



ANEXO I al contrato de licencia de División de Honor Telcel

LVP, Liga de Videojuegos Profesional
REGLAMENTO OFICIAL
Temporada 2020



Introducción y propósito

El presente documento tiene como finalidad, regir la competencia titulada División de Honor Telcel ("**Liga**", "**DDH**") que se desarrollará en el país de México para la temporada 2020 y organizada por Fandroid Entertainment SL ("**LVP**", "**Liga de Videojuegos Profesional**") para el juego de League of Legends ("**LoL**").

Lo aquí estipulado será lo denominado como reglas oficiales ("**Reglas**") las cuales aplican a todos los equipos participantes en la Liga, así como también a los miembros del equipo llámese managers, propietarios, entrenadores, analistas, jugadores titulares, reservas (colectivamente "**Miembros del Equipo**") y demás empleados.

Toda la comunicación oficial de temas relacionados con la Liga será a través del siguiente correo electrónico: **esports.mx@lvp.global**

En ningún caso se deberá considerar como definitiva la decisión u opinión de: narradores, influenciadores, otros competidores, managers, personas externas a la competencia o algún colaborador de LVP diferente a los Árbitros. Las decisiones finales se comunicarán al jugador y/o equipo a través de correo electrónico.

El Equipo acuerda en todo momento durante y hasta el término de la Temporada 2020; a seguir las Reglas de División de Honor Telcel y garantizar, por medio del contrato con cada Jugador, que cada uno de los Miembros de Equipo siga estas Reglas.

Las Reglas están sujetas a cambios. El Equipo acuerda que (i) LVP tiene la libertad de revisar las Reglas cada cierto tiempo, y (ii) LVP no será responsable por cualquier reclamo, ya sea basado en una dependencia teórica o de otro modo, que surja en relación con cualquier modificación.

En interés de la Liga los representantes legales de LVP podrán tomar en todo momento las medidas oportunas y medidas punitivas a su disposición contra cualquier entidad cuya conducta atente contra los intereses de la Liga para preservar los intereses de la Liga.

1. Requisitos del plantel

Se le solicita a cada equipo mantener, siempre durante la Liga, un (1) Gerente General ("**Manager**"), un (1) Entrenador ("**Coach**"), cinco (5) Jugadores Titulares ("**Titulares**"), y entre uno (1) y tres (3) Jugadores Reservas ("**Reservas**"). Para evitar dudas, los Titulares y Reservas están sujetos a los mismos requisitos de elegibilidad. Ningún individuo podrá ocupar dos o más de los puestos al mismo tiempo.

Los Titulares y Reservas son considerados en conjunto como "**Alineación Activa**". Los equipos pueden contar con hasta máximo 3 Reservas, pero deberán tener al menos a uno en todo momento. Todos los jugadores de la Alineación Activa deben haber alcanzado actualmente o en la temporada anterior una clasificación de Diamante o superior en la clasificatoria solo/duo en cualquier servidor público de League of Legends.

Se mostrará el Plantel Activo de todos los equipos en un el [sitio web oficial](#) después de presentar la documentación pertinente. Una vez confirmada una nueva adquisición, se actualizará en el sitio web.

Todos los Titulares y Reservas deben tener un contrato por escrito y firmado (por ambas partes) con el equipo con el que compiten. Para evitar dudas, los acuerdos verbales de un contrato escrito no cumplen con este requisito. El contrato debe representar todas las obligaciones y derechos entre el jugador y el equipo. Un jugador de la liga puede estar contratado solo por un equipo globalmente y si está actualmente bajo contrato por otro equipo deberá revelar esa información.

Para verificar que los jugadores están contratados, cada equipo debe presentar una **Ficha de Confirmación de Contrato** (documento proporcionado por la Liga) por cada jugador que deseen designar como contratado, acompañada de la hoja de firmas del contrato que se celebró con el jugador. Para evitar dudas, la Ficha no es en sí mismo un contrato, sino más bien un resumen de algunos términos clave del acuerdo de servicios del jugador necesitado por la liga para verificar elegibilidad y confirmar el acuerdo entre ambas partes.

Mientras figure en una Alineación Activa, un jugador Titular o Reserva no puede competir en alguna liga profesional de Riot Games o en alguno de los Circuitos Nacionales de la LVP pero puede 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 de la Liga, y esperar su aprobación.

2. Elegibilidad

2.1 Edad del jugador. Ningún jugador será considerado elegible para participar si no ha cumplido los 16 años de edad. Sin embargo, esto no impedirá a los equipos firmar con agentes libres que tengan 15 años, asumiendo que no participarán en ningún encuentro de la Liga hasta que cumplan 16.

2.2 Titulares. Se define como un **“Titular”** a uno de los cinco jugadores que conforman la alineación por default (alineación titular) del equipo para competir en una partida.

2.3 Reservas. Se define como **“Reserva”** a un jugador que no figura en la alineación por default de un equipo, el equipo debe notificar el uso de los Reservas en una partida.

2.4 Residencia. Para fines de este reglamento, la Residencia significa que se encuentra físicamente en territorio o domicilio. Para participar en las partidas de la Liga los jugadores deben tener su Residencia en México.

2.5 Mexicanos. Se define como **“Mexicano”** a un jugador que cuenta con la nacionalidad y residencia permanente legal en el país de México. Una Alineación Activa debe tener un mínimo de 3 Titulares y 1 Reserva mexicanos.

2.6 Extranjeros. Se define como “Extranjero” a un jugador con nacionalidad distinta a la de México. Un equipo podrá competir con un máximo de 2 Titulares extranjeros.

2.7 Prueba de identidad y nacionalidad. Cualquier jugador que desee competir en la Liga debe comprobar su identidad y nacionalidad. La evidencia documental aceptable incluye solo elementos legales y oficiales tales como: pasaporte vigente, cédula de identidad ciudadana, carta de naturalización, certificado de nacionalidad, acta de nacimiento, y credencial para votar vigente (IFE o INE).

2.8 Prueba de residencia: Cualquier jugador que desee competir en una partida de la Liga deberá ser capaz de demostrar su residencia en México al momento que la Liga lo requiera. Se realizarán verificaciones aleatorias a lo largo de todo el ciclo de competencia para confirmar que la ubicación de los jugadores es la declarada.

Al inicio de cada ciclo los jugadores declaran en la **Ficha de Información del Equipo** (proporcionada por la liga) desde que ubicación competirán. Si el jugador tuviera que reubicarse tendrá que dar aviso con 7 días de anticipación.

2.9 División de Honor Telcel. La intención de la Liga es reunir a los mejores equipos y jugadores del México para competir en una liga nacional y representar al país en el ascenso a LLA. Para fomentar esta representación, emocionar a los aficionados locales y asegurar un campeonato justo, todos los equipos que compiten deben cumplir con los requisitos de nacionalidad establecidos en esta sección 2 del reglamento. Esto a su vez asegurará que se cumplan las reglas de elegibilidad de la LLA, en donde al menos un 60% (3 de 5) de los jugadores Titulares y 1 Reserva deben tener la nacionalidad de uno de los países que conforman el territorio de la región de Latinoamérica en LoL.

2.10 Circuito Nacional México. Está diseñado para identificar a los equipos de México que pudieran ascender a la División de Honor Telcel. Para cumplir con este propósito todos los equipos que compiten en el Circuito Nacional México deben cumplir con el requisito en donde al menos un 60% (3 de 5) de los jugadores Titulares y 1 Reserva deben tener la nacionalidad mexicana.

2.11 Capacidad para viajar: Todos los miembros de los equipos participantes en la Liga deberán tener la capacidad para viajar a cualquier ciudad de México en el momento que la Liga lo requiera. Esto significa contar con los documentos necesarios para viajar. Los costos por los viajes para eventos oficiales de LVP serán cubiertos por la Liga bajo condiciones específicas, las cuales serán entregadas al requerir su presencia.

2.12 Exclusión de empleados. Empleados de LVP o Riot Games no son elegibles de competir en esta Liga, tampoco podrán estar afiliados o ser parte de los equipos participantes.

3. Presentación del plantel

3.1 Registro de Plantel. En un momento designado por los Árbitros antes del comienzo de cada ciclo, cada equipo debe presentar su plantel a la Liga, incluyendo los 5 Titulares, y entre 1 y 3 Reservas.

Para el registro de los jugadores los equipos deben presentar a la Liga la siguiente documentación en excelente calidad, con todos los elementos visibles y texto legible:

- A. Ficha de Información del Equipo con todos los datos requeridos para todos los Miembros del Equipo.
- B. Una Hoja Resumen del Contrato de Jugador por cada jugador con la hoja de firmas del contrato adjunta.
- C. Una prueba de identidad y nacionalidad por cada jugador.

En el caso de que un equipo elija modificar el plantel antes del inicio de la Liga, el equipo debe presentar antes de la Fecha límite de contrataciones preliga a la Liga una solicitud con los documentos actualizados.

3.2 Etiquetas de los equipos y nombres de los jugadores. Cada equipo deberá tener una etiqueta o nombre corto de 2 a 3 caracteres para agregar al inicio del nombre de invocador en los servidores de juego y que usará la LVP en las transmisiones. Estas etiquetas deben ser sólo letras mayúsculas o números del 0 al 9.

El nombre de invocador solo puede incluir letras mayúsculas y minúsculas, números del 0 al 9 o espacios simples entre las palabras. No deben contener más de 12 caracteres incluyendo los espacios. No se permitirán caracteres especiales adicionales en los nombres de equipo, los nombres de invocador o las etiquetas. Los nombres de invocador no pueden contener: vulgaridades u obscenidades, derivados de los campeones de LoL u otros nombres similares de personajes, o derivados de productos o servicios que puedan crear confusión.

Los nombres de invocador deberán ser globalmente únicos, ningún jugador podrá compartir una etiqueta con otro jugador profesional de las ligas oficiales de Riot Games.

Para verificar si una etiqueta de equipo o nombre de invocador está libre de uso por un jugador o equipo profesional se puede consultar la [base global de contrataciones de Riot Games](#).

Todas las etiquetas de equipo, nombres de equipo, y nombres de invocador deben ser aprobados por LVP por adelantado para ser usados. Solo se permiten cambios de nombres con aprobación de la Liga. Y cualquier cambio cosmético de los logotipos, los nombres de los equipos, etc., debe hacerse con 15 días de anticipación.

4. Sustituciones y contrataciones

4.1 Sustituciones. En Fase Regular, los equipos deben confirmar la alineación por correo de cada jornada más tardar 3 horas antes del comienzo de la primera partida del día o se tomará por default la alineación titular; 2 horas antes se actualizará el fixture con las alineaciones del día (pestaña alineaciones activas).

En Playoffs la alineación debe confirmarse por correo 24 horas antes como límite del comienzo de la primera partida y será revelada 3 horas antes. Si desea sustituir entre partidas deben anunciarse a los Árbitros no después de 4 minutos de finalizada la partida previa (explosión del nexa) o se mantendrá la alineación de la partida anterior.

Las sustituciones sólo pueden involucrar a Miembros del Equipo que fueron aprobados para estar en la Alineación Activa.

4.2 Contrataciones. Los equipos están autorizados a usar dos métodos para hacer contrataciones de jugadores: (a) intercambiar Jugadores con otros equipos de la Liga, o (b) contratar Agentes Libres.

4.2.1 Reglas generales de contrataciones.

4.2.1.1 Sin efecto sobre las obligaciones contractuales. Cada equipo será responsable de realizar cualquier y todos los pagos requeridos por sus contratos a sus jugadores.

4.2.1.2 Plantel completo. Ningún cambio de alineación de un jugador eximirá a un equipo de la Liga de los requisitos de mantener el Plantel Activo mínimo de cinco Titulares y un Reserva.

4.2.1.3 Liberación de plantel. A fin de liberar a un Jugador o Entrenador, el equipo debe dar por terminado su contrato y luego notificar a la Liga por medio de la Ficha de Salida (proporcionado por LVP).

4.2.1.4 Fecha efectiva. Si el equipo desea agregar un Jugador a su alineación deberá declararlo con toda la documentación necesaria 7 días antes de la partida donde quiere que participe. En ningún caso la fecha efectiva de cualquier contratación o intercambio no será posterior a las fechas límites establecidas.

4.2.1.5 Aprobación de la Liga. La Liga se reserva el derecho de aprobar o negar cualquier petición de agregar o remover un Jugador de la alineación del equipo basado en el cumplimiento de las reglas.

4.2.1.6 Revelación de la contratación Una nueva contratación aprobada será revelada a los equipos 48 horas antes del inicio de la siguiente partida.

4.2.1.7 Calendario de contratación e intercambios.

Fecha de inicio de contrataciones preliga. Las contrataciones de agentes libres y los intercambios pueden hacerse efectivas a partir de esta fecha.

Fecha límite de contrataciones preliga. Fecha máxima en la que los equipos deberán hacer efectivas sus primeras alineaciones.

Tabla 1. Contrataciones preliga		
Etapa	Inicia	Termina
Apertura 2020	21/Noviembre/2019	20/Diciembre/2019
Clausura 2020	20/Abril/2020	19/Mayo/2020

Fecha de inicio de contrataciones durante el ciclo. Una vez iniciado el ciclo los equipos solo podrán hacer intercambios o contrataciones de agentes libres a partir de esta fecha.

Fecha límite de contrataciones durante el ciclo. Fecha máxima para registros en un ciclo de la Liga, luego de esta fecha no se aceptarán más registros sin excepción.

Tabla 2. Contrataciones durante el ciclo		
Etapa	Inicia	Termina
Apertura 2020	29/Enero/2020	09/Marzo/2020
Clausura 2020	10/Junio/2019	13/Julio/2019

Para todas las fechas la zona horaria oficial será hora centro de México.

4.2.1.8 Cantidad. Los equipos que se mantengan entre ciclos de DDH no tendrán límite de contrataciones o intercambios para modificar en las alineaciones del siguiente ciclo. Una vez iniciado el ciclo de competencia los equipos tendrán un límite de 2 contrataciones por hacer durante el ciclo.

Los equipos que clasifiquen de Circuito Nacional México a División de Honor deberán mantener al menos a 2 jugadores de su alineación que hayan participado en los juegos de promoción.

5. Equipamiento, software y áreas.

5.1 Equipamiento en partidas en línea. Se espera que los jugadores proporcionen la totalidad de su propio equipamiento: computadora, periféricos y cámara web, siendo responsables de su protección y funcionamiento. También serán responsables de la estabilidad de la conexión a Internet, actualizar el juego y el rendimiento del juego.

5.2 Equipamiento en eventos presencial. En eventos presenciales la Liga proporcionará: computadora, monitor, auriculares o audífonos, mesa y silla. Y los jugadores se harán cargo de llevar consigo: Teclado, mouse y mousepad.

Todo el equipamiento perteneciente a los jugadores o al equipo debe ser presentado a la Liga por adelantado para ser aprobado. El equipamiento aprobado permanecerá en el lugar con los Árbitros sólo podrá accederse durante las partidas.

No se permitirá el uso de equipamiento no aprobado o que los Árbitros sospechen que otorga una ventaja competitiva injusta, y se instará a los jugadores que en su lugar usen el equipamiento de respaldo proporcionado por la Liga. A su discreción, los Árbitros pueden desaprobar el uso de cualquier parte individual del equipamiento por razones relacionadas a la seguridad o eficacia operativa.

No se podrá traer al área de combate ningún hardware que pertenezca a los jugadores si incluye o muestra algún nombre, semejanza o logotipo de una compañía o marca competidora de LVP o Riot Games.

5.3 Vestimenta de los jugadores en evento presencial. Los jugadores deben vestir los uniformes del equipo oficiales y aprobados por la Liga todo el tiempo durante eventos presenciales y media day. Si el equipo no ha definido normas de vestuario, los jugadores deben vestir pantalones largos y calzado cerrado, como también vestimentas con la marca del equipo visible en la parte superior. Todos los jugadores titulares deben llevar vestimentas que hagan juego durante la partida. Esto incluye camisas, remeras, suéteres, chaquetas, camperas y pantalones.

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

Los otros miembros registrados del equipo (p. ej. Gerente y Entrenador) deben llevar, como mínimo, una vestimenta casual de negocios mientras se encuentran en el evento presencial. Esta vestimenta incluye pantalones, caquis o pantalones de vestir, camisas con cuello y zapatos cerrados.

5.4 Jerseys. El diseño del jersey oficial de cada equipo deberá seguir la Guía de Jerseys, el diseño deberá ser aprobado por la Liga antes de que el equipo haga uso de la misma en eventos presenciales o media day.

5.5 Programas de computadora para partidas en línea. Todos los jugadores deberán tener instalados los siguientes programas ya que serán de uso obligatorio.

5.5.1 Clientes de League of Legends. Tanto el cliente de Tournament Real (“TR”) como el cliente público, siempre actualizados y configurados.

5.5.2 Jitsi (videoconferencia). Como método oficial de verificación de identidad por medio de cámara web se usará el [sitio web](#) y/o [programa](#) (de escritorio o móvil) de Jitsi para hacer videoconferencia o compartir pantalla.

5.5.3 Teamspeak 3 (chat de voz). La Liga proporcionará un servidor de [teamspeak 3](#) que será de uso obligatorio durante las partidas oficiales. Los Árbitros de la Liga pueden escuchar y grabar el audio del equipo a la discreción.

5.5.4 Programa para grabar pantalla (opcional). En caso de disputa se requerirá que el equipo proporcione las pruebas necesarias, para esto se recomienda que los jugadores graben el contenido de la pantalla de su computadora. Esto puede ser realizado por medio de programas como: Nvidia Shadowplay o OBS Studio. En caso de no tener pruebas, se tomarán las decisiones basadas únicamente en los elementos que tengan a sus disposición.

5.6 Programas de computadora de uso en evento presencial. Los jugadores usarán únicamente los programas que la Liga le proporcione, y que estarán disponibles y visibles en el escritorio de la computadora. Cualquier programa que no se encuentre de esta forma quedará explícito que está prohibido.

5.7 Controles de audio en eventos presenciales. Se les solicitará a los jugadores que mantengan los niveles de volumen preestablecidos por la Liga.

Para evitar que el sonido del exterior se filtre a los auriculares se usará ruido blanco que no podrá ser pausado o modificar su volumen sin autorización previa.

Los auriculares deben colocarse directamente en los oídos del jugador, y deben permanecer allí durante la partida. No se permite que los jugadores obstruyan la colocación de los auriculares de ninguna forma o colocar cualquier objeto, incluyendo sombreros, bufandas u otros artículos de vestimenta, entre los auriculares y los oídos.

5.8 Cuentas del Cliente de Torneos. La liga proporcionará a cada jugador y miembro del staff técnico las cuentas para el uso en el TR de Riot Games. Estas cuentas serán de carácter personal e intransferibles para el jugador que se le asigne. Queda prohibido el cambio al nickname del jugador en dichas cuentas sin autorización previa de la Liga.

5.9 Cuenta de servidor público. Todos los jugadores deberán tener al menos una cuenta en el servidor público de League of Legends en la región de Latinoamérica Norte (LAN) y esta deberá tener como nombre de invocador el mismo que en el cliente de torneos.

El contenido desbloqueado en esta cuenta queda a total responsabilidad del jugador, pero se deja establecido que sólo se usará el servidor público en caso de no disponer de los servidores de torneos.

- 5.10 Dispositivos inalámbricos.** Los dispositivos inalámbricos, incluyendo los teléfonos móviles y las tablets, deben permanecer apagados mientras los jugadores estén jugando, incluyendo durante la fase de Selección/Bloqueo, las pausas, los cambios y entre partidas de combates multipartidas.
- 5.11 Área de Combate.** Para partidas en línea comprende la sala de Teamspeak asignada para el uso del equipo. Y para eventos presenciales el “**Área de Combate**” comprende el área que rodea a cualquier PC de competición que se usa durante una partida.
- 5.12 Managers de los equipos.** Los Managers pueden estar en el Área de Combate durante el proceso de preparación de la partida, pero deben abandonar el área antes de la fase de Selección y no podrán regresar hasta que finalice.
- 5.13 Entrenadores de los equipos.** Los Entrenadores pueden estar en el Área de Combate durante el proceso de preparación del combate y durante la fase de Selección, y tendrán que abandonarla cuando el contador de inicio de juego marque 20 segundos.
- 5.14 Restricciones de alimentos y bebidas.** No se permiten alimentos en las áreas de combate. Solo se permiten bebidas en el área de combate en los contenedores resellables proporcionados por los Árbitros.

6. Formato de Competencia

6.1 Definición de Términos.

- 6.1.1 Partida.** Una instancia de la competición en la Grieta del Invocador que se juega hasta que se determine un ganador por medio de uno de los siguientes métodos, lo que ocurra primero: (a) terminación del objetivo final (destrucción de un nexo), (b) rendición de un equipo, (c) abandono de un equipo, o (d) victoria de partida otorgada.
- 6.1.2 Serie.** Un conjunto de partidas que se juegan hasta que un equipo gana la mayoría del total de las partidas (por ejemplo, ganar dos de tres partidas o "mejor de tres").
- 6.1.3 Ciclo.** Un torneo de liga programado que tendrá lugar aproximadamente durante un periodo de tres meses. Una Temporada estará dividida en dos Ciclos: Apertura y Clausura. Cada Ciclo consta una Fase Regular, unos Playoffs o Eliminatorias, y un Torneo de Promoción.

6.2 Fixture. Al inicio de cada ciclo la Liga proporcionará a los equipos un documento de nombre Fixture que concentra toda la información de las partidas con fechas, horas, resultados, alineaciones, puntajes, entre otras informaciones importantes. El contenido de este documento es oficial, y será la principal fuente de información actualizable que podrán consultar.

6.3 Detalles de fases

6.3.1 Fase Regular. Esta fase en línea consta de 8 equipos, en un formato de liga todos contra todos (Round Robin), con partidas Bo1 (al mejor de 1 partida) y cada equipo juega 14 jornadas por Ciclo. Cada equipo enfrentará en 2 oportunidades a cada uno de sus oponentes (ida y vuelta). Los lados serán predeterminados y los equipos comenzarán en el lado rojo y azul un número igual de veces contra cada oponente (una partida por lado). El equipo que salga victorioso recibirá 3 puntos y el equipo perdedor no obtendrá puntos. El ranking de clasificación lo determinará la cantidad de puntos conseguidos al final de la Fase Regular.

6.3.2 Desempate. En caso de que dos o más equipos estén empatados en un puesto al finalizar la fase regular (definido como tener la misma cantidad de puntos), entonces se comparan los registros cabeza a cabeza de los equipos empatados entre sí por “**Supremacía**”. Se comparan el número de partidas ganadas de un equipo en contra de los otros equipos empatados. Si un equipo tiene un registro victorioso mayor (definido como haber ganado más del 50% de las partidas) en contra de todos los demás equipos del desempate, se le otorgará la posición en el ranking de clasificación más alta disponible en el desempate, y se declarará un nuevo desempate entre los equipos restantes.

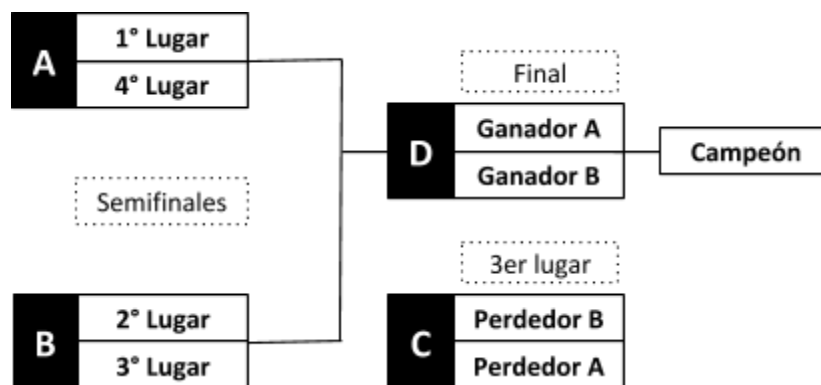
Si tienen registros victoriosos iguales (definido como que cada equipo tiene el mismo porcentaje de partidas ganadas entre ellos) el desempate se realizará bajo los siguientes métodos:

- **Empates entre dos equipos.** Se jugará una única partida (Bo1).
- **Empates entre tres equipos.** Se jugará una sola ronda todos contra todos entre los tres equipos (Bo1). Si esto no resulta en una organización jerárquica de ranking de los equipos (es decir, distintos registros de equipo 2-0, 1-1 y 0-2), entonces los tres equipos se organizarán al azar en una llave de eliminación simple en el que uno de los equipos tiene un pase a la final directo.
- **Empates entre cuatro o más equipos.** Los equipos se siembran al azar en una llave doble, en donde se enfrentan en series Bo1. En donde el ranking de clasificación será determinado por el avance en la llave, es decir el campeón del torneo tendrá la clasificación más alta, el subcampeón la posición siguiente, etc.

Las partidas de desempate se realizarán en una fecha posterior a la última jornada de la Fase Regular y antes de los Playoffs.

Todas las selecciones de lados en los partidos de desempates se realizarán mediante un lanzamiento de moneda justo antes de la partida, el equipo que lo gane tendrá la decisión de elegir en qué lado quiere jugar.

6.3.3 Eliminatorias o Playoffs. Los 4 equipos que más puntos hayan obtenido durante la Fase Regular y luego de los desempates, serán quienes avancen a los Playoffs. El sembrado de la llave se determina por el lugar obtenido en la fase regular y quedará de la siguiente manera:



Cada serie se jugará al mejor de cinco partidas, el equipo de mayor posición en la fase regular elegirá el lado del mapa donde jugará en la partida 1, 3 y 5, mientras que el equipo menor posición elegirá el lado en la partida 2 y 4. Las decisiones para la primera partida a más tardar 24 horas antes del combate y para las partidas restantes el límite serán 4 minutos después de que el nexo estalle. Si no se toma la decisión en los tiempos asignados entonces se tomará el lado azul por defecto. El tiempo de pausa entre partidas será de 10 minutos.

6.4 Puntos de clasificación. Se otorgarán puntos de clasificación acuerdo a su posición final, luego de playoffs, en cada uno de los ciclos como se muestra en la siguiente tabla:

Lugar	Puntos	
	Apertura	Clausura
1°	15	20
2°	9	13
3°	7	7
4°	7	7
5°	5	5
6°	5	5
7°	4	4
8°	3	3

6.4.1 Función de puntos de clasificación. Los puntos de clasificación se suman en ambos ciclos y sirven para determinar al final del ciclo de clausura que sucederá con los equipos que participan en la DDH en otras competencias.

- 1ºLugar: Clasifica al torneo de ascenso a la LLA.
- 2º-6ºLugar: Mantienen su lugar en la DDH para 2021.
- 7º-8º Lugar: Tendrán que competir en el torneo de ascenso a DDH para defender su lugar en la Liga contra los equipos del Circuito Nacional.

Además los puntos servirán en la Supercopa para sembrar a los equipos en el formato que se decida utilizar.

6.4.2 Desempate en puntos de clasificación. Si al finalizar el ciclo de clausura dos equipos cuentan con los mismos puntos de clasificación y que ese empate sea determinante para los torneos de ascenso, se jugará una serie de desempate al mejor de cinco (Bo5). La elección de lado de las partidas 1, 3 y 5 por un equipo y de las partidas 2 y 4 por el otro se decidirá por el lanzamiento de una moneda.

Si 3 o más equipos empatan se utilizarán los métodos de la Regla 6.3.2 pero adaptados con series Bo3 y Bo5 dependiendo la disponibilidad de tiempo y de la cantidad de equipos empatados.

7. Proceso de enfrentamientos

7.1 Papel de los Árbitros. Son los miembros del staff de la Liga que tienen la responsabilidad de juzgar cada asunto, pregunta y situación relacionados con lo que ocurra antes, durante e inmediatamente después de cada partida.

7.1.1 Comportamiento del Árbitro. En todo momento deberán comportarse de manera profesional y deberán emitir dictámenes de una forma imparcial. No mostrarán ningún tipo de pasión o prejuicio hacia ningún jugador, equipo, director de equipo, propietario u otro individuo.

7.1.2 Irrevocabilidad del Juicio: Si un Árbitro hace un juicio incorrecto, dicho juicio puede ser sujeto a una reversión. La LVP podrá evaluar a consideración la decisión durante o luego de la partida para determinar si se implementó el procedimiento apropiado para una decisión justa. La LVP se reserva el derecho de invalidar la decisión del Árbitro y tomar una decisión final.

7.2 Versión competitiva y campeones en TR. Se jugará con la versión en el cliente de torneos notificada por la Liga en el Fixture y elegida a su discreción. Los campeones nuevos o actualizados (rework) serán restringidos automáticamente por una semana.

Un campeón nuevo o actualizado no será implementado si una semana de competencia ya ha dado inicio, y si son lanzados durante los playoffs estarán disponibles a consideración de la Liga.

Ejemplo: El campeón fue lanzado el 1 de febrero de 2020, así que el campeón es elegible para usarse en la Liga a partir del 8 de febrero de 2020.

7.3 Configuración y responsabilidades en las partidas.

- 7.3.1 Calendario.** En el Fixture compartido por la Liga aparecerán tanto las fechas y horas exactas para que los equipos estén presentes en sus salas de Teamspeak y TR (“**Hora de Llegada**”) así como las horas aproximadas del inicio de sus partidas (“**Hora de Inicio**”).
- 7.3.2 Cambios en el calendario.** La Liga puede reorganizar el horario y/o fecha de una partida a su consideración. En caso de que la Liga haga alguna modificación se notificará a todos los equipos a la mayor brevedad posible.
- 7.3.3 Retrasos.** En caso de que se cumpla la Hora de Inicio y el equipo aún está incompleto o no esté presente en la sala de juego, se le dará una derrota por inasistencia. Las inasistencias injustificadas se traducen en multas para el equipo. La Liga determinará si la justificación es válida a su criterio.
- 7.3.4 Orden en sala.** Los jugadores deben entrar a la sala de juego en el orden en el siguiente orden: Carril Superior, Jungla, Carril Central, Tirador y Soporte.
- 7.3.5 Tiempo de preparación.** Antes de sus partidas los jugadores deben utilizar el tiempo para asegurarse de que están completamente preparados. La preparación se conforma de los siguientes aspectos:
 - A. Asegurarse del funcionamiento de su computadora y conexión a Internet.
 - B. Conectar y calibrar todos los periféricos.
 - C. Asegurarse del correcto funcionamiento del chat de voz.
 - D. Configurar las páginas de runas.
 - E. Ajustar la configuración del juego.
 - F. Sesión de calentamiento limitada dentro del juego.
- 7.3.6 Puntualidad del inicio del combate.** Se espera que los jugadores resuelvan cualquier problema con el proceso de preparación dentro del tiempo asignado ya que su partida comenzará a la Hora de Inicio indicada.
- 7.3.7 Soporte técnico.** Los Árbitros estarán disponibles para ayudar con el proceso de preparación y resolución de problemas de cualquier asunto que surja durante la partida, siempre y cuando esté dentro de sus posibilidades.

7.3.8 Creación de la sala de juego. Los Árbitros serán los responsables de crear la sala de juego e invitar a los jugadores.

7.3.9 Ajustes generales de partida.

Nombre de sala:	Definido por la Liga
Contraseña:	Definido por la Liga
Mapa:	Grieta del invocador
Tamaño de equipo:	5 jugadores
Permitir espectadores:	Solo de sala
Tipo de partida:	Torneo de reclutamiento
Servidor:	Miami

7.3.10 Restricciones de elementos de juego. Se podrán agregar restricciones en cualquier momento antes o durante un combate, si hay errores conocidos con cualquier objeto, campeón, aspecto, runa, hechizos de invocador o cualquier otra razón determinada a discreción de la Liga.

7.3.11 Inicio del proceso de selección y bloqueos. Una vez que los diez jugadores se hayan reportado en la sala de juego, un Árbitro solicitará confirmación de que ambos equipos están listos para la fase de selección. Una vez confirmado se le pedirá al dueño de la sala que comience la partida.

7.3.12 Modo de selección y bloqueos. El sistema de selección y bloqueos se llevará a cabo en el siguiente formato siendo el equipo azul = A y equipo rojo = B.
1° Fase: Bloqueos ABABAB
2° Fase: Selecciones ABBAAB
3° Fase: Bloqueos BABA
4° Fase: Selecciones BAAB

7.3.13 Grabación del proceso de selección. La fase de selección se realizará a través de la característica de Torneo de Reclutamiento del cliente. Si la selecciones o bloqueos se interrumpen, bajo la instrucción y consideración de los Árbitros, se guardarán y abortaran manualmente el inicio del juego para reiniciarlo.

7.3.14 Error al Seleccionar. En caso de elegir o bloquear de manera errónea a un campeón, el equipo que cometió el error deberá notificarlo a un Árbitro de inmediato antes de que el otro equipo se encuentre en su próxima selección. De hacerlo, el proceso se reiniciará y empezará desde el punto en el que ocurrió el error, para que el equipo responsable pueda corregirlo. Si la siguiente selección está asegurada antes de que el equipo que cometió el error lo notifique, la selección errónea deberá ser considerada irrevocable.

7.3.15 Intercambio de campeones. Los equipos deben completar los intercambios de campeones y fijar sus hechizos de invocador antes de que el contador de inicio marque 20 segundos.

7.3.16 Tiempo de pausa permitida. Los equipos pueden pausar el juego por un máximo de 15 minutos por equipo en una partida. Pasado ese tiempo se reanudará el juego.

7.3.17 No equipos incompletos. Para iniciar una partida los equipos deberán contar con sus 5 jugadores. Si un jugador se desconecta durante la partida, el equipo debe reanudarla si su tiempo permitido de pausa ha terminado, incluso si el jugador no se ha reconectado.

7.3.18 Sin espectadores. Solo 5 jugadores por equipo, los Árbitros y los observadores para la transmisión tienen el permiso para permanecer en la sala de juego.

7.3.19 Sin transmisiones. No se permitirá que los jugadores transmitan al mismo tiempo que ocurren las transmisiones oficiales de la Liga. Los jugadores solo pueden transmitir una vez que la transmisión oficial haya terminado.

8. Pausas y reinicios.

8.1 Una partida registrada (“PR”) es aquella partida en la que los diez jugadores se conectaron y se llegó a un punto de interacción significativo entre los equipos rivales. Una vez que una partida llegue al estado de PR, ya no se permiten los reinicios por incidencias y la partida se considera “oficial” a partir de ese momento. Luego de establecer una PR, se permitirán los reinicios de la partida solo bajo condiciones muy concretas. Ejemplos de condiciones que establecen una PR:

- A. Se acierta un ataque o habilidad contra súbditos, monstruos de la jungla, estructuras o campeones enemigos.
- B. Se establece una línea de visión entre los jugadores y sus rivales.
- C. Se invade la jungla del oponente, se establece visión sobre ella o se fija como objetivo de una habilidad. Esto incluye tanto abandonar el río como entrar en la maleza que conecta con la jungla enemiga.
- D. El tiempo de juego llega a los dos minutos (00:02:00).

8.2 Detener una partida. Si un jugador se desconecta de manera intencional sin notificar o pausar antes la partida, el Árbitro no estará forzado a detener la partida. Durante una pausa o detención, los jugadores no podrán retirarse de sus computadoras a menos que tengan autorización.

8.2.1 Pausa dirigida. Los Árbitros pueden ordenar la pausa de una partida o ejecutar un comando de pausa en cualquier momento.

8.2.2 Pausa del jugador. Los jugadores solo podrán pausar una partida notificando el motivo a un Árbitro inmediatamente después de pausar. Los motivos aceptados de una pausa del jugador: Una desconexión no intencional, fallo de hardware, fallo de software o alguna situación que impida físicamente al jugador continuar.

La enfermedad, lesión o indisposición de un jugador no son motivos aceptables para una pausa. En tal situación, el equipo debe alertar a un Árbitro previo a la partida, quien evaluará la situación y así determinar si está listo, dispuesto y es capaz de jugar la partida.

8.2.3 Reanudación de la partida. Los jugadores no tienen permitido reanudar la partida luego de una pausa. Luego de que todos los jugadores estén informados y confirmen de listos en el chat, los Árbitros la reanudarán.

8.2.4 Comunicación entre jugadores durante una partida detenida. Por justicia y deportividad con todos los equipos competidores, los jugadores no tienen permitido comunicarse, de ninguna manera, entre ellos durante una partida pausada. Para evitar duda, los jugadores pueden comunicarse con el Árbitro, pero solo cuando se les solicite.

8.3 Reinicio de la Partida. La decisión de cuáles condiciones deben justificar un reinicio de partida (remake) están sujetas a la sola discreción de los Árbitros.

8.3.1 Reinicios antes de una PR. Los siguientes son ejemplos de situaciones en las cuales puede reiniciarse una partida si no se ha establecido una PR:

- A. Si un jugador se da cuenta de que sus runas, maestrías o interfaz de juego no se aplicaron correctamente debido a un error.
- B. Si un Árbitro determina que las dificultades técnicas no permitirán que el juego continúe de una forma normal.

8.3.2 Reinicios luego de PR. Luego de haberse establecido una PR solo podrá reiniciarse una partida si el juego experimenta un error crítico y verificable en cualquier momento durante el combate que altere de forma significativa las estadísticas de la partida o las mecánicas.

8.3.3 Protocolo de reinicio. Si un jugador cree que ha experimentado un error crítico, entonces deberá pausar la partida y notificar a un Árbitro. Si se considera que un jugador está intentando retrasar el informe de un error para esperar un reinicio en un momento más favorable no se le concederá.

Los árbitros analizarán la información disponible del error y el estado de la partida, y decidirán si se concede el reinicio de la partida

Si el reinicio ocurrió debido a un error de campeón, entonces los ajustes no permanecerán (incluyendo elecciones y bloqueos) sin importar el estado de PR y el campeón no podrá ser elegido en el resto de combates del día, a menos que el error esté relacionado concluyentemente con un elemento de juego específico que puede ser eliminado completamente (por ejemplo, un aspecto que puede desactivarse).

8.3.4 Entorno controlado. Ciertas condiciones pueden ser preservadas en caso de un reinicio de una partida que no ha alcanzado el estado de PR, incluyendo pero no limitando, elecciones/bloqueos, runas o hechizos de Invocador. Sin embargo, si un combate ha alcanzado el estado de PR, entonces los Árbitros no conservarán los ajustes.

8.3.5 Victoria de partida otorgada. En caso de una dificultad técnica que lleve a que se declare un reinicio, la Liga puede en su lugar conceder una victoria a un equipo. Si una partida ha estado en juego por más de 20 minutos en el reloj de juego, se puede determinar que un equipo no puede evitar la derrota con un cierto grado de certeza razonable.

Los siguientes criterios pueden usarse en esta determinación:

- A. Diferencia de oro. La diferencia en oro entre los equipos es mayor al 33%.
- B. Diferencia de torretas restantes. La diferencia en el número de torretas restantes entre los equipos es superior a siete (7).
- C. Diferencia de inhibidores restantes. La diferencia en el número de inhibidores en pie restantes entre los equipos es superior a dos (2).

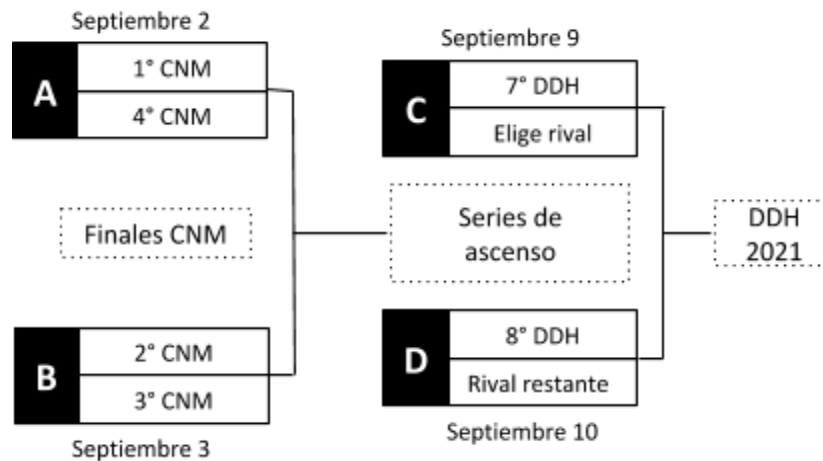
9. Ascenso y descenso de División de Honor Telcel.

9.1 Aceptación. El Equipo reconoce que (a) los cupos en la Liga serán concedidos competitivamente y todos que los equipos están sujetos a la aceptación de la liga así como la promoción, relegación y descalificación. (b) El equipo y los miembros del equipo están sujetos a multas, suspensiones y/o descalificaciones impuestas por la liga por violación a las reglas o el contrato con el equipo. Y (c) estas multas, suspensiones, promociones, relegaciones y/o descalificaciones son razonables y necesarias para mantener la integridad del juego y la competencia. Salvo excepciones establecidas en el contrato, la Entidad (Equipo) acepta no alegar cualquier determinación final hecha por la liga con respecto a cualquier multa, suspensión, promoción, relegación y/o descalificación; la Liga siempre actuará en buena fe.

Los equipos que aspiren a ingresar a la DDH tendrán que cumplir con todos los requisitos necesarios para formar parte de la Liga presentando una propuesta de ingreso con las siguientes características.

- A. Plan de negocios: Planes financieros de sostenibilidad, fuentes de ingresos y estrategias para adquirirlos, equipo de trabajo que conforma la organización con su experiencia y reconocimientos, y esquema legal de la operación.
- B. Plan deportivo: Logros en competencias de relevancia local o internacional y plan laboral que el equipo tiene preparado para el desarrollo de su talento.
- C. Plan de marca: Logo e identidad visual, número de seguidores actuales en redes sociales, alcances e impactos, estrategia para el desarrollo de su marca dentro de la liga y la región, y estrategias para incrementar sus fans.
- D. Reputación actual. Referencia de participación en otras ligas, proyectos o eventos, demandas recibidas e interpelaciones aplicadas.

- 9.1.1 Formato del torneo de ascenso a DDH.** Se realizará un único torneo de ascenso en 2020, luego de finalizado el Circuito Nacional México (“CNM”) y los ciclos de apertura y clausura de DDH.



Los 4 mejores equipos de Circuito Nacional se enfrentarán entre 2 series finales para determinar a los 2 equipos que pelearán por el ascenso en contra de los últimos 2 lugares de DDH. El 7° lugar de DDH tendrá la oportunidad de elegir a su rival entre los 2 ganadores de CNM y el 8° lugar de DDH ira contra el equipo restante. Todo a series al Bo5 y los equipos de CNM tendrán un seed superior para elegir el lado.

10. Ascenso a Liga Latinoamérica (LLA).

- 10.1 Formato.** El equipo que más puntos de clasificación acumule (Regla 6.4) clasificará al torneo de ascenso a la LLA, en este torneo los equipos de Ligas Nacionales se enfrentarán entre sí y luego a equipo(s) de LLA pero el formato final de este torneo en 2020 aún está por confirmarse y será actualizado en este reglamento llegado ese momento.
- 10.2 Regiones.** Las regiones estarán divididas por servidores, LAN y LAS, y un equipo de cada una de estas regiones participará en el torneo de ascenso a LLA. Esta es la lista provisional de ligas nacionales a la fecha:
- Región Norte (LAN): División de Honor (MX), Golden League (CO) y Liga Tica de Leyendas (CR).
 - Región Sur (LAS): Liga de Honor (CL), Liga Master (AR), Guardians League (PE) y Liga Nacional Uruguay (UY).

10.3 Equipos participantes de Liga Nacional que a la vez son parte de una organización de Liga Latinoamérica (total o parcial). Un propietario de un equipo participante de Liga Latinoamérica puede ser propietario a la vez de otro equipo dentro de las Ligas Nacionales en la región, sin embargo, no puede ser propietario de más de un equipo dentro de una misma Liga Nacional. En caso de que un equipo de Liga Nacional (que a la vez sea propiedad de un equipo participante de Liga Latinoamérica) se convierta en campeón de una Liga Nacional, dicho equipo no será elegible para participar en el evento regional de ligas nacionales o en el Torneo de Promoción de Liga Latinoamérica, debiendo ceder su lugar al equipo mejor clasificado siguiente que no sea propiedad de un equipo de Liga Latinoamérica. La Liga se reserva el derecho ante cualquier resolución respecto a la propiedad de un equipo.

Ej: La organización XTEN Esports que posee un equipo participante en Liga Latinoamérica, y a la vez cuenta un equipo en la Liga Nacional México, estos equipos no serán elegibles para participar del evento regional de Ligas Nacionales.

10.4 Equipos 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 Cream Esports posee un equipo en la Liga Nacional Argentina y otro en Liga Nacional México, pero no cuenta un equipo participante en Liga Latinoamérica. Sólo uno de sus equipos de Liga Nacional será elegible para participar del evento regional de Ligas Nacionales.

10.5 Continuidad en Ligas Nacionales. Al ascender a LLA el cupo en una Liga nacional seguirá en propiedad del equipo, por si desea tener una franquicia para el país y seguirse desarrollando puede hacerlo. Si decide transferir a un nuevo equipo que cumpla los requisitos de la Liga, puede hacerlo bajo aprobación de la Liga. Para ambos casos tendrá un tiempo de 10 días hábiles para confirmar si continúa con el cupo o si se hará una transferencia. Si pasados estos 10 días no hay confirmación o el equipo confirma que renuncia a la propiedad del cupo, la Liga dispondrá del cupo como considere.

10.6 Requisitos de ascenso. En caso de que un equipo de la Liga llegase a ganar un puesto en la Liga Latinoamérica LLA, este equipo deberá cumplir con los requisitos elegidos por Riot para poder formar parte de la LLA.

11. Incentivos.

11.1 Incentivos. Al final de cada ciclo, los equipos tendrán la oportunidad de ganar incentivos en efectivo basados en la posición final obtenida por el equipo en la Fase Regular y en las eliminatorias, además de su cumplimiento de sus compromisos contractuales hacia con la Liga. Un total de 40,000 usd serán repartidos en la temporada 2020 con el siguiente desglose:

- Incentivos por compromisos: 12,000 usd en cada ciclo (apertura y clausura) repartidos por igual entre los 8 equipos (1500 usd por equipo cada ciclo) por el cumplimiento de sus obligaciones de contenidos y social media.
- Incentivos por posición: 8,000 usd en cada ciclo (apertura y clausura) repartidos tanto en la fase regular como en la de playoffs de la siguiente manera:

Posición	Fase Regular	Playoffs
1°	800	1850
2°	700	1300
3°	600	900
4°	500	450
5°	400	0
6°	300	0
7°	200	0
8°	0	0

11.2 Forma y tiempo de pago. Para recibir el pago los equipos deberán emitir una factura electrónica válida con los datos compartidos por la liga y entregar toda la información bancaria requerida. Los pagos están sujetos a la retención de impuestos que la ley establezca. Los equipos recibirán sus incentivos a más tardar en un periodo de 90 días hábiles después de la finalización de cada ciclo.

12. Reglas de propiedad y patrocinios.

12.1 Restricción de la propiedad de los equipos. Ningún Propietario de equipo, Gerente o Afiliado de un Propietario poseerá o controlará, de forma directa o indirecta, tendrá un interés financiero directo (ejemplo, propiedad) o indirecto (ejemplo, arreglo contractual) en, o será empleado o trabajador independiente de, más de un equipo de League of Legends en la DDH. Cualquier disposición de recompra, derecho a primera compra, o un interés similar de un equipo será considerado un interés mayoritario de dicho equipo.

Cuando un equipo clasifica de Circuitos Nacionales México la Liga reconocerá la propiedad del equipo a la organización que fue establecida en Circuitos Nacionales. En caso de que un equipo subdivisión propiedad de una organización de DDH ascendiera desde Circuitos Nacionales, el propietario tendrá un plazo de 15 días desde que se

adjudicó su clasificación para desvincularse de la propiedad del equipo promocionado.

La Liga tiene el derecho a tomar la determinación final y vinculante con respecto a la propiedad del equipo, problemas relacionados con las varias restricciones de los equipos y otras relaciones que puedan tener un impacto adverso sobre la integridad competitiva. Cualquiera persona que realiza una petición para ser propietario de un equipo de DDH puede ser denegada su admisión si se descubre que no han actuado con la profesionalidad solicitada. Alguien que busca la admisión en la Liga debe cumplir con los más altos estándares de carácter e integridad. El propietario del equipo está de acuerdo en que no va a impugnar cualquier determinación final de la Liga en relación con ello.

12.2 Venta de patrocinio. Los propietarios solo podrá vender o administrar patrocinios o elementos de marca para el equipo con el que están afiliados. Ninguna persona o entidad conservará el derecho de nombre de más de un equipo de la Liga al mismo tiempo. Un patrocinador que mantiene el derecho de nombre de un equipo no puede patrocinar a otros equipos. Ninguna persona o entidad actuando como propietario, parcial o total, o directivo de una organización puede patrocinar a un equipo de diferente organización a través de ellos mismos, una conexión directa, otra organización que ellos representen, o un apoderado.

12.3 Patrocinios. Un equipo tiene la capacidad de adquirir patrocinadores a través de su participación en la Liga. La adquisición de patrocinios es libre a excepción de la siguiente lista de patrocinios restringidos:

- A. Bebidas alcohólicas, cualquiera que sea su graduación.
- B. Cigarrillos y demás productos de tabaco.
- C. Medicamentos.
- D. Webs de venta de skins, cuentas o eloboosting.
- E. Proveedores de armas de fuego, pistolas, municiones.
- F. Sitios que muestran o están relacionados a la pornografía o sus productos.
- G. Productos o servicios de competidores directos.
- H. Juegos de azar y apuestas (incluido el póker pero exceptuando sorteos de las modalidades y productos de juego con finalidad pública).
- I. Cualquier otro producto o servicio cuya comercialización o prestación esté prohibida por ley.

13. Conducta

13.1 Conductas o acciones no permitidas. Las siguientes acciones están totalmente prohibidas y serán sujetas a sanciones a discreción de los Árbitros.

13.1.1 Confabulación. Cualquier acuerdo o acción entre 2 o más jugadores o equipos para dejar en desventaja a los contrincantes o beneficiarse de un resultado.

- 13.1.2 Hackeo.** Cualquier modificación al cliente de juego de LoL por parte de cualquier jugador.
- 13.1.3 Aprovechamiento.** Usar de manera intencionada cualquier error dentro del juego para tratar de sacar ventaja.
- 13.1.4 Suplantación.** Jugar en la cuenta de otro jugador o solicitar, inducir, alentar o solicitarle a alguien más que juegue en la cuenta de otro jugador.
- 13.1.5 Obscenidad y discriminación.** Usar lenguaje obsceno, vil, vulgar, insultante, amenazador, abusivo, injurioso, calumnioso o difamatorio.
- 13.1.6 Acoso.** Actos sistemáticos, hostiles y repetidos que se realizan para aislar o excluir a una persona o afectar su dignidad.
- 13.1.7 Discriminación y denigración.** Ofender la dignidad o integridad de un país, persona privada o grupo de personas por medio de palabras o acciones despectivas, discriminatorias o denigrantes a causa de la raza, color de piel, etnia, origen nacional o social, género, idioma, religión, orientación sexual, opinión política o de otro tipo, estado financiero, nacimiento u otro estado.
- 13.1.8 Declaraciones negativas.** Hacer, publicar o apoyar cualquier declaración o acción que tenga o esté designada a tener un efecto perjudicial o dañino para los mejores intereses de LVP.
- 13.1.9 Actividad criminal.** Estar involucrado en actividad que esté prohibida por una ley, estatuto o tratado común.
- 13.1.10 Soborno.** Ofrecer regalos a un jugador, entrenador, director, árbitro, empleado de LVP o a otra persona relacionada a la Competición por servicios que beneficien en los resultados de la competencia.
- 13.1.11 Engaño.** Presentar evidencias falsas o mentir a los árbitros.
- 13.1.12 Confidencialidad.** Revelar información confidencial proporcionada por la Liga o Riot Games por cualquier método de comunicación como redes sociales.
- 13.1.13 Interferencia en eventos.** Interferir o dañar a cualquier material, personal o dispositivo en un evento presencial de la Liga.
- 13.1.14 Asociación con apuestas** Ningún miembro de equipo o de LVP puede tomar parte, directa o indirectamente, en apuestas o juegos sobre resultados de cualquier partida de la Liga.

13.2 Apropiación y manipulación indebida de jugadores. Ningún miembro de equipo o afiliado a un equipo puede solicitar, tentar, o hacer una oferta de empleo a ningún miembro de equipo Jugador o Entrenador que se encuentre contratado por cualquier equipo de la Liga, ni alentar a cualquier miembro de equipo a que incumpla o termine su contrato con dicho equipo. Un Entrenador o Jugador no puede solicitar a un equipo violar esta regla. Un Entrenador o Jugador puede expresar públicamente su interés en dejar su equipo y alentar a cualquier y todas las partes interesadas a contactar a su administración. Pero, para ser claros, el Entrenador o Jugador no puede incentivar directamente a un equipo en particular para que contacte a su administración o intentar violar sus obligaciones contractuales. Para solicitar información del estado de un miembro de equipo de otro equipo, los mánagers deben ponerse en contacto con la administración del equipo en el que el jugador está actualmente contratado.

13.3 Castigo del Tribunal. Si un miembro de equipo es encontrado culpable y castigado por Riot Games en su cuenta de League of Legends, la Liga pueden asignar una sanción adicional en la DDH a su criterio.

13.4 Investigación de un jugador. Si la Liga contacta a un miembro de equipo para discutir la investigación, este está obligado a decir la verdad.

13.5 Infracciones. Luego de descubrir que cualquier miembro de un equipo ha cometido cualquier violación a las reglas especificadas arriba, la Liga puede, sin limitación de su autoridad, emitir sanciones a su consideración.

13.6 Sanciones. Luego de descubrir que cualquier miembro de equipo ha cometido cualquier violación a las reglas especificadas arriba, la Liga puede, sin limitación de su autoridad, emitir las siguientes sanciones:

- Pérdida de la selección de lado para partidas actuales o futuras
- Pérdida del bloqueo para partidas actuales o futuras
- Multa(s) o renuncia(s) a premios
- Abandono de partidas
- Abandono de series
- Suspensiones
- Descalificaciones

Las infracciones repetidas serán sujeto de sanciones escaladas, hasta, e incluyendo, descalificación de futuras participaciones en la Liga. Debe notarse que las sanciones puede que no siempre sean impuestas en una manera sucesiva. La Liga, a su criterio, por ejemplo, puede descalificar a un jugador por una primera ofensa si la acción de dicho jugador se considera suficientemente ofensiva como para merecer la descalificación de la Liga. Las sanciones que establecen una cantidad indicada de tiempo solo se aplicaran en los meses de juego competitivo, que se definen como los meses programados en los que las competencias profesionales de League of Legends se llevan a cabo (es decir, de Enero a Octubre).

El índice de infracciones más comunes que cubre este reglamento puede ser consultado en el siguiente [ENLACE](#).

13.7 Derecho de publicar. LVP tendrá el derecho de publicar una declaración en la que exponga que un miembro de equipo fue sancionado. Cualquier miembro de equipo o equipo que pueda ser referenciado en tal declaración renuncia a cualquier derecho de acción legal en contra de División de Honor Telcel o Riot Games, o cualquiera de sus sociedades matriz, subsidiarios, afiliados, empleados, agentes o contratistas.