
Promoción/Relegación	8
Formato	8
Emparejamientos	9
Normativa de inscripción de jugadores	9
Sanciones de Riot Games	9
Ventana de inscripción de jugadores a la liga.	9
Normativa de partidos	12
Servidor de juego	12
Acceso a la sala de juego	12
Asistencia	12
Cambio en los horarios	12
Nombre dentro de juego	12
Amonestación por retraso	13
Incomparecencia en los partidos.	13
Funcionamiento de elección de lado	13
Uso de las pausas/desconexiones	13
Reprogramación de partidos por causa mayor	14
Colocación, placeholder y picks/bans	14
Espectadores en partida	15
Campeones baneados	15
Skins	15
Normativa del TeamSpeak	15
Comprobación de identidades	15
Prohibición de streaming	15
Cesión de derechos de imagen	16
Victoria por causas externas	16
Cambio de calendario	17
Código de conducta	17
Equipos	18
Cambio de logos o grafismos.	18

Abandono de jugadores	18
Asesoramiento	18
Plantillas o documentos no entregados	18
Pagos a los equipos.	18
Expulsión de un equipo	18
Reglamentación en partidos presenciales	19
Protocolo de uniforme	19
Entrenadores	19
Configuración de la cuenta	19
Durante las pausas	20
Desconexión durante el partido	20
Fase de Picks y bans	20
White Noise	20
Periféricos y hardware	21
Descargas	21
Redes sociales	21
Escenario	21
Árbitro	23
Autoridad del árbitro	23
Decisiones del árbitro	23
Medidas disciplinarias	23
Interferencia externa en presenciales	23
Normativa General	25
Patrocinios	25
Derecho de modificación	25
Aceptación de documento	25
Apuestas	25
Lista de Sanciones	25
Lista de Sancionados	26
Alineaciones titulares	26
Reglamento ERL	26

1. Estructura general de Superliga Orange

1.1. Liga regular

1.1.1. Formato

Formada por dos periodos de competición (primavera y verano) y por **diez (10) equipos** que jugarán durante **dieciocho (18) jornadas** con ida y vuelta, siendo cada partido al **mejor de un (1) mapa**. Las jornadas se disputarán en un día con 5 partidos y se jugará los lunes y miércoles, sumando el jueves en caso de Superweek.

Al finalizar cada fase regular, los **6 equipos mejor clasificados** jugarán la fase final, clasificándose el seed 1 y 2 a semifinales directamente.

Temporada 2020 - Periodo de Primavera -> del 23 de enero al 29 de marzo.

Temporada 2020 - Periodo de Verano -> del 1 de junio al 23 de agosto.

1.1.2. European Masters

Superliga Orange concederá tres plazas en cada periodo para el torneo europeo organizado por Riot Games.

Los dos equipos finalistas de la temporada de primavera accederán directamente a la fase de grupos del European Masters.

El primer clasificado de la fase regular irá a la fase de apertura de European Masters. En caso de que el primer clasificado de la fase regular llegue a la final, será el segundo clasificado de la fase regular quien irá a la fase de apertura de European Masters. En caso de que el segundo clasificado de la fase regular llegue a la final, será el tercer clasificado de la fase regular quien irá a la fase de apertura de European Masters.

1.1.3. Sistema de clasificación

La clasificación se realizará de manera ordinal de mayor a menor número de victorias obtenidas durante las dieciocho (18) jornadas de la fase regular.

1.1.4. Plantillas

Todos los equipos estarán obligados a tener siete (7) jugadores al inicio de la temporada y un entrenador. Es posible tener hasta **diez (10) jugadores por equipo** (el entrenador no podrá formar parte de los jugadores y no podrá jugar partidos). Los jugadores tienen que tener como **mínimo dieciséis (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 **residentes y que estén físicamente** en España tendrán que tener un contrato laboral vigente con la entidad titular de la licencia con la que compite el equipo, que deberá ser en todo caso una sociedad de capital (el equipo).

Los jugadores y entrenador **no residentes** en España deberán estar contratados ajustándose a la legislación vigente en el territorio correspondiente. Estos contratos deberán estar vigentes durante todo el periodo de competición.

Todos los jugadores han de ser mínimo Diamante 5 en la temporada actual o en la anterior, en caso contrario no podrán ser inscritos en la plantilla.

Solo se permite tener dos (2) jugadores que no sean residentes europeos dentro de la plantilla activa, salvo casos excepcionales aprobados por la LVP.

En el caso de jugadores sin nacionalidad española desarrollando la actividad en España, para poder participar en la competición deberá cumplirse uno de estos dos casos:

- **Jugadores extracomunitarios.** Será un requisito indispensable para poder participar en la competición, estar en disposición de la correspondiente autorización para residir y trabajar en España y haber formalizado el contrato laboral entre el jugador y el equipo o un contrato compatible con la estancia por estudios.
Se deberá acreditar la vigencia de los mencionados permisos y autorizaciones durante todo el periodo de competición correspondiente.
- **Jugadores comunitarios.** Será un requisito indispensable acreditar la posesión del permiso de residencia en España y haber formalizado un contrato laboral vigente entre el jugador y el equipo durante el transcurso de la competición.

1.1.5. Alineaciones

La alineación titular del equipo estará integrada por los cinco (5) jugadores titulares de la plantilla. El equipo podrá sustituir a jugadores entre mapas en los partidos a Bo3 o Bo5 que formen parte de la

plantilla, sin más limitaciones que las relativas a la alineación de extranjeros y avisando con 3 minutos como máximo tras la explosión del nexo.

El manager o entrenador debe avisar en caso de modificación de la alineación titular como mínimo a las 22:00h del día antes de un partido oficial y **todas las alineaciones serán públicas a las 13:00h del día del partido oficial**, en caso de no avisar la alineación para el próximo partido será la usada en la jornada anterior. Esta notificación se realizará vía email a arbitros@lvp.es, salvo indicación de la LVP en otro sentido.

1.1.6. Criterios de desempate

En el caso de empate a victorias en la clasificación, se seguirán los siguientes criterios:

- **Empates entre dos equipos.** Se tendrán 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, 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, 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 un menor tiempo medio de partida en sus victorias entre los tres equipos 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 resolverá usando los criterios anteriores (Empates entre dos o tres equipos).
En caso de empate cuádruple se realizará un bracket simple a Bo1 entre los equipos empatados.

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, tendrá la decisión de elegir en qué lado quiere jugar.

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 seis equipos clasificados para las Finales del periodo, se enfrentarán en un bracket simple, donde el seed 1 y 2 pasarán a semifinales directamente.

El equipo con seed 3 podrá elegir a su rival en cuartos de final entre el equipo con seed 5 y seed 6. El equipo con seed 4 se enfrentará al equipo que no haya sido elegido por el equipo con seed 3.

Una vez finalizados los cuartos de final, en semifinales, el seed 1 elegirá a qué equipo quiere enfrentarse de los dos ganadores de cuartos de final, el seed 2 se enfrentará al equipo que no haya sido elegido por el equipo con seed 1.

Todos los partidos se jugarán al mejor de cinco (5) mapas. El equipo con mayor seed de la fase regular escogerá el primer lado del mapa, los demás lados los escogerá el equipo que pierda el mapa anterior.

1.2.2. Emparejamientos

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

- **Cuartos #1:** 4º vs 5º/6º
- **Cuartos #2:** 3º vs 5º/6º
- **Semifinal #1:** 1º vs Ganador Cuartos #1/Ganador Cuartos #2
- **Semifinal #2:** 2º vs Ganador Cuartos #1/Ganador Cuartos #2

1.3. Promoción/Relegación

1.3.1. Formato

Al finalizar cada split de Superliga Orange se repartirán la siguiente cantidad de puntos de campeonato, según la posición en la que figure el equipo al finalizar el split (playoffs inclusive).

Posición	Primavera	Verano
1°	100	100
2°	90	90
3°-4°	75	75
5°-6°	55	55
7°	40	40
8°	30	30
9°	20	20
10°	10	10

Al finalizar el split de verano, se generará una clasificación en base a estos puntos de campeonato, los equipos que ocupen la novena y décima posición en esta clasificación deberán enfrentarse entre sí en la "última oportunidad".

El equipo perdedor de la "última oportunidad" se enfrentará al equipo aspirante por una plaza en la Superliga Orange 2021, siempre que el equipo vencedor cumpla con los requisitos mínimos exigidos por la LVP. Todos estos partidos se jugarán al mejor de cinco encuentros y según la reglamentación de partidos online descritos en el punto 1.5.

En caso de empate en la clasificación final de puntos de campeonato generada al final de la temporada 2020, el equipo con mayor cantidad de puntos obtenida en el split de verano quedará por delante.

1.3.2. Emparejamientos

- **Última oportunidad:** 9º vs 10º (en base a la clasificación final de puntos de campeonato)
- **Promoción/Relegación:** Perdedor última oportunidad vs Equipo Aspirante

1.4. Normativa de inscripción de jugadores

1.4.1. Sanciones de Riot Games

Antes de iniciar cada periodo y durante los mismos, se aplicarán sanciones a los jugadores que incumplan el código de invocador del League of Legends.

- Account Sharing (Compartir tu cuenta con otra persona)
- EloBoosting (Subir una cuenta de ELO de otra persona)
- Comportamiento no ejemplar dentro del juego
- Hacking (Utilizar programas ilegales)
- Ban temporal o permanente de la cuenta principal.

Una vez comunicada una inscripción a la plantilla, se comprobará por parte de Riot Games que el jugador cumple con el código de invocador, en caso de que incumpla, los equipos afectados serán advertidos y el jugador podrá ser cambiado en un plazo de 24 horas desde que se comunique.

1.4.2. Ventana de inscripción de jugadores a la liga.

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

- **Pretemporada:** Para el periodo de primavera 2020, el plazo límite para comunicar las incorporaciones a la plantilla que competirá en LVP es el **7 de enero 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.
- Documentación que acredite que el jugador está desarrollando la actividad conforme a la legislación correspondiente al territorio donde

desarrolla su actividad.

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

El equipo asegurará la asistencia del jugador al Media Day, excepto en casos de fuerza mayor en el que el equipo justifique la ausencia del jugador y se entregue el material solicitado por LVP.

En caso de no tener el contenido solicitado no podrá jugar hasta que lo tenga.

El equipo podrá llevar al Media Day a jugadores que no estén cubiertos por la LVP y se les realizará el contenido audiovisual, asumiendo el equipo los costes de desplazamiento.

En caso de no poder asistir al Media Day el equipo deberá realizar fotografías de estudio del jugador. Guía de fotografía -> <https://goo.gl/5B7QyE>

Si el jugador es extracomunitario, además de cumplir los mismos requisitos que cualquier otro jugador inscrito, para proceder a su inscripción deberá de:

- Estar en disposición de una autorización para residir y trabajar en España.
 - Tener un contrato laboral de acuerdo con la legalidad vigente.
-
- **Periodo de incorporaciones regulado:** Cada equipo podrá realizar 2 incorporaciones a la plantilla durante cada periodo en cualquier momento 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 del lunes. En caso de la jornada del miércoles se tendrá que avisar antes del **lunes a las 12:00h**.
 - ✓ No se podrá incorporar ningún jugador una vez comience la jornada 16 por ningún motivo. El último día para incorporar jugadores será el 9/03/2020.
 - ✓ 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 Superliga Orange desde su último partido disputado.
 - ✓ Para poder inscribir al jugador en la plantilla tendrá que entregarse toda la documentación requerida.

- ✓ Los jugadores que no entreguen el material audiovisual requerido solo podrán jugar dos (2) partidos. En caso de no tenerlo no podrá ser alineado como titular.

Documentación a entregar: Los equipos deberán entregar toda la documentación requerida del jugador para inscribirlo en la plantilla:

- Rellenar sus datos personales en la ficha online proporcionada por la LVP.
 - Fotografías de estudio del jugador. Guía de fotografía -> <https://goo.gl/5B7QyF>
 - Fotocopia DNI o pasaporte del jugador.
 - Documentación que acredite que el jugador está desarrollando la actividad conforme a la legislación correspondiente al territorio donde desarrolla su actividad.
- **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 oficial de Riot Games. 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 incorporaciones a la plantilla y deberá firmarse con otro entrenador en un plazo de dos (2) semanas desde la fecha en que se comunique la destitución del anterior.

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 incorporaciones de jugadores, la LVP podrá hacer públicos todos los jugadores de las plantillas.

1.5. Normativa de partidos

1.5.1. Servidor de juego

Todos los partidos disputados en competiciones online se jugarán en el servidor de torneos, cada jugador tendrá una cuenta exclusiva con todo desbloqueado.

1.5.2. Acceso a la sala de juego

Los equipos deberán entrar a la sala que indique el árbitro por Teamspeak.

1.5.3. Asistencia

Los jugadores deberán estar disponibles **30 minutos** antes de la hora prevista para su partido y dentro del servidor de Teamspeak. En ese momento los jugadores deberán tener el último parche actualizado y las opciones de partida correctamente configuradas.

Los partidos Bo3/Bo5 deben jugarse seguidos, entre mapas habrá 5 minutos como máximo de descanso tras finalizar la partida y los jugadores deberán entrar a la misma partida.

1.5.4. 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.

1.5.5. 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 invocador no sea aceptado para que lo modifique.

Es obligatorio que los jugadores tengan su nombre de invocador de la siguiente forma: **TAG del equipo + Nick** (Ejemplo: Pain Pedro).

El TAG del sistema de equipos debe estar deshabilitado a la hora de disputar un partido oficial.

El nombre de invocador deberá ser el mismo para todo el periodo de competición, en caso de querer cambiarlo se deberá notificar a la LVP para su aprobación, que investigará junto a Riot Games si hay algún tipo de irregularidad. De no existir tal irregularidad se autorizará el cambio de nombre.

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

1.5.6. Amonestación por retraso

Los cinco jugadores deberán estar en el servidor del juego y **TeamSpeak desde el final de la partida anterior programada a su partido**. En el supuesto que transcurridos 5 minutos de la hora de citación, los cinco jugadores no estén presentes, el equipo recibirá una sanción. El equipo podrá sustituir al jugador o jugadores ausentes por otros miembros de la plantilla, 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.

1.5.7. 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 en caso del primer partido de la jornada o quince (15) minutos a partir del final de la partida anterior de la jornada, 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 otros miembros de la plantilla, 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 la partida.

1.5.8. Funcionamiento de elección de lado

El equipo con rol de "local" será quien tendrá poder de elección de lado en el mapa. Esta elección deberá notificarse antes de las 22:00h del día anterior a cada partido mediante mail a arbitros.lol@lvp.es, hora a la que se hará pública esta elección. En caso de no recibir notificación, el lado seleccionado por defecto será el azul.

1.5.9. 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.

Cada equipo tiene 5 minutos de pausa en cada mapa. En el caso de que se supere los 5 minutos el partido deberá continuar si el árbitro lo indica.

Los equipos pueden pedir la derrota antes del minuto 20 de partido si ocurre un problema de desconexión con algún jugador y no puede volver. En este caso el árbitro encargado tendrá que aprobarlo y todos los jugadores tendrán que abandonar la partida.

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.

1.5.10. 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.

1.5.11. Colocación, placeholder y picks/bans

Al entrar a la partida los jugadores deben colocarse correctamente por orden de Top, Jungla, Mid, Adc, Support.

Cada jugador deberá compartir su pantalla en la fase de picks y bans con el árbitro de la partida a través de la plataforma Jitsi, en caso de no hacerlo no podrá realizar reclamaciones en caso de error en su pick por la causa que sea.

Una vez los campeones sean fijados, los jugadores tendrán que completar los cambios de campeón y hechizos de invocador antes de que el contador llegue al segundo 20, de no ser así serán sancionados.

1.5.12. Espectadores en partida

Solo está permitido que los 5 jugadores alineados estén dentro de la sala de partido.

1.5.13. Campeones baneados

Un campeón que haya salido recientemente o haya sido modificado por completo (rework), estará baneado durante la siguiente semana de competición. La LVP podrá prohibir un campeón en caso de que éste sufra problemas/bugs, avisando previamente a todos los equipos en el menor tiempo posible.

1.5.14. Skins

Todas las skins estarán disponibles excepto si en algún momento puntual de la temporada se avisa de que una skin no puede jugarse puesto que provoque un bug visual en el juego.

1.5.15. 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.

1.5.16. 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.

1.5.17. Prohibición de streaming

Todos los jugadores de la plantilla y entrenador, no podrán realizar stream en horario de emisión de la Superliga Orange de LoL o competiciones oficiales de LoL organizadas por LVP.

No se podrá realizar stream de LoL desde un canal del equipo mientras haya emisión de la Superliga Orange de LoL o competiciones oficiales de LoL organizadas por LVP.

1.5.18. Cesión de derechos de imagen

Los equipos que participan en la Superliga Orange 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. así como para su utilización por los patrocinadores de la Superliga Orange, siempre que se trate de material promocional de la misma y aparezcan varios jugadores participantes en la competición.

Para dar cumplimiento a esto, los equipos deberán haber adquirido los derechos de imagen de cada uno de sus jugadores y cederlos a la LVP en los términos descritos en el párrafo anterior.

Es obligatorio que mínimo un miembro de la plantilla tenga la disponibilidad de realizar la entrevista con cámara.

Durante la temporada se realizarán contenidos entorno a los jugadores, dichos contenido pueden incluir entrevistas a los mismos, que **deben ser contestadas de manera obligatoria** en un máximo de 48 horas desde que se les envían las preguntas.

1.5.19. Victoria por causas externas

En el caso extremo de que ocurra un imprevisto técnico y no se pueda continuar jugando, 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 torretas. La diferencia de torretas derribadas es de 7 o más.

- Diferencia de inhibidores. La diferencia de inhibidores derribados es de 2 o más.

- Diferencia de torretas de nexo. La diferencia de torretas de nexo es de 2.

- Situación de victoria. En el momento de la pausa, el árbitro considera que el resultado de la partida no puede ser otro que la victoria de uno de los equipos.

1.5.20. 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.

El horario de los partidos de la última jornada se colocarán una vez finalizada la penúltima jornada de liga.

1.6. 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 Superliga Orange 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 el split de primavera de la temporada 2020, el jugador no podrá volver a ser inscrito en ninguna competición de LVP hasta el próximo split.

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 ser sancionado según los hechos acaecidos.

2.5. Pagos a los equipos.

Todos los pagos derivados del sistema de incentivos con los que la LVP se ha comprometido en la licencia se abonarán a los equipos.

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.
- 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 hasta por 2 entrenadores en la fase de picks y bans, una vez finalizada los entrenadores deberán abandonar el escenario. Los entrenadores están sujetos al mismo código de conducta que los jugadores.

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

- Hablar con los jugadores hasta que termine la fase de picks y bans.
- 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:

- Dar información estratégica del rival a sus jugadores durante el transcurso del mapa.
- Realizar fotografías o grabar videos dentro de la arena de juego.

3.3. Configuración de la cuenta

Los jugadores deberán configurar su ordenador y cuenta de juego junto a las runas antes de empezar su partido.

3.4. Durante las pausas

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

3.5. Desconexión durante el partido

Si se produce una desconexión de uno o varios jugadores se parará la partida hasta que el jugador vuelva a jugar en perfectas condiciones.

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.

3.6. Fase de Picks y bans

Los picks y bans empezarán con la orden de un árbitro. En caso de empezar sin el consentimiento de un árbitro, éste podrá reiniciar la partida. Los picks y bans hechos hasta el momento no serán válidos, y en el reinicio no será obligatorio repetir los picks y bans hechos hasta el momento.

En caso de un error/bug del cliente a la hora de pickear, se deberá notificar al árbitro con antelación antes de que pase el turno actual y el árbitro podrá tomar la decisión de reiniciar la fase desde ese momento.

La interrupción de picks y bans de forma intencionada y sin notificar a los árbitros será sancionado. Cualquier actividad que se haga una vez se hayan interrumpido los picks y bans aumentará la sanción posible. Salirse de picks y bans sin la aceptación del árbitro contará también como si no se hubiera notificado y se aplicarán las sanciones correspondientes a este hecho.

El jugador debe asegurarse de tener bien las runas seleccionadas antes del inicio de la partida. Una vez iniciada la partida, no se podrá reiniciar por problemas con las runas.

Los hechizos de invocador y los campeones deberán estar cambiados y puestos de forma correcta antes de que el contador final llegue a 20 segundos. Cualquier cambio que se haga después será sancionado.

Los entrenadores deberán abandonar la zona de juego y regresar al backstage una vez finalice el contador final. Para ello, antes deberán saludar al entrenador rival.

3.7. 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.

3.8. 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

3.9. 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 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 Superliga Orange 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 apuestas por dinero real:** Cualquier web que ayuda o incita a las apuestas en eventos deportivos, en eventos de eSports y/o permite apostar en juegos de casino, incluido el poker.
- **Webs 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 eloboosting,** 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 Riot Games.
- **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 Superliga Orange, aceptarán automáticamente todo lo expuesto en este reglamento

5.4. Apuestas

Cualquier miembro de un equipo no puede participar en apuestas sobre la Superliga Orange, sea cual sea el sitio web.

5.5. Lista de Sanciones

Consulta el Drive con las sanciones de esta temporada. [Sanciones](#)

5.6. Lista de Sancionados

Consulta el Drive con las sanciones de Superliga Orange. [Sancionados](#)

5.7. Alineaciones titulares

Consulta el Drive con las alineaciones de cada jornada. [Alineaciones](#)

5.8. Reglamento ERL

Este reglamento es complementario al reglamento común de todas las ERLs publicado por Riot Games, y cuyos puntos deben ser cumplidos por los participantes de igual forma.