



REGLAMENTO IBERIAN CUP LEAGUE OF LEGENDS

LVP, Liga de Videojuegos Profesional

REGLAMENTO OFICIAL

Temporada 2020



Iberian Cup 2020

1. Estructura general de la Iberian Cup	4
1.1. Formato del torneo	4
1.1.1. Participantes.....	4
1.1.2. Torneo clasificatorio	4
1.2. Fase de grupos	5
1.2.1. Formato	5
1.2.2. Grupos	6
1.3. Fase final.....	6
1.3.1. Formato	6
1.3.2. Emparejamientos	6
1.4. Plantillas	7
1.4.1. Plantillas	7
1.4.2. Alineaciones	8
1.5. Normativa de inscripción de jugadores	8
1.5.1. Sanciones de Riot Games	8
1.5.2. Participación de los equipos en Iberian Cup.....	8
1.5.3. Cierre de inscripción de jugadores.....	9
1.6. Normativa de partidos	10
1.6.1. Servidor de juego	10
1.6.2. Asistencia	10
1.6.3. Cambio en los horarios	10
1.6.4. Nombre dentro de juego.....	10
1.6.5. Amonestación por retraso.....	11
1.6.6. Incomparecencia en los partidos.....	11
1.6.7. Funcionamiento de la selección de lado.....	11
1.6.8. Reprogramación de partidos por causa mayor.....	11
1.6.9. Uso de las pausas/desconexiones.....	11
1.6.10. Colocación, placeholder y picks/bans.....	12
1.6.11. Espectadores en partida.....	12
1.6.13. Campeones baneados.....	13
1.6.14. Skins	13
1.6.15. Normativa del TeamSpeak y comunicación de jugadores	13

1.6.16.	Comprobación de identidades	13
1.6.17.	Prohibición de streaming	14
1.6.18.	Cesión de derechos de imagen.....	14
1.6.19.	Victoria por causas externas	14
1.6.20.	Cambio de calendario	15
1.7.	Código de conducta	16
2.	Premios.....	17
2.1.	Distribución de premios.	17
2.2.	Retenciones fiscales.....	17
3.	Equipos	18
3.1.	Cambio de logos o grafismos.	18
3.2.	Abandono de jugadores	18
3.3.	Asesoramiento.....	18
3.4.	Plantillas o documentos no entregados.....	18
3.5.	Pagos a los equipos	18
3.6.	Expulsión de un equipo	18
4.	Árbitro	19
4.1.	Autoridad del árbitro	19
4.2.	Decisiones del árbitro	19
4.3.	Medidas disciplinarias.....	19
5.	Normativa General	20
5.1.	Patrocinios	20
5.2.	Derecho de modificación.....	20
5.3.	Aceptación de documento.....	20
5.4.	Apuestas	20
5.5.	Lista de Sanciones	20
5.6.	Lista de Sancionados.....	20
5.7.	Alineaciones titulares.....	21

1. Estructura general de la Iberian Cup

1.1. Formato del torneo

La Iberian Cup se divide en dos fases, una primera fase de grupos, en la que participan un total de 16 equipos y una posterior fase final a la que avanzan los 4 mejores equipos de la fase anterior y 4 equipos que comenzarán directamente en esta fase.

1.1.1. Participantes

Los diez (10) equipos participantes en el split de verano de la temporada 2020 de la Superliga Orange, los ocho (8) equipos participantes en el split de verano de la temporada 2020 de LPLOL y el campeón del primer split del Nexu participarán en Iberian Cup.

Además, se organizará un Torneo Clasificatorio, cuyo campeón tendrá plaza en la competición.

1.1.2. Torneo clasificatorio

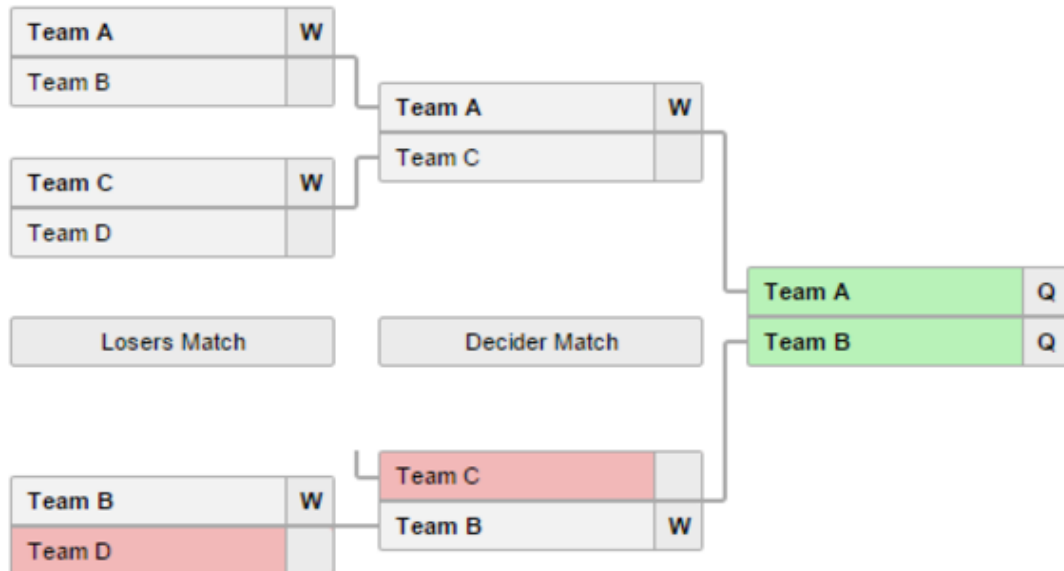
Se realizará un torneo online en la plataforma ArenaGG, disputándose entre el 6 y 9 de octubre 2020. Este torneo se disputará al mejor de 1 mapa, excepto semifinales y final, que se jugarán al mejor de 3 mapas. El ganador de este torneo obtendrá una plaza para la fase de grupos de Iberian Cup. Todos los partidos de este torneo seguirán la normativa de partidos estipulada en la web de la competición en ArenaGG.

1.2. Fase de grupos

1.2.1. Formato

Formada por **dieciséis (16) equipos** que se dividirán en **cuatro (4) grupos de cuatro (4)**. Esta fase se disputará siguiendo el formato **GSL** al mejor de 1 mapa.

Ejemplo formato GSL:



Los dos equipos vencedores de cada grupo pasarán a la fase de eliminación, en la que se disputarán los siguientes encuentros al mejor de tres mapas:

- Seed 1A vs Seed 2B
- Seed 1B vs Seed 2A
- Seed 1C vs Seed 2D
- Seed 1D vs Seed 2C

1.2.2. Grupos

Los equipos serán repartidos en los cuatro diferentes grupos vía sorteo, que se realizará el día 15 de octubre. Para este sorteo los equipos han sido ubicados en 4 bombos diferentes según su desempeño en el Split de verano de la temporada 2020.

Bombo 1 → Cream Real Betis, Telepizza Team Queso, Samclan Esports, Offset Esports.

Bombo 2 → S2V Esports, UCAM Esports Club, Boavista FC, For the Win Esports.

Bombo 3 → MAD Lions Madrid, BCN Squad, GTZ Bulls, GeekCase Esports.

Bombo 4 → eMonkeyz Club, Karma Clan Esports, Movistar Riders Academy, Ganador Clasificatorio.

Cada equipo de un bombo será encuadrado aleatoriamente en uno de los cuatro grupos, siendo este un sorteo puro.

1.3. Fase final

1.3.1. Formato

Cuatro equipos se incorporan a la competición a esta fase, los tres equipos de Superliga Orange participantes en la edición de verano de European Masters (Movistar Riders, Vodafone Giants y G2 Arctic) y el campeón del Split de verano de LPLOL (EGN Esports)

La Fase Final se disputará siguiendo un formato de bracket simple de única eliminación, con todos los encuentros disputándose al mejor de cinco mapas.

1.3.2. Emparejamientos

Se realizará un sorteo para confeccionar el cuadro de toda la fase final al completo. Este sorteo tendrá los siguientes condicionantes:

- Cada equipo de los cuatro que se incorporan en esta fase será emparejado con uno de los equipos que avancen de la Fase de Grupos.

Las eliminatorias se disputarán según el siguiente calendario:

- **5/6/7/8 noviembre 2020:** Cuartos de final
- **13/14 noviembre 2020:** Semifinales
- **15 noviembre 2020:** Final

1.4. Plantillas

1.4.1. Plantillas

Todos los equipos estarán obligados a tener cinco (5) jugadores al inicio de la fase de grupos. Es posible tener hasta **diez (10) jugadores por equipo** (el entrenador no podrá formar parte de los jugadores y no podrá jugar partidos). Los jugadores deberán tener como **mínimo dieciséis (16) años cumplidos para poder disputar un partido oficial**.

Como mínimo tres de los jugadores de la plantilla deberán gozar del estatus de LTR de la región en la que su equipo compita, siendo necesario que en todo momento, de los cinco jugadores que disputan un partido, dos de ellos sean LTR de la región en la que su equipo compita.

La estructura mínima para los equipos de SLO y LPLOL en la competición es de 5 jugadores y un entrenador y los clubes SLO deberán cumplir los siguientes requisitos:

Un jugador no puede formar parte de la plantilla de dos equipos diferentes.

Todos los jugadores y entrenador **residentes y que estén físicamente** en España deberán 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 entrenador **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.

Solo se permite tener dos (2) jugadores que no sean residentes europeos dentro de la plantilla activa, salvo casos excepcionales aprobados por la LVP.

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.

1.4.2. Alineaciones

La alineación titular del equipo estará integrada por los cinco (5) jugadores titulares de la plantilla. El equipo podrá sustituir a jugadores entre mapas (en los partidos Bo3/Bo5) que formen parte de la plantilla, sin más limitaciones que las relativas a la alineación de extranjeros y jugadores LTR y avisando con 3 minutos como máximo tras la explosión del nexo.

El mánager o entrenador debe avisar en caso de modificación de la alineación titular como mínimo a las 22:00h del día antes de un partido oficial y serán públicas dos horas antes del partido, en caso de no avisar la alineación para el próximo partido será la titular por defecto. Esta notificación se realizará vía email a arbitros.lol@lvp.es, salvo indicación de la LVP en otro sentido.

1.5. Normativa de inscripción de jugadores

1.5.1. Sanciones de Riot Games

Antes de iniciar la Iberian Cup y durante la misma, se aplicarán sanciones a los jugadores que incumplan el código de invocador de League of Legends.

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

Una vez comunicada una inscripción a la plantilla, se comprobará por parte de Riot Games que el jugador cumple con el código de invocador, en caso de que incumpla, los equipos afectados serán advertidos y el jugador podrá ser cambiado en un plazo de 48 horas desde que se comunique.

1.5.2. Participación de los equipos en Iberian Cup

Los equipos participantes en el clasificatorio no 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

1.5.3. Cierre de inscripción de jugadores

El **9 de octubre de 2020 a las 22:00h** es la fecha máxima para el cierre de plantillas para aquellos equipos que han recibido invitación al evento. El equipo que obtenga plaza mediante el clasificatorio tendrá su plantilla bloqueada desde el instante que se clasifique.

Documentación a entregar: Los equipos deberán entregar toda la documentación de los jugadores inscritos en la plantilla en el momento del cierre 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 Superliga Orange 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 plantilla de jugadores del equipo.

Entrenadores. podrán ser cambiados en cualquier momento durante la competición.

No se permitirá la incorporación de ningún jugador a la plantilla una vez finalizado el plazo de inscripción de jugadores.

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.

1.6. Normativa de partidos

1.6.1. Servidor de juego

Todos los partidos disputados a partir de la fase de grupos, esta fase incluida, se jugarán en el servidor de torneos, con el parche establecido en el punto 1.6.12.

Los partidos del torneo clasificatorio se disputarán en el servidor Live, con el parche disponible en el mismo en ese momento.

1.6.2. Asistencia

Todos los jugadores deberán 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 Bo3/Bo5 deben jugarse seguidos, entre mapas habrá 5 minutos como máximo de descanso tras finalizar la partida.

1.6.3. 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.

1.6.4. 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 invocador no sea aceptado para que lo modifique.

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

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

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

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

1.6.5. 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.

1.6.6. 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.

1.6.7. Funcionamiento de la selección de lado

El equipo con mayor seeding tendrá la opción de elegir el lado en el que desea jugar en el primer mapa, esta decisión debe realizarse el día antes del partido a las 22:00h al igual que la alineación titular a arbitros.lol@lvp.es, a esa misma hora la selección de lado será comunicada al rival. En caso de no enviarse la decisión del lado, se tomará por defecto el lado azul para el equipo con mayor seeding.

1.6.8. 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

1.6.9. Uso de las pausas/desconexiones

Si se produce una desconexión de uno o varios jugadores se deberá pausar el partido. Si la desconexión se produce intencionadamente por la acción de un

jugador, su equipo perderá el partido. La LVP podrá declarar vencedor al equipo rival cuando se demuestre que hubo una desconexión voluntaria de un jugador, aun cuando este hecho se conozca una vez finalizado el partido.

Cada equipo tiene 5 minutos de pausa en cada mapa. En el caso de que se supere los 5 minutos el partido deberá continuar si el árbitro lo indica.

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

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

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.

1.6.10. Colocación, placeholder y picks/bans

Al entrar a la partida los jugadores deben colocarse correctamente por orden de Top, Jungla, Mid, Adc, Support.

Cada jugador deberá compartir su pantalla en la fase de picks y bans con el árbitro de la partida a través de la plataforma Jitsi, en caso de no hacerlo no podrá realizar reclamaciones en caso de error en su pick por la causa que sea.

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

1.6.11. Espectadores en partida

Solo está permitido que los 5 jugadores alineados estén dentro de la sala de partido.

1.6.12. Parches de juego

Los parches en los que se disputarán las diferentes fases de la Iberian Cup 2020 son los siguientes:

- **Clasificatorio Online:** 10.20
- **Fase de grupos y Fase de Eliminación:** 10.21
- **Cuartos de final, Semifinales y Final:** 10.22

Cualquier modificación de este calendario de parches de juego será notificada a los equipos con suficiente anticipación.

1.6.13. Campeones baneados

Un campeón que haya salido recientemente o haya sido modificado por completo, estará baneado durante la siguiente jornada de competición. La LVP podrá prohibir un campeón en caso de que éste sufra problemas/bugs, avisando previamente a todos los equipos en el menor tiempo posible.

1.6.14. Skins

Todas las skins estarán disponibles excepto si en algún momento puntual de la temporada se avisa de que una skin no puede jugarse puesto que provoque un bug visual en el juego.

1.6.15. Normativa del TeamSpeak y comunicación de jugadores

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.
- Los jugadores una vez acabada la fase de picks y bans, no podrán recibir ninguna información por una persona externa hasta la finalización del partido.

1.6.16. 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.

1.6.17. Prohibición de streaming

Los jugadores titulares, suplentes y entrenadores no podrán realizar stream en horario de emisión de la Iberian Cup.

No se podrá realizar stream de LoL desde un canal del equipo mientras haya emisión de la Iberian Cup o competiciones oficiales de LoL organizadas por LVP.

1.6.18. Cesión de derechos de imagen

Los equipos que participan en la Iberian Cup 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 Iberian Cup, 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. El resto deberán tener siempre disponibilidad de entrevista mediante voz.

Durante la competición se realizarán contenido entorno a los jugadores, dichos contenido pueden incluir entrevistas a los mismos, que **deben ser contestadas de manera obligatoria** en un máximo de cuarenta y ocho (48) horas desde que se les envían las preguntas.

1.6.19. Victoria por causas externas

En el caso extremo de que ocurra un imprevisto técnico y no se pueda continuar jugando, un árbitro podrá conceder la victoria a un equipo en caso de que determine que un equipo no puede evitar la derrota con una certeza razonable. Los siguientes criterios pueden ser utilizados para tomar la decisión:

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

- Situación de victoria. En el momento de la pausa, el árbitro considera que el resultado de la partida no puede ser otro que la victoria de uno de los equipos.

1.6.20. 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.

1.7. 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 Iberian Cup 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. 8000€
2. 6000 €
3. 3000 €
4. 3000 €

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 temporada 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 Iberian Cup, todos sus partidos quedarán como perdidos y se sumarán los puntos a los demás equipos.

4. Árbitro

4.1. 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.

4.2. 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.

4.3. 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. Normativa General

5.1. Patrocinios

Un equipo de la Iberian Cup 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 apuestas por dinero real:** Cualquier web que ayuda o incita a las apuestas en eventos deportivos, en eventos de eSports y/o permite apostar en juegos de casino, incluido el poker.
- **Webs de sustancias ilegales.**
- **Bebidas alcohólicas,** independientemente de su graduación, así como otros productos o sustancias la venta y uso de los cuales esté regulada por ley.
- **Cualquier “Publisher” o desarrollador de videojuegos.**
- **Productos farmacéuticos que requieran prescripción médica.**
- **Webs de venta de skins, cuentas o elobosting,** 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 Riot.
- **Venta de armas o munición.**
- **Pornografía o productos eróticos.**
- **Tabaco y productos relacionados con éste.**

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

5.2. 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

5.3. Aceptación de documento

Todos los jugadores y equipos que disputen la Iberian Cup, aceptarán automáticamente todo lo expuesto en este reglamento

5.4. Apuestas

Cualquier miembro de un equipo no puede participar en apuestas sobre la Iberian Cup, sea cual sea la plataforma..

5.5. Lista de Sanciones

Consulta el Drive con las sanciones de esta temporada. [Sanciones](#).

5.6. Lista de Sancionados

Consulta el Drive con los sancionados de la Iberian Cup. [Sancionados](#)

5.7. Alineaciones titulares

Consulta el Drive con las alineaciones de cada jornada. [Alineaciones](#).