



ANEXO I al contrato de licencia de Superliga Orange de LOL T12

LVP, Liga de Videojuegos Profesional
REGLAMENTO OFICIAL
Temporada 12



Reglamento	3
Formato	3
Normativa de Fichajes	6
Normativa de partidos	9
Código de conducta	13
Clubs	13
Normativa General	14

1. Reglamento

1.1. Formato

- 1.1.1. Superliga Orange:** Formada por **8 equipos** que jugarán durante **14 jornadas, siendo cada partido un Bo2**. Las jornadas se disputarán los lunes y martes.

Al finalizar la liga regular, los **4 equipos mejor clasificados jugarán presencialmente en la Final Superliga Orange T12**.

- 1.1.2. Ascenso/Descenso:** Los equipos que queden en 7º y 8º posición al finalizar la liga regular pasarán a la fase de ascenso/descenso en la que se enfrentarán entre ellos y el perdedor del enfrentamiento jugará contra el equipo que quede en 1º posición en el playoff de la segunda división por una plaza en la siguiente temporada. Los dos partidos se jugarán presencialmente en Gamergy a Bo3.

- 1.1.3. Clasificatorio español Challenger Series:** Copa para asignar la plaza para el clasificatorio de la Challenger Series del split de Verano 2017. Los clubes que estén en las 4 primeras posiciones al terminar la jornada 7 serán los participantes y se les asignará un seed para el bracket según su posición:

Semifinal 1 (Bo3): Seed 1 vs Seed 4

Semifinal 2 (Bo3): Seed 2 vs Seed 3

Final (Bo3): Ganador Semifinal 1 vs Semifinal 2

El clasificatorio se jugará el 19 Marzo de 2017 (lugar por definir).

- 1.1.4. Plantillas:** Todos los equipos estarán obligados a tener 5 jugadores titulares y como mínimo 2 suplentes iniciales, es posible tener hasta **5 suplentes por equipo** (el entrenador no podrá formar parte de los jugadores ni suplentes y no podrá jugar partidos). Los jugadores titulares y suplentes tienen que tener como mínimo **16 años cumplidos al inicio de la temporada**, en caso contrario no podrán participar en la Superliga Orange.

Todos los jugadores titulares, suplentes o fichados en el mercado de fichajes han de ser mínimo **Platino I** en la temporada actual o en la anterior.

Los jugadores participantes pueden tener cualquier origen geográfico, pero solamente se permite tener 2 jugadores no residentes en España al mismo tiempo en un partido, incluidos los jugadores de nacionalidad española.

En el caso de trabajadores extracomunitarios, será un requisito indispensable para poder participar en la competición, estar en disposición de un permiso de trabajo válido para el desarrollo de la prestación o autorización de trabajo por cuenta ajena compatible con estancia por estudios. Se deberá acreditar la vigencia de los mencionados permisos y autorizaciones durante todo el periodo de duración de la temporada correspondiente.

En el caso de los jugadores comunitarios, podrán comenzar a competir con la obtención de una tarjeta temporal de residencia, aunque la obtención de la permanente continuará siendo un requisito tras la caducidad de la tarjeta temporal.

Los equipos podrán usar cualquier jugador de su plantilla para jugar un partido, atendiendo exclusivamente a la limitación de no residentes.

- 1.1.5. Alineación:** Todos los jugadores titulares 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 en todo caso una sociedad mercantil o asociación deportiva (el Club). Los jugadores suplentes tendrán que tener un contrato o acuerdo de vinculación con el club. Estos contratos deberán estar vigentes durante toda la temporada.

La alineación titular del equipo estará integrada por los cinco jugadores titulares. El equipo podrá introducir todas las modificaciones a dicha alineación, sustituyendo a jugadores titulares por jugadores suplentes entre mapas, sin más limitaciones que las relativas a la alineación de extranjeros y avisando con 5 minutos como máximo tras la explosión del nexa.

El manager o entrenador debe avisar en caso de modificación de la alineación titular como mínimo a las 18:00h del día antes de un partido oficial, en caso de no avisar la alineación para el próximo partido será la titular por defecto. Esta notificación se realizará vía email dirigido al coordinador de la Superliga Orange (Cristian Sierra - japo@lvp.es), salvo indicación de la LVP en otro sentido.

- 1.1.6. Cesión de jugadores:** Los clubs de la Superliga Orange mediante el acuerdo de vinculación regulado en el artículo 2.2 tendrán la

posibilidad de ceder hasta un máximo de dos de sus jugadores suplentes a su equipo vinculado de Segunda División. Si uno de estos jugadores supera los 3 partidos jugados en la Superliga Orange T12 no podrá participar en Segunda División y este equipo de Segunda División podrá incorporar a un nuevo jugador dentro del plazo de 2 semanas desde la fecha que se dispute el tercer partido. En el plazo de fichajes se podrán cambiar los 2 jugadores cedidos inicialmente por otros 2 distintos si ambos clubs vinculados lo desean.

Uno o más jugadores de la plantilla de un equipo de Segunda División será elegible por su equipo vinculado de la Superliga Orange para disputar un partido avisando al coordinador de la Superliga Orange (Cristian Sierra - japo@lvp.es) como mínimo a las 18:00h del día antes de un partido oficial. No se podrá sobrepasar el máximo de 10 jugadores en un partido, en caso de querer a varios jugadores del equipo vinculado disponibles para ese partido, se deberán sustituir por otros que se tengan en la plantilla inicial.

En caso de que el jugador supere 3 partidos en la Superliga Orange T12 se podrá proceder de dos maneras diferentes:

1. El jugador se incorporará de manera permanente al equipo de la Superliga Orange siempre que se llegue a un acuerdo entre clubs y jugador. En el supuesto que el equipo de la Superliga Orange tuviera ya inscrito el número máximo de diez jugadores (5 titulares y 5 suplentes), el club deberá dar la baja a otro jugador de su plantilla previa incorporación del nuevo jugador. El equipo de Segunda División podrá incorporar un fichaje dentro del plazo de 2 semanas desde la fecha de inscripción del jugador con el equipo de la Superliga Orange.

2. El jugador no podrá volver a ser elegido por un equipo de la Superliga Orange a menos que se realice un fichaje de acuerdo con el apartado 1.2.

1.1.7. Sistema de clasificación: Los equipos recibirán 3 puntos por victoria, 1 punto por empate y 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 14 jornadas.

1.1.8. Criterios de desempate: En el caso de empate a puntos en la clasificación, se valorará primero:

- 1.1.8.1. 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 un Bo1 para determinar el seed.

1.1.8.2. Empates entre tres equipos. Primero se tendrán en cuenta los enfrentamientos directos entre los implicados, los equipos que hayan obtenido más victorias entre ellos, ocuparán la posición superior.

Si persiste el empate, se jugará un grupo entre los 3 equipos a Bo1 y si aún hubiera un nuevo empate, se realizará un bracket simple aleatorio a Bo1 en donde un equipo pasará a la fase final directamente.

1.1.8.3. Empates entre cuatro o más equipos. Primero se tendrán en cuenta los enfrentamientos directos entre los implicados, los equipos que hayan obtenido más victorias entre sus enfrentamientos, ocuparán la posición superior.
En caso de empate se realizará un bracket doble aleatorio a Bo1 entre los equipos empatados.

Todos los partidos de desempate se jugarán en el día siguiente del término de la jornada actual donde haya ocurrido el empate.

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

En caso de problemas con el calendario, LVP se reserva el derecho a modificar la fecha del encuentro y avisará a todos los clubs en la mayor brevedad posible.

1.2. Normativa de Fichajes

1.2.1. Sanciones de Riot Games. Antes de iniciar la temporada y durante la misma, se aplicarán sanciones a los jugadores que incumplan el código de invocador del League of Legends.

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

Una vez finalizado el periodo de fichajes, se comprobarán todos los jugadores fichados en las próximas 72 horas, en caso de que incumplan la normativa, los clubs serán advertidos y el jugador podrá ser cambiado en un

plazo de 48 horas desde que se comunique.

1.2.2. Período de fichajes de jugadores: los clubs podrán incorporar jugadores a su equipo durante los siguientes periodos:

(i) **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 12, el plazo límite para comunicar los fichajes a la LVP es el **8 de Enero de 2017 a las 23:59h**.

(ii) **Periodo de fichajes regulado:** Se podrán realizar cambios a mitad de temporada **entre la jornada 7 y 8**, ello es, desde la finalización del último partido de la jornada 7 y la fecha y hora, previas al inicio de la jornada 8, que la LVP indique oficialmente. Estos fichajes, se harán efectivos a partir de la jornada 8.

* Para la temporada 12, el plazo límite para comunicar los fichajes a la LVP es el **3 de Abril de 2017 a las 23:59h**

(iii) **Fichajes en situaciones especiales:** el club tendrá derecho a fichar a un nuevo jugador a fin de sustituir a un jugador inscrito que renuncie y abandone el equipo por voluntad propia siempre que haya superado 3 partidos jugados en la Superliga Orange T12 o por haber sido fichado por una liga oficial de Riot Games. El jugador fichado no podrá ser titular de otro equipo de la Superliga Orange. El jugador que renuncie a su plaza no podrá fichar por otro equipo hasta transcurrido el tiempo asignado por LVP en la sanción oficial.

* Plazo límite: Una vez el club envíe la documentación necesaria requerida por la LVP para dar de baja al jugador saliente, el club tendrá un plazo de 2 semanas para presentar la documentación necesaria para inscribir al nuevo fichaje, y, éste podrá comenzar a jugar en el equipo transcurridas 48 horas desde la recepción por la LVP de toda la documentación necesaria para su inscripción. La baja de un jugador por renuncia deberá ser firmada en todo caso por el propio jugador.

(iv) **Fichaje especial por lesión grave:** Se efectuará en el momento en el que un club informe a LVP de que un jugador titular está lesionado y no podrá competir durante un periodo de tiempo superior a dos meses. El club deberá justificar la lesión aportando la documentación médica necesaria. En este supuesto, el club podrá

optar:

- (a) entre mantener al jugador lesionado en el equipo o no; en este último caso, deberá notificarlo de forma expresa a fin de que la LVP dé de baja su ficha. El jugador sustituido, una vez obtenga el acta médica, podrá fichar por cualquier equipo, sin que se requiera acuerdo con el club que lo da de baja.

En caso de que el club tenga a 5 suplentes inscritos, deberá sustituir a uno de ellos si desea continuar con el jugador lesionado en su plantilla. El jugador fichado no podrá ser titular de otro equipo de la Superliga Orange.

- (b) fichar al nuevo jugador hasta el final del año. El jugador sustituido no podrá jugar partidos en ninguna competición de LVP durante los 2 meses siguientes a la comunicación de su lesión, aun cuando obtenga el acta médica.

* Plazo límite: Una vez el club haya informado del jugador lesionado y LVP haya dado su aprobación, tendrá un plazo de 2 semanas para fichar a un nuevo jugador y éste podrá comenzar a jugar en el equipo a partir de 48 horas desde la recepción por la LVP de toda la documentación necesaria para su inscripción (según cláusula 1.2.2).

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

En los periodos de ficha de pretemporada y periodo de fichaje regulado, el club podrá realizar tramitar el número de bajas y fichajes que considere oportuno, siempre que el equipo final no sea inferior a siete (5 titulares y dos reservas) ni supere el número máximo de diez jugadores (5 titulares y un máximo de 5 reservas).

* Los fichajes señalados en los apartados (iii), (iv) y (v) quedan limitados a cubrir la baja del jugador/entrenador afectado, y por tanto el equipo únicamente podrá incorporar un jugador o entrenador previa tramitación de la baja de otro jugador o entrenador.

Si el jugador o entrenador deseado pertenece a otro club, será necesario un acuerdo entre ambos clubs y jugador para el traspaso de este.

En todos los supuestos de fichaje contemplados en el apartado 1.2.1

anterior, el club deberá presentar la siguiente documentación, a fin de que la LVP pueda realizar la inscripción del jugador/entrenador.

* Ficha online proporcionada por la LVP, que el club tendrá que rellenar.

* Contrato, o en su defecto, el contrato de servicio de jugador firmado por ambas partes.

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 fichaje.

Por tanto, el club asegurará la asistencia del jugador al Media Day, excepto casos de fuerza mayor en el que el club justifique la ausencia del jugador y envíe todos los recursos gráficos que la LVP solicite en la calidad que se especifique.

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.

La LVP actuará de oficio en caso de que no se haya facilitado el material audiovisual solicitado en las fechas propuestas y asumirá la gestión y los gastos de la producción de contenidos gráficos y audiovisuales generando una factura al club del importe por esta gestión.

1.2.3. Suplentes: Los jugadores suplentes no podrán jugar en Segunda División excepto si su club de la Superliga Orange tiene un equipo vinculado de Segunda División, en cuyo caso podrá ceder a éste hasta un máximo de dos jugadores suplentes indicados en el acuerdo de vinculación. Los jugadores suplentes cedidos al club vinculado podrán jugar los clasificatorios de ascenso a Segunda División mientras no hayan jugado más de tres partidos como titular en la Superliga Orange, a partir del cuarto partido, el jugador no podrá jugar más que en la Superliga Orange y tendrá que realizar el protocolo de fichaje en situación especial (1.2.1 - iii). Aunque un jugador juegue solo un mapa contará como un partido.

Cualquier jugador (titular o suplente) que haya superado los 3 partidos jugados, no podrá jugar clasificatorios de ascenso hasta la siguiente temporada.

Los suplentes no podrán participar en la Final Superliga Orange si han jugado el playoff de los clasificatorios o playoff de Segunda División.

Todos los jugadores suplentes deberán tener las 3 fotos de un estándar de calidad alto de ambos perfiles y una frontal (Ejemplo: <https://goo.gl/ViRUKC>), la foto no puede ser un fotomontaje y se debe llevar la camiseta del club oficial de la temporada. Los jugadores suplentes pueden acudir al Media Day donde la LVP realizará las fotos oficiales, asumiendo el club los costes de desplazamiento. En caso de no acudir al Media Day, los clubs deberán enviar las fotos realizadas con sus medios antes del 3 de Febrero, de no tener foto los jugadores no podrán ser elegibles para disputar un partido oficial.

Si algún club de la Superliga Orange quiere disponer de un jugador del equipo vinculado, deberá cumplir los mismos requisitos y enviar la foto del jugador para poder participar.

- 1.2.4. Fichaje ilegal:** Ningún miembro o afiliado de un club de la Superliga Orange puede solicitar o hacer una oferta de fichaje a cualquier jugador o entrenador que firmó por un club de la Superliga Orange o Segunda División. Tampoco se puede animar a ningún jugador o entrenador de la Superliga Orange o Segunda División a que rompa o termine su contrato con su club actual.

Un jugador o entrenador de la Superliga Orange o Segunda División no puede solicitar a un club que viole esta regla, pero sí pueden expresar públicamente su deseo de abandonar el equipo y animar a que se pongan en contacto con el club para gestionar su fichaje.

En caso de querer solicitar información sobre un jugador o entrenador de un club de la Superliga Orange o Segunda División, tendrá que ponerse en contacto con la persona encargada de ese club. En caso de querer realizar algún fichaje entre clubs de la Superliga Orange o Segunda División, se deberá notificar a la LVP del traspaso.

La LVP ofrecerá un listado a los clubs con la expiración de contrato de cada jugador y entrenador de la Superliga Orange y Segunda División al inicio de la temporada.

1.3. Normativa de partidos

- 1.3.1. Servidor de juego:** Todos los partidos disputados en competiciones online se jugarán en el servidor LIVE, con el último parche disponible.
- 1.3.2. Código de torneo y acceso a la sala:** Los equipos dispondrán de un código de torneo que deberán usar en el cliente del propio juego para acceder al lobby del partido. Para acceder deben seguir los siguientes pasos: Pulsar Jugar -> Personalizada -> Código de Torneo -> Pegar el código en el campo y unirse a la partida.
- 1.3.3. Asistencia:** Se recomienda estar disponibles 30 minutos antes de la hora oficial de su partido. En ese momento los jugadores deberán tener el último parche actualizado, las opciones de partida correctamente configuradas, y las páginas de runas y las maestrías preparadas.

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

- 1.3.4. Cambio en los horarios.** Debido a que la duración de los partidos es variable y pueden surgir inconvenientes, los equipos deberán estar disponibles hasta 2 horas después de la hora oficial del partido. Los árbitros pueden iniciar el partido en cualquier momento dentro de este período indicando la nueva hora oficial con un mínimo de 10 minutos de margen.
- 1.3.5. Nombre de invocador:** El nombre de invocador del jugador debe ser el mismo nick ofrecido en el cierre de plantillas. Los nombres de invocadores no pueden contener vulgaridades. La LVP avisará al club en cuestión en caso de que el nombre de invocador no sea aceptado para que lo modifique.

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

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

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

En caso de incumplir estos puntos, el club o jugador podrán ser sancionados.

- 1.3.6. Amonestación por retraso:** Los cinco jugadores deberán estar en la sala de partido y TeamSpeak a la hora oficial de inicio de partido que se comunique. En el supuesto que transcurridos 5 minutos de la hora oficial del partido, los cinco jugadores no estén presentes, el club recibirá una sanción. El club podrá sustituir al jugador o jugadores ausentes por jugadores suplentes, pero ello no evitará la sanción.

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

- 1.3.7. Incomparecencia en los partidos:** Si un equipo no se presenta (5 jugadores) en un plazo de 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 club incompareciente recibirá una sanción, todo ello independientemente de cuales sean las causas, justificables o no.

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

El club podrá sustituir al jugador o jugadores ausentes por jugadores suplentes, pero ello no evitará la sanción.

- 1.3.8. Funcionamiento del first pick:** Los first picks se pueden visualizar en la web, el equipo colocado a la izquierda será el que lo tenga. Como hay ida y vuelta, todos los equipos tendrán lado azul y rojo por igual. La asignación inicial se realizará aleatoriamente.

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

Cada equipo tiene 5 minutos de pausa en cada mapa. En el caso de que se supere los 5 minutos el partido deberá continuar a no ser de que el equipo rival ceda su tiempo de pausa para solucionar el problema.

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

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

- 1.3.10. Colocación, placeholder y picks/bans:** Al entrar a la partida los jugadores deben colocarse correctamente por orden de Top, Jungla, Mid, Adc, Support.

En el caso de que haya un placeholder a la hora de los picks, se ha de comunicar durante el tiempo propio de pickear. En caso de utilizar tiempo del rival, este podrá salirse y recrear la partida para tener el tiempo necesario.

Al volver a crear la partida, se mantendrán los mismos picks y bans una vez recreada.

En los partidos solamente podrán estar en la sala los 5 jugadores que vayan a jugar el partido, no podrá acceder ningún otro miembro del equipo.

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

- 1.3.11. Campeones baneados.** Un campeón que haya salido recientemente estará baneado durante la siguiente semana de competición. La LVP podrá prohibir un campeón en caso de que éste sufra problemas/bugs, avisando previamente a todos los clubs.

- 1.3.12. Espectadores en partida.** Solo está permitido que los 5 jugadores alineados estén dentro de la sala de partido. Se podrá solicitar estar como espectador en partida, siempre y cuando la LVP y el equipo rival lo permita.

- 1.3.13. Skins prohibidas.** Si un jugador detecta que el equipo rival lleva una skin de la lista de prohibidas (<https://goo.gl/Waf9Gy>), se deberá pausar la partida para poder reiniciarla sin esa skin. En caso de no avisar a tiempo (0:30 segundos de partida sin que haya ocurrido ninguna acción), no se podrá reiniciar la partida.

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

- Está prohibido hacer uso del “poke” a otros jugadores, ya que molestan mientras se está jugando.
- Solamente pueden estar en el canal los miembros del equipo.
- Las voces de los jugadores podrán ser grabadas en partido para realizar posteriormente contenido digital.
- Los nicks del TeamSpeak deberán ser lo más parecido posible al nick ofrecido a LVP, en ningún caso podrán ser ofensivos para el rival.

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

1.3.16. Prohibición de streaming. Los jugadores titulares, suplentes y entrenadores no podrán realizar stream en horario de emisión de la Superliga Orange.

1.3.17. Cesión de derechos de imagen. Los jugadores y equipos que participan en la Superliga Orange aceptan la cesión de los derechos de imagen para la retransmisión en directo y diferido, por cualquier medio o canal, de los partidos, así como en otros contenidos que se puedan derivar como mejores jugadas, entrevistas, resúmenes, etc. así como para su utilización por los patrocinadores de la Superliga Orange, siempre que se trate de material promocional de la misma y aparezcan varios jugadores participantes en la competición.

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

1.3.18. Cambios en el 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.

1.3.19. Victoria por causas externas. En el caso extremo de que ocurra un imprevisto con los servidores de juego y no se pueda continuar jugando, si la partida ha superado el minuto 20:00, un árbitro podrá conceder la victoria a un equipo si se cumple alguno de los siguientes criterios:

- Diferencia de oro. La diferencia de oro es más del 33 % entre los equipos.
- Diferencia de torretas. La diferencia de torretas derribadas es de 7 o más.
- Diferencia de inhibidores. La diferencia de inhibidores derribados es de 2 o más.

En otro caso se buscará una solución que beneficie a ambas partes.

1.4. Código de conducta

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

Los jugadores y miembros del club están en la obligación de conocer el reglamento de la Superliga Orange y prestar atención a las indicaciones de los árbitros durante los partidos.

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

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

2. Clubs

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. Vinculación con un equipo de Segunda División. Para realizar una vinculación hay que rellenar el documento de acuerdo de vinculación y entregarlo al coordinador de Superliga Orange (japo@lvp.es) junto a los 2 jugadores suplentes que el club de Superliga Orange cede al equipo de Segunda División.

- 2.3. Abandono de jugadores.** Si un jugador con contrato abandona el equipo durante la temporada por causa no justificada o en quebrantamiento del contrato que le vincula con el club, el jugador no podrá ser alineado en ninguna competición de LVP durante el tiempo que determine la sanción correspondiente por LVP. Asimismo, la LVP lo comunicará a Riot Games, dado que según su normativa dicho jugador tampoco será elegible por ninguno de los clubs de las ligas oficiales de Riot Games.

El club podrá fichar a otro jugador que no esté en un club perteneciente a la Superliga Orange en caso de que el jugador que ha abandonado haya jugado al menos 3 partidos oficiales de la Superliga Orange.

- 2.4. Asesoramiento:** Tanto clubes como jugadores pueden pedir una charla de asesoramiento con la LVP, siendo las conversaciones totalmente confidenciales.
- 2.5. Plantillas o documentos no entregados:** Si un club no entrega la plantilla y documentos necesarios que se hayan pedido antes de la fecha indicada, podrá quedar expulsado de la competición.
- 2.6. Pagos de los incentivos por resultado deportivo:** Los clubes serán los encargados de cobrar los incentivos.
- 2.7. Emisión de facturas.** Los clubes serán los responsables de enviar las facturas en un plazo máximo de 45 días tras la finalización de los siguientes puntos:

- Al finalizar la temporada 12 de la Superliga Orange

La factura debe enviarse al coordinador de la Superliga Orange (Cristian Sierra - japo@lvp.es)

3. Normativa General

3.1. Patrocinios

Un equipo de la Superliga Orange puede suscribir contratos de patrocinio, estos deberán ser notificados a LVP incluyendo el material gráfico para incluirlo en la web. En caso de que el patrocinio acabe, deberá ser notificado para que sea eliminado. Los clubs 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:** Cualquier web que ayuda o incita a las apuestas en eventos deportivos, en eventos de eSports y/o permite apostar en juegos de casino, incluido el poker.

- **Webs de sustancias ilegales.**
- **Bebidas alcohólicas, independientemente de su graduación,** así como otros productos o sustancias la venta y uso de los cuales esté regulada por ley.
- **Cualquier “Publisher” o desarrollador de videojuegos.**
- **Productos farmacéuticos que requieran prescripción médica**
- **Webs de venta de skins, cuentas o eloboosting,** así como webs de venta de elementos virtuales falsos o ilegales, o que por cualquier otra causa, supongan un incumplimiento de las Condiciones de Uso de League of Legends.
- **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.

- 3.2. 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.
- 3.3. Todos los jugadores y clubs que disputen la Superliga Orange, aceptarán automáticamente todo lo expuesto en este reglamento
- 3.4. **Apuestas.** Cualquier miembro de un club no puede participar en apuestas sobre la Superliga Orange o Segunda División, sea cual sea el sitio web.
- 3.5. **Lista de Sanciones públicas.** Consultar el Drive con las sanciones de esta temporada: <https://goo.gl/yTvthO>
- 3.6. **Alineaciones titulares.** Consulta el Drive con las alineaciones de cada jornada: <https://goo.gl/BKEb6d>
- 3.7. **Expiración de Contratos.** Consulta el Drive con la expiración de contratos de cada equipo de la Superliga Orange: <https://goo.gl/PLGLxM>