



**ANEXO I - Reglamento de Competencia
*Del Contrato de Participación de Equipo***

Golden League - Temporada 2021-1

Documento elaborado por Fandroid Entertainment Sucursal
Colombia (**LIGA** de Videojuegos Profesional “LVP”)
Versión 1.2 – Febrero 18 de 2021

Introducción

El presente documento es un ANEXO del CONTRATO DE PARTICIPACIÓN DE EQUIPO (Anexo I) y tiene como finalidad regir la competencia titulada *Golden League* (en adelante la “**COMPETENCIA**”) que se desarrollará para la temporada 2021 por la Liga de Videojuegos Profesional (en adelante “**LVP**”). Así mismo, busca asegurar la integridad de la competencia, ofreciendo un balance competitivo entre los equipos que jugarán a un nivel profesional.

Lo aquí estipulado será denominado reglas oficiales (en adelante las “**REGLAS**”), las cuales deberán ser leídas, aceptadas y firmadas por los ocho (8) equipos participantes en la **LIGA**, incluyendo su cumplimiento a propietarios, managers, directores, entrenadores, staff administrativo, staff comunicaciones, staff deportivo, jugadores titulares y jugadores suplentes (denominados colectivamente **Miembros del EQUIPO**).

En caso de requerirse alguna aclaración o resolución de un conflicto con respecto a la **LIGA**, se podrá consultar con los árbitros asignados por **LVP** a través del correo electrónico oficial eSports.co@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 de un árbitro se comunicarán al jugador y/o al EQUIPO a través del mail confirmado en el párrafo anterior.

Para tener en cuenta

Confirmación de las alineaciones (Rosters) finales de los equipos que competirán en la Temporada de Apertura de la COMPETENCIA : Desde el 10 de diciembre de 2020 hasta el 21 de diciembre de 2021

Temporada de Clausura de la COMPETENCIA : Desde el 5 de mayo de 2021 hasta el 9 de mayo de 2021

Fecha de inicio Temporada de Apertura: 25 de enero de 2021

Fecha de inicio Temporada de Clausura: 24 de mayo de 2021

Duración de la COMPETENCIA : Seis (6) meses divididos en dos temporadas denominadas “Apertura” y “Clausura”. Cada temporada consta de tres fases:

- (a) Fase regular.
- (b) Fase eliminatorias
- (c) Fase de ascenso/descenso

Tipo: Virtual

Servidor: Servidor de Torneos – Servidor LAN como Back Up

Modo: Torneo Reclutamiento 5v5 - La Grieta del Invocador

Formato: Mixto

En fase regular: Round Robin de doble enfrentamiento.

En fase eliminatoria: Mejor de 3 (Bo3) y 5 (Bo5).

ÍNDICE

APARTADO 1. Sobre las Alineaciones y Miembros del equipo	(Pág. 03)
APARTADO 2. Elegibilidad para competir	(Pág. 03)
2.1 Sobre la Edad de los jugadores	(Pág. 04)
2.2 Sobre la Nacionalidad y Residencia	(Pág. 06)
2.3 Sobre el requisito de rango	
APARTADO 3. Sobre los Equipos	(Pág. 05)
3.1 Propiedad y cupo	(Pág. 05)
3.2 Relaciones contractuales	(Pág. 06)
3.3 Patrocinios	(Pág. 07)
3.4 Cesión de derechos de imagen	(Pág. 08)
APARTADO 4. Sobre los cambios de Alineación	(Pág. 09)
4.1 Periodos de contrataciones y movimientos	(Pág. 09)
4.2 Movimientos de miembros entre Equipos de COMPETENCIA	(Pág. 10)
4.3 Contrataciones de agentes libres	(Pág. 10)
4.4 Ascenso de jugadores suplentes a titulares y viceversa	(Pág. 11)
APARTADO 5. Desarrollo y cronograma (Temporada Apertura y Clausura)	(Pág. 11)
5.1 Servidor de la competencia	(Pág. 11)
5.2 Etiquetas de los Equipos y nombres de los jugadores	(Pág. 11)
5.3 Fase Regular	(Pág. 12)
5.3.1 Puntos de Victoria en Fase Regular	(Pág. 12)
5.3.2 Desempates	(Pág. 12)
5.4 Fase Eliminatoria	(Pág. 13)
5.4.1 Puntos de COMPETENCIA en eliminatorias	(Pág. 14)
5.5 Fase Ascenso/Descenso Nacional	(Pág. 14)
5.6 Ascenso de Golden League a LIGA Latinoamérica de RIOT Games	(Pág. 16)
APARTADO 6. Reglas Generales	(Pág. 17)
6.1 Cumplimiento	(Pág. 17)
6.2 Comunicación oficial	(Pág. 17)
6.3 Transmisiones	(Pág. 17)
6.4 Previo al ingreso a sala	(Pág. 18)
6.5 Árbitros	(Pág. 19)
6.6 En sala	(Pág. 19)
6.7 Selección y bloqueo de campeones	(Pág. 21)
6.8 Dentro de las partidas	(Pág. 22)
6.9 Etapa previa a un evento presencial	(Pág. 23)
6.10 Durante un evento presencial	(Pág. 24)
6.11 Sobre las partidas en eventos presenciales	(Pág. 25)
APARTADO 7. Sobre la premiación	(Pág. 26)
APARTADO 8. Reglas de conducta y comportamiento	(Pág. 27)
APARTADO 9. Confidencialidad y disposiciones finales	(Pág. 29)

APARTADO 1. Sobre las Alineaciones y Miembros del equipo

- 1.1 Cada EQUIPO debe mantener durante el desarrollo de la **COMPETENCIA** de manera obligatoria cinco (5) jugadores titulares, un (1) jugador suplente **obligatorio**, y un (1) responsable deportivo. Todos en su conjunto se denominan el **Plantel deportivo**.
- Se define como **jugador titular** a uno de los cinco jugadores que conforman la alineación principal del EQUIPO en cualquier partida.
 - Se define como **jugador suplente** al jugador que no conforma la alineación principal.
 - Se define como **responsable deportivo** al **entrenador** que será la persona encargada del rendimiento deportivo del EQUIPO.
- 1.2 Ningún Miembro del Equipo podrá desempeñar dos (2) cargos a la vez, por ejemplo: el entrenador no podrá registrarse como suplente, tampoco podrán participar en los Circuitos Nacionales ni en ninguna otra competición oficial de LVP o RIOT GAMES a menos que LVP lo autorice. En caso de que un jugador sea transferido a alguna **LIGA** profesional de RIOT, se debe cumplir con el papeleo correspondiente para la transferencia.
- 1.3 Un jugador de la **COMPETENCIA** puede estar contratado solo por un EQUIPO globalmente y si está actualmente bajo contrato por otro EQUIPO deberá revelar esa información. Para verificar que estos jugadores están contratados, cada EQUIPO debe presentar una "*Hoja Histórica del Contrato de Jugador*" **ANEXO 1.1** (documento proporcionado por la **LIGA**) por cada jugador que deseen designar como contratado. Para evitar dudas, el documento suministrado 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 por el jugador y el EQUIPO.
- 1.4 Los Miembros del EQUIPO no pueden ser empleados de LVP, empleados de RIOT o sus respectivos afiliados. Por "**afiliado**" se define a cualquier persona o entidad que posea, controle, pertenezca, esté bajo el control o comparta la propiedad con un propietario. "**Control**" se refiere al poder, mediante cualquier medio, de tomar decisiones en las políticas o la gestión de una entidad, ya sea mediante la elección, nombramiento o aprobación, directa o indirecta, de los directores, directivos, gestores o administradores de dicha entidad, o por cualquier otro medio.
- 1.5 Un jugador que haya participado en siete (7) o más partidos oficiales de **COMPETENCIA** no podrá cambiar de EQUIPO durante la Temporada.

APARTADO 2. Elegibilidad para competir

2.1 Sobre la Edad de los jugadores:

- 2.1.1 Los jugadores, podrán competir en la **COMPETENCIA** siempre y cuando cumplan 17 años, antes del 01 de agosto de 2021; para certificar dicha condición los jugadores deberán contar con un documento de identidad según las leyes en su país de origen donde se evidencie su fecha de nacimiento.
- 2.1.2 Cualquier persona considerada menor de edad conforme a las leyes de su país, que desee participar en la **COMPETENCIA** deberá obtener autorización por escrito a través del formato otorgado por LVP "*Autorización de participación para menores de edad*" **ANEXO 1.2** firmado por sus padres, tutores o representantes legales, quienes asumirán total responsabilidad por los actos llevados a cabo por los menores a su cargo y quienes aceptarán los términos establecidos en el presente documento.

2.2 Sobre la Nacionalidad y Residencia:

- Se define como “**colombiano**” a un jugador nacido y residente en Colombia, a un extranjero que cuente con la residencia permanente legal en Colombia o un jugador extranjero que cuente con un permiso especial de permanencia/residencia autorizado por Migración Colombia.

Un Plantel deportivo tendrá un límite de 6 jugadores colombianos, es decir, el máximo general de jugadores permitidos en la alineación.

- Se define como “**extranjero**” a un jugador con nacionalidad distinta a la de Colombia y que se encuentre residiendo en los países contemplados en la región LATAM indicados en el numeral 2.2.4.

Un Plantel deportivo podrá contener como máximo 2 jugadores extranjeros como Titulares y 1 jugador extranjero como suplente.

2.2.1 El EQUIPO deberá contar con mínimo (3) jugadores “**colombianos**” y un máximo de (2) jugadores “**extranjeros**” para su alineación titular. Para el caso de los suplentes el equipo podrá contar con un jugador extranjeros, sin embargo, este solo podrá reemplazar a un jugador titular extranjero. Si es un suplente colombiano, podrá reemplazar a cualquier jugador titular.

2.2.2 El EQUIPO será el responsable de garantizar que los jugadores extranjeros no residentes cuenten con una conexión estable y óptima al servidor del juego (sea servidor en vivo o servidor de torneos según sea requerido por LVP) antes y durante el desarrollo de los partidos de la COMPETENCIA. Si los jugadores presentan cualquier tipo de problema con su conexión (Ejemplo; alta latencia, desconexiones, no lograr acceder a fase de selección y bloqueos, etc.) El EQUIPO deberá someterse a las indicaciones y penalidades descritas en el Apartado 6, y en general, a lo descrito en el presente REGLAMENTO y/o a las instrucciones de los árbitros asignados por LVP. En el marco de que la Liga decida realizar jornadas presenciales de la fase de Playoffs (dependiendo de las disposiciones gubernamentales), el equipo no podrá participar con el jugador “extranjero” si este no se encuentra físicamente dentro del territorio del país de la Liga Nacional. En el supuesto de celebrar un Media Day (si las consideraciones gubernamentales lo permiten) al que el jugador extranjero no pueda acudir, el equipo deberá brindar a la Liga Nacional todo el material fotográfico que se le solicite en la calidad requerida.

2.2.3 El entrenador del EQUIPO podrá residir en cualquier parte del mundo, siempre y cuando el EQUIPO garantice su presencia (asumiendo los gastos necesarios) en las actividades presenciales que la LVP solicite.

2.2.4 Los países comprendidos en región LATAM son: México, Guatemala, Belice, El Salvador, Honduras, Nicaragua, Costa Rica, Panamá, Puerto Rico, Ecuador, Colombia, Venezuela, Guyana, Surinam, Guyana Francesa, Aruba, Curazao, Bonaire, Trinidad y Tobago, Granada, San Vicente y Las Granadinas, Barbados, Santa Lucía, Dominica, Antigua y Barbuda, San Cristóbal y Nieves, República Dominicana, Haití, Bahamas, Jamaica y Cuba, Argentina, Chile, Uruguay, Paraguay, Bolivia y Perú.

2.2.5 LVP solicitará la documentación que acredite la nacionalidad y lugar de residencia de todos y cada uno de los jugadores previo al inicio de la competencia e inicio de temporada. En caso que corresponda, les será requerido visa o permiso de residencia colombiana para asegurar que el jugador se encuentra en territorio colombiano. Todo ello quedará recogido al inicio de cada temporada en la “*Ficha de Información del EQUIPO*” proporcionado por la **COMPETENCIA**. Si se diera algún cambio de lo presentado en dicha Ficha, el equipo deberá dar aviso inmediatamente y nunca después de los siete (7) días de anticipación al inicio de la Temporada, al mail oficial de la competencia esports.co@lvp.global.

2.2.6 Al inicio de la **COMPETENCIA** todos los miembros de los Equipos participantes en la **COMPETENCIA** deberán tener la capacidad para viajar a cualquier Departamento, Ciudad

y/o destino de Colombia, 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 (tipo Media day o finales presenciales) de LVP podrán ser cubiertos por la **COMPETENCIA** bajo condiciones especificadas en el CONTRATO DE PARTICIPACIÓN DE EQUIPO al que hace parte el presente Reglamento de la Competición 2021.

2.2.7 La intención de la **COMPETENCIA** es reunir a los mejores Equipos y jugadores del país para competir y representarlo. 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 del Reglamento. Esto a su vez asegurará que se cumplan las reglas de elegibilidad de la Liga Latinoamericana – LLA de RIOT Games, en donde al menos un 60% (3 de 5) de los jugadores Titulares deben tener la nacionalidad del país que representan y que conforman el territorio de la región de Latinoamérica para League of Legends.

2.2.8 Igualmente, para los **Circuitos Nacionales**, diseñados para identificar a los Equipos de Colombia que ascenderán a la **COMPETENCIA**, deberán cumplir con los mismos parámetros, es decir, los Equipos que compiten en el Circuito Nacional Colombia deben cumplir con el requisito al menos un 60%, en donde que al menos tres (3) de los jugadores titulares deben ser nacionales colombianos.

2.3 Sobre el requisito de rango:

2.3.1 Los jugadores aspirantes a competir en la **COMPETENCIA** deberán ser, en su cuenta principal sin importar el servidor del que provengan, división Diamante 3 o superior. Se validará la división de cada jugador en “Soloq” a corte de 15 de enero de 2021 para la temporada Apertura y el 18 de mayo de 2021 para la temporada Clausura.

2.3.2 Para los jugadores que provengan de otro servidor diferente a Latinoamérica Norte (**LAN**), se evaluará su cuenta principal en el servidor correspondiente a su región.

2.3.3 Los jugadores deberán poseer una cuenta de invocador en el servidor Latinoamérica Norte (**LAN**) o migrar a dicho servidor su cuenta principal durante la competencia, y no podrán usar cuentas alternas (Smurf) durante la **COMPETENCIA**.

2.3.4 Las cuentas de los jugadores están sujetas a los términos de uso del juego. Por lo tanto, cada jugador que participe deberá poseer una cuenta personal e intransferible.

APARTADO 3. Sobre los equipos

3.1 Propiedad y cupo

Se trata de la autorización, denominada CUPO o PLAZA, que otorga la LVP al EQUIPO para participar en la **COMPETENCIA** a través del CONTRATO DE PARTICIPACIÓN del cual este Reglamento es parte. Un EQUIPO debe ser persona jurídica que participa dentro de la **COMPETENCIA** bajo los lineamientos y parámetros establecidos dentro del CONTRATO DE EQUIPOS y sus anexos (Anexo I - Reglamento de la competencia, Anexo II - Manual de estilo y Anexo III - Condiciones de reparto de los incentivos para la temporada 2021).

Dicho CUPO tendrá los siguientes lineamientos:

3.1.1 LVP siempre tendrá completa autoridad sobre los CUPOS entregados a cada uno de los ocho (8) equipos que conforman la **COMPETENCIA**.

3.1.2 El CUPO o PLAZA otorgado mediante el presente Contrato al EQUIPO no podrá ser cedido en ningún momento salvo circunstancias especiales habiendo sido notificadas previamente por EL EQUIPO y aprobadas por LVP.

3.1.3 LVP tendrá, en todo momento, la potestad de quitar el CUPO a un EQUIPO de la **COMPETENCIA** cuando éste tenga malas prácticas incumpla alguna de las cláusulas

- del presente CONTRATO, o sea penalizado de acuerdo al anexo 1.4 Cuadro de sanciones.
- 3.1.4 LVP se reserva cualquier derecho de admisión de CUPO y miembros de EL EQUIPO.
- 3.1.5 Ningún propietario, gerente general, manager, afiliado o miembro de un EQUIPO podrá poseer, controlar, recibir beneficio o tener un interés financiero, de forma directa o indirecta, de más de un EQUIPO de League of Legends en la **COMPETENCIA**. Si se descubre su vinculación a más de un EQUIPO, o cualquier nivel de influencia en otro EQUIPO de la **COMPETENCIA**, se le pedirá que se deshaga inmediatamente de dicho interés en uno de los dos Equipos, además de poder quedar sujeto a penalizaciones por parte de LVP.
- 3.1.6 El EQUIPO y sus miembros deberán garantizar contar con las relaciones contractuales y sus respectivos soportes, necesarios para el cumplimiento de lo dispuesto en el CONTRATO y sus anexos.
- 3.1.7 En ninguna circunstancia LVP asumirá o compartirá las responsabilidades contractuales asumidas por un EQUIPO, sus representantes o Plantel deportivo, ante marcas, jugadores o cualquier otro tercero, sin embargo, LVP podrá ejercer métodos de control para asegurarse de que los equipos den cumplimiento a los acuerdos que involucren su desempeño durante el desarrollo de la **COMPETENCIA**. En caso de encontrar alguna anomalía LVP evaluará el caso y aplicará las sanciones que considere necesarias.
- 3.1.8 Los acuerdos verbales en el establecimiento de las relaciones contractuales no tendrán validez para LVP.
- 3.1.9 El EQUIPO, deberá dejar establecido en los contratos de su plantel deportivo los alcances, restricciones, cambios, deberes, derechos de imagen, confidencialidad y demás especificaciones a las que tendrán que someterse durante la duración de su contrato para con la **COMPETENCIA**. Esta duración se recomienda fijarla por temporadas completas respetando las fechas de inicio y fin de las temporadas mencionadas en este Reglamento
- 3.1.10 El EQUIPO y sus miembros están sujetos a multas, suspensiones y/o descalificaciones impuestas por LVP por violación o incumplimiento de las Reglas o el CONTRATO DE PARTICIPACIÓN DE EQUIPO.
- 3.1.11 Un EQUIPO de la **LIGA** puede ser propietario, a la vez, de un EQUIPO dentro de los Circuitos Nacionales en la misma región. En caso de que este EQUIPO de Circuitos Nacionales tenga opción de participar en la fase de Ascenso/Descenso, no podrá disputar esta etapa y su cupo se otorgará al equipo siguiente en la tabla de posiciones.
- 3.1.12 Cuando un EQUIPO clasifica de Circuitos Nacionales a **COMPETENCIA**, la **COMPETENCIA** reconocerá la propiedad del cupo a la organización que fue establecida en Circuitos Nacionales permitiéndole el ascenso a la **COMPETENCIA** siempre que cumpla con todos los requerimientos.
- 3.1.13 El EQUIPO reconoce en todo momento que los cupos en la **COMPETENCIA** son concedidos competitivamente y que todos los equipos están sujetos a la aceptación de LVP, incluso en caso de provenir de fase Ascenso/Descenso. En caso de apertura de nuevos CUPOS estos serán comunicados públicamente y abiertos a todos los postulantes, seguidos una valoración y aceptación de LVP.
- 3.1.14 En caso de que un EQUIPO de **LIGA- COMPETENCIA** pierda su cupo en la fase de Ascenso/Descenso quedará fuera de la **COMPETENCIA** 2021.
- 3.1.15 Un EQUIPO de la LIGA Latinoamérica (LLA) de RIOT Games puede ser propietario a la vez de otro EQUIPO en la **COMPETENCIA**, sin embargo, se debe acatar el proceso de ascenso/descenso de **LIGA** Latinoamérica (LLA).

3.2 Relaciones contractuales entre las partes

- 3.2.1 La relación contractual del presente Reglamento es responsabilidad de las partes involucradas, LVP y el EQUIPO. Los acuerdos realizados entre el EQUIPO, sus miembros, Plantel deportivo, o de éstos con terceros son responsabilidad exclusiva del EQUIPO. **En ninguna circunstancia LVP asumirá o compartirá las responsabilidades contractuales asumidas por un EQUIPO.**
- 3.2.2 Los ocho (8) equipos seleccionados deberán mantener una relación contractual vigente a la legislación colombiana con su Plantel deportivo y miembros de la organización. En cualquier momento, LVP podrá solicitar a los equipos, soportes del cumplimiento de dichos acuerdos.

- 3.2.3 Los acuerdos verbales en el establecimiento de las relaciones contractuales no tendrán validez para LVP.
- 3.2.4 Los representantes deportivos de cada EQUIPO deben asistir a las reuniones que cite LVP donde se realizarán los balances correspondientes a la competición. No asistir a las reuniones implica una falta grave a los compromisos establecidos en el presente Reglamento por parte del EQUIPO hacia LVP.
- 3.2.5 En ninguna circunstancia LVP asumirá o compartirá las responsabilidades contractuales asumidas por un EQUIPO, sus representantes o Plantel deportivo, ante marcas, jugadores o cualquier otro tercero, sin embargo, LVP podrá ejercer métodos de control para asegurarse de que los equipos den cumplimiento a los acuerdos que involucren su desempeño durante el desarrollo de la **COMPETENCIA**. En caso de encontrar alguna anomalía LVP evaluará el caso y aplicará las sanciones que considere necesarias.
- 3.2.6 Los equipos, sus representantes y Plantel deportivo serán los responsables del manejo de su imagen, marca, redes sociales y comunicados públicos.
- 3.2.7 Los equipos deberán dejar establecido en los contratos de los jugadores los alcances, restricciones, cambios, deberes, derechos de imagen, confidencialidad y demás especificaciones a las que tendrán que someterse durante la duración de su contrato para con la **COMPETENCIA**. Esta duración se recomienda fijarla por temporadas completas respetando las fechas de inicio y fin de las temporadas mencionadas en este Reglamento.
- 3.2.8 El EQUIPO y sus miembros están sujetos a multas, suspensiones y/o descalificaciones impuestas por LVP por violación o incumplimiento de las Reglas o el CONTRATO DE PARTICIPACIÓN DE EQUIPO.

3.3 Patrocinios

- 3.3.1 Los equipos de la **COMPETENCIA** y sus miembros pueden suscribir contratos de patrocinio excepto con empresas que operen en los siguientes sectores (ya sea por canales tradicionales u online):
- Empresas de apuestas por dinero real: Cualquier empresa que ayude o incite a las apuestas en eventos deportivos, en eventos de eSports y/o permita apostar en juegos de casino, incluido el póker.
 - Empresas de sustancias ilegales.
 - Bebidas alcohólicas, independientemente de su graduación, así como otros productos o sustancias cuya venta y uso esté regulada por la 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.
 - Venta de armas o munición.
 - Pornografía o productos eróticos.
 - Tabaco y productos relacionados con este.
 - Cualquier otro producto o servicio cuya comercialización o prestación esté prohibida por ley.
- 3.3.2 Cualquier Miembro del EQUIPO solo podrá vender o administrar patrocinios o elementos de marca para el EQUIPO con el que está afiliado.
- 3.3.3 El EQUIPO no podrá suscribir contratos de patrocinio con marcas o compañías que ofrezcan productos o servicios de competidores directos de LVP, o de desarrolladores de videojuegos.
- 3.3.4 La publicidad del patrocinador únicamente podrá insertarse en los uniformes y equipos técnicos propios del EQUIPO, sin que pueda incluirse en elementos físicos, digitales o cualquier otro activo propiedad de LVP.
- 3.3.5 Los acuerdos de patrocinio que suscriba el EQUIPO no podrán en ningún caso limitar el ámbito de los patrocinadores de LVP o su **COMPETENCIA**. En este mismo sentido, un contrato de patrocinio de FANDROID o la **COMPETENCIA** no podrán limitar el ámbito de los posibles patrocinadores del EQUIPO.
- 3.3.6 En el caso de que se incluya el 'naming' como activo de patrocinio, el nombre del EQUIPO podrá incluir el nombre o marca del patrocinador, pero no podrá nombrarse de forma exclusiva con un nombre comercial del patrocinador. La incorporación del nombre

- o marca del patrocinador en el nombre del EQUIPO deberá tener la autorización expresa de LVP.
- 3.3.7 FANDROID se compromete a reflejar al patrocinador de acuerdo con los términos de lo pactado entre éste y el EQUIPO tanto en sus retransmisiones como textos, cuando se refiera al EQUIPO.
- 3.3.8 El EQUIPO no podrá utilizar el nombre, marca, logotipo y demás signos distintivos del patrocinador y/o de LVP de forma que pueda inducirse a pensar que es un patrocinador de FANDROID, o que existe una relación entre dicho patrocinador y LVP distinto del mero patrocinio de uno de los equipos participantes.
- 3.3.9 Corresponden al EQUIPO todos los ingresos que ésta perciba de los patrocinadores del EQUIPO, sin que deba liquidar porcentaje o comisión alguna a FANDROID. FANDROID no se responsabilizará en ninguna circunstancia de ninguno de los compromisos adquiridos entre un EQUIPO y/o sus miembros con un patrocinador o un tercero. El EQUIPO y/o cualquiera de sus miembros son los principales y únicos responsables de los acuerdos que firmen con terceros.
- 3.3.10 En el supuesto que el EQUIPO formalice un contrato de patrocinio una vez iniciada la Temporada, LVP hará sus mejores esfuerzos para adaptar el nombre e imagen del EQUIPO al que resulte del patrocinio, pero cualquier modificación de materiales promocionales (físicos o audiovisuales), elementos mobiliarios, etc. correrá de cuenta y cargo del EQUIPO.

3.4 Cesión de derechos de imagen

- 3.4.1 Los equipos que participan en la **COMPETENCIA** aceptan la cesión de los derechos de imagen para la retransmisión en directo y diferida, por cualquier medio o canal, de los partidos, así como en otros contenidos que se puedan derivar como mejores jugadas, entrevistas, resúmenes, etc. Del mismo modo para su utilización por los patrocinadores de la **COMPETENCIA**, siempre que se trate de material promocional de la misma.
- 3.4.2 Durante la temporada se realizará contenido entorno a los jugadores, dichos contenidos pueden incluir entrevistas a los mismos o cualquier material solicitado a los equipos, este debe ser entregado de manera obligatoria en un plazo máximo de 12 horas desde que la LVP hace la solicitud.
- 3.4.3 Todos los cambios que impliquen modificaciones en la identidad visual por parte de un EQUIPO se deberán notificar a LVP a través del correo oficial y podrán tomar hasta 15 días en aplicarse en los contenidos de la **COMPETENCIA**. Si se trata de una modificación significativa del EQUIPO, LVP deberá aprobarlo previamente.
- 3.4.4 El EQUIPO manifiesta y garantiza a LVP que es propietario de todos los derechos de propiedad intelectual e industrial, incluyendo los derechos de explotación comercial, relativos al nombre, marcas comerciales, logotipos, signos distintivos, mascotas, marcas registradas y otros elementos diferenciadores del EQUIPO.
- 3.4.5 El EQUIPO manifiesta y garantiza a LVP que recibe la cesión de los derechos de imagen de los jugadores y miembros del EQUIPO, incluidos su nombre y su voz, en tanto participen en la/s competición/es, en los eventos, ruedas de prensa y en las actividades en general de LVP y, por tanto LVP y/o sus cesionarios podrán explotar dichos derechos y utilizar dichas imágenes para la explotación audiovisual, publicidad y promoción de la **COMPETENCIA** y acuerdos de patrocinio, sin contraprestación adicional alguna.
- 3.4.6 El EQUIPO manifiesta y garantiza a LVP que adquiere también los derechos de imagen de los jugadores cuya adquisición o incorporación se dé durante el periodo de ejecución del presente CONTRATO. El EQUIPO deberá haber adquirido previamente, como en con el resto de los jugadores dichos derechos de imagen del jugador y cederlos a LVP como condición sine qua non para la participación del nuevo jugador en la competición.
- 3.4.7 El EQUIPO manifiesta y garantiza a LVP que tiene capacidad jurídica suficiente, de acuerdo con la legislación vigente, para ceder los citados derechos a terceros, sin limitación territorial ni temporal.
- 3.4.8 El EQUIPO manifiesta y garantiza a LVP que ostenta todos y cada uno de los derechos antes relacionados y que cede en el presente CONTRATO, incluyendo los derechos de imagen, comprometiéndose expresamente el EQUIPO a mantener indemne a LVP respecto de cualquier reclamación que pudiera derivarse, por el incumplimiento de dicha garantía. De acuerdo con lo anterior, el EQUIPO será responsable frente a LVP de cualquier daño o perjuicio incluyendo honorarios de abogado y gastos judiciales en que

pueda incurrir derivado de la inexactitud de cualquiera de las manifestaciones anteriores, obligándose a compensar e indemnizar por tales daños y perjuicios en el supuesto de cualquier requerimiento o demanda judicial de un tercero (incluyendo un miembro del EQUIPO por causa del uso de los derechos cedidos en esta cláusula de Imagen).

3.4.9 El uso de imagen de los jugadores podrá ser ejercida por LVP sin limitación temporal, siempre y cuando se respete la imagen, prestigio y dignidad del jugador y del EQUIPO. No obstante lo anterior, el jugador siempre tendrá la facultad de ejercer su derecho de revocar la autorización y/o solicitar la supresión del dato (derecho de imagen) cuando en el tratamiento no se respeten los principios, derechos y garantías constitucionales y legales.

APARTADO 4. Sobre los cambios de Alineación

Los Equipos de **COMPETENCIA** tendrán habilitados tres métodos para hacer cambios:

1. Movimientos de miembros entre equipos de **COMPETENCIA**.
2. Contrataciones de agentes libres.
3. Promocionar jugadores suplentes a titulares y viceversa.

Los cambios realizados durante la temporada deberán garantizar que se mantendrá lo requerido en el apartado 1.1 del Reglamento, para la constitución del **Plantel deportivo**. LVP se reserva el derecho a aprobar o negar cualquier cambio en el **Plantel deportivo**, basados en la elegibilidad de los jugadores involucrados y en el cumplimiento de las reglas de la solicitud. Esto significa que los nuevos miembros del **Plantel deportivo** no podrán competir hasta que los contenidos audiovisuales estén listos. La LVP notificará la fecha en que podrán estar activos.

Una vez LVP apruebe los cambios, el EQUIPO tendrá que asumir el costo para la generación de contenidos con los nuevos miembros con relación al “Contrato de participación de equipo” **COMPETENCIA**, firmado entre el EQUIPO y LVP. Los equipos tendrán prohibido anunciar movimientos, contrataciones y/o promociones hasta que LVP confirme el cambio realizado.

En caso de que un miembro del **Plantel deportivo** abandone la competencia, este quedará inhabilitado para participar en cualquier competencia desarrollada por LVP, en cualquier cargo durante el próximo año calendario.

4.1 Periodos de contrataciones y movimientos

4.1.1 Las contrataciones de agentes libres y los intercambios pueden hacerse efectivas a partir de la fecha de inicio de **Contrataciones e intercambios PreLIGA** (21:00 GMT -5). Los equipos deberán hacer efectivas sus primeras alineaciones de temporada a más tardar en la fecha límite de **Contrataciones e intercambios Pre LIGA** descritos en la Tabla 1.

Tabla 1 - CONTRATACIONES E INTERCAMBIOS PRE LIGA		
Temporada	Inicia	Termina
APERTURA 2021	10 de diciembre 2020	21 de diciembre 2020
CLAUSURA 2021	5 de mayo 2021	9 de mayo 2021

4.1.2 Para contrataciones posteriores una vez iniciada la temporada de competencia los equipos sólo podrán hacer contrataciones de agentes libres y no intercambios a partir de la fecha de inicio de **Contrataciones durante la temporada**, descritos en la Tabla 2. LVP deberá ser informado, en todos los casos a través del correo oficial con el formato “Cambios o movimientos en el Plantel deportivo” relacionado en el **ANEXO 1.3**.

Tabla 2 - CONTRATACIONES E INTERCAMBIOS DURANTE LA TEMPORADA		
Temporada	Inicia	Termina

APERTURA 2021	22 de diciembre 2021	13 de marzo 2021
CLAUSURA 2021	10 de mayo 2021	3 de julio 2021

- 4.1.3 Los equipos de la **COMPETENCIA** que se mantengan entre temporadas de la **COMPETENCIA** no tendrán límite de contrataciones o intercambios para modificar sus primeras alineaciones. Estos cambios pueden ser ingresos de agentes libres o de intercambios entre equipos. Una vez iniciada la temporada de competencia los equipos tendrán un límite de tres (3) contrataciones por hacer durante la temporada.
- 4.1.4 Los equipos de Golden League no podrán acercarse a ningún jugador que esté bajo contrato con un EQUIPO de Golden League sin notificarle al manager al cual está vinculado, ya que dicha actividad se conoce como poaching y dependiendo de la gravedad de la acción, se sancionará al EQUIPO que trate de acercarse a un jugador contratado. LVP proveerá una base de datos en la cual encontrarán la información registrada por los equipos para confirmar cuáles jugadores se encuentran bajo contrato y a quién deben contactar en caso de estar interesados.
- 4.1.5 Ningún jugador podrá buscar nuevas ofertas en equipos de Golden League si se encuentra bajo un contrato con un EQUIPO de Golden League. Deberá notificar previamente al manager de este EQUIPO su intención y recibir aprobación del mismo.

4.2 Movimientos de miembros entre equipos de **COMPETENCIA**

- 4.2.1 Un EQUIPO de la **COMPETENCIA** podrá fichar a un miembro del Plantel deportivo de otro EQUIPO de la **COMPETENCIA**, sin embargo, no podrán contactar a ninguno de estos antes de notificar y ser autorizados por el manager del EQUIPO en el que se encuentra actualmente el jugador de interés.
- 4.2.2 Los miembros deberán ceñirse al contrato firmado con su EQUIPO para el manejo de la información relacionada con su movimiento entre equipos. Por ejemplo, si el contrato del miembro establece que su manager debe estar informado permanentemente sobre las negociaciones u ofertas, el jugador deberá garantizar que así sea.
- 4.2.3 En ninguna circunstancia se permitirá que un jugador reciba dádivas, obsequios o pagos previos a la firma de un acuerdo pues se podría considerar como un soborno.

4.3 Contrataciones de agentes libres

- 4.3.1 Un agente libre es un jugador elegible para participar en la **COMPETENCIA** que no firmó un contrato escrito y válido con un EQUIPO de **COMPETENCIA**, fue liberado de un EQUIPO de la **COMPETENCIA**, o su contrato expiró y no fue renovado.
- 4.3.2 Que un jugador se encuentre en negociaciones con un EQUIPO no cambia su estado de "agente libre".
- 4.3.3 Los agentes libres son libres de firmar con cualquier EQUIPO de la **COMPETENCIA**, siempre y cuando cumplan con todos los requisitos de elegibilidad de la competencia, relacionados en el apartado segundo del presente Reglamento.
- 4.3.4 Para el caso de las contrataciones de "agentes libres", LVP incluirá una verificación de conducta dentro y fuera del juego. La aprobación de LVP aplica a los entrenadores como también a los jugadores.
- 4.3.5 Si un EQUIPO requiere liberar a un jugador o entrenador de su Plantel deportivo, el EQUIPO debe dar por terminado el respectivo contrato y adicionalmente debe notificar a LVP a través del formato "*Liberación de un miembro del Plantel deportivo*" ANEXO 1.5

4.4 Ascenso de jugadores suplentes a titulares y viceversa

- 4.4.1 Un EQUIPO puede promover a un jugador suplente para que reemplace a un titular de forma definitiva, o, por el contrario, relegar a un titular al estado de jugador suplente en cualquier momento de la competencia; el entrenador deberá notificar de manera oficial a LVP sustentando los motivos del cambio. Este cambio se aplicará tres (3) días hábiles después de recibida la notificación.
- 4.4.2 Cuando un EQUIPO promueve a un jugador suplente a la formación titular del EQUIPO, debe realizarse en simultáneo una relegación de un jugador titular, para que nunca más de cinco jugadores sean parte de la formación titular.
- 4.4.3 Un EQUIPO puede ofrecer a un jugador titular, un puesto como suplente o puede retirarlo del Plantel deportivo, si el EQUIPO se decide por no hacer este ofrecimiento (es decir, el EQUIPO prescinde del jugador), o el jugador rechaza la oferta, el EQUIPO puede rellenar el puesto con un “agente libre” o con un jugador de otro EQUIPO, de acuerdo con lo expuesto en los movimientos de jugadores relacionados previamente. Contando como uno de los 3 cambios.

APARTADO 5. Desarrollo y cronograma de la COMPETENCIA (Temporada Apertura y Clausura)

5.1 Servidor de la competencia

- 5.1.1 La **COMPETENCIA** se desarrollará en el **servidor de torneos** y a cada jugador registrado en la competencia se le hará entrega de una cuenta en el servidor de torneos junto con las instrucciones para el uso de dicha cuenta, a través del formato “*Entrega de cuentas - Servidor de Torneos*” proveído por **LVP**. **(El servidor de torneos solo se podrá instalar en la arquitectura de Windows, no hay instaladores para Linux, Mac, etc)**
- 5.1.2 Las cuentas asignadas son personales e intransferibles. Está PROHIBIDO compartir la información de acceso.
- 5.1.3 Cada jugador estará en obligación de velar por dar buen uso a la cuenta que le sea asignada.
- 5.1.4 En caso de que el servidor de torneos presente fallas o que LVP lo requiera, las partidas continuarán en el servidor público (LAN). Es obligación de los jugadores garantizar que la cuenta que tienen configurada en el servidor público está activa y disponible con su nombre de invocador correctamente configurado antes de iniciar la competencia, ya que en caso contrario NO podrá participar de la COMPETENCIA hasta que configure su cuenta.
- 5.1.5 Si una partida debe desarrollarse en el servidor público y la cuenta de un jugador registrado está baneada por RIOT, el jugador NO podrá competir. En caso de que sea una suspensión permanente de la cuenta, LVP evaluará el motivo, para determinar si el jugador puede continuar en competencia o no.

5.2 Etiquetas de los equipos y nombres de los jugadores

- 5.2.1 El **nombre de invocador** de cada jugador debe ser el mismo en el servidor de torneos y el servidor público siguiendo los parámetros expuestos en los siguientes numerales.
- 5.2.2 El nombre de invocador de los competidores no debe ser ofensivo, vulgar ni puede atentar contra la dignidad e integridad de una persona. En caso de tener un nombre con estas características, el competidor deberá modificarlo para poder competir.

- 5.2.3 La totalidad de los jugadores de un EQUIPO deberá usar el '**TAG**' del EQUIPO al inicio del nombre de invocador. El '**TAG**', es una etiqueta de mínimo 2 o máximo 3 caracteres que refleja la abreviación del nombre del EQUIPO.
- 5.2.4 El '**TAG**' del 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 LVP en las transmisiones. Estas etiquetas deben ser sólo letras mayúsculas o números del 0 al 9. Estas etiquetas deberán ser globalmente únicas. Ningún EQUIPO podrá compartir una etiqueta con otro EQUIPO profesional de las **LIGAS** oficiales de RIOT Games y LVP.
- 5.2.5 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.
- 5.2.6 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.
- 5.2.7 Todas las etiquetas de EQUIPO, nombres de EQUIPO, y nombres de invocador deben ser aprobados por LVP por adelantado para ser usados.
- 5.2.8 No estará permitido tener caracteres de relleno, por ejemplo, un invocador con el nombre 'xTEmMoo0ooXx' deberá cambiar su nombre al formato: '**TAG** Teemo'.
- 5.2.9 No se permitirá realizar cambios en los nombres de invocador, con excepción de ciertas circunstancias atenuantes, como la adquisición de un patrocinador, pero deben ser aprobados por la **COMPETENCIA** antes de ser usados en una partida.
- 5.2.10 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](#), y queda establecido que la prioridad siempre será la de los equipos que se muestran en este documento.
- 5.2.11 No está permitido el uso de otra cuenta no registrada por ningún motivo.
- 5.2.12 Si se demuestra que algún EQUIPO incurre en préstamo de cuentas (entiéndase como una persona usando una cuenta que no es de su propiedad), será descalificado y sus cuentas vinculadas serán penalizadas bajo los términos y condiciones de RIOT Games.

5.3 Fase Regular

- **Formato:** Round Robin – Mejor de 2 partidas: los 8 equipos se enfrentarán en partidas por **puntos de victoria** que definirán a los 6 equipos que avanzan a la Fase de Eliminatorias. La primera partida se jugará el lunes y la segunda el martes de la misma semana. Cada EQUIPO elegirá el lado en el que jugarán en una partida.
- **Tipo:** Virtual.
- **Desarrollo:** Los enfrentamientos se realizarán los días lunes y martes a las 18:45 p.m. (hora Colombia) desde el 25 de enero (para la temporada Apertura) y desde el 24 de mayo (para la temporada Clausura).

5.3.1 Puntos de victoria en Fase Regular

Cada partida disputada de la fase regular entregará tres (3) **puntos de victoria** al ganador y cero puntos al perdedor. Al finalizar la totalidad de las fechas de esta fase, se sumarán los puntos de victoria acumulados por cada EQUIPO para definir las posiciones en la clasificación a Fase Eliminatoria.

5.3.2 Desempates

En el caso de empate por puntos en la **Fase Regular**, se valorará lo siguiente:

**En todos los partidos de desempate, el EQUIPO con menor tiempo total de victoria elegirá el lado.*

- **Empates entre dos equipos.** Se tendrá en cuenta sus enfrentamientos directos, el EQUIPO que obtuvo más victorias entre ellos ocupará la posición superior en la clasificación. En caso de empate en sus enfrentamientos, se jugará una partida al mejor de 1 (Bo1) para determinar su posición en la clasificación a Fase Eliminatoria.
- **Empates entre tres equipos.** Primero se tendrán en cuenta los enfrentamientos directos entre los implicados, los equipos que hayan obtenido más victorias entre ellos, ocuparán la posición superior.

Si existiese un empate entre dos equipos en esta clasificación se resuelve usando el criterio anterior (Empates entre dos Equipos). Si persiste el empate triple los 3 Equipos se organizarán del EQUIPO que terminó sus partidas más rápido al más lento y los dos más lentos tendrán una partida para definir al segundo, una vez terminada esta partida, se deberá jugar una segunda partida para definir el primer lugar.

- **Empates entre cuatro o más equipos.** Primero se tendrán en cuenta los enfrentamientos directos entre los implicados, los equipos que hayan obtenido más victorias entre sus enfrentamientos, ocuparán la posición superior.

Si existiese un empate entre dos o tres equipos en esta clasificación se resuelve usando los criterios anteriores (Empates entre dos o tres equipos). En caso de empate cuádruple se realizará un bracket de eliminación sencillo al mejor de uno (Bo1) entre los equipos empatados para definir al ganador. El tiempo de partida dará el orden de los equipos, en donde el primero se enfrentará al cuarto mientras el segundo al tercero.

Todos los partidos de desempate se jugarán a criterio de la **COMPETENCIA** según la disponibilidad de horarios y se informará a los equipos. En caso de problemas con el calendario, LVP se reserva el derecho a modificar la fecha del encuentro y avisará a todos los equipos en la mayor brevedad posible.

5.4 Fase Eliminatoria

Formato: Para la fase de Eliminatorias, avanzan los 6 equipos con mayor cantidad de **puntos de victoria** acumulados en Fase Regular. Se tendrá en cuenta la posición del equipo en Fase Regular para la asignación de ubicaciones en la Fase Eliminatoria de la siguiente forma:

Tabla 3 - PLAYOFFS GOLDEN LEAGUE				
Día 1	Día 2	Semifinal A	Semifinal B	Final
Llave A	Llave C	Llave E	Llave F	Llave G
Seed 1 vs Seed 4	Seed 5 vs Losser A	Winner A	Winner B	Winner E
Llave B	Llave D	vs	vs	vs
Seed 2 vs Seed 3	Seed 6 vs Losser B	Winner D	Winner C	Winner F

Las llaves A, B, C y D se jugarán al mejor de tres partidas, es decir, el equipo que consiga las primeras dos victorias mientras que las llaves E, F y G se jugarán al mejor de cinco (5) partidas, es decir, el equipo que consiga las primeras tres victorias.

Desarrollo: Para la llave A, el equipo con seed 1 jugará contra el equipo con seed 4, mientras que el equipo con seed 2 deberá disputar su partida contra el equipo con el seed 3.

El equipo en la parte izquierda o superior del bracket elegirá el lado del mapa donde jugará en la partida 1, la partida 3 y/o la partida 5 (si se llegase a extender), mientras

que el equipo en la parte derecha o inferior del bracket elegirá el lado a jugar en la partida 2 y/o la partida 4.

Las primeras seis llaves se realizarán a las 18:45 p.m. los días lunes y martes a partir del 29 de marzo hasta el 6 de abril (para la temporada Apertura) y a partir del 12 de julio hasta el 20 de julio (para la temporada Clausura). La fecha de las finales serán confirmadas con antelación por LVP.

FECHAS FASE ELIMINATORIA APERTURA			FECHAS FASE ELIMINATORIA CLAUSURA		
Jornada	Fecha	Horario	Jornada	Fecha	Horario
15	29 de marzo 2021	18:45	15	12 de julio 2021	18:45
16	29 de marzo 2021	18:45	16	12 de julio 2021	18:45
17	30 de marzo 2021	18:45	17	13 de julio 2021	18:45
18	30 de marzo 2021	18:45	18	13 de julio 2021	18:45
Semifinal A	5 de abril 2021	18:45	Semifinal A	19 de julio 2021	18:45
Semifinal B	6 de abril 2021	18:45	Semifinal B	20 de julio 2021	18:45
Final	Por confirmar	Por confirmar	Final	Por confirmar	Por confirmar

Una vez desarrolladas las semifinales, se conocerán los 2 equipos que disputarán la Gran Final que se desarrollará de manera presencial en el lugar indicado por **LVP**, con un enfrentamiento al mejor de cinco (5) partidas. Las fechas están por confirmar.

5.4.1 Puntos de **COMPETENCIA** en eliminatorias

Al finalizar la etapa 'Eliminatorias', los equipos serán ubicados en la Tabla General de la competencia y se les entregarán los **puntos de COMPETENCIA** correspondientes a su posición:

Tabla 6 - TABLA PUNTOS DE COMPETENCIA		
Posición	Apertura	Clausura
1° Puesto	17	17
2° Puesto	15	15
3° Puesto	12	12
4° Puesto	12	12
5° Puesto	8	8
6° Puesto	8	8
7° Puesto	5	5
8° Puesto	3	3

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

5.5 Fase Ascenso/Descenso Nacional

Para la temporada 2021 los dos equipos con menor cantidad de puntos en la fase regular, se enfrentarán contra los mejores seis equipos más puntuados del **Circuito Nacional Colombia**, los equipos se distribuirán en dos grupos de la siguiente manera:

Tabla 7 - FORMATO ASCENSO/DESCENSO			
Grupo A	Grupo B	Final A	Final B
GL 7°	GL 8°	Llave A	Llave E
CNC 2°	CNC 1°	1° Grupo A vs 2° Grupo B	1° Grupo B
CNC 4°	CNC 3°		vs
CNC 6°	CNC 5°		2° Grupo A

Una vez distribuidos los equipos, estos se enfrentarán en un todos contra todos al mejor de 1 (Bo1), y los mejores dos equipos de cada grupo, pasarán a una doble final que entregará a los equipos que continuarán en Golden League 2021-2 y Golden League 2022-1.

Los Equipos que clasifiquen de Circuito Nacional Colombia a la **COMPETENCIA** deberán mantener para la **COMPETENCIA** al menos a 3 jugadores de su alineación que hayan participado en el 50% o más de las partidas del Circuito Nacional.

Los equipos que aspiren a subir a la **COMPETENCIA** provenientes de Circuitos Nacionales, tendrán que cumplir con todos los requisitos necesarios para formar parte de la **COMPETENCIA** presentando una propuesta de ingreso, al igual que hacen los equipos dentro de la **COMPETENCIA** Nacional. EQUIPO que no cumpla con lo siguiente, no podrá ser aceptado en la **COMPETENCIA**:

• Requisitos Legales:

- a) Ser una empresa legalmente constituida.
- b) Contar con un esquema legal que permita asegurar su cumplimiento durante la competencia (contratos con terceros, permisos y licencias, privacidad y uso de datos, impuestos, derechos de imagen, entre otros).

• Requisitos Administrativos:

- a) Contar con un plan financiero de sostenibilidad (debe incluir las fuentes de ingresos y estrategias para adquirirlos).
- b) Contar con una estructura organizacional (organigrama/equipo de trabajo que conforma la organización).

• Requisitos Deportivos:

- a) Contar con la planeación del ambiente laboral que el equipo dispondrá para sus jugadores: instalaciones, cuerpo técnico, capacitaciones y/o planes que se tengan para aportar en el desarrollo del talento de la región.
- b) Mencionar los logros en Ligas y Torneos Nacionales o Internacionales (si los tiene)
- c) Garantizar que vincularán un plantel deportivo de 6 jugadores y 1 entrenador. Todos los jugadores deberán tener 17 años cumplidos para el 1 de agosto de 2021, residir en LATAM, ser división Diamante 2 o superior y en general, lo solicitado por LVP en el reglamento competitivo.

• Requisitos de imagen y difusión

- a) Contar con un logo e identidad visual deportiva.
- b) Contar con redes sociales activas.

- c) Contar con estrategias de incremento de fans y seguidores.
- d) Mencionar los aliados (creadores de contenido, figuras públicas, marcas) con los que cuenta (si los tiene).

• Reputación actual:

- a) Tener referencias de su participación en otras ligas o competencias (donde se enfatice el tema de cumplimiento).
- b) Tener referencias de la experiencia/reconocimiento de las personas a cargo del equipo (se debe exponer si han estado vinculados con demandas o interpelaciones).

La postulación del equipo debe plasmarse a través de un modelo de plan de negocio de la organización propietaria del equipo. El documento debe exponer los detalles legales, administrativos, deportivos, de imagen, difusión y de reputación actuales que revelen la capacidad de la organización para asumir el cupo dentro de la competencia.

5.6 Ascenso de Golden League a **LIGA** Latinoamérica de RIOT Games (LLA)

- 5.6.1 Al finalizar las dos temporadas el EQUIPO con más **puntos de COMPETENCIA** sumados será el representante de Colombia frente a la región LAN para competir por un cupo a la fase de Ascenso/Descenso de la **LIGA** Latinoamericana de RIOT.
 - 5.6.2 En caso de que un EQUIPO de la **COMPETENCIA** Nacional llegase a ganar un puesto en la **LIGA** profesional de RIOT, este EQUIPO deberá cumplir con los requisitos elegidos por RIOT para poder formar parte de su **COMPETENCIA**. LVP no se hace responsable de que el EQUIPO a subir no cumpla con estos requisitos.
 - 5.6.3 Un propietario de un EQUIPO participante de **LIGA** Latinoamérica puede ser propietario a la vez de otro EQUIPO dentro de las **COMPETENCIAS** Nacionales en la región, sin embargo, no puede ser propietario de más de un EQUIPO dentro de una misma **COMPETENCIA** Nacional. En caso de que un EQUIPO de **COMPETENCIA** Nacional (que a la vez sea propiedad de un EQUIPO participante de **LIGA** Latinoamérica) se convierta en campeón de una **COMPETENCIA** Nacional, dicho EQUIPO no será elegible para participar en el evento regional de **COMPETENCIA** nacionales o en el Torneo de Ascenso de **LIGA** Latinoamérica, debiendo ceder su lugar al EQUIPO mejor clasificado siguiente que no sea propiedad de un EQUIPO de **LIGA** Latinoamérica. La **COMPETENCIA** se reserva el derecho ante cualquier resolución respecto a la propiedad de un EQUIPO.
- Ej: La organización Infinity Esports que posee un EQUIPO participante en **LIGA** Latinoamérica, y a la vez posee un EQUIPO en la Golden League y/u otro en **COMPETENCIA** Nacional Costa Rica, estos Equipos no serán elegibles para participar del evento regional de **COMPETENCIAS** Nacionales. Por ello, en caso de obtener la clasificación más alta en su respectiva **COMPETENCIA** Nacional, cederán su lugar al mejor EQUIPO clasificado siguiente en dicha **COMPETENCIA** Nacional de acuerdo al formato de clasificación de dicha **COMPETENCIA**. Dicho EQUIPO siguiente no podrá ser otro EQUIPO propiedad de una organización de **LIGA** Latinoamérica o un EQUIPO franquicia que ya tenga un EQUIPO clasificado en otra **COMPETENCIA** Nacional.
- 5.6.4 Si un EQUIPO Franquicia (EQUIPO con representación en 2 o más **COMPETENCIAS** Nacionales) llegase a quedar campeón en más de una **COMPETENCIA** Nacional, sólo podrá entrar a la etapa de regionales de **COMPETENCIA** 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 **COMPETENCIA** Nacional de acuerdo

al formato de clasificación de dicha **COMPETENCIA**. El propietario del EQUIPO Franquicia deberá notificar a la **COMPETENCIA** a más tardar 48 horas luego de finalizada la última fecha de la **COMPETENCIA** Nacional donde su último EQUIPO logró la clasificación.

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

5.6.5 Si un EQUIPO de Golden League asciende a **LIGA** Latinoamérica de RIOT Games (LLA):

- El cupo en Golden League seguirá siendo propiedad del EQUIPO, si el EQUIPO desea seguir en Golden League con un EQUIPO alterno puede hacerlo.
- En caso de vender su cupo, puede hacerlo siempre y cuando sea a un EQUIPO que cumpla con los requisitos de la **COMPETENCIA** (Revisar numeral 5.5).
- El EQUIPO tiene 10 días para confirmar si continúa en Golden League o si iniciará un proceso de venta.
- Si pasados los 10 días no hay una notificación por parte del EQUIPO o renuncia a la propiedad del cupo, La **COMPETENCIA** dispondrá del mismo como considere (Vender el cupo, cederlo a un EQUIPO de Circuito Nacional o recibir propuestas nuevas de otros equipos, etc.).

APARTADO 6. Reglas Generales

6.1 Cumplimiento

6.1.1 Los equipos deben cumplir con el 100% del cronograma competitivo, cualquier situación que ponga en riesgo el cumplimiento del mismo será evaluado por LVP, quien tomará las decisiones necesarias para garantizar el correcto desarrollo de la **COMPETENCIA**.

6.1.2 Los equipos deberán contar con completa disposición de tiempo en las fechas y horarios que LVP programará y les notificará con anticipación para el desarrollo presencial de las finales de cada temporada. Así mismo, se requiere que los equipos estén disponibles para las actividades complementarias a la **COMPETENCIA** y a las partidas virtuales. Las fechas y horarios de la **COMPETENCIA** están sujetos a cambios que serían notificados con anticipación a los equipos vía correo electrónico.

6.1.3 Las horas de las partidas están establecidas en Hora Bogotá o GMT-5.

6.1.4 LVP solicitará u obtendrá los soportes que considere necesarios para garantizar el cumplimiento del Reglamento; los equipos deberán garantizar los tiempos de entrega establecidos por LVP para cada situación.

6.2 Comunicación oficial

6.2.1 El medio de **comunicación oficial** entre LVP y los Equipos, será a través del correo electrónico esports.co@lvp.global y el correo registrado del mánager del EQUIPO.

6.3 Transmisiones

- 6.3.1 No se permitirá que los jugadores transmitan sus partidas de la **COMPETENCIA** públicamente. Los jugadores solo pueden transmitir sus grabaciones personales de la partida una vez que la transmisión oficial haya terminado.
- 6.3.2 Todos los partidos de la fase regular serán disputados en el servidor de torneos, con el parche competitivo vigente. Sin embargo, en caso de fallas o a disposición de LVP se utilizará el servidor público con el último parche vigente.
- 6.3.3 Los jugadores serán informados de cualquier obligación posterior a las partidas virtuales o presenciales, incluyendo, pero sin limitarse a, apariciones en los medios, entrevistas o debates sobre las partidas, entre otros.

6.4 Previo al ingreso a sala

- 6.4.1 Los entrenadores de cada EQUIPO deberán diligenciar y enviar a través del correo oficial el formato "Alineaciones por Partido" proveído por LVP, mínimo 10 horas antes de la hora establecida para el inicio de la jornada (primera partida del día a las 18:45). En caso de no recibir la notificación con la alineación que el EQUIPO usará para el partido, LVP asumirá que el EQUIPO competirá con su alineación titular y si no se notifica el lado, la **COMPETENCIA** asignará los lados en que se disputarán los partidos. Si el EQUIPO requiere hacer alguna modificación pasado este límite, podrá hacerlo hasta que se inicie el draft del partido, sujetos a las penalizaciones establecidas por LVP. Solo en casos extremos, tales como fallos en la conexión al servicio de internet, fallo en el servicio de electricidad, desastres naturales o incapacidad médica, se le permitirá al EQUIPO, pasadas las 10 horas, utilizar a un jugador suplente registrado. Sin embargo, el EQUIPO será sancionado igualmente.
- 6.4.2 Durante la **Fase Eliminatoria**, si un EQUIPO desea sustituir jugadores después de la primera partida en cada serie, los entrenadores tendrán cuatro (4) minutos después de que se rompa el nexo de la partida en curso para notificar al árbitro, de lo contrario tendrán que jugar con la alineación de la partida anterior.
- 6.4.3 Las alineaciones se harán públicas 2 horas antes de cada partido.
- 6.4.4 Los roles de cada jugador (Top – Jungla – Mid – Adc – Soporte) confirmados por el entrenador, de acuerdo con lo establecido en el numeral 6.4.1 y 6.4.2, no podrán ser modificados.
- 6.4.5 Los entrenadores deberán asignar a uno de sus jugadores como **capitán** y éste será quien tenga comunicación directa con el árbitro asignado por LVP durante el desarrollo de las partidas (espera en la sala, selección y bloqueo de campeones, dentro del juego y en los tiempos de espera entre partidas).
- 6.4.6 La identidad del **capitán** deberá ser notificada por cada entrenador mínimo 10 horas antes de cada juego. En caso de no recibir ninguna notificación, LVP asumirá que el capitán será el mismo jugador de la última fecha.
- 6.4.7 Los jugadores deben presentarse 30 minutos antes de la hora establecida para cada juego, es decir 18:15, y así garantizar tener tiempo para solucionar fallas o situaciones imprevistas que se presenten. Recuerde que, para el momento de la hora de la partida, los jugadores deberán:
 - 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) En caso de que se quiera hacer un juego de prueba en los Clientes de Torneos siempre deberá ser seleccionado el servidor de Miami dentro las configuraciones de la sala, en caso de no hacerlo el juego podría caer en errores que provocaron el retraso del jugador en su llegada a la sala de juego oficial.
- 6.4.8 Todos los jugadores son responsables de asegurar el correcto funcionamiento de su equipamiento que incluye computadora, periféricos, conexión a internet y energía. **LVP** se exime de toda responsabilidad, tanto de ataques DDOS, como de caídas de internet de los jugadores.
- 6.4.9 Los 8 Equipos de la **COMPETENCIA** deben contar con total disponibilidad para jugar entre las 18:15 y el cierre de cada jornada.

- 6.4.10 Teniendo en cuenta que las partidas se desarrollarán en el servidor de torneos y el backup será el servidor público, los jugadores deben asegurarse de tenerlos actualizados previo al inicio de cada jornada.
- 6.4.11 Bajo ninguna situación se permitirá aplazar la fecha u hora de inicio de una partida por solicitud de un EQUIPO. LVP por su parte, podrá modificar el cronograma establecido para garantizar el correcto y justo desarrollo de la **COMPETENCIA**.

6.5 Árbitros

- 6.5.1 LVP asignará **árbitros** que estarán disponibles en el cliente del juego y el canal de comunicación por voz oficial de la **COMPETENCIA** para solucionar dudas rápidas y velar por el cumplimiento del Reglamento, durante el desarrollo de todas las partidas de la **COMPETENCIA**.
- 6.5.2 Los árbitros tienen la responsabilidad de juzgar cada asunto, pregunta y situación que ocurra antes, durante e inmediatamente después de cada partida. Su supervisión incluye, pero no está limitada a:
- Comprobar la alineación de un EQUIPO antes de una partida.
 - Confirmar el inicio de una partida.
 - Ordenar pausas y reanudaciones durante una partida.
 - Emitir penalizaciones en respuesta a violaciones de las reglas durante una partida de acuerdo con lo establecido en el presente Reglamento y en el “*Cuadro de Sanciones*” **ANEXO 1.4**.
- 6.5.3 Si un árbitro hace un juicio incorrecto, dicho juicio puede ser sujeto a una reversión. LVP puede evaluar a su consideración, la decisión durante o luego de la partida para determinar si se implementó el procedimiento apropiado para permitir una decisión justa. Si no se siguió el procedimiento apropiado, LVP se reserva el derecho de invalidar potencialmente la decisión del árbitro.
- 6.5.4 Los árbitros de LVP serán los encargados de crear las partidas de la **COMPETENCIA**, con las siguientes especificaciones:
- Mapa:** Grieta del Invocador
 - Tamaño del EQUIPO:** 5
 - Permitir espectadores:** Solo de sala
 - Tipo de partida:** Torneo de reclutamiento
 - Nombre:** Definido por la **COMPETENCIA**
 - Contraseña:** Definido por la **COMPETENCIA**
 - Servidor:** Miami

6.6 En sala

- 6.6.1 Para la fase regular, los equipos ubicados en la parte superior del bracket (o lado izquierdo) seleccionarán el lado en el que disputarán la partida. Esta elección debe ser notificada al equipo de arbitraje junto con la alineación que disputará la partida.
- Para las eliminatorias y las partidas de ascenso/descenso, el mejor clasificado tendrá la selección de lado para las partidas impares (es decir, partidas 1, 3 y 5), mientras que el peor clasificado tendrá la selección de lado para las partidas pares (partidas 2 y 4). El mejor clasificado tendrá que enviar la decisión para la primera partida a más tardar 24 horas antes del combate. Si no se envía la decisión entonces se tomará el lado azul como la selección por defecto para la partida 1.
 - Para las partidas restantes el EQUIPO con la selección en su poder tendrá 4 minutos después de que el nexo estalle para seleccionar el lado en la siguiente partida, mismo tiempo en el que tendrá que declarar el uso de algún jugador Reserva si esa fuera su decisión. El entrenador del EQUIPO informará a los oficiales sobre su selección.
- 6.6.2 LVP proporcionará un servidor de ‘**Teamspeak 3**’ que deben utilizar todos los equipos durante la temporada. Los árbitros pueden escuchar el audio del EQUIPO a la discreción durante las partidas árbitros. El programa puede ser descargado desde el [sitio oficial de Teamspeak 3](#).

- 6.6.3 Como método oficial de verificación de identidad por medio de cámara web (para PC o celular) se usará la herramienta 'Jitsi', el árbitro designado solicitará al jugador videoconferencia para comprobar su identidad.
- 6.6.4 El árbitro designado generará un enlace en la plataforma: <https://meet.jit.si/> para todo el EQUIPO, los jugadores deben acceder y compartir sus pantallas.
- 6.6.5 No se iniciarán partidos con menos de 5 jugadores en un EQUIPO, esto significa que los cinco (5) jugadores del EQUIPO que disputarán la partida, deberán estar en la sala a la hora establecida. Si transcurridos 15 minutos después de dicha hora, el EQUIPO no está completo o preparado para iniciar, el EQUIPO tendrá las siguientes penalizaciones:

Tabla 8 - PENALIZACIONES POR LLEGADAS TARDE	
Tiempo transcurrido	Penalización
5:00 Minutos	(-) 1 Bloqueo
8:00 Minutos	(-) 2 Bloqueo y (-) 2 Minutos de pausa
12:00 Minutos	(-) 3 Bloqueo y (-) 5 Minutos de pausa
16:00 Minutos	Perdida de la partida

- 6.6.6 Por lo menos tres (3) de los cinco (5) jugadores asignados para cada partido, deberán tener la nacionalidad del país donde se disputa la **COMPETENCIA**, los otros dos (2) jugadores podrán ser los registrados como extranjeros.
 - 6.6.7 Para la **Fase de Eliminatoria**, donde las series son al mejor de 5 partidas, se otorgará a los jugadores máximo 8 minutos después de que el nexo de la partida en curso se destruya, para estar completos en la sala de la siguiente partida. En caso de que uno de los equipos no se presente a la sala en el tiempo establecido, serán penalizados con bloqueos menos o incluso se podría considerar la pérdida de la partida.
 - 6.6.8 Solo los jugadores de la alineación confirmada y el entrenador podrán estar dentro de la sala de juego, no se permitirá el ingreso de analistas, managers o suplentes ni ningún otro miembro del EQUIPO. El capitán será el responsable de la comunicación con dichos miembros.
 - 6.6.9 Los jugadores deberán ubicarse en la sala por orden de rol (Carrilero superior "Top" – Jungla – Carrilero Central "Mid" – Carrilero Inferior "Adc" – Soporte), de acuerdo con la alineación confirmada por el entrenador y respetando la posición asignada a cada jugador.
 - 6.6.10 En caso de que el cliente presente algún bug que impida ingresar a la sala o modificar su posición, éste debe ser sustentado de inmediato con pruebas (screenshots o video del error) que evidencien su veracidad. Si no se presentan las pruebas correspondientes no se tendrá en cuenta el error y el jugador deberá asumir la penalización indicada por el árbitro.
 - 6.6.11 Los equipos deben estar en completa disposición de acatar las instrucciones dadas por el árbitro de forma inmediata para garantizar el correcto desarrollo de la LIGA.
 - 6.6.12 Se podrán agregar restricciones en cualquier momento antes o durante una partida, si hay errores conocidos con cualquier objeto, campeón, aspecto, maestría o hechizos de invocador o cualquier otra razón determinada queda a discreción de LVP.
 - 6.6.13 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).

6.6.14 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 entre la sala de la partida y el combate debido a un error, el jugador podrá pausar el juego y ajustar estos parámetros. Si estos parámetros no pueden ajustarse correctamente, el juego podrá ser reiniciado.
- b. Si un árbitro determina que las dificultades técnicas no permitirán que el juego continúe de una forma normal (incluyendo la habilidad de un EQUIPO para estar en la posición adecuada para ciertos eventos de la partida, como la generación de súbditos).

6.6.15 Los siguientes son ejemplos de situaciones en las cuales puede reiniciarse una partida luego de haberse establecido una PR:

- a. Si un juego experimenta un error crítico en cualquier momento durante el combate que altere de forma significativa las estadísticas de la partida o las mecánicas de juego.
- b. Si un árbitro determina que hay condiciones ambientales que son injustas (es decir, ruido excesivo, clima hostil, riesgos de seguridad inaceptables).

6.7 Selección y bloqueo de campeones

6.7.1 Los entrenadores (coaches) pueden estar en comunicación con sus equipos (en el mismo canal de voz asignado por **LVP**) hasta que finalice la fase de selección y bloqueo de campeones e inicia la pantalla de carga. En el momento en que los jugadores comienzan la partida, el entrenador debe interrumpir la comunicación con el EQUIPO y solamente deben quedar en el canal los 5 jugadores que estén disputando la partida.

6.7.2 Cuando un nuevo campeón esté disponible en el juego o algún campeón reciba una actualización (rework), solo podrá ser utilizado 7 días después de su lanzamiento oficial. En caso de presentarse alguna duda con algún campeón el árbitro encargado de la COMPETENCIA informará cuales son los campeones no permitidos al EQUIPO que requiera la confirmación.

6.7.3 En caso de existir alguna prohibición para el uso de un campeón, por algún error del juego, **LVP** notificará a los participantes.

6.7.4 Si ocurriese un incidente que requiera ser revisado, se debe notificar al árbitro encargado antes de terminar la fase de selección y bloqueo de campeones.

6.7.5 En caso de que se presente algún bug con las runas, hechizos, los campeones seleccionados o si se abandona la fase de selección y bloqueos, se debe sustentar de inmediato con pruebas (screenshots o video del error) que evidencien su veracidad. A partir de esta fase sugerimos que los jugadores estén grabando todo el desarrollo de la partida. Si no se presentan las pruebas correspondientes no se tendrá en cuenta el error y el jugador deberá asumir la penalización indicada por el árbitro.

6.7.6 En caso de elegir o bloquear de manera errónea a un campeón, el EQUIPO que cometió el error deberá notificarlo al árbitro 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 a un árbitro, la selección errónea deberá ser considerada irrevocable. No se tendrá en cuenta cuando el jugador se quede sin tiempo y el cliente le elija aleatoriamente un campeón o elija a cualquier otro distinto al que quería.

6.7.7 Una vez todos los jugadores hayan seleccionado sus campeones, tendrán como límite el segundo 20 del conteo regresivo para intercambiar los campeones y hechizos de acuerdo con lo que usarán en partida. En caso de no cumplir este tiempo el EQUIPO infractor será penalizado para su siguiente partida.

- 6.7.8 En el **servidor de torneos**, los campeones disponibles estarán habilitados para todos los jugadores, por lo tanto, no se permitirá ningún tipo de 'Place Holder' (un 'Place Holder' es seleccionar un campeón en reemplazo del que se quiere usar durante la partida).
- 6.7.9 En caso de que la partida se esté desarrollando en el **servidor público**, para la fase de selección y bloqueo de campeones se utilizará la página **Pro Draft**: <http://prodraft.leagueoflegends.com> donde los capitanes asignados por el entrenador de cada EQUIPO serán los responsables de seleccionar y bloquear los campeones de acuerdo a la estrategia establecida por su EQUIPO. Durante esta selección, los capitanes deberán asegurarse de mantener comunicación con sus compañeros de EQUIPO y/o entrenador.
- 6.7.10 Una vez los equipos finalicen la fase de selección y bloqueos en Pro Draft, deberán esperar la señal del árbitro para iniciar la selección en el cliente del juego. Allí todos los jugadores deberán mantener las selecciones y bloqueos realizados en Pro Draft, en ninguna circunstancia se permitirá realizar modificaciones.
- 6.7.11 En caso de que algún EQUIPO seleccione en el cliente algún campeón diferente a los de Pro Draft, la fase de selección deberá cancelarse, reanudarse y el EQUIPO infractor será penalizado para futuras partidas.
- 6.7.12 El uso de Pro Draft evitará que existan 'place holders' en la etapa de selección y bloqueos.

6.8 Dentro de las partidas

- 6.8.1 Cada EQUIPO contará con **10 minutos de pausa** en cada partida, una vez superado ese tiempo, el partido se deberá reanudar. El árbitro de LVP podrá solicitar que se realice una pausa o se extienda este tiempo en caso de que lo considere necesario.
- 6.8.2 Si en medio de una partida un jugador no puede competir vencido el tiempo reglamentario de pausa, se deberá continuar el juego.
- 6.8.3 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 para identificar y remediar la causa de la interrupción. Si una pausa se extiende por un tiempo suficiente, los árbitros pueden, a su discreción, permitirles hablar a los equipos antes de reanudar la partida para discutir las condiciones de juego.
- 6.8.4 Los minutos de pausa no son acumulables entre partidas y tampoco podrán cederse al EQUIPO rival.
- 6.8.5 Cada vez que un EQUIPO realice una pausa, deberá notificar al árbitro el motivo. Adicionalmente, deberá confirmar que su rival está listo para continuar, antes de quitar la pausa. En caso de no hacerlo, será considerada una jugada desleal y se aplicarán sanciones.
- 6.8.6 En caso de que se genere un 'bugspat', desconexión o cualquier otro fallo que interrumpa el proceso de carga y prevenga que un jugador se una a partida luego de su inicio, la partida deberá pausarse de inmediato hasta que los diez jugadores estén conectados a ella.
- 6.8.7 En caso de que se presente algún bug durante la partida, se debe sustentar de inmediato con pruebas (screenshots o video del error) que evidencien su veracidad desde la perspectiva del jugador. Si no se presentan las pruebas correspondientes no se tendrá en cuenta el error. Un árbitro siempre evaluará cada caso y emitirá su decisión final.
- 6.8.8 No serán motivos para aplazar la fecha u hora de inicio de una partida: que algún o algunos jugadores tengan desconexiones o impedimentos para competir por fallas en su conexión a internet. Si en medio de la partida el jugador no puede competir vencido el tiempo reglamentario de pausa se deberá continuar el juego. Un árbitro siempre evaluará cada caso y emitirá su decisión final.
- 6.8.9 En caso de que el servidor del juego presente fallas generales en medio de una partida, se tendrá en cuenta que si la partida ha superado el minuto 20:00, un árbitro podrá conceder la victoria a un EQUIPO en caso de que éste determine que un EQUIPO no puede evitar la derrota con una certeza razonable. Los siguientes criterios podrían, sin limitarse a ellos, ser utilizados para tomar la decisión:

- a. Diferencia de oro: Cuando la diferencia de oro es de más del 33% entre los equipos.
 - b. Diferencia de torres: Cuando la diferencia de torretas derribadas es de 7 o más.
 - c. Diferencia de inhibidores: Cuando la diferencia de inhibidores derribados es de 2 o más.
- 6.8.10 Para que una partida pueda reiniciarse se debe considerar:
- i. Los Árbitros deben determinar que el error es crítico y verificable:
Para considerar **crítico** un error, éste debe dañar significativamente la habilidad de un jugador para competir en una situación de juego. La determinación de si el error daña o no la habilidad para competir de un jugador queda a la sola consideración de los Árbitros.
Para que un error se considere **verificable**, este debe estar concluyentemente presente y no ser atribuible posiblemente a un error del jugador. El árbitro debe entonces poder repetir la situación en cuestión y verificar el error desde espectador.
 - ii. Si un jugador cree que ha experimentado un error crítico, entonces deberá pausar la partida y alertar al Árbitro oportunamente. Si se considera que un jugador está intentando retrasar el informe de un error para esperar a un posible reinicio en un momento más favorable, no se concederá el reinicio.
 - iii. Si los Árbitros determinan que el error es crítico y verificable y que el jugador siguió el protocolo de pausa, entonces el EQUIPO en desventaja tendrá la opción de reiniciar. Si el EQUIPO acepta, se reiniciará la partida inmediatamente.
 - iv. Una excepción es, 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).
 - v. 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 o hechizos de Invocador. Sin embargo, si un combate ha alcanzado el estado de PR, entonces los Árbitros no conservarán los ajustes.
- 6.8.11 LVP se reservará el derecho de tomar la decisión final en caso de disputa.

6.9 Etapa previa a un evento final

- 6.9.1 La serie al mejor de 5 partidas de la fase final, que elegirá al ganador de la **COMPETENCIA**, se llevará a cabo de manera presencial en la ciudad de Bogotá en la fecha, hora y lugar notificado por LVP con anticipación. Esto siempre que la situación del país lo permita o salvo causas de fuerza mayor.
- 6.9.2 Los 10 jugadores titulares deberán jugar de manera presencial en el lugar establecido por LVP para el desarrollo de las partidas, para garantizarlo, cada EQUIPO finalista recibirá un apoyo económico por parte de LVP para hospedaje o transporte terrestre o aéreo de su **Plantel deportivo**.
- 6.9.3 En caso de que el entrenador del EQUIPO resida en Colombia, LVP cubrirá sus gastos de traslado hasta el lugar de la final presencial, si no reside en territorio colombiano EL EQUIPO deberá asumir los gastos asociados a su traslado, garantizando su presencia durante el evento.
Para el caso del Media Day, si el EQUIPO decide contar con la participación del entrenador (sea residente o no colombiano) EL EQUIPO deberá asumir los gastos correspondientes al traslado.
- 6.9.4 El apoyo económico lo recibirán exclusivamente los Equipos cuyo **Plantel deportivo** residan fuera de la ciudad donde se desarrollará la competición presencial. Para esto, se tendrá en cuenta el lugar de residencia registrado por el EQUIPO al inicio de la LIGA.
- 6.9.5 Los gastos cubiertos con el apoyo entregado por LVP deben ser justificados por el EQUIPO con facturas originales y en caso de que el monto requerido por un EQUIPO para movilizar a sus titulares sea inferior al apoyo ofrecido, LVP no estará en obligación

- de entregar este dinero al EQUIPO, ni en efectivo ni representado en otros conceptos (como billetes de avión, hoteles u alimentación para otros miembros del EQUIPO).
- 6.9.6 LVP entregará a cada EQUIPO finalista hasta ocho (8) accesos al lugar del evento para cubrir su **Plantel deportivo**.
- 6.9.7 El EQUIPO deberá tener establecido un código de vestimenta para los jugadores y personal que tenga apariciones en tarima o con prensa, que vaya acorde con su rol y lineamientos de LVP; esto incluye camisas, remeras, suéteres, chaquetas, camperas, pantalones y zapatos utilizados. En el caso de los jugadores deberán vestir los uniformes oficiales del EQUIPO durante todos los momentos del evento (esto incluye entrevistas pre y post partidas, sesiones de fotos y desarrollo de las partidas).
- 6.9.8 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 de LVP antes de usarse. LVP se reserva el derecho de aprobación final de toda la indumentaria.
- 6.9.9 Los miembros administrativos del EQUIPO (por ejemplo. manager 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. Esto excluye: vaqueros, ropa atlética, zapatillas, prendas con marcas del EQUIPO, etc.
- 6.9.10 Un jugador no podrá cubrir su rostro o intentar ocultar su identidad a los árbitros de la **COMPETENCIA**. Los árbitros deben poder distinguir en todo momento la identidad de cada jugador y pueden solicitarles a los jugadores quitarse cualquier material que impida su identificación o que sea una distracción para los otros jugadores o los mismos árbitros. Por esta razón, cualquier sombrero con ala debe usarse hacia atrás para que dicha ala no interfiera con la línea de visión de cualquier cámara.
- 6.9.11 Los jugadores no podrán utilizar vestuario o accesorios que contengan:
- Cualquier declaración falsa, no confirmada o injustificada para cualquier producto o servicio, u homenajes que la **COMPETENCIA** considere inmorales.
 - Que promocionen cualquier droga que no sea de venta libre, producto de tabaco, arma de fuego, arma corta o munición.
 - Que contengan cualquier material que constituya o esté relacionado con cualquier actividad ilegal en cualquier región de la **COMPETENCIA**, incluyendo, pero sin limitarse a, una lotería o una empresa, servicio o producto que incite, ayude o promueva las apuestas.
 - Que contengan cualquier material que sea difamatorio, obsceno, profano, vulgar, repulsivo u ofensivo, o que describa o presente funciones internas del cuerpo o síntomas resultado de enfermedades internas, o que haga referencia a asuntos que son considerados como inaceptables desde el punto de vista social.
 - Que promocionen cualquier sitio web pornográfico o productos de este tipo.
 - Que contengan una marca comercial, material con copyright o cualquier otro elemento de propiedad intelectual que se esté usando sin consentimiento del propietario, o que pueda resultar para la **COMPETENCIA** o sus afiliados en una reclamación por infracción, uso indebido o cualquier otra forma de competencia desleal.
 - Cualquier cosa que represente una difamación o injuria sobre cualquier EQUIPO o jugador rival, o cualquier otra persona, entidad o producto.

6.10 Durante un evento presencial

- 6.10.1 Los equipos deberán garantizar contar con su alineación completa a la hora citada por LVP en el lugar del evento, para realizar el reconocimiento del espacio, pruebas del show, instalación de periféricos y pruebas de los PC asignados para la **COMPETENCIA**.
- 6.10.2 Los equipos tendrán que permanecer en constante comunicación con su árbitro asignado y garantizar atender a los llamados para el inicio de cada partida.
- 6.10.3 Los dispositivos inalámbricos, incluyendo los teléfonos móviles y las tabletas, no están permitidos en las estaciones de juego principales mientras los jugadores estén jugando, incluyendo durante la fase de Selección/Bloqueo, las pausas y entre partidas. Los árbitros retirarán dichos dispositivos, previo al inicio del evento.

- 6.10.4 No se permitirá a los jugadores realizar ningún tipo de descarga o instalación de software el día del evento sin autorización de un árbitro.
- 6.10.5 LVP proporcionará, a la vez que los jugadores de la **COMPETENCIA** solo usarán, el equipamiento en las siguientes categorías para todas las partidas oficiales de la **COMPETENCIA**:
- Computadora y monitor
 - Auriculares o audífonos
 - Mesa y Silla
- Todo el equipamiento proporcionado por la **COMPETENCIA** será escogido, seleccionado y determinado a la entera discreción de la **COMPETENCIA**. Para cualquier evento presencial donde se lleve a cabo una partida oficial de la **COMPETENCIA**, los jugadores se harán cargo de llevar consigo:
- Mouse y mousepad
 - Audífonos 'in ear' alámbricos
 - Teclado
- 6.10.6 LVP no será responsable de fallas generadas por problemas con los periféricos llevados por el EQUIPO; en caso de presentarse, los jugadores deberán acoplarse a los periféricos otorgados por la organización para garantizar el correcto desarrollo del evento.
- 6.10.7 En ninguna circunstancia se permitirá cambiar los Headset (diademas) dispuestas por LVP para el evento. Para minimizar la sensación de ruido, será necesario que cada jugador lleve audífonos in ear alámbricos.
- 6.10.8 Se prohíbe usar las computadoras suministradas por LVP, para ver o publicar en cualquier sitio de redes sociales o comunicaciones. Esto incluye, pero no se limita a, Facebook, Twitter, foros o grupos de mensajes y el correo electrónico.
- 6.10.9 Se prohíbe conectar equipamiento no esencial, como teléfonos celulares, unidades flash o reproductores de MP3, a las computadoras dispuestas para la competencia.
- 6.10.10 No se permitirá alimentos en las estaciones de juego, solo se permitirán bebidas en contenedores re-sellables, proporcionados por los árbitros encargados.
- 6.10.11 Se dará un tiempo específico para que los jugadores realicen las pruebas pertinentes de sus periféricos y canales de comunicación asignados.
- 6.10.12 El tiempo máximo entre el final de una partida y el inicio de la siguiente será de 15 minutos. Cualquier cambio será notificado por los árbitros a los equipos.
- 6.10.13 Los equipos son responsables por los daños ocasionados de manera intencional o por el mal uso de los elementos asignados para el desarrollo de la competencia o de los elementos que hacen parte del evento.
- 6.10.14 Ningún miembro del EQUIPO puede intervenir de cualquier forma los equipos o la escenografía del evento sin autorización explícita del árbitro asignado.
- 6.10.15 En caso de presentarse problemas técnicos en los servidores del juego, fallos con el servicio de internet, interrupciones de electricidad y/o desastres naturales, los juegos pueden ser reprogramados para culminarse de manera virtual para la fecha y hora que el organizador considere, sin que se genere ningún tipo de indemnización a los equipos de parte de LVP.

6.11 Sobre las partidas en eventos presenciales

- 6.11.1 Las partidas se jugarán en el servidor de torneos proporcionado por RIOT Games en el parche que allí se encuentre vigente. En caso contrario, se jugará en el servidor público del juego y se realizará Pro Draft, de acuerdo con las indicaciones de los árbitros asignados.
- 6.11.2 LVP establecerá el canal de comunicación para los equipos finalistas durante el evento. Por ninguna circunstancia los competidores podrán cambiar el software de comunicación sin autorización del árbitro encargado.
- 6.11.3 Únicamente el entrenador podrá estar con el EQUIPO durante la fase de selección y bloqueo de campeones en tarima y en llamada, una vez los jugadores ingresen a La Grieta del invocador, el entrenador deberá ubicarse en el sitio indicado por el árbitro y dejar solo a los 5 jugadores que disputarán la partida en la llamada.

- 6.11.4 Los Gerentes Generales 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/Bloqueo y no podrán regresar hasta que termine el combate.
- 6.11.5 El entrenador no podrá comunicarse con su EQUIPO durante los tiempos de pausa generados durante el desarrollo de las partidas. A su vez, se prohíbe que los jugadores abandonen su estación de juego durante las pausas que se generen, a menos que un árbitro lo autorice.
- 6.11.6 Durante las partidas, se aplicarán las reglas necesarias (como tiempos de pausa) establecidas en el presente documento.
- 6.11.7 Los jugadores solo podrán pausar un combate inmediatamente después de uno de los eventos descritos a continuación, pero el EQUIPO debe notificar a un árbitro inmediatamente después de pausar e identificar el motivo. Los motivos aceptados incluyen:
- (a) Una desconexión no intencional
 - (b) Un fallo de hardware o software (por ejemplo, que se apague el monitor, que no funcionen los periféricos o que el juego sufra un error).
 - (c) Una interferencia física con un jugador (por ejemplo, ataques de fanáticos o que se rompa una silla)
- 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, quien en su sola consideración puede otorgar una pausa para evaluar al jugador identificado y así determinar si está listo, dispuesto y es capaz de continuar jugando dentro de un periodo de tiempo razonable (que determinará el árbitro, pero sin exceder unos pocos minutos). Si el árbitro determina que el jugador identificado no puede continuar jugando dentro de ese periodo de tiempo razonable, entonces el EQUIPO de dicho jugador deberá abandonar la partida a menos que un árbitro, a su discreción, determine que la partida está sujeta a una victoria de partida otorgada.
- 6.11.8 Los jugadores no pueden tocar o manejar las herramientas de juego (periféricos o Pc) de otro compañero posterior al inicio de la partida. Sólo el personal autorizado por la COMPETENCIA podrá manipular las conexiones de hardware y el software de las computadoras.
- 6.11.9 En caso de que un EQUIPO elija o bloquee de manera errónea a un campeón, el EQUIPO que cometió el error deberá notificarlo a un árbitro antes de que el otro EQUIPO se encuentre en su próxima selección para que se pueda evaluar el reinicio de esta fase. Si se notifica del error cuando la siguiente selección esté fijada, la selección errónea deberá ser considerada irrevocable.

APARTADO 7. Sobre la premiación

- 7.1 Al final de la temporada, los equipos obtendrán incentivos económicos basados en la posición final obtenida por el EQUIPO en la fase regular y en las eliminatorias, además de su cumplimiento con los compromisos contractuales hacia con la **COMPETENCIA**, siempre que hayan cumplido con lo acordado en el contrato, reglamento y sus anexos.
- 7.2 Para recibir el pago los Equipos deberán emitir una factura electrónica válida y entregar toda la información bancaria requerida por la **LIGA**. Los datos de facturación serán compartidos por la **LIGA**.
- 7.3 Los pagos están sujetos a retención de impuestos que la ley establezca.
- 7.4 Los equipos recibirán el valor correspondiente a su premiación a más tardar 30 días después de entregar a **COMPETENCIA** la documentación e información requerida en el Contrato de participación de equipo y el Anexo III "Condiciones de reparto de los incentivos" del mismo.
- 7.5 Los pagos no podrán realizarse en efectivo o a través de plataformas como Paypal o similares.
- 7.6 Si transcurridos 60 días después de la última fecha de competencia de la **LIGA** (apertura o clausura respectivamente), un EQUIPO no ha hecho entrega de los documentos solicitados por **LVP**, se asumirá la renuncia del EQUIPO sobre la premiación asignada.
- 7.7 Si un EQUIPO es descalificado o abandona la **COMPETENCIA**, automáticamente se le dará la pérdida de todo lo que comprende la premiación y/o los beneficios que pueden haber obtenido relacionados con la **COMPETENCIA**. Sin embargo, estas causales de

terminación no liberarán a EL EQUIPO del pago o descuento de las penalizaciones económicas que en su caso establezca dicho Reglamento y normativa de competición.

APARTADO 8. Reglas de conducta y comportamiento

- 8.1 Si un EQUIPO o jugador acusa a otro de incumplir alguna de las reglas establecidas o de realizar algún tipo de trampa durante cualquiera de las fases de la **COMPETENCIA**, se deberán presentar pruebas que respalden la sospecha, si no se hace, **LVP** no iniciará ninguna investigación.
- 8.2 Si un árbitro contacta un miembro de EQUIPO para discutir sobre una investigación, el miembro de EQUIPO está obligación a decir la verdad. Si un miembro del EQUIPO le miente a un árbitro, creando así una obstrucción a la investigación, entonces el EQUIPO, el miembro del EQUIPO o ambos estarán sujetos a penalizaciones.
- 8.3 Cada jugador debe mostrar un comportamiento adecuado a lo largo del desarrollo de la **COMPETENCIA**. Esto incluye, antes, durante, y después de la competencia, así como también en todas las zonas comunes de interacción que incluyen, pero no se limitan a Redes Sociales, Twitch, Youtube y cliente del juego. Esto incluye reacciones de odio, racismo, acusaciones, uso excesivo de comandos como maestría y burlas dentro de las partidas y ofensas directas a miembros del staff de **LVP** y/u otros competidores.
- 8.4 **LVP** tendrá 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 **LVP** - FANDROID ENTERTAINMENT o cualquiera de sus sociedades matriz, subsidiarios, afiliados, empleados, agentes o contratistas.
- 8.5 Los **miembros del EQUIPO** deberán seguir el proceso de comunicación descrito a continuación para manifestar cualquier duda o inconformidad con **LVP** y/o la **COMPETENCIA**; en caso contrario, se podría determinar que el EQUIPO o el jugador está atentando contra el buen nombre de **LVP**, sus colaboradores, patrocinadores y/o aliados:
- Se deberá dirigir un mensaje al mail oficial de contacto a través del manager del EQUIPO, donde se especifique claramente la duda, queja o inconformidad. Si es necesario, se deberán adjuntar los soportes que respalden la comunicación.
 - **LVP** emitirá a través del correo oficial una respuesta al EQUIPO expresando los argumentos en caso de mantener la decisión inicial o acceder ante la solicitud del EQUIPO para llegar a un acuerdo conjunto.
 - La respuesta emitida por **LVP** será definida e inapelable y tendrá que ser aceptada por el EQUIPO bajo las reglas de conducta y comportamiento establecidas en el presente documento.
 - En caso de que el EQUIPO no reciba respuesta por parte de **LVP** transcurridos 5 días hábiles, podrá contactar al Country Manager del país donde se desarrolla la **COMPETENCIA**, quien podrá tener un acercamiento previo con el EQUIPO para conversar, previo a tomar alguna decisión.
- 8.6 La confabulación se define como cualquier acuerdo entre dos (2) o más jugadores o Equipos para dejar en desventaja a los contrincantes. La confabulación incluye, pero no está limitada a, actos como los siguientes:
- **Juego suave**, que se define como cualquier acuerdo entre dos (2) o más jugadores de no dañarse, impedir o jugar de otra manera diferente al estándar de competencia razonable en una partida.
 - **Enviar o recibir señales**, electrónicas o de otra forma, que revelen la estrategia al rival.
 - **Perder deliberadamente** una partida a cambio de una compensación, o por cualquier otro motivo, o intentar inducir a otro jugador a hacer esto.
- 8.7 Se espera que los equipos jueguen dando lo mejor de sí en todo momento dentro de cualquier partida de la **COMPETENCIA** y que eviten cualquier comportamiento inconsistente con los principios del buen espíritu deportivo, la honestidad y el juego limpio. A efectos de clarificación, la composición de EQUIPO y la fase de Selección/Bloqueo no serán consideradas al momento de determinar si esta regla fue violada.
- 8.7.1 Si por cualquier motivo uno de los jugadores abandona la partida dejando al EQUIPO 4 vs 5, el EQUIPO podrá pausar y esperar sus 10 minutos, sin embargo,

terminado el tiempo de pausa, el EQUIPO deberá continuar la partida dando su mejor esfuerzo por terminarla aun teniendo un jugador menos.

- 8.8 El hackeo se define como cualquier modificación al software de juego de League of Legends por parte de cualquier jugador, EQUIPO o persona actuando en nombre de un jugador o EQUIPO.
- 8.9 Usar de manera intencionada cualquier error dentro del juego para tratar de sacar ventaja podría ser penalizado. Esto incluye, entre otras cosas, acciones tales como: errores en la compra de objetos, errores en la interacción con los súbditos neutrales, errores en el desempeño de las habilidades de los campeones o cualquier otra función del juego que, siempre que los árbitros de la **COMPETENCIA** consideren, no funciona como debía.
- 8.10 Jugar en la cuenta de otro jugador o solicitar, inducir o alentar a alguien más que juegue en la cuenta de otro jugador, estará prohibido
- 8.11 Será sancionado el uso de cualquier tipo de dispositivo para hacer trampa o cualquier programa con el mismo propósito.
- 8.12 Una desconexión intencional sin una razón adecuada e indicada explícitamente podría ser considerada sabotaje.
- 8.13 Un miembro de EQUIPO no podrá usar lenguaje obsceno, vil, vulgar, insultante, amenazador, abusivo, injurioso, calumnioso, difamatorio o de alguna forma ofensiva o inaceptable, ni podrá promover o incitar una conducta discriminatoria o de odio en o cerca del área de combate en ningún momento. Un miembro de EQUIPO no podrá usar ningún lugar, servicio o EQUIPO proporcionado o puesto a disposición por la **COMPETENCIA** o sus contratistas para publicar, transmitir, diseminar o poner a disposición cualquier comunicación prohibida. Un miembro de EQUIPO no podrá usar este tipo de lenguaje en las redes sociales o durante ningún evento público, tal como la transmisión en vivo por Internet.
- 8.14 No se tolerará el maltrato a los árbitros de la **COMPETENCIA**, a los miembros del EQUIPO contrario o a la audiencia. La ocurrencia repetida de violaciones a la etiqueta incluyendo, pero sin limitarse a, tocar el computador de otro jugador, su cuerpo o propiedad conllevará sanciones. Los miembros de EQUIPO y sus invitados (en caso de haberlos) deben tratar con respeto a todos los individuos que asisten a las partidas.
- 8.15 El acoso está prohibido. El acoso se define como los actos sistemáticos, hostiles y repetidos que tienen lugar durante un periodo de tiempo considerable y que se realizan para aislar o excluir a una persona o afectar su dignidad.
- 8.16 El acoso sexual está prohibido. El acoso sexual se define como las aproximaciones sexuales desagradables. La evaluación se basa según una persona razonable consideraría la conducta como indeseable u ofensiva. Hay una política de cero tolerancia para cualquier amenaza/extorsión sexual o la promesa de ventajas a cambio de favores sexuales.
- 8.17 Los miembros de los equipos no podrán 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, opinión política o de otro tipo, estado financiero, nacimiento u otro estado, orientación sexual o cualquier otra razón.
- 8.18 Los miembros de los equipos no pueden dar, hacer, publicar, autorizar o apoyar cualquier declaración o acción que tenga o esté designada a tener un efecto perjudicial o dañino para los mejores intereses de la **COMPETENCIA**, LVP, RIOT Games, sus afiliados o League of Legends, tal como lo determine la **COMPETENCIA** a su sola y única discreción.
- 8.19 Un miembro de EQUIPO no puede estar involucrado en ninguna actividad que esté prohibida por una ley, estatuto o tratado común y que lleve o pueda considerarse probable que lleve a la condena en una corte de jurisdicción competente. Así mismo, los jugadores no pueden verse involucrados en ninguna actividad que la LVP considere inmoral o contraria a los estándares convencionales de un comportamiento ético propio.
- 8.20 Un miembro de EQUIPO no puede revelar ninguna información confidencial proporcionada por LVP, **COMPETENCIA**, RIOT Games o cualquier afiliado bajo ningún método de comunicación, incluyendo todos los canales de redes sociales.

- 8.21 Podrá ser penalizado cualquier otro acto, omisión o comportamiento que, a consideración de LVP, viole estas Reglas o los estándares de integridad establecidos por la **COMPETENCIA** para una experiencia de juego competitiva.
- 8.22 Ninguna persona vinculada a la **COMPETENCIA** podrá participar en apuestas relacionadas con la misma, de manera directa o indirecta, antes, durante o después del desarrollo.

APARTADO 9. Confidencialidad y disposiciones finales

- 9.1 Los equipos y sus miembros aceptan manejar total confidencialidad sobre todos los temas relacionados con la **COMPETENCIA** como el manejo, formatos, proyectos futuros, información, estadísticas y material audiovisual que LVP comparta o suministre.
- 9.2 LVP se compromete a mantener bajo confidencialidad cualquier información que los equipos suministren a la **COMPETENCIA** y deba mantenerse bajo este estándar.
- 9.3 En caso de que se revele información fuera de la **COMPETENCIA** los involucrados incurrirán en una falta grave asumiendo las sanciones correspondientes.
- 9.4 LVP se reserva el derecho a modificar o agregar las reglas que considere necesarias para garantizar el correcto desarrollo de la competencia en cualquier momento.
- 9.5 El presente documento hace parte integral del acuerdo entre LVP y los ocho (8) equipos que conformarán la **COMPETENCIA**, en consecuencia, todos los miembros del EQUIPO aceptan cumplir el 100% de los requisitos aquí establecidos.
- 9.6 Los empleados de LVP (Fandroid Entertainment) y RIOT Games no podrán participar en ninguna de las fases de la **COMPETENCIA**.
- 9.7 Los eventos presenciales pueden modificarse en fecha y modalidad (Virtual) en caso de que LVP lo considere necesario.
- 9.8 Todas las reglas están sujetas a la interpretación de LVP.
- 9.9 LVP se reserva el derecho de admisión.