



Reglamento de La Copa de CS:GO

LVP, Liga de Videojuegos Profesional

REGLAMENTO OFICIAL

Temporada 2020



Estructura general de La Copa de CS:GO	4
Fase de grupos	4
Formato	4
Seed grupos	4
Sistema de clasificación	5
Plantillas	5
Alineaciones	6
Overtime	6
Finales	6
Formato	6
Emparejamientos	6
Vetos	6
Alineaciones	6
Normativa de inscripción de jugadores	7
Participación de los equipos en La Copa	7
Sanciones de VALVE (VAC)	7
Ventana de inscripción de jugadores a la liga.	7
Normativa de partidos	9
Servidor de juego	9
Fallo en el servidor de juego	9
Ilegalidades dentro del juego	9
Acceder al servidor	9
Asistencia	9
Cambio en los horarios	10
Nombre dentro de juego	10
Amonestación por retraso	10
Incomparecencia en los partidos.	10
Funcionamiento del veto	11
Reprogramación de partidos por causa mayor	12
Uso de las pausas/desconexiones	12
Espectadores en partida	13
Normativa del TeamSpeak	13
Comprobación de identidades	14
Prohibición de streaming	14
Cesión de derechos de imagen	14
Cambio de calendario	15
Código de conducta	15
Premios	15
Distribución de premios.	15
Retenciones fiscales.	15

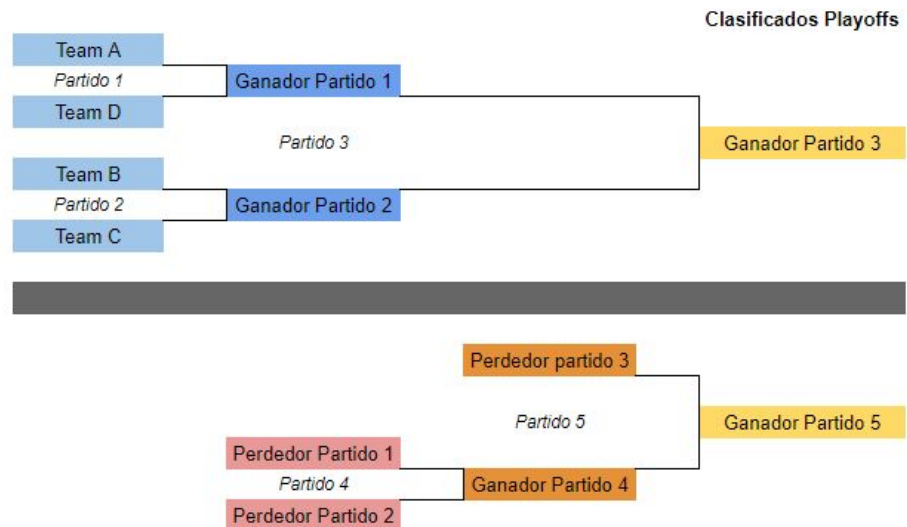
Equipos	16
Cambio de logos o grafismos.	16
Abandono de jugadores	16
Asesoramiento	16
Plantillas o documentos no entregados	16
Pagos a los equipos	16
Expulsión de un equipo	16
Reglamentación en partidos presenciales	16
Protocolo de uniforme	16
Entrenadores	17
Configuración de la cuenta	17
Durante las pausas técnicas	17
Desconexión durante el partido	17
White Noise	18
Periféricos y hardware	18
Calentamiento	18
Descargas	18
Redes sociales	18
Escenario	18
Árbitro	19
Autoridad del árbitro	19
Decisiones del árbitro	20
Medidas disciplinarias	20
Interferencia externa en presenciales	20
Normativa General	21
Patrocinios	21
Derecho de modificación	21
Aceptación de documento	21
Apuestas	21
Lista de Sanciones	21
Lista de Sancionados	21
Alineaciones titulares	22

1. Estructura general de La Copa de CS:GO

1.1. Fase de grupos

1.1.1. Formato

Formada por **dieciséis (16) equipos** que se dividirán en **cuatro (4) grupos de cuatro (4)**. Se jugará un **GSL** al mejor de **un (1) mapa**. Los partidos se disputarán los martes y miércoles.



Al finalizar la fase de grupos, **los dos (2) equipos mejor** clasificados de cada grupo pasarán a las **Finales**.

1.1.2. Seed grupos

Los grupos quedan de la siguiente manera, según su posicionamiento en la anterior Superliga Orange de CS:GO

Grupo A	Grupo B	Grupo C	Grupo D
sAw	Team Heretics	S2V Esports	KPI Be.fan
eXploit Esports	FTW Esports	Wygers	InTech Tenerife Titans
QLASH	ZEROZONE	BaeconGG	NPLAY GTZ Bulls
Sub-Campeón Clasificatorio #4	Campeón Clasificatorio #4	UCAM Esports Club	Dogmination

1.1.3. Sistema de clasificación

El sistema de clasificación está bajo el sistema GSL, es decir, el equipo que consiga dos victorias pasará a la siguiente fase y el equipo que obtenga dos derrotas estará eliminado.

1.1.4. Plantillas

Todos los equipos estarán obligados a tener cinco (5) jugadores al inicio de la copa, además aquellos de Orange Unity League deben tener un entrenador. Es posible tener hasta **diez (10) jugadores en la plantilla** (el entrenador no podrá formar parte de los jugadores y no podrá jugar partidos). Los jugadores tienen que tener como **mínimo dieciséis (16) años cumplidos para poder disputar un partido oficial**.

La estructura mínima para el resto de la competición es de 5 jugadores, y un entrenador en el caso de equipos de Orange Unity League

Todos los jugadores y entrenadores de equipos participantes en la Orange Unity League 2020 que sean **residentes y que estén físicamente** en España tendrán que tener un contrato laboral vigente con la entidad titular de la licencia con la que compite el equipo, que deberá ser en todo caso una sociedad de capital (el equipo).

Los jugadores y entrenadores de equipos participantes en la Orange Unity League 2020 que no sean **no residentes** en España deberán estar contratados ajustándose a la legislación vigente en el territorio correspondiente. Estos contratos deberán estar vigentes durante todo el periodo de competición.

En el caso de jugadores sin nacionalidad española desarrollando la actividad en España, para poder participar en la competición deberá cumplirse uno de estos dos casos:

- **Jugadores extracomunitarios.** Será un requisito indispensable para poder participar en la competición, estar en disposición de la correspondiente autorización para residir y trabajar en España y haber formalizado el contrato laboral entre el jugador y el equipo o un contrato compatible con la estancia por estudios.
Se deberá acreditar la vigencia de los mencionados permisos y autorizaciones durante todo el periodo de competición correspondiente.
- **Jugadores comunitarios.** Será un requisito indispensable acreditar la posesión del permiso de residencia en España y

haber formalizado un contrato laboral vigente entre el jugador y el equipo durante el transcurso de la competición.

1.1.5. **Alineaciones**

La alineación titular del equipo para un partido debe estar compuesta por cinco (5) jugadores de la plantilla.

El club debe notificar el cambio de alineación titular antes del domingo previo al partido a las 16:00h al mail de arbitros.csgo@lvp.es, y serán públicas dos (2) horas antes del partido. En caso contrario se entenderá que es la misma alineación que en el partido anterior. Si ocurre en la primera jornada, será la alineación en orden de inscripción de los jugadores.

1.1.6. **Overtime**

En caso de empate en el partido (15-15), se disputará un overtime con la siguientes reglas:

- Startmoney: 16.000
- MR3

1.2. **Finales**

1.2.1. **Formato**

Los ocho (8) equipos clasificados para las Finales se enfrentarán en un cuadro simple.

Toda esta fase se disputará al mejor de tres (3) mapas.

1.2.2. **Emparejamientos**

Los cruces se harán en función del posicionamiento de los equipos en los diferentes grupos, teniendo en cuenta que dos equipos del mismo grupo no pueden enfrentarse hasta una hipotética final.

- **Cuartos de final #1:** Grupo A - 1º vs Grupo D - 2º
- **Cuartos de final #2:** Grupo C - 1º vs Grupo B - 2º
- **Cuartos de final #3:** Grupo B - 1º vs Grupo C - 2º
- **Cuartos de final #4:** Grupo D - 1º vs Grupo A - 2º

1.2.3. **Vetos**

El equipo que vaya por la parte superior será el encargado de elegir si empieza él o su rival el veto.

1.2.4. **Alineaciones**

Seguirá el mismo procedimiento que en la fase de grupos.

Además, si un equipo quiere hacer cambio entre mapa y mapa de un titular por un suplentes, podrá hacerlo siempre y cuando avise al árbitro hasta máximo dos (2) minutos después de terminar el mapa anterior.

1.3. Normativa de inscripción de jugadores

1.3.1. Participación de los equipos en La Copa

Un club de la Orange Unity League con plaza en La Copa de CS:GO no puede tener otros equipos ni academias participando bajo la misma organización.

Los jugadores son libres de participar bajo el nombre de otro equipo.

Los clubs participantes tampoco pueden tener más de un equipo bajo la misma organización.

Ejemplo de que no se permite: Bulls Fuego, Bulls Hielo, Bulls Planta, Bulls Academy, etc

1.3.2. Sanciones de VALVE (VAC)

Aquellos jugadores que tengan su cuenta baneada por VAC no podrán participar en La Copa de CS:GO hasta que acabe su baneo.

1.3.3. Ventana de inscripción de jugadores a la liga.

Los equipos podrán incorporar jugadores a su equipo durante los siguientes periodos:

- **Pretemporada:** este periodo se inicia al día siguiente de disputarse el último partido de la final de la temporada anterior, y finaliza antes del inicio de La Copa de CS:GO, en la fecha y hora que la LVP indique oficialmente.

* Para La Copa de CS:GO 2020, el plazo límite para comunicar las incorporaciones de jugadores a la LVP es el **24 de agosto de 2020 a las 22:00h.**

Documentación a entregar: Los equipos deberán entregar toda la documentación de los jugadores inscritos en la plantilla como máximo **10 días después** del cierre de la ventana de inscripción de jugadores.

- Rellenar sus datos personales en la ficha online proporcionada por la LVP.
- Fotocopia DNI o pasaporte del jugador.

Además para aquellos equipos de Orange Unity League deben adjuntar documentación extra:

- Documentación que acredite que el jugador está desarrollando la actividad conforme a la legislación correspondiente al territorio donde

desarrolla su actividad.

En caso de no entregar la documentación a tiempo, el jugador será eliminado de la plantilla de jugadores del equipo.

Si el jugador es extracomunitario, además de cumplir los mismos requisitos que cualquier otro jugador inscrito, para proceder a su inscripción deberá de:

- Estar en disposición de una autorización para residir y trabajar en España.
 - Tener un contrato laboral de acuerdo con la legalidad vigente.
-
- **Entrenadores.** podrán ser cambiados en cualquier momento durante La Copa de CS:GO, pero están sujetos a seguir el mismo protocolo de incorporar jugadores y deberá firmarse con otro entrenador en un plazo de dos (2) semanas desde la fecha en que se comunique la destitución del anterior.

Si el jugador o entrenador deseado pertenece a otro equipo, será necesario un acuerdo entre ambos equipos y jugador.

En todas las incorporaciones de jugadores contempladas en el apartado anterior, el equipo deberá presentar la siguiente documentación, a fin de que la LVP pueda realizar la inscripción del jugador/entrenador.

- Rellenar la ficha online proporcionada por la LVP.
- Fotocopia DNI o pasaporte del jugador.

La LVP no inscribirá a ningún jugador/entrenador como miembro de un equipo sin que se haya recibido toda la documentación requerida o si la recibe fuera del plazo establecido para cada periodo de incorporaciones de jugadores.

Una vez cerrado el plazo de incorporación de jugadores, la LVP podrá hacer públicos los jugadores de la plantilla.

1.4. Normativa de partidos

1.4.1. Servidor de juego

Todos los partidos disputados en competiciones online se jugarán en los servidores oficiales de LVP, con el último parche disponible.

1.4.2. Fallo en el servidor de juego

Si se produce un fallo en el servidor de juego proporcionado por la liga en mitad de una ronda, será decisión del árbitro en las condiciones que se reanude el partido.

- Victoria de la ronda afectada al equipo que tenía clara ventaja que imposibilitaba al rival poder ganarla (Ej. 4 vs 1 para los terroristas, bomba plantada y con menos de 10 segundos para que explote).
- Repetición de la ronda afectada.

1.4.3. Ilegalidades dentro del juego

Dentro del juego no se pueden realizar estos comportamientos.

- **Scripts.** No está permitido ningún script que aporte beneficio al jugador (ej. jumpthrow)
- **Pixel walking.** No está permitido caminar por ningún pixel walking
- **Bomba inaccesible.** La bomba debe estar siempre accesible cuando sea plantada. Y a la hora de la desactivación no se podrá hacer a través de un objeto sólido.
- **Comandos ilegales.** mat_hdr_enabled 0/1 - mat_hdr_level 0/1/2
- **Bug.** No está permitido aprovecharse de manera intencionada de un bug del juego para beneficio propio
- **Agentes.** Las *skins* de los agentes quedan prohibidas para el transcurso de este torneo.

Los equipos deben informar a la LVP de todo bug que encuentren.

1.4.4. Acceder al servidor

Los equipos dispondrán de un *connect* que se les facilitará en el teamspeak que deberán usar para acceder al servidor del partido.

1.4.5. Asistencia

Se recomienda estar disponibles **30 minutos** antes de la hora oficial de su partido. En ese momento los jugadores deberán tener el último parche actualizado y las opciones de partida correctamente configuradas.

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

1.4.6. Cambio en los horarios

Debido a que la duración de los partidos es variable y pueden surgir inconvenientes, los equipos deberán estar disponibles hasta 2 horas después de la hora oficial del partido. Los árbitros pueden iniciar el partido en cualquier momento dentro de este período indicando la nueva hora oficial con un mínimo de 10 minutos de margen.

1.4.7. Nombre dentro de juego

El nombre del jugador dentro del juego debe ser el mismo ofrecido en el cierre de plantillas. Los nombres no pueden contener vulgaridades ni ser ofensivos. La LVP avisará al equipo en cuestión en caso de que el nombre de Steam no sea aceptado para que lo modifique.

El nombre dentro del juego deberá ser el mismo para toda la Copa, en caso de querer cambiarlo se deberá notificar a la LVP para su aprobación.

En caso de incumplir estos puntos, el equipo o jugador podrá ser sancionados.

1.4.8. Amonestación por retraso

Los cinco jugadores deberán estar en el servidor del juego y **TeamSpeak cinco (5) minutos antes de la hora oficial** de inicio de partido que se comunique. En el supuesto que transcurridos 5 minutos de la hora oficial del partido, los cinco jugadores no estén presentes, el equipo recibirá una sanción. El equipo podrá sustituir al jugador o jugadores ausentes por jugadores suplentes, pero ello no evitará la sanción.

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

1.4.9. Incomparecencia en los partidos.

Si un equipo no se presenta (los cinco (5) jugadores) en un plazo de quince (15) minutos a partir de la hora oficial de inicio que la LVP comunique, se considerará incomparecencia y se declarará ganador al equipo contrario. Además, el equipo incompareciente recibirá una sanción, todo ello independientemente de cuales sean las causas, justificables o no.

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

El equipo podrá sustituir al jugador o jugadores ausentes por jugadores suplentes, pero ello no evitará la sanción. En el caso de que estén todos los jugadores dentro y pasen cinco (5) minutos desde que el árbitro de la señal de comenzar y no se haya iniciado la partida, se perderá un mapa.

1.4.10. Funcionamiento del veto

El equipo situado en la parte izquierda de la web será el encargado de decidir si él o su rival empieza el veto. La asignación inicial se realizará aleatoriamente.

Los vetos se realizarán todos los lunes a partir de las 16:00h en el servidor de Teamspeak de la LVP, el horario exacto se podrá consultar en el documentos de alineaciones y vetos. Si un equipo no asiste al veto pasado cinco (5) minutos de la hora establecida, será el otro equipo quien el escoja los mapas y lados. Si son ambos equipos los que no asisten, la liga escogerá mapa y lados de manera aleatoria.

Los mapas disponibles son los siguientes: de_inferno; de_nuke; de_mirage; de_vertigo; de_train; de_dust2; de_overpass.

La elección del mapa se hará del siguiente modo:

Mejor de un (1) mapa.

BAN - Equipo 1
BAN - Equipo 2
BAN - Equipo 1
BAN - Equipo 2
BAN - Equipo 1
BAN - Equipo 2
PICK - El Bando lo elegirá el Equipo 1.

Mejor de dos (2) mapas.

BAN - Equipo 1
BAN - Equipo 2
BAN - Equipo 1
BAN - Equipo 2
PICK - Equipo 1 - El Bando lo elegirá el Equipo 2.
PICK - Equipo 2 - El Bando lo elegirá el Equipo 1.

Mejor de tres (3) mapas.

- BAN - Equipo 1
- BAN - Equipo 2
- PICK - Equipo 1 - El Bando lo elegirá el Equipo 2.
- PICK - Equipo 2 - El Bando lo elegirá el Equipo 1.
- BAN - Equipo 1
- BAN - Equipo 2
- PICK - El Bando se elegirá a ronda de cuchillos.

Mejor de cinco (5) mapas.

- BAN - Equipo 1
- BAN - Equipo 2
- PICK - Equipo 1 - El Bando lo elegirá el Equipo 2.
- PICK - Equipo 2 - El Bando lo elegirá el Equipo 1.
- PICK - Equipo 1 - El Bando lo elegirá el Equipo 2.
- PICK - Equipo 2 - El Bando lo elegirá el Equipo 1
- PICK - El Bando se elegirá a ronda de cuchillos

1.4.11. **Reprogramación de partidos por causa mayor**

En el caso de que ocurra un imprevisto con el servidor de juego o causas externas que impidan disputar el partido en la fecha oficial, el encuentro se reprogramará a otro día y se deberá jugar con el mismo quintero y plantilla de la fecha del partido.

1.4.12. **Uso de las pausas/desconexiones**

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

Los criterios de reinicio de ronda por desconexión de jugadores son los siguientes:

- **Jugador ya está muerto.** Se parará el encuentro al finalizar la ronda y se esperará a que el jugador se reconecte una vez solucionado el problema, siempre dentro del tiempo máximo estipulado por pausa técnica.
- **Jugador vivo.** Si el jugador aún está vivo se tendrá en cuenta los siguientes puntos
 - Si ha pasado menos de un minuto de ronda, ningún jugador ha sufrido daño y se avisa de inmediato a

- árbitro y/o oponente. Se restaurará la ronda mediante backup cuando el jugador se reconecte.
- Si un jugador ha sufrido daño durante la ronda, la partida continuará y se pausará al final de la misma. Si el árbitro del encuentro considera que el daño es irrelevante (Ej. Por fuego amigo al salir de base)

En caso de que ocurra un error en la conexión de internet, los árbitros pueden tomar la decisión de reiniciar la partida si lo ven oportuno (se consultará con los entrenadores para tomar la mejor decisión posible).

Cada equipo contará con cuatro (4) pausas tácticas de una duración de treinta (30) segundos en cada mapa. Dicha pausa se solicitará desde el menú de votaciones del propio juego o mediante el comando de chat !timeout.

Si un equipo tiene problemas técnicos, podrá solicitar una pausa técnica de una duración máxima de 5 minutos por equipo. Si transcurrido ese tiempo el equipo no ha conseguido solucionar los problemas técnicos, el partido continuará. Dicha pausa se podrá solicitar con el comando !problem

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

El equipo en caso de estar en una gaming house, tendrá que tener disponible dos líneas de internet. En caso de que ocurra un problema general ajeno a la organización, deberá acreditar mediante un informe técnico de la operadora que especifique los problemas habidos en la zona dos días después del suceso. Una vez aportadas las pruebas, la LVP las comprobará y podrá tomar una decisión para recalendarizar el partido o darlo por perdido.

1.4.13. Espectadores en partida

Solo está permitido que los cinco (5) jugadores alineados estén dentro del servidor del partido y un entrenador.

1.4.14. Normativa del TeamSpeak

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

- Está prohibido hacer uso del “poke” a otros jugadores, ya que molestan mientras se está jugando.
- Solamente pueden estar en el canal los miembros del equipo.
- Las voces de los jugadores podrán ser grabadas en partido para emitirlas en directo ó realizar posteriormente contenido digital.
- Los nicks del TeamSpeak deberán ser lo más parecido posible al nick ofrecido a LVP, en ningún caso podrán ser ofensivos para el rival.
- Durante el partido, tan solo se permite hablar a jugadores.
- El entrenador tan solo podrá hablar en los tiempos muertos y en el cambio de bando

1.4.15. Comprobación de identidades

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

1.4.16. Prohibición de streaming

Los jugadores titulares, suplentes y entrenadores no podrán realizar stream en horario de emisión de La Copa de CSGO.

No se podrá realizar stream de CS:GO desde un canal del equipo mientras haya emisión de la La Copa de CSGO o competiciones oficiales de CSGO organizadas por LVP.

1.4.17. Cesión de derechos de imagen

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

Para dar cumplimiento a esto, los equipos deberán haber adquirido los derechos de imagen de cada uno de sus jugadores y cederlos a la LVP en los términos descritos en el párrafo anterior.

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

Durante La Copa de CS:GO se realizará contenido entorno a los jugadores, dichos contenido pueden incluir entrevistas a los mismos,

que **deben ser contestadas de manera obligatoria** en un máximo de 48 horas desde que se les envían las preguntas.

1.4.18. Cambio de calendario

La LVP se reserva el derecho a realizar cambios en el calendario y los horarios de los partidos. En este caso la LVP lo notificará a todos los equipos en la mayor brevedad posible.

El horario de los partidos de las finales se fijarán al terminar grupos y cada fase de las finales.

1.5. Código de conducta

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

Los jugadores y miembros del equipo están en la obligación de conocer el reglamento de La Copa de CS:GO y prestar atención a las indicaciones de los árbitros durante los partidos.

Los jugadores no podrán tomar sustancias ilegales.

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

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

2. Premios

2.1. Distribución de premios.

La distribución de premios se hará de la siguiente manera:

1. 3.600 €
2. 2.700 €
3. 1.350 €
4. 1.350 €

2.2. Retenciones fiscales.

Todos los premios están sujetos a retención, se descontarán los impuestos aplicables.

3. Equipos

3.1. Cambio de logos o grafismos.

Todos los cambios que impliquen grafismos por parte de un equipo se notificarán con una antelación mínima de 7 días. Los logos han de ser aprobados por la LVP y se deberá rellenar en la plantilla oficial caso de modificación en la nomenclatura del equipo.

3.2. Abandono de jugadores

Si un jugador abandona su equipo unilateralmente durante la Copa de CS:GO 2020, el jugador no podrá volver a ser inscrito en ninguna competición de LVP hasta la siguiente temporada.

3.3. Asesoramiento

Tanto equipos como jugadores pueden pedir una charla de asesoramiento con la LVP, siendo las conversaciones totalmente confidenciales.

3.4. 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.

3.5. Pagos a los equipos

Todos los pagos derivados del sistema de incentivos con los que la LVP se ha comprometido en la licencia se abonarán a los equipos.

3.6. Expulsión de un equipo

Si un equipo es expulsado de la liga, todos sus partidos quedarán como perdidos y se sumarán los puntos a los demás equipos.

4. Reglamentación en partidos presenciales

4.1. Protocolo de uniforme

Los **jugadores** deberán vestir de la siguiente manera:

- Camiseta/Chaqueta del equipo o Uniforme completo del equipo, todos los jugadores deben vestir con el mismo color de camiseta y deberán tener el nombre en la espalda.
- Pantalón largo vaquero/oscuro (en caso de no tener uniforme)

Los **entrenadores** deberán vestir de la siguiente manera:

- Casual Business o Uniforme completo del equipo.

Cualquier miembro que suba al escenario no puede subir en pantalón corto, bañador o chándal que no sea uniforme del equipo, tampoco se podrá estar

jugando con cualquier tipo de prenda que cubra la cabeza (gorras, sombrero, bandanas).

4.2. Entrenadores

Los equipos podrán estar acompañados en el escenario por el entrenador durante todo el partido, debiendo usar los cascos y móvil proporcionados por la LVP en todo momento. Los entrenadores están sujetos al mismo código de conducta que los jugadores.

Los entrenadores de los equipos **SÍ** podrán:

- Hablar con los jugadores durante el cambio de bando y pausas tácticas.
- Animar a sus jugadores, con respeto hacia el rival, público y equipo arbitral.
- Guardar o facilitar hardware u otros materiales necesarios para los jugadores.

Los entrenadores de los equipos **NO** podrán:

- Hablar durante las pausas técnicas, ni durante la partida.
- Realizar fotografías o grabar videos dentro de la arena de juego.

4.3. Configuración de la cuenta

Los jugadores deberán configurar su cuenta con la configuración facilitada a la LVP. En el caso de que el jugador no haya proporcionado ninguna configuración a la LVP, deberá hacerlo de manera manual. No se podrá abrir ni ejecutar ningún comando en la consola del desarrollador sin informar a un árbitro previamente. De no ser así, el jugador podrá ser sancionado, llegando incluso a la pérdida del primer mapa.

4.4. Durante las pausas técnicas

Los miembros del equipo no podrán hablar entre ellos mientras el juego está pausado, incluido el entrenador.

4.5. Desconexión durante el partido

Si durante el partido se produce una desconexión de uno o varios jugadores en la partida, se tendrá en cuenta los siguientes criterios.

- Jugador ya está muerto. Se parará el encuentro al finalizar la ronda y se esperará a que el jugador se reconecte una vez solucionado el problema, siempre dentro del tiempo máx estipulado por pausa técnica.
- Jugador vivo. Si el jugador aún está vivo se tendrá en cuenta los siguientes puntos
 - Si ha pasado menos de un minuto de ronda, ningún jugador ha sufrido daño y se avisa de inmediato a árbitro y/o oponente.

Se restaurará la ronda mediante backup cuando el jugador se reconecte.

- Si un jugador ha sufrido daño durante la ronda, la partida continuará y se pausará al final de la misma. Si el árbitro del encuentro considera que el daño es irrelevante (Ej. Por fuego amigo al salir de base)

En caso de que ocurra un error en la conexión de internet, los árbitros pueden tomar la decisión de reiniciar la partida si lo ven oportuno (se consultará con los entrenadores para tomar la mejor decisión posible).

4.6. 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.

4.7. Periféricos y hardware

Los jugadores deberán jugar con los auriculares, monitor y ordenador facilitado por la LVP. Los jugadores **están obligados a llevar sus cascos in-ear, teclados, ratones y alfombrillas.**

No podrán acceder al escenario con ningún dispositivo de almacenamiento ni teléfono móvil

4.8. Calentamiento

No está permitido hacer calentamiento fuera del servidor oficial de la LVP una vez hayamos iniciado el primer mapa.

4.9. Descargas

Queda terminantemente prohibido realizar descargas en los ordenadores facilitados por la LVP sin autorización de los árbitros, de ser así el equipo quedará penalizado con la pérdida del partido.

4.10. Redes sociales

No se podrá tener iniciada ninguna red social en el ordenador mientras se esté jugando el partido.

4.11. Escenario

Ambos equipos tendrán una zona diferente a la del equipo rival. Ambas zonas estarán lo suficiente 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:**
 - Un ordenador por jugador con conexión a Internet

- Instalado la última versión del juego y TeamSpeak
- Instalados los drivers de Razer, Logitech, Steelseries, Ozone y ASUS
- Un monitor por jugador
- Auriculares insonorizado sin micrófono
- Auriculares con micrófono
- Un auricular con micrófono para el coach
- Sillas
- Bebidas
- **No contiene:**
 - Ratón
 - Teclado
 - Alfombrilla
 - Cascos 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 será sancionado. 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 coaches 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 mínimo de cinco (5) minutos, estando disponibles todos cuando haya transcurrido 4 de los 5 minutos, y no podrán abandonar el backstage sin notificarlo a los árbitros y que estos le den permiso. Una vez indique el árbitro 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.

5. Árbitro

5.1. Autoridad del árbitro

Un partido será controlado por un árbitro, quien tendrá la autoridad total para hacer cumplir las reglas de juego en dicho encuentro.

5.2. Decisiones del árbitro

Las decisiones serán tomadas según el mejor criterio del árbitro de acuerdo a las reglas de juego, el reglamento de la liga y el espíritu del juego y se basarán en la opinión del árbitro, quien tiene la discreción para tomar las decisiones adecuadas dentro del marco de las reglas de juego.

Las decisiones del árbitro sobre hechos relacionados con el juego, incluyendo el remake, la reanudación o no de una partida y el resultado del partido, son definitivas.

El árbitro no podrá cambiar una decisión si se da cuenta que era incorrecta o conforme a una indicación de otro miembro del equipo arbitral si se ha reanudado el juego o la partida ha finalizado.

5.3. Medidas disciplinarias

El árbitro tomará medidas disciplinarias contra jugadores que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión.

El árbitro tendrá la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde el momento en el que comienza una jornada para realizar la inspección previa al partido hasta que lo abandona una vez terminado el partido (lo cual incluye pausas y descansos entre partidas). Si, antes de entrar en partida al comienzo, un jugador comete una infracción merecedora de expulsión, el árbitro tiene autoridad para impedir que el jugador participe en el partido, el árbitro elaborará un informe sobre todo tipo de conducta incorrecta. El equipo arbitral también tomará medidas contra los miembros del cuerpo técnico de los equipos que no actúen de forma responsable y podrá expulsarlos del escenario y del backstage.

5.4. Interferencia externa en presenciales

El árbitro detendrá, suspenderá temporalmente o suspenderá de manera definitiva el partido por cualquier tipo de infracción de las reglas de juego o interferencia externa, p. ej. cuando:

- 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.

6. Normativa General

6.1. Patrocinios

Un equipo de La Copa de CS:GO puede suscribir contratos de patrocinio, estos deberán ser notificados a LVP incluyendo el material gráfico para incluirlo en la web. En caso de que el patrocinio acabe, deberá ser notificado para que sea eliminado. Los equipos en ningún caso podrán suscribir contratos de patrocinio con empresas que operen en los siguientes sectores (ya sea por canales tradicionales u online):

- **Webs de sustancias ilegales.**
- **Cualquier "Publisher" o desarrollador de videojuegos.**
- **Productos farmacéuticos que requieran prescripción médica.**
- **Webs de venta de skins, cuentas o elobooting**, así como webs de venta de elementos virtuales falsos o ilegales, o que por cualquier otra causa, supongan un incumplimiento de las Condiciones de Uso de Valve.
- **Venta de armas o munición.**
- **Pornografía o productos eróticos.**
- **Tabaco y productos relacionados con este.**

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

6.2. Derecho de modificación

La LVP se reserva el derecho a modificar las normas en cualquier momento que sea necesario con el fin de garantizar el juego limpio y la integridad de la competición

6.3. Aceptación de documento

Todos los jugadores y equipos que disputen La Copa, aceptarán automáticamente todo lo expuesto en este reglamento

6.4. Apuestas

Cualquier miembro de un equipo no puede participar en apuestas sobre La Copa, sea cual sea el sitio web.

6.5. Lista de Sanciones

Consulta el Drive con las sanciones de esta temporada.
<https://goo.gl/58BHYv>

6.6. Lista de Sancionados

Consulta el Drive con las sanciones de Orange Unity League y La Copa de CS:GO.

<https://goo.gl/1y8VKU>

6.7. Alineaciones titulares

Consulta el Drive con las alineaciones de cada jornada.

https://docs.google.com/spreadsheets/d/10kK_gvlpBbiUTL6qxDQcwrutsVahuHfFtobUD4Y39SM/edit?usp=sharing