**ANEXO I al contrato de licencia de**

**Liga Master Flow**

**League of Legends**

LVP, Liga de Videojuegos Profesional

**REGLAMENTO OFICIAL**

Temporada 2020





1 [**Estructura general de Liga**](#_heading=h.1fob9te) **Master Flow**

1.1 [Liga regular](#_heading=h.3znysh7)

1.1.1 [Formato](#_heading=h.2et92p0)

1.1.2 [Ascenso/Descenso](#_heading=h.1rvwp1q)

1.1.3 [Sistema de clasificación](#_heading=h.tyjcwt)

1.1.4 [Plantillas](#_heading=h.3dy6vkm)

1.1.5 [Alineaciones](#_heading=h.1t3h5sf)

1.1.6 [Criterios de desempate](#_heading=h.4d34og8)

1.2 [Finales](#_heading=h.2s8eyo1)

1.2.1 [Formato](#_heading=h.3rdcrjn)

1.2.2 [Emparejamientos](#_heading=h.26in1rg)

1.3 [Normativa de inscripción de jugadores](#_heading=h.lnxbz9)

1.3.1 [Sanciones de](#_heading=h.35nkun2) Riot Games

1.3.2 [Ventana de inscripción de jugadores a la liga.](#_heading=h.1ksv4uv)

1.3.3 [Restricción de jugadores](#_heading=h.44sinio)

1.4 [Normativa de partidos](#_heading=h.2jxsxqh)

1.4.1 [Servidor de juego](#_heading=h.z337ya)

1.4.2 Nombre de Invocador

1.4.3 Etiquetas en el Nombre de Invocador

1.4.4 [Ilegalidades dentro del juego](#_heading=h.3j2qqm3)

1.4.5 [Asistencia](#_heading=h.1y810tw)

1.4.6 [Cambio en los horarios](#_heading=h.4i7ojhp)

1.4.7 [Amonestación por retraso](#_heading=h.1ci93xb)

1.4.8 [Incomparecencia en los partidos.](#_heading=h.3whwml4)

1.4.9 Formato de la partida

1.4.10 Inicio de partida

1.4.11 Restricciones a elementos del juego

1.4.12 Funcionamiento de selección y bloqueo

1.4.13 Intercambio de campeones

1.4.14 Reprogramación de partidos por causa mayor

1.4.15 [Uso de las pausas/desconexiones](#_heading=h.qsh70q)

1.4.16 Reanudación de la partida

1.4.17 Reinicio de la partida

1.4.18 Victoria por partida otorgada

1.4.19 [Espectadores en partida](#_heading=h.3as4poj)

1.4.20 [Normativa del TeamSpeak](#_heading=h.1pxezwc)

1.4.21 [Comprobación de identidades](#_heading=h.49x2ik5)

1.4.22 [Prohibición de streaming](#_heading=h.2p2csry)

1.4.23 [Cesión de derechos de imagen](#_heading=h.147n2zr)

1.4.24 [Cambio de calendario](#_heading=h.3o7alnk)

1.5 [Código de conducta](#_heading=h.23ckvvd)

2 [**Equipos**](#_heading=h.ihv636)

2.1 [Cambio de logos o grafismos](#_heading=h.32hioqz)

2.2 [Abandono de jugadores](#_heading=h.1hmsyys)

2.3 [Propiedad](#_heading=h.41mghml) del equipo

2.4 [Plantillas o documentos no entregados](#_heading=h.2grqrue)

2.5 [Pagos a los equipos](#_heading=h.vx1227)

2.6 [Expulsión de un equipo](#_heading=h.3fwokq0)

3 [**Reglamentación en partidos presenciales**](#_heading=h.1v1yuxt)

3.1 [Protocolo de uniforme](#_heading=h.4f1mdlm)

3.2 [Entrenadores](#_heading=h.2u6wntf)

3.3 [Configuración de la cuenta](#_heading=h.19c6y18)

3.4 [Durante las pausas técnicas](#_heading=h.3tbugp1)

3.5 [Desconexión durante el partido](#_heading=h.28h4qwu)

3.6 [White Noise](#_heading=h.nmf14n)

3.7 [Periféricos y hardware](#_heading=h.37m2jsg)

3.8 [Descargas](#_heading=h.1mrcu09)

3.9 [Redes sociales](#_heading=h.46r0co2)

3.10 [Escenario](#_heading=h.2lwamvv)

4 [**Árbitro**](#_heading=h.111kx3o)

4.1 [Autoridad del árbitro](#_heading=h.3l18frh)

4.2 [Decisiones del árbitro](#_heading=h.206ipza)

4.3 [Medidas disciplinarias](#_heading=h.4k668n3)

4.4 [Interferencia externa en presenciales](#_heading=h.2zbgiuw)

5 [**Normativa General**](#_heading=h.1egqt2p)

5.1 [Patrocinios](#_heading=h.3ygebqi)

5.2 [Derecho de modificación](#_heading=h.2dlolyb)

5.3 [Aceptación de documento](#_heading=h.sqyw64)

5.4 [Apuestas](#_heading=h.3cqmetx)

**1.- Estructura general de la Liga Master Flow**

**1.1 Liga regular**

**1.1.1 Formato**

Formada 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 los jueves y viernes. Todos los partidos deben ser disputados dentro del país en el que se disputa la Liga Master Flow.

Al finalizar cada temporada los equipos se ubicarán en la siguiente tabla y se les entregarán los puntos de Liga correspondientes a su posición.

|  |
| --- |
| **PUNTOS DE LIGA** |
| Posición | Apertura | Clausura |
| 1° Puesto | 20 | 26 |
| 2° Puesto | 12 | 13 |
| 3° Puesto | 9 | 10 |
| 4° Puesto | 9 | 10 |
| 5° Puesto | 6 | 6 |
| 6° Puesto | 6 | 6 |
| 7° Puesto | 4 | 4 |
| 8° Puesto | 3 | 3 |
| 9° Puesto | 2 | 2 |
| 10° Puesto | 1 | 1 |

El séptimo, octavo, noveno y décimo puesto, serán los definidos en la Fase Regular.

Los puntos de victoria obtenidos  por un equipo en la Fase Regular de Temporada Apertura no suman o se tienen en cuenta en la Fase Regular de la Temporada Clausura.

Los seis (6) equipos mejor clasificados jugarán las Finales de la Liga Master Flow, la cual consistirá de dos (2) partidos de cuartos de final online, dos (2) partidos de semifinales online y una final presencial.

El primer, segundo, tercer, cuarto, quinto y sexto puesto se determinarán según la posición que alcancen en la fase de Playoffs.

**1.1.2 Ascenso/Descenso**

 A) **Promoción, relegación y descalificación de Liga Master Flow a Liga Latinoamericana de Riot Games.**

Al finalizar las dos temporadas el equipo con más puntos sumados de Liga Master Flow tendrá la oportunidad de disputar un puesto en la Liga Latinoamericana de Riot Games por medio de una competencia, el formato y detalles de la misma serán publicadas por Riot Games.

**- Equipos participantes de Liga Nacional que a la vez son parte de una organización de Liga Latinoamérica (total o parcial).**

En caso de que un equipo de Liga Nacional, que a la vez sea propiedad de un equipo participante de Liga Latinoamericana de Riot Games, se convierta en campeón de una Liga Nacional, dicho equipo no será elegible para participar en el evento regional de ligas nacionales o en el Torneo de Promoción de Liga Latinoamérica, debiendo ceder su lugar al equipo mejor clasificado siguiente que no sea propiedad de un equipo de Liga Latinoamérica. La Liga se reserva el derecho ante cualquier resolución respecto a la propiedad de un equipo.

**Ej**: La organización Ejemplo Esports que posee un equipo participante en Liga Latinoamérica, y a la vez posee un equipo en la Liga Nacional Argentina, este equipo no será elegible para participar del evento regional de Ligas Nacionales. Por ello, en caso de obtener la clasificación más alta en su respectiva Liga Nacional, cederá su lugar al mejor equipo clasificado siguiente en dicha Liga Nacional de acuerdo al formato de clasificación de dicha Liga. Dicho equipo siguiente no podrá ser otro equipo propiedad de una organización de Liga Latinoamérica o un equipo franquicia que ya tenga un equipo clasificado en otra Liga Nacional.

**- Equipos participantes de Liga Nacional que no son parte de una organización de Liga Latinoamérica, pero si de una franquicia (total o parcial).**

Si un equipo Franquicia (Equipo con representación en 2 o más Ligas Nacionales) llegase a quedar campeón en más de una Liga Nacional, solo podrá entrar a la etapa de regionales de Ligas Nacionales una de sus escuadras. El propietario del equipo Franquicia tendrá la facultad de elección para decidir cuál de sus escuadras participará en la etapa regional en representación de su franquicia, mientras que el equipo que no sea escogido no será elegible cediendo su lugar al mejor equipo clasificado siguiente de su Liga Nacional de acuerdo al formato de clasificación de dicha Liga. El propietario del equipo Franquicia deberá notificar a la Liga a más tardar 48 Hrs luego de finalizada la última fecha de la Liga Nacional donde su último equipo logró la clasificación.

**Ej**: La organización Ejemplo Esports posee un equipo en la Liga Nacional Argentina y otro en Liga Nacional Chilena, pero no posee un equipo participante en Liga Latinoamérica. Sólo uno de sus equipos de Liga Nacional será elegible para participar del evento regional de Ligas Nacionales. Por ello, en caso de que ambos equipos obtengan la clasificación más alta en sus respectivas Ligas Nacionales, si el propietario selecciona al equipo de Liga Nacional Chilena para que represente a su Franquicia, el equipo no escogido (en este ejemplo el de Liga Nacional Argentina) no será elegible cediendo su lugar al mejor equipo clasificado siguiente en dicha Liga Nacional de acuerdo al formato de clasificación de dicha Liga. Dicho equipo siguiente no podrá ser otro equipo propiedad de una organización de Liga Latinoamérica o un equipo franquicia que ya tenga un equipo clasificado en otra Liga Nacional.

 B) **Promoción, relegación y descalificación del Circuito Nacional Argentina a Liga Master Flow.**

Al finalizar cada una de las fases, fase Apertura y fase Clausura, de la Liga Master Flow, el equipo campeón y el equipo subcampeón del Circuito Nacional Argentino tendrá la oportunidad de disputar un puesto en la Liga Master Flow por medio de una competencia en la que deberá disputar un partido al mejor de cinco (5) juegos. El equipo campeón del Circuito Nacional Argentino se enfrentará contra el equipo que se encuentre en el último puesto de la Liga Master Flow. El equipo subcampeón del Circuito Nacional Argentino se enfrentará contra el equipo que se encuentre en el penúltimo puesto de la Liga Master Flow.

Los equipos que aspiren a subir a la Liga Master Flow provenientes del Circuito Nacional Argentino, tendrán que cumplir con todos los requisitos necesarios para formar parte de la Liga presentando una propuesta de ingreso, mismos que los equipos dentro de la Liga Nacional ya cumplen. El equipo que no cumpla con lo siguiente, no podrá ser aceptado para participar en la promoción a la Liga Master Flow debiendo cederle su puesto al próximo equipo en tabla:

* 1. **Plan de negocios.** En este apartado se debe explicar la estructura organizacional y financiera:
	1. Planes financieros de sostenibilidad
	2. Fuentes de ingresos y estrategias para adquirirlos
	3. Equipo de trabajo que conforma la organización
	4. Esquema legal de la operación
* 2. **Plan deportivo.** Para este punto, los equipos deben mostrar sus resultados competitivos y su plan deportivo con el equipo:
	1. Logros en competencias de relevancia local o internacional.
	2. Plan laboral que el equipo tiene preparado para el desarrollo de sus jugadores: instalaciones, cuerpo técnico y cualquier acción a aplicar para el  desarrollo de talento.
* 3. **Plan de marca.** Aquí los equipos deberán mostrar sus estrategias de imagen y posicionamiento:
	1. Logo e identidad visual
	2. Número de seguidores actuales en redes sociales y/o visitas en sitios propios del club. Alcances e impactos también entran en este punto.
	3. Estrategia para el desarrollo de su marca dentro de la liga y la región.
	4. Estrategias para incrementar sus fans.
* 4. **Reputación actual.** Se debe exponer el historial legal de la organización:
	1. Referencia de participación en otras ligas, proyectos o eventos (enfatizando en el tema de cumplimiento)
	2. Experiencia/reconocimiento de las personas a cargo del equipo.
	3. Demandas recibidas e interpelaciones aplicadas.

**1.1.3 Sistema de clasificación**

Los equipos recibirán un (1) punto por victoria y cero (0) puntos por derrota durante la liga regular. La clasificación se realizará de manera ordinal de mayor a menor en base a los puntos obtenidos durante las dieciocho (18) jornadas.

**1.1.4 Plantillas**

Todos los equipos estarán obligados a tener un plantel mínimo de seis (6) jugadores y máximo de siete (7) jugadores, de los cuales cinco (5) jugadores serán titulares y como mínimo uno (1) será suplente (el entrenador, manager o cualquier persona que no haya sido registrado como jugador por el equipo ante la LVP, no podrá formar parte de los jugadores titulares ni suplentes y no podrá jugar partidos). A su vez deberán tener un (1) responsable administrativo que se denominará **mánager** y un (1) **coach o entrenador**, quienes en conjunto se denominan **Plantel Activo**.

Los jugadores deberán ser, en su cuenta principal sin importar el servidor del que provenga, Diamante 3 o superior. Se validará la liga de cada jugador en clasificatoria Solo/Dúo (Solo Queue *“SoloQ”).*

Para los jugadores que provengan de otro servidor diferente de LAN, se evaluará su cuenta principal en el servidor correspondiente a su región.

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.

Los jugadores titulares y suplentes tienen que tener como mínimo dieciséis (16) años cumplidos para poder disputar un partido oficial. Todo jugador de dieciséis (16) años debe cumplir los diecisiete (17) años para el primero de Septiembre o no podrá ser inscripto.

Todos los jugadores deben encontrarse físicamente dentro de Argentina al momento de disputar un partido de la Liga Master Flow.

Cualquier persona considerada menor de edad, conforme a las leyes de su país, que desee participar en la Liga Master Flow deberá obtener autorización por escrito firmado por sus padres, tutores o representantes legales, quienes asumirán total responsabilidad por los actos llevados a cabo por los menores a su cargo y quienes aceptarán los términos establecidos en el presente documento.

Los jugadores participantes deben poseer la nacionalidad del país donde disputan la Liga Master Flow pudiendo únicamente un equipo tener dos (2) jugadores extranjeros al mismo tiempo en un partido.

Para que un jugador extranjero sea contabilizado como jugador válido, deberán cumplirse los siguientes requisitos:

1. **Residencia:** Todos los jugadores deben encontrarse físicamente dentro de Argentina al momento de disputar un partido de la Liga Master Flow.
2. **Nacionalidad:** Cualquier jugador podrá participar de la Liga Master Flow, sin importar su nacionalidad, mientras cumpla con el requisito anterior.

Los equipos podrán usar cualquier jugador de su plantilla para jugar un partido, atendiendo exclusivamente a la limitación de los extranjeros.

La LVP se reserva el derecho de solicitar cualquier documentación que considere necesaria en cualquier momento de la competencia para comprobar que tales extremos han sido cumplidos.

**1.1.5 Alineaciones**

Todos los jugadores titulares, suplentes y el entrenador tendrán que tener un contrato laboral vigente con la entidad titular de la licencia con la que compite el equipo, que deberá ser una sociedad legalmente constituida (el equipo). Estos contratos deberán estar vigentes durante toda la temporada.

La alineación titular del equipo estará integrada por los cinco (5) jugadores titulares de la plantilla. El equipo podrá sustituir a jugadores titulares por jugadores suplentes entre partidos, sin más limitaciones que las relativas a la alineación de extranjeros.

El manager o entrenador debe enviar a la LVP la alineación titular que disputará el partido del día jueves antes del miércoles previo a la jornada a las 16:00 hs. A su vez deberá enviar la alineación titular que disputará el partido del día viernes antes del jueves previo a la jornada a las 23:00 hs. Cumplido dicho plazo las alineaciones serán notificadas a los equipos participantes.

Si no se presenta la alineación en tiempo y forma para disputar el primer partido del split, el equipo que incumpla perderá el partido. Si no se presenta la alineación en tiempo y forma para los subsiguientes partidos, se anotará la alineación del partido anterior, en caso de que no existiera se le dará el partido por perdido.

En el marco de la final presencial, los equipos deberán comunicarle a la LVP sus alineaciones y la elección del lado en el que disputarán la primera partida cuatro (4) días antes de la fecha de partido a las 16:00 hs.

**1.1.6 Criterios de desempate**

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

1. **Empates entre dos equipos**. Se tendrá en cuenta sus enfrentamientos directos, el equipo que obtuvo más victorias entre ellos ocupará la posición superior en la clasificación. En caso de empate en sus enfrentamientos, se jugará una partida al mejor de una (1) partida para determinar el seed.
2. **Empates entre tres equipos**. Primero se tendrán en cuenta los enfrentamientos directos entre los implicados.

Si un equipo ha obtenido ventaja deportiva sobre los otros dos (2) equipos, ocupará el seed superior sin tener que disputar partido de desempate alguno. Respecto a los dos (2) equipos restantes, si un equipo ha obtenido ventaja deportiva sobre el otro ocupará el seed superior sin tener que disputar partido de desempate alguno.

Si existiese un empate entre dos equipos en esta clasificación se resolverá usando el criterio anterior (“Empates entre dos equipos”). Si persiste el empate triple, se realizará un bracket simple aleatorio al mejor de una (1) partida en donde un equipo pasará a la fase final directamente.

1. **Empates entre cuatro o más equipos**. Primero se tendrán en cuenta los enfrentamientos directos entre los implicados

Si un equipo ha obtenido ventaja deportiva sobre los otros tres (3) equipos, ocupará el seed superior sin tener que disputar partido de desempate alguno. Respecto a los tres (3) equipos restantes se utilizarán los criterios de desempate entre tres (3) o dos (2) equipos.

En caso de empate cuádruple se realizará un bracket doble aleatorio al mejor de una (1) partida 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 sorteo, el equipo que lo gane elegirá el lado.

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 (6) equipos clasificados para las Finales se enfrentarán en un bracket gauntlet.

Los partidos de cuartos de final serán al mejor de 3 partidas. La semifinal serán online al mejor de cinco (5) partidas y la final será presencial mejor de cinco (5) partidas.

El equipo con mejor seed será quién elija el lado en el que la desea jugar la partida en los partidos uno (1) – tres (3) – cinco (5), correspondientemente.

Los equipos podrán sustituir jugadores entre partidas debiendo avisar debidamente a la LVP antes de comenzar la partida siguiente.

**1.2.2 Emparejamientos**

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

* **Cuartos de Final #1: 4º vs 5º**
* **Cuartos de Final #2: 3° vs 6°**
* **Semifinal # 1 : El equipo con el Seed más bajo vs 1°**
* **Semifinal # 2 : El equipo con el segundo Seed más bajo vs 2°**
* **Final: Ganador de Semifinal #1 vs Ganador de Semifinal #2**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **FECHAS FASE ELIMINATORIAS APERTURA** |  | **FECHAS FASE ELIMINATORIAS CLAUSURA** |
| Partido | Fecha | Horario |  | Partido | Fecha | Horario |
| Cuartos de Final #1 | 26 de Marzo | 06:00 p. m. |  | Cuartos de Final #1 | 6 de Agosto | 06:00 p. m. |
| Cuartos deFinal #2 | 27 de Marzo | 06:00 p. m. |  | Cuartos de Final #2 | 7 de Agosto | 06:00 p. m. |
| Semifinal #1 | 3 de Abril | 06:00 p. m. |  | Semifinal #1 | 13 de Agosto | 06:00 p. m. |
| Semifinal #2 | 4 de Abril | 06:00 p. m. |  | Semifinal #2 | 14 de Agosto | 06:00 p. m. |
| Final  | A confirmar | A confirmar |  | Final  | A confirmar | A confirmar |

**\***La LVP se reserva el derecho de modificar los días y horarios según su mejor criterio

**1.3 Normativa de inscripción de jugadores**

**1.3.1 Sanciones de Riot Games**

Aquellos jugadores que tengan su cuenta de League of Legends baneada o posean alguna sanción por parte de Riot Games que les impida participar en torneos de League of Legends no podrán participar en la Liga Master Flow hasta que acabe su sanción.

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

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

1. **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 apertura 2020, el plazo límite para comunicar el roster de jugadores a la LVP es el 20 de Diciembre de 2019 a las 23:59h.

Para la temporada clausura 2020, el plazo límite para comunicar el roster de jugadores a la LVP es el 15 de Mayo de 2020 a las 23:59h.

1. **Periodo de incorporaciones de jugadores regulado**: Cada equipo podrá realizar3incorporaciones a la plantilla durante toda la temporada en cualquier momento siempre y cuando cumplan con los siguientes requisitos:
2. Debe ser presentado a la LVP 48 hs antes del inicio de la partida que disputará.
3. No se podrá incorporar ningún jugador una vez comience la jornada 16 por ningún motivo.
4. **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.
5. **Liberación de plantel**: Con el fin de liberar a un Jugador o un Entrenador de una alineación de la Liga Master Flow, el equipo debe dar por terminado el Acuerdo de Servicios debiendo hacer uso del “Formulario de Baja de Jugador o Entrenador'' Proporcionado por LVP.
6. **Restricción de adquisición de jugadores:** Cualquier jugador que abandone o sea dado de baja de un Plantel Activo de la Liga (por cualquier razón) no podrá volver a formar parte de ese mismo Plantel Activo hasta que transcurra el mínimo de 2 semanas luego de la fecha efectiva de la transacción que resultó en su baja más reciente del Plantel Activo, a menos que le sea otorgado un permiso por escrito por parte de la Liga.
7. **Incompatibilidad de competencias:** Ningún jugador que se encuentre inscripto o participando en una competencia oficial de Riot Games podrá participar en la Liga Master Flow, y viceversa, sin primero acreditar debidamente la desvinculación con el equipo participante en la otra competencia y la baja de la misma. Si podrá participar en otras competencias que no tengan estructura de liga y que se celebren de forma puntual y durante un corto periodo de tiempo, sin interferir con la LVP. Para esto el jugador o jugadores deberán recibir el permiso por escrito del equipo por el que fue contratado y de los oficiales de la Liga Master Flow.

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

* Rellenar la ficha de jugador/coach proporcionada por la LVP.
* Declaración de vinculación proporcionada por LVP, firmado jugador y equipo.
* Fotografías de estudio del jugador: frontal con la camiseta oficial del equipo.
* Fotocopia de DNI o pasaporte del jugador.
* Prueba de Residencia emitida por la autoridad legal competente.

La LVP no inscribirá al jugador/entrenador como miembro de un equipo en tanto no haya recibido dicha documentación, o si la recibe fuera del plazo establecido para cada periodo de incorporación de jugadores.

Luego de la aprobación de la LVP, los intercambios serán considerados efectivos de inmediato.

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

Aun habiendo procedido a su inscripción, la LVP denegará la alineación de un jugador titular en tanto no disponga de toda la documentación audiovisual aquí mencionada.

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

**1.3.3 Restricción de jugadores**

Los miembros de los equipos participantes solo pueden pertenecer a un (1) equipo de las Liga Master Flow al mismo tiempo, sin importar el cargo que ocupen.

Ningún jugador que forme parte de un Plantel Activo de una Liga Nacional de LVP podrá ser contratado por otro equipo participante de otra Liga Nacional de LVP durante la misma temporada, a menos que le sea otorgado un permiso por escrito por parte de la LVP y exista un acuerdo de cesión de jugador entre los dueños de ambos equipos.

Cualquier jugador (titular o suplente) que haya superado los dos (2) partidos jugados en la Liga Master Flow, no podrá jugar competencias de ascenso con otro equipo hasta la siguiente temporada.

Los suplentes no podrán participar en la Final de la Liga Master Flow si han jugado la fase final de Ascenso/Descenso con otro equipo.

Los jugadores suplentes pueden acudir al Media Day donde la LVP realizará el contenido audiovisual oficiales, asumiendo el equipo los costes de desplazamiento. En caso de no acudir al Media Day, los jugadores que jueguen más de dos (2) partidos tendrán que realizar el contenido oficial de LVP para poder jugar de nuevo.

**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 torneo de Riot Games, con el último parche disponible.

Los campeones que no hayan estado disponibles en el servidor en vivo por más de 1 semana serán restringidos automáticamente. Los campeones que hayan sido sometidos a actualización (rework) estarán sujetos a la consideración de la Liga.

Un campeón no será implementado si una semana de competencia ya ha dado inicio.

**1.4.2 Nombre de invocador**

El nombre de invocador de juego debe ser el mismo ofrecido en el cierre de plantillas Este solo puede incluir letras mayúsculas y minúsculas, números del 0 al 9 o espacios simples entre las palabras no pudiendo superar los 12 caracteres, incluyendo los espacios.

Estos no pueden contener vulgaridades u obscenidades, derivados de los campeones de League of Legends u otros nombres similares de personajes, o derivados de productos o servicios que puedan crear confusión.

Los nombres de invocador deberán ser globalmente únicos, por lo que ningún jugador podrá compartir su nombre con otro jugador profesional o semiprofesional.

No se permiten los cambios de nombres con excepción de ciertas circunstancias atenuantes, como la adquisición de un patrocinador.

Todo nombre de invocador o cambio del mismo debe ser aprobado por la LVP antes de ser usados en una partida.

Los nombres de invocador serán registrados en la base de datos y será asignado al mismo jugador en todas las competencias de la LVP que compita a futuro.

**1.4.3 Etiquetas en el nombre de invocador**

Se exige a los equipos una etiqueta de identificación de 2 o 3 caracteres para agregar al inicio del nombre de invocador de los jugadores. Estas etiquetas deben ser sólo letras mayúsculas o números del 0 al 9 debiendo ser iguales para todos los jugadores de un mismo equipo.

Ningún equipo podrá compartir una etiqueta con otro equipo profesional o semiprofesional de League of Legends.

No se permiten los cambios de etiqueta con excepción de ciertas circunstancias atenuantes, como la adquisición de un patrocinador.

Toda etiqueta o cambio de la misma debe ser aprobado por la LVP antes de ser usada en una partida.

**1.4.4 Ilegalidades dentro del juego**

Queda determinantemente prohibido el uso de todo programa o script que aporte algún beneficio al jugado.

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

**1.4.5 Asistencia**

Los equipos deberán estar disponibles para disputar las partidas a las 5:30 pm, hora Argentina, independientemente de la hora oficial de su partido. En ese momento los jugadores deberán tener el último parche actualizado, las opciones de partida correctamente configuradas y las páginas de runas correctamente preparadas.

Los partidos al mejor de tres (3) deben jugarse seguidos, entre encuentros habrá 5 minutos como máximo de descanso tras finalizar una partida para comenzar la siguiente.

**1.4.6 Variación en los horarios**

Debido a que la duración de los partidos es variable y pueden surgir inconvenientes, los árbitros indicarán a los equipos la nueva hora oficial de su partido otorgándoles un mínimo de 10 minutos de margen para ingresar al TeamSpeak y a la sala de partido.

**1.4.7 Amonestación por retraso**

Los cinco (5) jugadores de la alineación presentada por los equipos a la LVP deberán estar en el servidor del juego y en el canal de TeamSpeak oficial de la LVP quince (15) minutos antes de la hora oficial de inicio de partido que se comunique. En el supuesto que transcurridos cinco (5) minutos de la hora de inicio del partido los cinco jugadores titulares no estén presentes, el equipo recibirá una sanción según se ilustra en la tabla “Penalizaciones por llegadas tarde”

Si transcurridos los cinco (5) minutos el equipo decide sustituir al jugador o jugadores ausentes por jugadores suplentes, únicamente se le aplicará la penalización por cambio en la alineación. Si decide continuar esperando ya no podrá hacer uso de tal privilegio y se le aplicarán tanto las “Penalizaciones por llegadas tarde” como las “Penalizaciones por cambio en la alineación presentada a la LVP”

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.

Bajo ningún concepto los equipos pueden realizar más de dos (2) modificaciones a la alineación de partido presentada a la LVP.

|  |
| --- |
| **PENALIZACIONES POR LLEGADAS TARDE** |
| Tiempo Transcurrido | Penalización |
| 05:00 minutos | Pérdida del 5to ban  |
| 10:00 minutos | Pérdida del 3er y 5to ban y 3 Minutos de Pausa |
| 15:00 minutos | Pérdida de la partida |

|  |
| --- |
| **PENALIZACIONES POR CAMBIOS EN LA ALINEACIÓN PRESENTADA A LA LVP** |
| Cantidad de Jugadores | Penalización |
| 1 Jugador | Pérdida del 3er ban |
| 2 Jugadores | Pérdida del 3er y 5to ban |

**1.4.8 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 y sin perjuicio de la aplicación de las sanciones establecidas en el ANEXO III.

Cuando las partidas sean al mejor de 3 (BO3) o al mejor de 5 (BO5), pasados los quince (15) minutos, únicamente se perderá un mapa debiendo jugarse los restantes, en caso de que los hubiera, con idénticos plazos.

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

**1.4.9 Formato de la partida**

* **Mapa:** Grieta del Invocador
* **Tamaño del equipo**: 5
* **Permitir espectadores:** Solo de sala
* **Tipo de partida:** Torneo de reclutamiento
* **Nombre:** Definido por la Liga
* **Contraseña:** Definido por la Liga

Los enfrentamientos de la fase regular se realizarán a las 18:00 horas (06:00 p.m.), hora Argentina, los días jueves y viernes a partir del 23 de Enero hasta el 20 de Marzo (para la Temporada Apertura) y a partir del 4 de Junio al 31 de Julio (para la Temporada Clausura).

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **FECHAS FASE REGULAR APERTURA** |  | **FECHAS FASE REGULAR CLAUSURA** |
| Jornada | Fecha | Horario |  | Jornada | Fecha | Horario |
| 1 | 23 de Enero | 06:00 p. m. |  | 1 | 4 de Junio | 06:00 p. m. |
| 2 | 24 de Enero | 06:00 p. m. |  | 2 | 5 de Junio | 06:00 p. m. |
| 3 | 30 de Enero | 06:00 p. m. |  | 3 | 11 de Junio | 06:00 p. m. |
| 4 | 31 de Enero | 06:00 p. m. |  | 4 | 12 de Junio | 06:00 p. m. |
| 5 | 06 de Febrero | 06:00 p. m. |  | 5 | 18 de Junio | 06:00 p. m. |
| 6 | 07 de Febrero | 06:00 p. m. |  | 6 | 19 de Junio | 06:00 p. m. |
| 7 | 13 de Febrero | 06:00 p. m. |  | 7 | 25 de Junio | 06:00 p. m. |
| 8 | 14 de Febrero | 06:00 p. m. |  | 8 | 26 de Junio | 06:00 p. m. |
| 9 | 20 de Febrero | 06:00 p. m. |  | 9 | 2 de Julio | 06:00 p. m. |
| 10 | 21 de Febrero | 06:00 p. m. |  | 10 | 3 de Julio | 06:00 p. m. |
| 11 | 27 de Febrero | 06:00 p. m. |  | 11 | 9 de Julio | 06:00 p. m. |
| 12 | 28 de Febrero | 06:00 p. m. |  | 12 | 10 de Julio | 06:00 p. m. |
| 13 | 5 de Marzo | 06:00 p. m. |  | 13 | 16 de Julio | 06:00 p. m. |
| 14 | 6 de Marzo | 06:00 p. m. |  | 14 | 17 de Julio | 06:00 p. m. |
| 15 | 12 de Marzo | 06:00 p. m. |  | 15 | 23 de Julio | 06:00 p. m. |
| 16 | 13 de Marzo | 06:00 p. m. |  | 16 | 24 de Julio | 06:00 p. m. |
| 17 | 19 de Marzo | 06:00 p. m. |  | 17 | 30 de Julio | 06:00 p. m. |
| 18 | 20 de Marzo | 06:00 p. m. |  | 18 | 31 de Julio | 06:00 p. m. |

La LVP tiene la facultad de modificar y/o reprogramar las fechas y horarios de las partidas según su mejor criterio.

**1.4.10 Inicio de la partida**

Una vez que los diez jugadores se hayan reportado en la sala de la partida oficial, un árbitro de la LVP solicitará confirmación de que ambos equipos están listos para la fase de Selección/Bloqueo. Una vez que ambos equipos hayan confirmado su preparación, un oficial de la Liga le pedirá al dueño de la sala que comience la partida.

El Coach podrá estar presente en la sala de partido y podrá comunicarse con el equipo durante el proceso de Selección/Bloqueo a través de la sala de TeamSpeak, debiendo abandonar ambas salas una vez que el conteo del temporizador de la sala de partida haya llegado a 20 segundos durante la fase de intercambio.

Los jugadores, coach, manager y demás miembros del plantel de un equipo participante en la Liga tienen prohibido visualizar, mediante el modo espectador del cliente, las partidas de torneo de otros equipos, como así ingresar a partidas y salas customs que no les correspondan.

**1.4.11 Restricciones a elementos del juego**

Se podrán agregar restricciones en cualquier momento antes o durante un combate, si hay errores conocidos con cualquier objeto, campeón, aspecto, maestría, emote, hechizos de invocador o cualquier otra razón determinada a discreción de la LVP.

**1.4.12 Funcionamiento de Selección/Bloqueo**

El equipo que empieza primero la fase de Selección/Bloqueo se puede visualizar en la web oficial de la Liga Master Flow, el equipo colocado a la izquierda será el que comience y le corresponderá el lado azul del mapa**.** La asignación inicial se realizará aleatoriamente.

Atento al formato de ida y vuelta de la Liga Master Flow se garantiza que todos los equipos enfrentarán a sus rivales una vez en cada lado.

Los jugadores deberán ubicarse en la sala de partido en virtud del siguiente orden de roles: Carrilero Superior “TOP” – Jungla – Carrilero Central “MID” – Carrilero Inferior “ADC” – Carrilero Inferior “Soporte”.

**1.4.13 Intercambio de Campeones**

Los equipos deben completar todos los intercambios de campeones antes del plazo de 20 segundos durante la fase de intercambio o serán sujetos a penalizaciones en futuras partidas.

**1.4.14 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 y hora oficial, la LVP tiene la potestad de reprogramar el encuentro a otro día y horario según su mejor criterio.

**1.4.15 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 contará con siete (7) minutos de pausa por partido. Dicha pausa se solicitará desde el chat del propio juego mediante el comando de chat /pausa.

Todos los jugadores son responsables de asegurar el correcto funcionamiento de su computadora, periféricos, conexión a Internet, y energía. Un problema con el equipamiento del jugador no es razón aceptable para retrasar o pausar un juego más allá del tiempo permitido.

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 independientes de Internet.

En caso de que ocurra un problema general ajeno a la organización, deberá acreditar dentro de las 72 hs de finalizado la partida un informe técnico de la operadora de Internet que especifique los problemas habidos en la zona al momento de la partida. Una vez aportadas las pruebas, la LVP las comprobará y podrá tomar una decisión para recalendarizar el partido o darlo por perdido.

**1.4.16 Reanudación de la partida**

Los jugadores no tienen permitido reanudar la partida luego de una pausa sin que se les otorgue el permiso por parte de un oficial de la LVP.

**1.4.17 Reinicio de la partida**

La decisión de cuáles condiciones deben justificar el reinicio de una partida, y en qué condiciones se realizará dicho reinicio, están sujetas a la sola discreción del árbitro de la LVP.

**1.4.18 Victoria por partida otorgada**

Si una partida ha estado en juego por más de veinte minutos en el reloj de juego (00:20:00) y se presentare alguna situación que justificare el reinicio de la misma, el árbitro de la LVP podrá, a su sola discreción, determinar que un equipo no puede evitar la derrota con un cierto grado de certeza razonable utilizando para ello uno o más de los siguientes criterios:

1. **Diferencia de oro.** La diferencia en oro entre los equipos es superior al 33%.
2. **Diferencia de torretas restantes.** La diferencia en el número de torretas restantes entre los equipos es superior a siete (7).
3. **Diferencia de inhibidores restantes.** La diferencia en el número de inhibidores en pie restantes entre los equipos es superior a dos (2).

**1.4.19 Espectadores en la partida**

Solo está permitido que los 5 jugadores alineados en cada equipo estén dentro del servidor del partido.

**1.4.20 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 o realizar posteriormente contenido digital.
* Los nicks del TeamSpeak deberán ser lo más parecido posible al nick ofrecido a LVP, encontrándose sujetos a las mismas restricciones que los nombres de invocador de los jugadores.

**1.4.21 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 implica una sanción.

**1.4.22 Prohibición de streaming**

Los jugadores titulares, suplentes y entrenadores no podrán realizar stream en horario de emisión de la Liga Master Flow.

No se podrá realizar stream de League of Legends desde un canal del equipo mientras haya emisión de la Liga Master Flow o competiciones oficiales de League of Legends organizadas por LVP.

**1.4.23 Cesión de derechos de imagen**

Tanto los equipos que participan en la Liga Master Flow como su plantel activo y demás miembros declaran expresamente que:

1. Han completado las instancias previas del torneo.
2. Tienen conocimiento de la temática del torneo y han leído y aceptado el presente reglamento.
3. Han sido debidamente informados acerca de los riesgos a los que estarán expuestos y manifestando expresamente que es su voluntad asumir dichos riesgos y participar del torneo bajo su exclusiva responsabilidad.
4. Tanto el plantel activo como los demás miembros de su equipo se encuentran en perfecto estado de salud, tanto físico como psíquico. No padecen enfermedades ni afecciones de tipo cardíaco, y, por lo tanto, son aptos para someterme a situaciones que involucren altas emociones. Asimismo, aceptan someterme a cualquier examen médico y/o psíquico que la LVP considere necesario realizar en virtud de las particularidades del torneo, por médicos designados por la LVP.
5. Tanto el plantel activo como los demás miembros de su equipo son mayores de 18 años conforme se acredita con la documentación presentada por la Sociedad. En caso de los menores de edad, sus padres han suscrito las correspondientes autorizaciones para que sus hijos puedan participar de la presente competencia.
6. Tienen plena disponibilidad horaria para participar en la Liga Master Flow y sus promociones, como así para trasladarse a los puntos de grabación que la LVP disponga.
7. Su participación en la Liga Master Flow será gratuita, más allá de los premios e incentivos que se puedan establecer.

Tanto los equipos que participan en la Liga Master Flow como su plantel activo y demás miembros se comprometen expresamente a:

1. Guardar estricta confidencialidad acerca de toda la información que la LVP pongan en su conocimiento que tenga algún tipo de relación con la Liga Master Flow. No compartirán dicha información con terceras personas. Se obligan a realizar todos los actos razonablemente necesarios y adoptar todas las medidas conducentes para asegurar que la información recibida no sea utilizada por terceros, revelada o divulgada, total o parcialmente. No utilizarán la información para otro propósito que el de participar en la Liga Master Flow. Aceptan y comprenden que el incumplimiento por su parte de lo anteriormente descrito traerá aparejadas consecuencias sumamente graves para la LVP y que, por lo tanto, deberán indemnizarla por los daños y perjuicios que tal violación les ocasione.
2. Devolver todo el material y/o equipamiento que la LVP le provean en todo momento.
3. Suscribir las Reglas Generales de Participación que la LVP prepare a tal efecto.

Tanto los equipos que participan en la Liga Master Flow como su plantel activo y demás miembros aceptan expresamente que:

1. Se realicen filmaciones, grabaciones y se tomen fotografías de su persona, graben su voz, conversaciones, dichos, hechos y sonidos, durante y en conexión con mi participación en la Liga Master Flow (en adelante, los **“Materiales”**), sin que deban pagarle compensación alguna. Autorizan a la LVP a exhibir, reproducir o publicar en cualquier forma tales fotografías, filmaciones y/o grabaciones en cualquier y todos los medios de comunicación, inclusive en las promociones de la Liga Master Flow y prestan su conformidad para que se publique su nombre. A tal efecto, otorgan su consentimiento expreso de acuerdo con los términos de la Ley 11.723, Ley de Propiedad Intelectual, para ser filmados, grabados y/o fotografiados y para que las filmaciones, grabaciones e imágenes resultantes sean exhibidas, reproducidas o publicadas por la LVP.
2. Aceptan que la LVP será la dueña exclusiva de los resultados y ganancias de los Materiales con el derecho al registro de propiedad intelectual, al uso y otorgamiento de permisos para que otros lo usen, en cualquier forma y mediante cualquier medio. En consecuencia, autorizan expresa, irrevocable e incondicionalmente a la transmisión, retransmisión, reproducción o publicación de los Materiales en todos y cualquier medio de comunicación incluyendo, sin limitación alguna, los servicios de televisión por aire, antena, cable o satélite, radio, medios gráficos, cine, Internet (incluyendo, sin limitación, “streaming”, descargas (“downloads”), “webcasting”, y video “on demand”) y servicios móviles y/o inalámbricos (incluyendo, sin limitación, “streaming”, descargas (“downloads”), “podcasting” y “wireless media”), en su totalidad o en una porción, con cualquier finalidad, sin límite de tiempo y no encontrándose dicha autorización limitada a la República Argentina y sin estar obligada la LVP a realizar ningún tipo de pago adicional.
3. Autorizan expresamente a la LVP a realizar distribuciones o reproducciones de los Materiales a través de cualquier soporte, incluyendo sin limitación alguna, soportes de audio, libros, Compact Disc, DVD, fotografías, imágenes tridimensionales, holográficas, grabaciones digitales, CD-ROM, redes informáticas o televisación interactiva, con cualquier finalidad, incluyendo -sin que implique limitación alguna- la utilización de la imagen y/o la voz de su persona para la producción y comercialización de ringtones, wallpapers, screensavers, videostreaming, figuritas, merchandising, y todo otro negocio derivado a implementarse en cualesquiera soportes digitales creados o por crearse en el futuro, sin límite de tiempo, no encontrándose dicha autorización limitada a la República Argentina y sin estar obligado la LVP a realizar ningún tipo de pago adicional. Aceptan y autorizan a la LVP a utilizar su imagen para la producción de productos de merchandising, sin derecho a contraprestación alguna por tal uso.
4. Asimismo, ceden y autorizan expresamente a utilizar su imagen para que la LVP la difunda en Internet en una página o aplicación móvil la Liga Master Flow, mediante la cual los usuarios de telefonía celular podrán acceder a los “Contenidos” del Torneo a través de sus teléfonos celulares y participar de las acciones de SMS o MMS que la LVP genere en cada caso, entendiéndose por “Contenidos” lo siguiente, sin limitación: (i) la imagen de los Participantes; (ii) secuencias musicales (tonos); (iii) secuencias de la Liga Master Flow (videos); (iv) información de la Liga Master Flow; y (v) toda y/o cualquier otra incorporación vinculada a la Liga Master Flow que pudieren efectuar la LVP. Aceptan que los usuarios de telefonía celular podrán acceder y hacer uso de los Contenidos a través de la mencionada página en Internet o bien desde sus celulares vía WAP o SMS o cualquier otra forma de acceso y comercialización desde su celular y hacer uso de los Contenidos conforme las condiciones que la LVP establezca en la página como parte de la definición del producto. Asimismo, la LVP podrá organizar acciones de SMS o MMS tales como, pero no limitado a: (i) formatos de trivias; (ii) votaciones; (iii) información y/o cualquier otra acción de SMS o MMS, vinculadas a la Liga Master Flow y conforme las normas y disposiciones que establezca la LVP.
5. La falta de emisión del material obtenido de la grabación de la Liga Master Flow no generará derecho de indemnización alguna a su favor. Aceptan voluntariamente que la LVP se reserven el derecho de emisión de las filmaciones, grabaciones, ediciones e imágenes resultantes, no existiendo obligación alguna de emitir dicho material.

**1.4.24 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, compañeros de equipos, 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 Liga Master Flow 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.

Los equipos deberán seguir el proceso de comunicación descrito a continuación para manifestar cualquier duda o inconformidad referente a la LVP y/o la Liga Master Flow; en caso contrario, se podría determinar que el equipo o el jugador está atentando contra el buen nombre de **LVP,** sus colaboradores, patrocinadores y/o aliados:

* Se deberá dirigir un mensaje al mail oficial de contacto a través del manager del equipo, donde se especifique claramente la duda, queja o inconformidad. Si es necesario, se deberán adjuntar los soportes que respalden la comunicación.
* Durante las partidas, serán los árbitros quienes resuelvan los casos que se presenten inmediatamente, en caso de que el equipo no quede conforme con la decisión tomada, podrá presentar su apelación con los respectivos soportes a través del mail oficial de comunicación.
* La segunda instancia será el Country Manager del país donde se desarrolla la **Liga**, quien podrá tener un acercamiento previo con el equipo para conversar, previo a tomar alguna decisión.

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 ser inscrito en ninguna competición de LVP hasta el siguiente año.

**2.3 Propiedad del equipo**

Ningún propietario de equipo o Gerente General podrá poseer, controlar o tener un interés financiero, de forma directa o indirecta, o ser empleado o trabajador independiente de más de un equipo de League of Legends en la Liga Master Flow.

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

Un equipo de la Liga Master Flow puede ser propietario a la vez de un (1) equipo dentro de los Circuitos Nacionales. En caso de que este equipo de Circuitos Nacionales promocione a la Liga Master Flow, el propietario tendrá un plazo de 10 días, desde que se adjudicó su clasificación a la Liga Master Flow, para desvincularse completamente de la propiedad del equipo promocionado.

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

**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 a los equipos**

Para habilitarse el otorgamiento de los premios obtenidos para cada equipo se deberá cumplir con los requisitos del presente reglamento.

Los premios en efectivo por “Fase Regular” se otorgarán según el seed final obtenido antes de comenzar la fase de playoffs (luego de haber realizado los partidos de desempates, de ser necesarios).

Los premios en efectivo por “Fase Playoffs” se otorgarán según la fase final alcanzada en dicha etapa de la competencia.

|  |  |
| --- | --- |
| **PREMIOS EN EFECTIVO FASE APERTURA**  |  |
| Lugar  | Premiación Fase Regular |  Premiación Fase Play Off |
| Equipo 1 | USD 1.460,00 | USD 3.000,00 |
| Equipo 2 | USD 1.220,00 | USD 2.000,00 |
| Equipo 3 | USD 1.100,00 | USD 1.000,00 |
| Equipo 4 | USD 1.100,00 | USD 1.000,00 |
| Equipo 5 | USD 760,00 | USD 0,00 |
| Equipo 6 | USD 760,00 | USD 0,00 |
| Equipo 7 | USD 500,00 | USD 0,00 |
| Equipo 8 | USD 500,00 | USD 0,00 |
| Equipo 9 | USD 300,00 | USD 0,00 |
| Equipo 10 | USD 300,00 | USD 0,00 |

|  |  |
| --- | --- |
| **PREMIOS EN EFECTIVO FASE CLAUSURA**  |  |
| Lugar  | Premiación Fase Regular |  Premiación Fase Play Off |
| Equipo 1 | USD 1.460,00 | USD 3.000,00 |
| Equipo 2 | USD 1.220,00 | USD 2.000,00 |
| Equipo 3 | USD 1.100,00 | USD 1.000,00 |
| Equipo 4 | USD 1.100,00 | USD 1.000,00 |
| Equipo 5 | USD 760,00 | USD 0,00 |
| Equipo 6 | USD 760,00 | USD 0,00 |
| Equipo 7 | USD 500,00 | USD 0,00 |
| Equipo 8 | USD 500,00 | USD 0,00 |
| Equipo 9 | USD 300,00 | USD 0,00 |
| Equipo 10 | USD 300,00 | USD 0,00 |

Los valores expresados corresponden al monto que recibirá el equipo y el pago correspondiente según ubicación obtenida.

Los pagos podrán ser realizados desde cualquiera de las filiales de LVP y se realizarán exclusivamente a través de transferencia bancaria, quedando sin efecto las opciones de Paypal y/o pago en efectivo o cualquier otro medio de pago.

Los pagos se hacen a la sociedad constituida y se debe presentar una factura habilitada por el organismo fiscal para la obtención del premio.

LVP se guarda el derecho de pedir toda documentación fiscal que considere necesario para poder realizar la transferencia.

La distribución interna que cada equipo realice luego de percibir los pagos correspondientes, serán exclusivas de la SOCIEDAD y ninguna de las empresas pertenecientes al proyecto se verán involucradas. Asimismo la LVP no avalará ni será parte de ninguna conducta antideportiva ni inmoral para con los jugadores. En caso de existir un mal accionar de la SOCIEDAD para con los jugadores, la LVP podrá ejercer cómo juez y solicitar pruebas tanto a la sociedad como a los jugadores y en caso que corresponda, aplicar la sanción correspondiente.

Los valores expresados para cada posición obtenida son valores brutos y pueden estar sujetas a retenciones por parte de la agencia tributaria del país emisor y/o país receptor. Esto implica que la SOCIEDAD que se inscriba como premiada será registrada en hacienda como receptora del premio y puede estar sujeta a retenciones tanto del ente fiscalizador como del ente regulador de premios de cada país. Los premios siempre estarán sujetos a las leyes fiscales de cada país y las políticas de cobro estarán sujetas a cualquier modificación que se realice en las mismas.

El premiado podrá percibir comisiones por transacción por cuenta y orden de la entidad bancaria donde radique la cuenta informada.

Toda SOCIEDAD que sea acreedora de un premio deberá aceptar explícitamente el texto de tratamiento y veracidad de sus datos.

**2.6 Expulsión de un equipo**

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

Los equipos expulsados de la Liga Master Flow no serán elegibles para el pago de premios o incentivos derivados de su participación en el torneo.

**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.
* Pantalón largo vaquero (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 Coach durante la fase de picks y bans, quienes podrán comunicarse con ellos por medio del canal de TeamSpeakque la LVP le proporcione.

Cuando el contador para el inicio de la partida llegue a veinte (20) segundos los Coach y Analistas deberán abandonar el escenario y desconectarse del canal bajo pena de sanción.

Los Coach y Analistas deben vestir de traje.

**3.3 Configuración de la cuenta**

Los jugadores deberán configurar su cuenta y periféricos de juegos cuando la LVP se los indique. No se podrá abrir ni ejecutar ningún programa sin informar a un árbitro previamente. De no ser así, el jugador podrá ser sancionado, llegando incluso a la pérdida de una o más partidas.

**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 se produce una desconexión de uno o varios jugadores en la partida, la misma deberá ser pausada de inmediato.

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 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 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.

**3.9 Redes sociales**

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

**3.10 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**:
	1. Un ordenador por jugador con conexión a Internet
	2. Instalado la última versión del juego y TeamSpeak
	3. Instalados los drivers de Razer, Logitech, Steelseries, Ozone y ASUS
	4. Un monitor por jugador
	5. Auriculares insonorizado sin micrófono
	6. Auriculares con micrófono
	7. Un auricular con micrófono para el coach
	8. Sillas
	9. Bebidas
* **No contiene**:
1. Ratón
2. Teclado
3. Alfombrilla
4. 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 coach 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, cuya duración será establecida por el árbitro de la LVP, y no podrán abandonar el backstage sin notificarlo a los árbitros y que estos le den permiso. Una vez el árbitro indique 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, por 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 Liga Master Flow 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 elo boosting**, así como webs de venta de elementos virtuales falsos o ilegales, o que por cualquier otra causa, supongan un incumplimiento de las Condiciones 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 Liga Master Flow, aceptarán automáticamente todo lo expuesto en este reglamento

**5.4 Apuestas**

Ningún miembro de un equipo participante puede participar en apuestas sobre la Liga Master Flow, sea cual sea el sitio web.

**ANEXO II al contrato de licencia: Lista de sanciones**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tipo** | **Sanciones** |  |
| **Sanciones Generales** | **Penalización mínima Penalización máxima** | **Aplicable a** |
| Mala conducta leve (actitud negativa, gestos obscenos, etc) | Aviso Suspensión de hasta 10 partidos | Jugador/Staff del Equipo |
| Mala conducta grave (amenazas, sobornar a árbitros, discriminación, etc) | Suspensión de hasta 3 partidos Suspensión de hasta 20 partidos | Jugador/Staff del Equipo |
| Crítica pública seria o comentario inapropiado realizado contra la liga, jugador, staff, equipo, etc | Suspensión de hasta 3 partidos Suspensión de hasta 10 partidos | Jugador/Staff del Equipo |
| Abandono de un jugador a mitad de la competición/violación del contrato con el Equipo. | 6 meses 12 meses | Jugador |
| Amonestación por retraso en un partido | Aviso USD 600 | Equipo |
| Incomparecencia en los partidos | USD 750 Expulsión de la liga y/o USD 3000 | Equipo |
| Miembro de la plantilla sin contrato laboral | USD 300 USD 1000 y/o suspensión de jugador | Jugador/Equipo |
| Negarse a seguir instrucciones de los árbitros | Aviso USD 600 | Equipo |
| Mentir a los responsables de LVP en el envió de información de un jugador | USD 1.000 USD 2500 y/o Suspensión de hasta 5 partidos | Equipo |
| Suplantación de identidad | Partido perdido y expulsión del jugador/es, si el Equipo es conocedor de la acción será expulsado. | Jugador/Equipo |
| No avisar/Modificar la alineación titular una vez cumplida la hora límite | USD 100 USD 600 | Equipo |
| Salir de la partida sin permiso del árbitro | Aviso USD 500 | Equipo |
| Amañar partidos | Expulsión de la liga de 6 meses a 5 años y/o USD 3000  | Equipo |
| Fichaje ilegal (poaching) | USD 500 USD 3.000 | Equipo |
| Apostar en partidos oficiales | Suspensión de hasta 10 partidos Expulsión de la liga de 6 meses a 5 años | Jugador/Equipo |
| Uso de programas no autorizados (hacks/exploits) | Partido perdido y suspensión de 6 meses a 1 año Expulsión de la liga de 1 año a 5 años | Jugador |
| Jugar con un nombre de invocador incorrecto o TAG de Equipo activado | Aviso USD 300 | Equipo |
| Cambiar de campeón/hechizos de invocador superado el tiempo limite | Aviso USD 100 | Equipo |
| Anunciar por redes sociales el resultado de un partido antes de finalizar el partido en stream | Aviso USD 300 | Equipo |
| Superar el límite de pausa permitido | Aviso Mapa perdido y/o USD 500  | Equipo |
| Pausar la partida sin justificación alguna | Aviso USD 300 | Equipo |
| No acudir a entrevistas cuando un responsable de LVP lo pida | Aviso USD 500 | Equipo |
| No tener los recursos gráficos y audiovisuales requeridos por la LVP y aceptados por los Equipos en el reglamento | El jugador no puede participar en el partido | Jugador |
| Realizar streaming en medio de una retransmisión de la Liga Master Flow | Aviso USD 500 | Equipo |
| **Sanciones adicionales**  | **Penalización mínima Penalización máxima** | **Aplicable** |
| Account Sharing (Compartir tu cuenta con otra persona) | Aviso Suspensión de hasta 4 partidos o Expulsión  de la competición |  Jugador |
| Elo Boosting (Subir una cuenta de ELO de otra persona) | Suspensión de hasta 7 partidos Suspensión de hasta 20 partidos | Jugador |
| Comportamiento no ejemplar dentro del juego | Suspensión de hasta 4 partidos Suspensión de hasta 20 partidos | Jugador |
| Ban temporal de la cuenta principal por Hacking (Utilizar programas ilegales)  | Suspensión de hasta 7 partidos Suspensión de hasta 28 partidos o Expulsión  de la competición No podrá disputar ningún  partido hasta que se acabe el ban temporal. | Jugador |
| Permaban de la cuenta principal | Queda expulsado de la competición y no podrá competir en la temporada en curso. | Jugador |
| **Sanciones adicionales en eventos presenciales** | **Penalización minima Penalización maxima** | **Aplicable** |
| Incumplimiento de la política de uniforme de la LVP | USD 300 USD 2.000 | Equipo |
| Infracción relativa a los logotipos comerciales durante la retransmisión | USD 200 USD 5.000 | Equipo |
| Disponer de un miembro del Equipo en el escenario sin el permiso de la LVP | Aviso USD 500 | Equipo |
| Comunicarse en medio de una pausa | Aviso USD 500 | Equipo |
| No llevar los cascos colocados en las orejas durante el partido | Aviso USD 500 | Equipo |
| Levantarse o quitarse los cascos antes de terminar la partida | Aviso USD 500 | Equipo |
| Entrar comida o bebida a la zona de competición no permitida | Aviso USD 500 | Equipo |
| Abandonar la fase de picks y bans sin permiso de un árbitro | Mapa perdido Mapa perdido y/o USD 1000  | Equipo |
| Provocar un incidente para salirse de la fase de picks y bans | Mapa perdido Mapa perdido y/o USD 1000  | Equipo |
| Empezar la partida sin la aprobación del árbitro | Aviso USD 500 | Equipo |
| No retirar las manos del teclado y ratón en una interrupción de picks y bans comunicada por el árbitro. | Aviso Mapa perdido y/o USD 500  | Equipo |
| El coach sigue dando información una vez ha terminado el contador final de la fase de picks y bans | USD 100 USD 500 | Equipo |
| No retirar las manos del teclado y ratón en pausa | Aviso USD 500 | Equipo |
| No tener activado el White Noise si el árbitro ha dado orden de tenerlo puesto | Aviso USD 500 | Equipo |
| Quitar la pausa de la partida sin aprobación del árbitro | Aviso USD 500 | Equipo |
| Iniciar sesión en una red social | Aviso USD 500 | Equipo |
| Abandonar el escenario sin permiso del árbitro | USD 100 USD 800 | Equipo |
| No se puede tener dispositivos móviles, reproductores, ni aparatos que se puedan conectar a una red en el escenario | Aviso USD 800 | Equipo |
| No abandonar el escenario, con orden de abandonarlo por el árbitro | USD 100 USD 800 | Equipo |
| Acceder a zonas no autorizadas por la organización (Backstage de otro equipo, sala de realización, etc) | Aviso USD 800 | Equipo |
| No tener a los 5 jugadores presentes cuando lo indique el árbitro | Aviso USD 800 | Equipo |
| Causar desperfectos en el material y salas comunes ofrecidos por la LVP | Cubrir el coste de los desperfectos y apercibimiento de expulsión | Jugador/Staff Equipo |
| Comunicarse con personas que estén fuera del área de competición | Aviso USD 300 | Equipo |
| Realizar fotografías o grabar videos dentro de la arena de juego sin permiso de la LVP | Aviso USD 300 | Equipo |
| No estar en el escenario presente cuando se le indique un árbitro | Aviso USD 500 | Equipo |

**ANEXO III al contrato de Licencia:**

**INCENTIVOS**

Plan de Incentivos para la Temporada 2020 de la Liga Master Flow de la LVP. Tal como establece el acuerdo de licencia en la cláusula décima:

FANDROID, se compromete a realizar un aporte adicional que formará parte de este sistema de incentivos.

Estos Incentivos se repartirán entre los equipos participantes según la siguiente fórmula:

|  |  |
| --- | --- |
| **INCENTIVOS LIGA MASTER FLOW 2020** |  |
| Lugar  | Incentivos Fase Apertura |  Incentivos Fase Clausura  |
| Equipo 1 | USD 500 | USD 500 |
| Equipo 2 | USD 500 | USD 500 |
| Equipo 3 | USD 500 | USD 500 |
| Equipo 4 | USD 500 | USD 500 |
| Equipo 5 | USD 500 | USD 500 |
| Equipo 6 | USD 500 | USD 500 |
| Equipo 7 | USD 500 | USD 500 |
| Equipo 8 | USD 500 | USD 500 |
| Equipo 9 | USD 500 | USD 500 |
| Equipo 10 | USD 500 | USD 500 |

Los Incentivos Mínimos Totales, se repartirán entre todos los equipos participantes en la Liga Master Flow, por igual y en base a unos compromisos mínimos obligatorios, ligados al crecimiento y la implantación social:

1. **Alcance en Twitter:** Se promocionarán los partidos que el Equipo dispute en Liga Master Flow mediante 3 Twitts, uno el domingo promocionando los 2 partidos que el equipo dispute en la jornada (el hashtag será POR DEFINIR) y otros 2 en los 30 minutos antes de la franja horaria de cada partido que el equipo dispute en la Liga Master Flow (el hashtag será POR DEFINIR más el número de la jornada que se dispute: POR DEFINIR, POR DEFINIR…). Estos Twitts deberán incluir el enlace de la página de Twitch de la Liga Master Flow desde donde se podrá seguir el partido.
2. **Alcance en Facebook:** Se promocionarán los partidos que el Equipo dispute en la Liga Master Flow mediante 1 Post, en los 60 minutos antes de la franja horaria de cada partido del equipo en la Liga Master Flow (el hashtag será POR DEFINIR más el número de la jornada que se dispute: POR DEFINIR, POR DEFINIR…). Este post deberá incluir el enlace de la página de Twitch de la Liga Master Flow desde donde se podrá seguir el partido.
3. **Alcance en Instagram:** Se promocionará con 2 publicaciones semanales que tengan un contenido exclusivo de esta red social cuya temática sea el día a día del equipo y su participación en la Liga Master Flow
4. **Cápsulas con contenidos audiovisuales:** Se deberá publicar una cápsula semanal promocionando la participación del equipo en la Liga Master Flow, ya sea como Menú de la semana, resúmenes, actualidad, etc. en Instagram, de acuerdo con el plan de comunicación de la SOCIEDAD.
5. **Venta de entradas eventos:** Se deberá publicar y promocionar la venta de entradas en todas las redes, con 1 post mínimo (Twitter, Facebook, Instagram), incluyendo el enlace de venta de entradas, de todos los eventos para asegurar llenar los recintos y ofrecer una imagen inmejorable a seguidores, espectadores y colaboradores

La SOCIEDAD **deberá completar en el plazo de 72h tras la finalización de cada jornada**, un informe provisto por la LVP con el alcance de las publicaciones recogidas en este plan de incentivos para que FANDROID pueda evaluarlo.

La no realización de la totalidad de las acciones semanalmente, dará lugar a una penalización de un 10% del total fijo a percibir por cada semana que no se realicen dichas acciones. La cantidad acumulada como consecuencia de las penalizaciones que pudieran producirse se destinará a una acción promocional acordada mutuamente entre FANDROID y el conjunto de las sociedades, en el plazo de 4 meses tras finalizar la temporada. En caso de que no se realizará dicha acción en el plazo establecido, la cantidad acumulada se destinará a un fondo común de la competición en cuestión.

Las penalizaciones semanales comenzarán a aplicarse a partir de la semana de competición.

**Finalizado el split, la SOCIEDAD deberá presentar en un plazo de 96 hs un informe mostrando las impactos/impresiones, cantidad de posts e interacciones dividido por semana (de jueves a miércoles incluido).**