



LVP, Liga de Videojuegos Profesional

## **REGLAMENTO OFICIAL**

Temporada 11



# 1. Reglamento

## 1.1. Formato

- 1.1.1. División de Honor:** Formada por **10 equipos** que jugarán durante **18 jornadas, siendo cada partido un Bo2**. Las jornadas se disputarán los lunes y martes, excepto Superweeks donde se jugarán 2 jornadas en una semana que se incluirán **miércoles y jueves**.

Al finalizar la liga regular, los 10 **equipos jugarán presencialmente en la Final Cup 11**.

- 1.1.2. Ascenso/Descenso:** Los equipos que queden en **8º, 9º y 10º** posición al finalizar la liga regular pasarán a la fase de ascenso/descenso en la que jugarán junto al mejor equipo de los clasificatorios abiertos para llegar a División de Honor. Se jugará el 27, 28 y 29 de Diciembre.

Esta fase de ascenso y descenso será especial puesto que se reducirán dos plazas de cara a la temporada 12 en la que solo participarán 8 equipos en División de Honor.

- 1.1.3. Clasificatorio español Challenger Series:** Copa para asignar la plaza para el clasificatorio de la Challenger Series del split de Invierno 2016. Los clubes que estén en las 6 primeras posiciones al terminar la jornada 9 serán los que jueguen y se les asignará un seed para el bracket:



El clasificatorio se jugará los días 7, 8 y 9 de Octubre.

- 1.1.4. Plantillas:** Todos los equipos estarán obligados a tener 5 jugadores y como mínimo 1 suplente, es posible tener hasta **5 suplentes por equipo** (el coach no podrá formar parte de los suplentes y no podrá jugar partidos). Los jugadores titulares y suplentes tienen que tener

como mínimo **16 años cumplidos**, en caso contrario no podrán participar en la División de Honor.

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

Solamente se permite tener **2 jugadores extranjeros no residentes en España al mismo tiempo en un partido** (ser residente en España no cuenta como extranjero). Jugadores con nacionalidad española que residan fuera contarán como españoles.

- 1.1.5. Alineación:** Los equipos podrán usar cualquier jugador de su plantilla para jugar un partido, atendiendo a la limitación de extranjeros. Todos los jugadores titulares tendrán que tener un contrato vigente con el club.

Es posible cambiar de jugadores entre mapas, para ello el coach del equipo deberá avisar al árbitro con un máximo de 5 minutos después de la explosión de nexos de la partida actual.

El manager o coach debe avisar en caso de modificación de la alineación titular al coordinador de División de Honor (Cristian Sierra - [japo@lvp.es](mailto:japo@lvp.es)) 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.

- 1.1.6. Selección de lado del mapa:** En los partidos Bo3/Bo5, los equipos con seeding más alto podrán elegir el lado de juego de los partidos impares (EJ: 1,3,5), mientras que el equipo de seed inferior podrá elegir los lados de los partidos pares (EJ: 2,4). Para avisar los lados deseados para un partido, deberá hacerse como mínimo a las 18:00h del día antes de un partido oficial al coordinador de División de Honor (Cristian Sierra - [japo@lvp.es](mailto:japo@lvp.es))

- 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 18 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 ocupará la posición superior en la clasificación. En caso de

empate en los 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, ocuparán la posición superior.

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

La fecha de juego será anunciada por la LVP en la mayor brevedad posible.

- 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, ocuparán la posición superior.  
En caso de empate se realizará un bracket doble aleatorio a Bo1 entre los equipos empatados.

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

## 1.2. Fichajes y Suplentes

- 1.2.1. Período de fichajes:** Se podrán realizar cambios a mitad de temporada entre la jornada 9 y 10, se harán efectivos a partir de la jornada 10 y la fecha límite para presentar los fichajes será el domingo 10/10/2016 a las 23:59h. Estarán permitidos cambios ilimitados durante este periodo. Si el jugador deseado pertenece a otro equipo de División de Honor, será necesario un acuerdo entre ambos clubs.

Los entrenadores podrán ser cambiados en cualquier momento durante la temporada, pero están sujetos a seguir el mismo protocolo de fichajes.

Existen 4 protocolos de actuación para los diferentes casos de fichaje, aunque en todos ellos se deberá entregar los siguientes documentos:

\* Ficha oficial proporcionada por la LVP, que el club tendrá que devolver rellena

\* Contrato, o en su defecto, el contrato de servicio de jugador

En caso de que no se envíe la documentación, el jugador no podrá participar en ningún partido oficial.

- **Pretemporada:** Se efectúan antes de comenzar la temporada y se debe entregar:

\* Compromiso de asistencia del jugador al Media Day.

\* Plazo límite: Antes del cierre de inscripciones previamente comunicado por la liga.

- **Periodo de fichajes regulado:** Se efectúan en el periodo abierto de fichajes.

\* Compromiso de desplazamiento y pago de gastos asociados para la creación del material audiovisual necesario establecido por la liga. La liga informará qué días ha de presentarse el jugador en los estudios.

\* Plazo límite: Antes del cierre del periodo de fichajes  
-> 2/10/2016 a las 23:59h.

- **Fichajes en situaciones especiales:** Se efectúan al abandonar un jugador o por sustitución de un jugador que ha sido fichado por una liga oficial de Riot Games.

\* Compromiso de desplazamiento y pago de gastos asociados para la creación del material audiovisual necesario establecido por la liga. La liga informará qué días ha de presentarse el jugador en los estudios.

\* Plazo límite: Una vez el club decida cuándo quiere incorporar al nuevo fichaje, éste podrá comenzar a jugar en el equipo a partir de 48 horas desde el envío de toda la documentación mencionada. El jugador fichado no podrá ser titular en otro equipo de División de Honor.

- **Fichajes 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 largo periodo de tiempo. El club deberá justificar la lesión aportando la documentación necesaria. Este jugador quedará suspendido durante 2 meses sin poder jugar partidos de División de Honor. En caso de que el club tenga a 5 suplentes activos, deberá sustituir a uno de ellos si desea continuar con el jugador lesionado en su plantilla.

\* Compromiso de desplazamiento y pago de gastos

asociados para la creación del material audiovisual necesario establecido por la liga. La liga informará qué días ha de presentarse el jugador en los estudios.

\* 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 el envío de toda la documentación mencionada. El jugador fichado no podrá ser titular de otro equipo de División de Honor.

- 1.2.2. Suplentes:** Los jugadores suplentes podrán jugar con otros equipos en otras competiciones de LVP mientras no jueguen más de tres partidos como titular, a partir del cuarto partido, el jugador no podrá jugar en otras competiciones de LVP y tendrá que realizar el protocolo de fichaje especial. Aunque un jugador juegue solo mapa contará como un partido.

Los suplentes podrán ser fichados por otro club en el mercado de fichajes sin necesidad de acuerdo entre clubs siempre y cuando no hayan superado los tres partidos jugados y no haya contrato de vinculación entre jugador y club.

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

Un jugador o entrenador de División de Honor 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 División de Honor, tendrá que ponerse en contacto con la persona encargada de ese club. En caso de querer realizar algún fichaje entre clubs de División de Honor, deberán discutir el contrato junto con LVP.

La LVP ofrecerá un listado a los clubs con la expiración de contrato de cada jugador y entrenador de División de Honor.

### 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 jugador en cuestión en caso de que el nombre de invocador no sea aceptado para que lo modifique.

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

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

- 1.3.6. **Amonestación por retraso:** Los cinco jugadores deberán estar presentes en la sala de partido y TeamSpeak a la hora oficial que se

comunique, pasados 5 minutos de la hora oficial del partido, el club recibirá una sanción.

- 1.3.7. Incomparecencia en los partidos:** Si un club no se presenta en un plazo de 15 minutos a partir de la hora oficial que se comunique, recibirá una sanción 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.

En caso de que un jugador sea alineado fuera del tiempo límite, el club recibirá una 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.** 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.

**Cada equipo tiene 5 minutos de pausa.** 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.

- 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 con la mayor celeridad posible por la sala de chat creada con cada miembro de un equipo y staff de LVP.

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

En los partidos en directo 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 liga 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. No podrá haber ningún miembro del club en la zona de espectadores por ninguna razón.
- 1.3.13. Protocolo de reinicio de partida.** Si un jugador detecta que sus runas y maestrías no se han colocado correctamente **debido a un fallo del juego**, deberá parar la partida y comunicarlo tanto al equipo contrario como al árbitro encargado de la partida antes del segundo 00:30, sin que haya ocurrido ninguna acción, haber quitado vida de algún rival, o haber ocurrido primera sangre.
- 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 club.
  - Las voces de los jugadores serán grabadas en partido para realizar posteriormente contenido.
- 1.3.15. Comprobación de identidades.** Justo antes del partido, 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 miembros del club inscritos en la plantilla no podrán realizar stream en horario de emisión de División de Honor.
- 1.3.17. Cesión de derechos de imagen.** Los jugadores y equipos que participan en la División de Honor aceptan la cesión de los derechos de imagen para la retransmisión en directo y diferido de los partidos, así como en otros contenidos que se puedan derivar como mejores jugadas, entrevistas, resúmenes, etc.

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.

## 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 Liga. En particular, no se permitirá el comportamiento violento o el lenguaje que atente contra la dignidad de las personas.

Los jugadores y miembros del club están en la obligación de conocer el reglamento de la División de Honor 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 o club.

La liga 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. Final Cup

La Final Cup es el torneo presencial en el que se decide el Campeón de Liga de la Liga de Videojuegos Profesional. Participarán los 10 equipos de la División de Honor. La Final Cup se celebra el 16, 17 y 18 de Diciembre en Feria de Madrid.

### 3. Clubs y Premios

**3.1. Cambio de logos o grafismos.** Todos los cambios que impliquen grafismos por parte de un club se efectuarán en un mínimo de 7 días. Los logos han de ser aprobados por la liga y se deberá rellenar un documento en caso de modificación en la nomenclatura del club.

**3.2. Abandono de jugadores:** Si un jugador con contrato abandona el club a mitad de la temporada por causa injustificada o en quebrantamiento del contrato que le vincula con el club, el jugador quedará sancionado. El club podrá fichar a otro jugador que no esté en un club perteneciente a División de Honor.

Los jugadores suplentes que no tengan contrato con el club podrán abandonar en cualquier momento de la temporada y el club no podrá fichar a otro jugador.

**3.3. Asesoramiento:** Tanto clubes como jugadores pueden pedir una charla de asesoramiento con la liga, siendo las conversaciones totalmente confidenciales.

**3.4. 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.

#### 3.5. Distribución de premios

##### Fase online T11

Durante la fase online, los clubs recibirán un premio económico por cada partido disputado. Se seguirán los siguientes parámetros:

Victoria	Empate	Derrota
200 €	100 €	0 €

Al terminar la liga online, se premiará también por clasificación de la siguiente manera:

### Liga online T11

Puesto	Premio
1º Puesto	2400 €
2º Puesto	1875 €
3º Puesto	1425 €
4º Puesto	1050 €
5º Puesto	750 €
6º Puesto	525 €
7º Puesto	375 €
8º Puesto	300 €
9º Puesto	300 €
10º Puesto	300 €

### Final Cup T11

Puesto	Premio
1º Puesto	4500 €
2º Puesto	2000 €
3º Puesto	1000 €
4º Puesto	1000 €
5º Puesto	500 €
6º Puesto	500 €
7º Puesto	500 €
8º Puesto	500 €
9º Puesto	Por confirmar
10º Puesto	Por confirmar

**3.6. Pagos de los premios:** Los clubes serán los encargados de cobrar los premios, para ello deberán ser una empresa, sociedad o club deportivo registrado.

**3.7. 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 jornada 9
- Al finalizar la jornada 18
- Gamergy

Si no se envía la factura al coordinador de División de Honor (Cristian Sierra - [japo@lvp.es](mailto:japo@lvp.es)), no se podrá reclamar el premio.

## 4. Normativa General

### 4.1. Patrocinios

Un equipo de División de honor puede adquirir patrocinios, estos deben 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. La lista de patrocinios excluidos es:

- **Webs de apuestas:** Cualquier web que ayuda o incita a las apuestas en eventos deportivos y/o permite apostar en juegos de casino, incluido el poker.
- **Webs de sustancias ilegales.**
- **Webs de venta de skins, cuentas o eloboosting.**
- **Webs de armas o munición.**
- **Webs de contenido pornográfico.**
- **Productos o servicios de competidores directos.**
- **Productos de tabaco.**

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

**4.2.** 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.

- 4.3. Todos los jugadores y clubs que disputen la división de honor, aceptarán automáticamente todo lo expuesto en este reglamento
- 4.4. **Apuestas:** Cualquier miembro de un club no puede participar en apuestas sobre la División de Honor, sea cual sea el sitio web.
- 4.5. **Lista de Sanciones públicas.** Consultar el Drive con las sanciones de esta temporada:  
<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1M1OnWWZCSvEMmfezLSRtQ-QrbNjPzuiex-8t7RWeq48>
- 4.6. **Alineaciones titulares:**  
<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1MKDZ1RIGD78QRhWj7FC6NvICE524S1vdukQz57MTxu8>