



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

Fibra Movistar Golden League **Temporada 2022**

Documento elaborado por Fandroid Entertainment Sucursal Colombia
(**LIGA** de Videojuegos Profesional “LVP”)
Versión 1 – Octubre 12 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 *Fibra Movistar Golden League* (en adelante la “**COMPETENCIA**”) que se desarrollará para la temporada 2022 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 6 de diciembre de 2021 hasta el 20 de diciembre de 2021

Temporada de Clausura de la COMPETENCIA : Desde el 25 de abril de 2022 hasta el 1 de mayo de 2022

Fecha de inicio Temporada de Apertura: 24 de enero de 2022

Fecha de inicio Temporada de Clausura: 16 de mayo de 2022

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: Doble Round Robin de enfrentamiento sencillo.

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

Contenido:

Estructura general de Movistar Golden League	5
1.1 Formato	5
1.1.1 Fase regular	5
1.1.2 Fase de playoffs	7
1.1.3 Emparejamientos	7
1.2 Clasificación	7
1.2.1 Promoción a Liga Latinoamericana de Riot Games	7
1.2.2 Promoción - Relegación	9
1.3 Normativa de partidos	11
1.3.1 Servidor de juego	11
1.3.2 Ilegalidades dentro del juego	11
1.3.3 Asistencia	11
1.3.4 Variación en los horarios	12
1.3.5 Amonestación por retraso	12
1.3.6 Incomparecencia en los partidos	13
1.3.7 Normativa del TeamSpeak	13
1.3.8 Sala de partida y comunicación con los coaches	13
1.3.9 Restricciones a elementos del juego	14
1.3.10 Intercambio de Campeones	15
1.3.11 Reprogramación de partidos por causa mayor	15
1.3.12 Uso de las pausas/desconexiones	15
1.3.13 Reanudación de la partida	16
1.3.14 Reinicio de la partida	16
1.3.15 Victoria por partida otorgada	17
1.3.16 Espectadores en la partida	17
1.3.17 Partida registrada	17
1.3.18 Tiempo de espera entre series	18
1.4 Cambio de calendario	18
2. Equipos	18
2.1 Plantillas	18
2.1.1 Reglamentación respecto a los jugadores extranjeros	19
2.2 Alineaciones	21
2.3 Normativa de inscripción de jugadores	21
2.3.1 Sanciones de Riot Games	21
2.3.2 Ventana de inscripción de jugadores a la liga	21
2.3.3 Restricción de jugadores	24
2.3.4 Nombre de invocador	24
2.3.5 Etiquetas en el nombre de invocador	25

2.4 Prohibición de streaming	26
2.5 Declarativa	26
2.6 Código de conducta	27
2.7 Cambio de logos o grafismos	29
2.8 Propiedad del equipo	30
2.9 Plantillas o documentos no entregados	32
2.10 Miembros prohibidos	32
3. Reglamentación en partidos presenciales	32
3.1 Protocolo de uniforme	32
3.2 Entrenadores	33
3.3 Configuración de la cuenta	33
3.4 Durante las pausas técnicas	34
3.5 Desconexión durante el partido	34
3.6 White Noise	34
3.7 Periféricos y hardware	34
3.8 Descargas	35
3.9 Redes sociales	35
3.10 Escenario	35
3.11 Generalidades	36
4. Árbitro	37
4.1 Autoridad del árbitro	37
4.2 Decisiones del árbitro	37
4.3 Medidas disciplinarias	38
4.4 Interferencia externa en presenciales	38
5. Premio	38
5.1 Pagos a los equipos	38
5.2 Expulsión de un equipo	39
6. Normativa General	39
6.1 Patrocinios	39
6.2 Derecho de modificación	40
6.3 Aceptación de documento	40
6.4 Apuestas	41
6.5 Comunicación oficial	41
7. Lista de sanciones	41

1. Estructura general de Movistar Golden League

1.1 Formato

Conformada por dos temporadas de competición (Apertura y Clausura), que se disputa de manera virtual y por 8 (ocho) equipos, con la posibilidad de contar con 2 eventos presenciales durante el año; la final de la temporada Apertura y el partido que define al representante de Colombia en los regionales.

La temporada Apertura se ejecutará desde el 20 de diciembre de 2021 hasta el 8 de abril, la temporada Clausura se ejecutará desde el 1 de mayo hasta el 16 de agosto.

1.1.1 Fase regular

Se jugará un total de 7 jornadas al mejor de 1 partido Bo1; tras finalizar la primera ronda de 7 enfrentamientos, el equipo con menor cantidad de victorias, deberá defender su posición en la Liga en el los partidos de promoción relegación ante los equipos de Circuitos Nacionales. Luego de las primeras 7 jornadas se jugarán 6 jornadas entre los siete equipos con mayor cantidad de victorias, tras finalizar esta etapa, el equipo con menor cantidad de victorias, deberá defender su posición en la Liga en el los partidos de promoción relegación ante los equipos de Circuitos Nacionales.

Elección de lado

Para la fase de 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.

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

1.1.1.1 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.

1.1.1.2 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.

1.1.2 Fase de playoffs

Para la fase de Play offs, avanzan los 6 equipos con mayor cantidad de puntos de victoria acumulados en la fase de regular.

1.1.3 Emparejamientos

Se tendrá en cuenta la posición del equipo en la fase de grupos para la asignación del seed en la Eliminatoria de la siguiente forma:

Tabla 1 - Eliminatorias Movistar Golden League - Winner Bracket			
Jornada 1	Jornada 2	Jornada 6	Final
Llave A - Bo3	Llave B - Bo3	Llave F - Bo5	Llave H - Bo5
Seed 1 vs Seed 4	Seed 2 vs Seed 3	WA vs WB	WF vs WG

Tabla 2 - Eliminatorias Movistar Golden League - Loser Bracket			
Jornada 3	Jornada 4	Jornada 5	Jornada 7
Llave C - Bo3	Llave D - Bo3	Llave E - Bo3	Llave G - Bo5
Seed 5 vs Seed 6	WC vs LA	WD vs LB	WE vs LF

Los 4 equipos con más puntos de la fase de grupos, pasarán a un winner bracket, mientras que las posiciones 5 (cinco) y 6 (seis) pasarán al loser bracket directamente. Las llaves A - B - C - D - E se jugarán al mejor de 3 Bo3 mientras que las llaves F - G - H se jugarán al mejor de 5 Bo5.

1.2 Clasificación

Al finalizar las dos temporadas (Apertura y Clausura) los equipos campeones de cada temporada viajarán a una gran final en la ciudad de Bogotá y que al vencedor le concederá el derecho de ser 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.

Si se presentara que el equipo ganador de la temporada Apertura, es el mismo que gana la temporada Clausura, el segundo lugar de la temporada clausura enfrentará al bicampeón por representar al país en el Regional Norte.

1.2.1 Promoción a Liga Latinoamericana de Riot Games

En caso de que un EQUIPO de la COMPETENCIA Nacional llegue 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.

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 Fibra Movistar 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.

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.

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

El cupo en Fibra Movistar Golden League seguirá siendo propiedad del EQUIPO, si el EQUIPO desea seguir en Fibra Movistar 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 1.2.2).

El EQUIPO tiene 10 días para confirmar si continúa en Fibra Movistar 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.).

1.2.2 Promoción - Relegación

Para la temporada 2022 los dos equipos que salgan en la fase de grupos, se enfrentarán contra los dos equipos más puntuados del **Circuito Nacional Colombia**, los equipos se enfrentarán de la siguiente manera:

El octavo lugar de la Liga se enfrentará contra el primer lugar del **Circuito Nacional Colombia**, mientras que el séptimo lugar de la Liga se enfrentará al segundo lugar del **Circuito Nacional Colombia**.

Estos se enfrentarán al mejor de 5 (Bo5), y los equipos ganadores continuarán en Fibra Movistar Golden League 2022-2 y Fibra Movistar Golden League 2023-1.

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.

1.3 Normativa de partidos

1.3.1 Servidor de juego

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)**

Las cuentas asignadas son personales e intransferibles. Está **PROHIBIDO** compartir la información de acceso.

Cada jugador estará en obligación de velar por dar buen uso a la cuenta que le sea asignada.

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.

1.3.2 Ilegalidades dentro del juego

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.

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**.

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.

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.

Será sancionado el uso de cualquier tipo de dispositivo para hacer trampa o cualquier programa con el mismo propósito.

1.3.3 Asistencia

1.3.3.1 Asistencia de equipos y configuraciones

Los 8 Equipos de la **COMPETENCIA** deben contar con total disponibilidad para jugar entre las 18:15 y el cierre de cada jornada.

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.

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.

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.

1.3.3.2 Jugadores nacionales y extranjeros en partida

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.

1.3.4 Variación en los horarios

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**.

1.3.5 Amonestación por retraso

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 3 - 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

1.3.6 Incomparecencia en los partidos

Si un equipo no se presenta (los cinco (5) jugadores) en un plazo de quince (16) minutos a partir de la hora oficial de inicio que la LVP comunique, se considerará incomparecencia y se declarará ganador al equipo contrario. Además, el equipo incompareciente recibirá una sanción, todo ello independientemente de cuales sean las causas, justificables o no y sin perjuicio de la aplicación de las sanciones establecidas en el cuadro de sanciones. Cuando las partidas sean al mejor de 3 (BO3) o al mejor de 5 (BO5), pasados los quince (16) minutos, únicamente se perderá un mapa debiendo jugarse los restantes, en caso de que los hubiera, con idénticos plazos. La LVP se exime de toda responsabilidad, tanto de ataques DDOS, como de caídas de internet de los jugadores.

1.3.7 Normativa del TeamSpeak

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. El programa puede ser descargado desde el [sitio oficial de Teamspeak 3](#).

1.3.8 Sala de partida y comunicación con los coaches

Solo los jugadores de la alineación confirmada podrán estar dentro de la sala de juego, no se permitirá el ingreso de Coach, analistas, managers o suplentes ni ningún otro miembro del EQUIPO. El capitán será el responsable de la comunicación con dichos miembros.

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.

Comprobación de identidades:

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.

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. 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.

1.3.9 Restricciones a elementos del juego

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.

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

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.

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.

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.

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).

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.

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.

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.

El uso de Pro Draft evitará que existan 'place holders' en la etapa de selección y bloqueos.

1.3.10 Intercambio de Campeones

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.

1.3.11 Reprogramación de partidos por causa mayor

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.

1.3.12 Uso de las pausas/desconexiones

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.

Si en medio de una partida un jugador no puede competir vencido el tiempo reglamentario de pausa, se deberá continuar el juego.

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 dudas, 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.

Los minutos de pausa no son acumulables entre partidas y tampoco podrán cederse al EQUIPO rival.

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.

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.

LVP se reservará el derecho de tomar la decisión final en caso de disputa.

1.3.13 Reanudación de la partida

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.

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.

1.3.14 Reinicio de la partida

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.

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.

1.3.15 Victoria por partida otorgada

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:

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

1.3.16 Espectadores en la partida

Solo los jugadores de la alineación confirmada podrán estar dentro de la sala de juego, no se permitirá el ingreso del entrenador, analistas, managers o suplentes ni ningún otro miembro del EQUIPO. El capitán será el responsable de la comunicación con dichos miembros.

1.3.17 Partida registrada

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).

1.3.18 Tiempo de espera entre series

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.

1.4 Cambio de calendario

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**.

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.

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

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.

2. Equipos

2.1 Plantillas

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.

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 2022 para la temporada Apertura y el 18 de mayo de 2022 para la temporada Clausura.

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.

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**.

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

Los jugadores, podrán competir en la **COMPETENCIA** siempre y cuando cumplan 17 años, antes del 01 de agosto de 2022; 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.

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.

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

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.

2.1.1 Reglamentación respecto a los jugadores extranjeros

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 (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, Cuba, Argentina, Chile, Uruguay, Paraguay, Bolivia y Perú) o a cualquier jugador colombiano que no se encuentre en territorio colombiano y que se encuentre en la región de LATAM.

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

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.

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 1.3, 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.

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.

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.

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 2022.

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.

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.

2.2 Alineaciones

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.

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.

Los roles de cada jugador (Top – Jungla – Mid – Adc – Soporte) confirmados por el entrenador, de acuerdo con lo establecido en este numeral, no podrán ser modificados. 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.

2.3 Normativa de inscripción de jugadores

2.3.1 Sanciones de Riot Games

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.

2.3.2 Ventana de inscripción de jugadores a la liga

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 2.1 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, éste quedará inhabilitado para participar en cualquier competencia desarrollada por LVP, en cualquier cargo durante el próximo año calendario.

Periodos de contrataciones y movimientos

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 4 - CONTRATACIONES E INTERCAMBIOS PRE LIGA		
Temporada	Inicia	Termina
APERTURA 2022	6 de diciembre 2021	20 de diciembre 2021
CLAUSURA 2022	25 de abril 2022	1 de mayo 2022

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 5 - CONTRATACIONES E INTERCAMBIOS DURANTE LA TEMPORADA		
Temporada	Inicia	Termina
APERTURA 2022	20 de diciembre 2021	1 de marzo 2022
CLAUSURA 2022	1 de mayo 2022	21 de junio 2022

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.

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.

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.

Movimientos de miembros entre equipos de **COMPETENCIA**

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.

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.

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.

Contrataciones de agentes libres

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.

Que un jugador se encuentre en negociaciones con un EQUIPO no cambia su estado de “agente libre”.

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 presente Reglamento.

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.

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

Ascenso de jugadores suplentes a titulares y viceversa

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.

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.

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.

2.3.3 Restricción de jugadores

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.

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.

2.3.4 Nombre de invocador

Etiquetas de los equipos y nombres de los jugadores

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.

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.

El nombre de invocador solo puede incluir letras mayúsculas y minúsculas, números del 0 al 9 o espacios simples entre las palabras. No deben contener más de 12 caracteres incluyendo los espacios. No se permitirán caracteres especiales adicionales en los nombres de EQUIPO, los nombres de invocador o las etiquetas.

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

No estará permitido tener caracteres de relleno, por ejemplo, un invocador con el nombre 'xXTeEmMoo0ooXx' deberá cambiar su nombre al formato: 'TAG Teemo'.

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.

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.

No está permitido el uso de otra cuenta no registrada por ningún motivo.

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.

2.3.5 Etiquetas en el nombre de invocador

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.

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.

Todas las etiquetas de EQUIPO, nombres de EQUIPO, y nombres de invocador deben ser aprobados por LVP por adelantado para ser usados.

2.4 Prohibición de streaming

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.

2.5 Declarativa

Cesión de derechos de imagen

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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).

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.

Tras finalizar la fase regular ninguno de los miembros del **Plantel deportivo** podrá cambiar de equipo ni retirarse de la COMPETENCIA hasta que finalice el último partido del equipo con el que está registrado. Únicamente se recibirán salidas de jugadores una vez finalice el último partido del equipo durante la temporada ya sea Apertura o Clausura.

Es obligación del equipo garantizar que todos sus miembros participen de manera activa en todas las actividades citadas por LVP. En caso tal el equipo no garantice esto, quedará a disposición de la Liga ante las sanciones que den a lugar. Así mismo si un jugador de manera unilateral decide no participar de estas actividades se podrá considerar como un abandono de la competencia

2.6 Código de conducta

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

Una desconexión intencional sin una razón adecuada e indicada explícitamente podría ser considerada sabotaje.

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, disseminar 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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

2.7 Cambio de logos o grafismos

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.

2.8 Propiedad del equipo

Propiedad y cupo

Se trata de la autorización, denominada CUPO o PLAZA, que otorga 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 2022).

Dicho CUPO tendrá los siguientes lineamientos:

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

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.

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.

LVP se reserva cualquier derecho de admisión de CUPO y miembros de EL EQUIPO. 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.

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.

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.

Los acuerdos verbales en el establecimiento de las relaciones contractuales no tendrán validez para LVP.

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

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.

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. 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.

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.

En caso de que un EQUIPO de LIGA- COMPETENCIA pierda su cupo en la fase de Ascenso/Descenso quedará fuera de la COMPETENCIA 2022.

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).

Relaciones contractuales entre las partes

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.**

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.

Los acuerdos verbales en el establecimiento de las relaciones contractuales no tendrán validez para LVP.

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.

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.

Los equipos, sus representantes y Plantel deportivo serán los responsables del manejo de su imagen, marca, redes sociales y comunicados públicos.

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.

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.

2.9 Plantillas o documentos no entregados

Si un equipo no entrega la plantilla y documentos necesarios que se hayan pedido antes de la fecha indicada, podrá quedar expulsado de la competición.

Así mismo se notifica el ingreso de un miembro del **Plantel deportivo** nuevo y no entregue la documentación completa se entenderá que el cambio no ha sido efectivo. Se le recuerda a los equipos que los cambios solo se podrán anunciar una vez la Liga lo autorice.

2.10 Miembros prohibidos

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.

3. Reglamentación en partidos presenciales

3.1 Protocolo de uniforme

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).

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.

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.

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.

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.

3.2 Entrenadores

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.

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.

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.

3.3 Configuración de la cuenta

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.

Los equipos tendrán que permanecer en constante comunicación con su árbitro asignado y garantizar atender a los llamados para el inicio de cada partida.

3.4 Durante las pausas técnicas

Durante las partidas, se aplicarán las reglas necesarias (como tiempos de pausa) establecidas en el presente documento.

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.

3.5 Desconexión durante el partido

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.

3.6 White Noise

En caso de que los árbitros den la orden, todos los jugadores tendrán que tener activo el white noise y no podrá ser cerrado ni modificado su volumen, esta herramienta ayudará a disminuir el ruido externo, el sonido no molestará pasados unos minutos. Si

el jugador modifica o cierra el white noise sin permiso de los árbitros, podrá ser apercibido e incluso perder el mapa.

3.7 Periféricos y hardware

Los 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.

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**:

- a. Computadora y monitor
- b. Auriculares o audífonos
- c. 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:

- a. Mouse y mousepad
- b. Audífonos 'in ear' alámbricos
- c. Teclado

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.

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.

Se prohíbe conectar equipamiento no esencial, como teléfonos celulares, unidades flash o reproductores de MP3, a las computadoras dispuestas para la competencia.

No se permitirá alimentos en las estaciones de juego, solo se permitirán bebidas en contenedores re-sellables, proporcionados por los árbitros encargados.

3.8 Descargas

No se permitirá a los jugadores realizar ningún tipo de descarga o instalación de software el día del evento sin autorización de un árbitro.

3.9 Redes sociales

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.

3.10 Escenario

Ambos equipos tendrán una zona diferente a la del equipo rival. Ambas zonas estarán lo suficientemente separadas para que la comunicación no sea escuchada por el

equipo rival. La visibilidad de las pantallas rivales será nula. Las zonas serán de la siguiente manera:

- Contiene:
 - a. Un ordenador por jugador con conexión a Internet
 - b. Instalado la última versión del juego y sistema de comunicación a utilizar.
 - c. Instalados los drivers de Razer, Logitech, Steelseries, Ozone y ASUS
 - d. Un monitor por jugador e. Auriculares con micrófono
 - f. Un auricular con micrófono para el coach
 - g. Sillas
 - h. Bebidas
- No contiene:
 - a. Ratón
 - b. Teclado
 - c. Alfombrilla
 - d. Auricular in-ear

Ningún jugador ni personal del staff del equipo podrá acceder a escenario sin el permiso de los árbitros.

El acceso a este sin permiso podrá implicar la pérdida de la partida y/o descalificación del equipo, sin perjuicio de las sanciones accesorias que correspondan aplicar.

Las zonas contarán con cámaras para el mejor seguimiento de la competición las cuales no molestarán el desarrollo de la partida ni a los jugadores.

Deberán acceder los cinco (5) jugadores que disputen el partido y configurar sus respectivos periféricos y cuentas. Para ello tendrán 15 minutos como mínimo para configurarlo todo. Los coach también pueden subir para ayudar a los jugadores a configurar y ofrecerles material. Una vez configurado todo, no se podrán tener bolsas/mochilas en la zona de juego, estas se deberán llevar al backstage.

El árbitro establecerá el tiempo máximo que vea oportuno, si un jugador supera ese tiempo tendrá que acabar de configurar en partida y no se podrá poner pausa.

Ambos equipos deberán abandonar el escenario cuándo se lo indique el árbitro. Entre partidas se abandonará el escenario y se deberá ir a la zona de backstage que tengan reservada. Los jugadores tendrán un descanso, cuya duración será establecida por el árbitro de la LVP, y no podrán abandonar el backstage sin notificarlo a los árbitros y que estos le den permiso. Una vez el árbitro indique la vuelta a la zona de juego, tendrán un minuto para volver a salir a la zona de juego.

Si un jugador abandona la zona de juego o el backstage sin permiso de un árbitro por la razón que sea, será sancionado.

3.11 Generalidades

Etapas previas a un evento final

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.

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**.

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.

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.

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).

LVP entregará a cada EQUIPO finalista hasta ocho (8) accesos al lugar del evento para cubrir su **Plantel deportivo**.

Se dará un tiempo específico para que los jugadores realicen las pruebas pertinentes de sus periféricos y canales de comunicación asignados.

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.

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.

Ningún miembro del EQUIPO puede intervenir de cualquier forma los equipos o la escenografía del evento sin autorización explícita del árbitro asignado.

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.

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.

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.

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.

4. Árbitro

4.1 Autoridad del árbitro

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**.

4.2 Decisiones del árbitro

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**.

4.3 Medidas disciplinarias

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**.

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.

4.4 Interferencia externa en presenciales

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:

- Una interferencia física con un jugador (por ejemplo, ataques de fanáticos o que se rompa una silla)
- Un objeto lanzado por un espectador golpee a un miembro del equipo arbitral, a un jugador o a un miembro del cuerpo técnico de un equipo; el árbitro podrá permitir que el partido continúe, o bien lo detenga, lo suspenda temporalmente o lo suspenda definitivamente, según la gravedad del incidente.
- Un espectador se comunique deliberadamente con los jugadores para dar información sobre el equipo rival.
- Fallo de conexión del servidor o problemas de conexión que la organización entienda que imposibilitan el desarrollo del juego.

5. Premio

5.1 Pagos a los equipos

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.

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**.

Los pagos están sujetos a retención de impuestos que la ley establezca.

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.

Los pagos no podrán realizarse en efectivo o a través de plataformas como Paypal o similares.

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.

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.

5.2 Expulsión de un equipo

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.

6. Normativa General

6.1 Patrocinios

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.

Cualquier Miembro del EQUIPO solo podrá vender o administrar patrocinios o elementos de marca para el EQUIPO con el que está afiliado.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

6.2 Derecho de modificación

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.

Todas las reglas están sujetas a la interpretación de LVP.

6.3 Aceptación de documento

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.

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.

LVP se compromete a mantener bajo confidencialidad cualquier información que los equipos suministren a la **COMPETENCIA** y deba mantenerse bajo este estándar.

En caso de que se revele información fuera de la **COMPETENCIA** los involucrados incurrirán en una falta grave asumiendo las sanciones correspondientes.

Los eventos presenciales pueden modificarse en fecha y modalidad (Virtual) en caso de que LVP lo considere necesario.

LVP se reserva el derecho de admisión.

6.4 Apuestas

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.

6.5 Comunicación oficial

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.

7. Lista de sanciones

Para la temporada 2022 LVP compartirá con cada uno de los miembros del **Plantel deportivo** el listado completo de sanciones que se tendrán vigentes durante el año. Se les recuerda a todos los miembros del **Plantel deportivo** que deben aceptarlas si desean participar en la temporada 2022.