



REGLAMENTO IBERIAN CUP LEAGUE OF LEGENDS

LVP, Liga de Videojuegos Profesional

REGLAMENTO OFICIAL

Temporada 2023



1. Estructura general de la Iberian Cup	5
1.1. Formato del torneo	5
1.1.1. Participantes	5
1.1.2. Torneo clasificatorio	5
1.2. Fase Final	5
1.2.1. Formato	5
1.2.2. Formato de Enfrentamiento	7
1.2.3. Plantillas	8
1.2.4. Alineaciones	9
1.3. Normativa de inscripción de jugadores	10
1.3.1. Sanciones de Riot Games	10
1.3.2. Participación de los equipos en Iberian Cup	10
1.3.3. Cierre de inscripción de jugadores	10
1.4. Normativa de partidos	11
1.4.1. Servidor de juego	11
1.4.2. Acceso a la sala de juego	11
1.4.3. Asistencia	11
1.4.4. Cambio en los horarios	11
1.4.5. Nombre dentro de juego	12
1.4.6. Amonestación por retraso	12
1.4.7. Incomparecencia en los partidos.	12
1.4.8. Funcionamiento de la selección de lado	13
1.4.9. Reprogramación de partidos por causa mayor	13
1.4.10. Uso de las pausas/desconexiones	13
1.4.11. Reprogramación de partidos por causa mayor	14
1.4.12. Colocación, placeholder y picks/bans	14
1.4.13. Espectadores en partida	14
1.4.15. Espectadores en partida	14
1.4.16. Campeones baneados	14
1.4.17. Skins	14
1.4.18. Normativa del TeamSpeak y comunicación de jugadores	15
1.4.19. Comprobación de identidades	15
1.4.20. Prohibición de streaming	15
1.4.21. Regulación Co-Streaming	15
1.4.22. Cesión de derechos de imagen	16

1.4.23.	Victoria por causas externas	16
1.4.24.	Cambio de calendario	17
1.4.25.	Entrenadores y staff	17
1.5.	Código de conducta	17
2.	Premios	18
2.1.	Distribución de premios.	18
2.2.	Retenciones fiscales.	18
3.	Equipos	18
3.1.	Cambio de logos o grafismos.	18
3.2.	Abandono de jugadores	19
3.3.	Asesoramiento	19
3.4.	Plantillas o documentos no entregados	19
3.5.	Pagos a los equipos	19
1.2		19
3.6.	Guía de vestimenta	19
3.7.	Expulsión de un equipo	20
4.	Reglamentación en partidos presenciales	20
4.1.	Protocolo de uniforme	20
4.2.	Entrenadores	21
4.3.	Configuración de la cuenta	21
4.4.	Durante las pausas	21
4.5.	Desconexión durante un Partido.	22
4.6.	Fase de Picks y Bans	22
4.7.	White Noise	22
4.8.	Periféricos y Hardware	23
4.9.	Descargas	23
4.10.	Redes Sociales	23
4.11.	Escenario	23
5.	Árbitro	25
5.1.	Autoridad del árbitro	25
5.2.	Decisiones del árbitro	25
5.3.	Medidas disciplinarias	25
6.	Normativa General	26
6.1.	Patrocinios	26
6.2.	Derecho de modificación	26
6.3.	Aceptación de documento	26

6.4.	Apuestas	26
6.5.	Lista de Sanciones	26
6.6.	Lista de Sancionados	28
6.7.	Alineaciones titulares	26

1. Estructura general de la Iberian Cup

1.1. Formato del torneo

La Iberian Cup tendrá un total de 32 equipos y se disputará en un Single Elimination Bracket.

1.1.1. Participantes

Nueve (9) equipos participantes en el split de verano de la temporada 2023 de la Superliga, seis (6) equipos participantes en el Split de verano de la temporada 2023 de la Superliga Segunda El Corte Inglés, ocho (8) equipos de la LPLOL, y cuatro (4) equipos del Circuito Tormenta.

Además, se organizará un Torneo Clasificatorio, cuyos cinco mejores clasificados obtendrán plaza en Iberian Cup. La LVP se reserva el derecho de invitar equipos participantes a la competición. En este caso, ocuparían el seeding de los clasificados por el clasificatorio abierto.

En el caso de cancelar su participación en la competición un equipo de Superliga o de LPLOL, su lugar será ocupado por el siguiente mejor clasificado del Clasificatorio Abierto. En ese caso, los seedings serían reordenados.

1.1.2. Torneo clasificatorio

Se realizará un torneo online en la plataforma ArenaGG, disputándose entre el 25 y 29 de septiembre 2023. Los tres mejores clasificados obtendrán plaza en Iberian Cup. Además, en el caso de cancelar la participación en el torneo uno de los equipos de Superliga o de la LPLOL, el siguiente mejor clasificado en el torneo clasificatorio ocuparía su lugar, aunque no su seeding.

Todos los partidos de este torneo seguirán la normativa de partidos estipulada en la web de la competición en ArenaGG.

1.2. Fase Final

1.2.1. Formato

Los 32 equipos serán encuadrados en un bracket de simple eliminación y distribuidos por su desempeño en la temporada 2023.

Según el tier de la competición y los puntos de temporada, el seeding para este torneo se distribuye de la siguiente forma:

Seed	Equipo	Notas
1	Movistar Riders	Orden Superliga Verano
2	KOI	Orden Superliga Verano
3	Giants	Orden Superliga Verano
4	Los Heretics	Orden Superliga Verano
5	Barça Esports	Orden Superliga Verano
6	Rebels	Orden Superliga Verano
7	UCAM	Orden Superliga Verano
8	FnaticTQ	Orden Superliga Verano
9	Guasones	Orden Superliga Verano
10	GTZ	Campéon LPLOL
11	White Dragons	Finalista LPLOL
12	CASE	Campeón SL2
13	Wizards	Finalista SL2
14	Odivelas Sports Club	Playoffs LPLOL
15	For The Win	Playoffs LPLOL
16	Villarreal QLASH	Playoffs SL2
17	ZETA	Playoffs SL2
18	BWE Esports	No POs LPLOL
19	EGN Esports	No POs LPLOL
20	Keypulse Esports	No POs LPLOL
21	Boavista FC	No POs LPLOL
22	Xoldiers	No POs SL2
23	Ramboot	No POs SL2
24	ECORP	Orden CT
25	Kawaii Kiwis	Orden CT
26	Heracles Gaming	Orden CT
27	Stormbringers	Orden CT
28	Quali 1	Primer clasificado
29	Quali 2	Segundo clasificado
30	Quali 3	Tercer clasificado
31	Quali 4	Cuarto Puesto
32	Quali 5	Quinto Puesto

Atendiendo a este seeding, los equipos se encuadran en el bracket de la siguiente manera:



IMPORTANTE: En el caso de cancelar su participación en la competición un equipo de Superliga o de LPLOL, su lugar será ocupado por el siguiente mejor clasificado del Clasificatorio Abierto. En ese caso, los seedings serían reordenados.

1.2.2. Formato de Enfrentamiento

Todos los enfrentamientos se disputarán al mejor de 3 partidas (Bo3), excepto semifinales y final que se disputarán al mejor de 5 partidas (Bo5). Se jugará con un formato de draft Fearless, explicado a continuación:

El desarrollo de los mejores de 3 (Bo3) será el siguiente:

- **Mapa 1:** Todos los campeones disponibles al inicio de la fase de selección de campeones, salvo los restringidos por el punto 1.4.16
- **Mapa 2:** El equipo A no podrá seleccionar los campeones que el equipo A haya seleccionado durante el Mapa 1. El equipo B no podrá seleccionar los campeones que el equipo B haya seleccionado en el Mapa 1.

- **Mapa 3:** El equipo A no podrá seleccionar los campeones que el equipo A haya seleccionado en los Mapas 1 y 2. El equipo B no podrá seleccionar los campeones que el equipo B haya seleccionado en los Mapas 1 y 2.

El desarrollo de los mejores de 5 (Bo5) será el siguiente:

- **Mapa 1:** Todos los campeones disponibles al inicio de la fase de selección de campeones, salvo los restringidos por el punto 1.4.16
- **Mapa 2:** El equipo A no podrá seleccionar los campeones que el equipo A haya seleccionado durante el Mapa 1. El equipo B no podrá seleccionar los campeones que el equipo B haya seleccionado en el Mapa 1.
- **Mapa 3:** El equipo A no podrá seleccionar los campeones que el equipo A haya seleccionado en los Mapas 1 y 2. El equipo B no podrá seleccionar los campeones que el equipo B haya seleccionado en los Mapas 1 y 2.
- **Mapa 4:** El equipo A no podrá seleccionar los campeones que el equipo A haya seleccionado en los Mapas 1, 2 y 3. El equipo B no podrá seleccionar los campeones que el equipo B haya seleccionado en los Mapas 1, 2 y 3.
- **Mapa 5:** La partida se jugará en el modo "A Ciegas" con todos los campeones disponibles, salvo los restringidos por el punto 1.4.16.

1.2.3. 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 tendrán que 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 Superliga y Superliga Segunda en la competición es de 5 jugadores y un entrenador y los clubes de Superliga y Superliga Segunda deberán cumplir los siguientes requisitos:

- Todos los jugadores han de ser mínimo Diamante 3 en la temporada actual o en la anterior, en caso contrario no podrán ser inscritos en la plantilla.
- La plantilla completa debe estar conformada, como mínimo por tres (3) LTR España y, el equipo titular en un partido, por un mínimo de dos (2) LTR España.

Para que un jugador pueda considerarse LTR España debe de cumplir, al menos, uno (1) de los siguientes tres (3) requisitos:

- 1. Haber jugado los dos (2) de los 3 últimos splits en la Superliga o en la Superliga Segunda División .*
 - 2. Haber residido en España, al menos, treinta y seis (36) de los últimos sesenta (60) meses.*
 - 3. Haber residido en España, al menos, treinta y seis (36) meses después de cumplir los trece (13) años de edad.*
- Esto en ningún caso eximirá al equipo de tener a cinco (5) jugadores en cualquier evento presencial, **el club está obligado a llevar a los cinco (5) jugadores mínimos requeridos.**

1.2.4. 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 a Bo3 o Bo5 que formen parte de la plantilla, sin más limitaciones que las relativas a la alineación de extranjeros y las definidas en el reglamento ERL y avisando con 3 minutos como máximo tras la explosión del nexo.

El manager o entrenador debe avisar en caso de modificación de la alineación titular como mínimo a las 18:00h del día antes de un partido oficial y todas las alineaciones serán públicas a las 13:00h del día del partido oficial [en el documento de alineaciones](#). En caso de no avisar la alineación para el próximo partido, se usará la de la jornada anterior. Esta notificación se realizará vía email a arbitros.lol@lvp.global, salvo indicación de la LVP en otro sentido.

1.3. Normativa de inscripción de jugadores

1.3.1. 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.

1.3.2. Participación de los equipos en Iberian Cup

Los equipos participantes en los clasificatorios no pueden tener más de un equipo bajo la misma organización.

1.3.3. Cierre de inscripción de jugadores

El 20 de septiembre de 2023 a las 23:59h 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.

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.

1.4. Normativa de partidos

1.4.1. Servidor de juego

Todos los partidos de la Fase Final, se jugarán en el servidor de torneos, con el parche establecido en el punto 1.5.14.

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

1.4.2. Acceso a la sala de juego

Los equipos deberán entrar a la sala que indique el árbitro por Teamspeak.

1.4.3. 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 y los jugadores deberán entrar a la misma partida.

1.4.4. Cambio en los horarios

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

1.4.5. Nombre dentro del 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 si el nombre de invocador no es aceptado para modificarlo.

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.

Si no cumplen estos puntos, se podrá sancionar al equipo o jugador.

1.4.6. 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.

1.4.7. 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.

1.4.8. 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 18:00h al igual que la alineación titular a arbitros.lol@lvp.global o a través del Discord de la competición. A esa misma hora la selección de lado será comunicada al rival y publicada [en el documento de alineaciones](#). En caso de no enviarse la decisión del lado, se tomará por defecto el lado azul para el equipo con mayor seeding.

Durante las eliminatorias Bo3 y Bo5, la elección de lado en el primer mapa corresponderá al equipo con mayor seeding. La elección de lado en los mapas posteriores corresponderá al equipo que haya perdido el mapa anterior.

1.4.9. 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

1.4.10. 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.

1.4.11. 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. 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.

1.4.13. Espectadores en partida

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

1.4.14. Parches de juego

Consultad los parches en los que se jugará la competición [en este documento](#).

1.4.15. Espectadores en partida

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

1.4.16. Campeones baneados

Las "buglists" transmitidas por el Tournament Organizer determinarán si existe campeones deshabilitados.

1.4.17. 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.

1.4.18. 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.

1.4.19. 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.

1.4.20. 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.

1.4.21. Regulación Co-Streaming

Los clubs podrán realizar stream de sus partidos en el canal oficial del club, asignado y aprobado previamente por la LVP. LVP producirá una señal “CleanFeed” para los equipos que incluirá la transmisión de la Superliga sin la voz de los locutores.

Los equipos no podrán monetizar en el streaming (Pre-rolls, ads, etc). Si se podrá mostrar los sponsors del equipo mientras no se esté en partida (15 min antes y después del partido). Durante el juego, los equipos tendrán un espacio disponible para incluir una cámara para mostrar las reacciones del equipo, sin tapar los patrocinadores de LVP.

Los equipos no podrán tapar ningún tipo de sponsor o logos de LVP, además deberán compartir con LVP sus planes de transmisión, incluyendo la presencia de patrocinadores y talentos.

Los equipos podrán iniciar stream 15 minutos antes de su partido y 15 minutos después de su partido desde la explosión del nexo.

Los equipos deberán realizar raid al acabar el partido al canal de la LVP.

Los equipos tendrán que reportar las métricas en el documento asignado por la LVP en las próximas 24 horas desde la finalización de su partido.

La herramienta de costreaming no estará disponible para la final de Iberian Cup.

1.4.22. 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.

1.4.23. 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 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 nexo. 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.

1.4.24. 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.

1.4.25. Entrenadores y staff

Los entrenadores y otro personal de staff del club tan solo podrán dar indicaciones a los jugadores hasta el final de la fase de selección de campeones.

Una vez finalizada esta fase, tan solo los jugadores permanecerán en la sala/habitación de juego, a no ser que cuente con la autorización del árbitro.

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 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 2023, 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. Guía de vestimenta

Todos los clubs de LVP deben seguir las siguientes instrucciones en sus equipaciones:

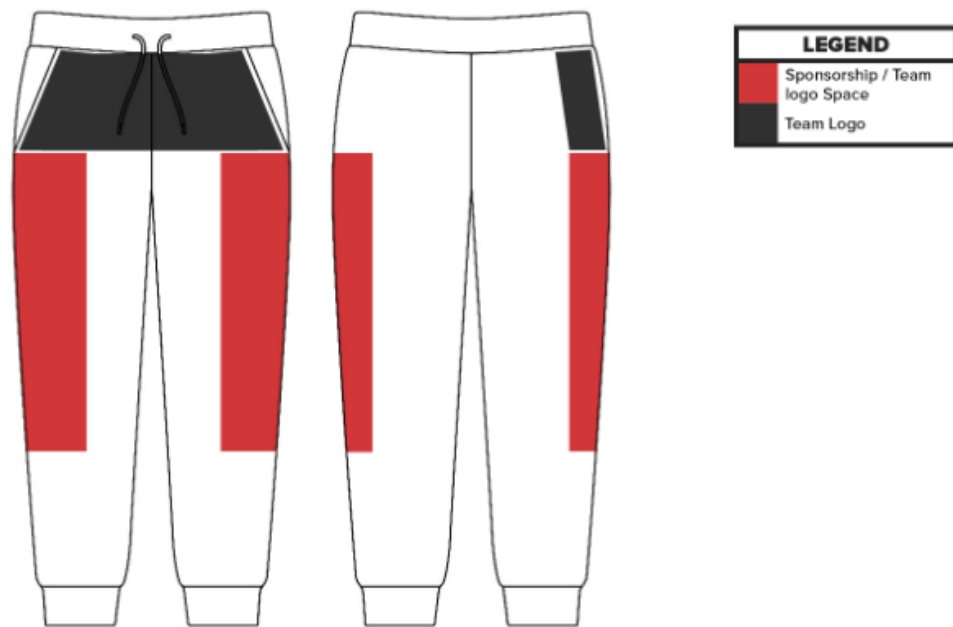
Rojo – Sitio de sponsor

Negro – Logo y Branding

Leyenda:

- **Team Logo:** Debe estar en el lado izquierdo. La dimensión debe ser de 5" o más
- **Sponsor Logo:** No más de 2 logos de sponsors pueden ocupar la parte frontal de la camiseta. Los demás huecos están indicados en la imagen.
- **Player name:** Debe ser mayor de 5"





Los logos de sponsors pueden colocarse en las zonas marcadas en rojo como hombros, mangas, pecho.. también **es obligatorio colocar el logo de LVP en la manga derecha** como indica [este documento](#)

3.7. 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. 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/oscuero (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 hasta por 2 entrenadores en la fase de picks y bans, una vez finalizada los entrenadores deberán abandonar el escenario. Los entrenadores están sujetos al mismo código de conducta que los jugadores.

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

- Hablar con los jugadores hasta que termine la fase de picks y bans.
- 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:

- Dar información estratégica del rival a sus jugadores durante el transcurso del mapa.
- Realizar fotografías o grabar videos dentro de la arena de juego.

4.3. Configuración de la cuenta

Los jugadores deberán configurar su ordenador y cuenta de juego junto a las runas antes de empezar su partido.

4.4. Durante las pausas

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

4.5. Desconexión durante un Partido.

Si se produce una desconexión de uno o varios jugadores se parará la partida hasta que el jugador vuelva a jugar en perfectas condiciones.

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.

4.6. Fase de Picks y Bans

Los picks y bans empezarán con la orden de un árbitro. En caso de empezar sin el consentimiento de un árbitro, éste podrá reiniciar la partida. Los picks y bans hechos hasta el momento no serán válidos, y en el reinicio no será obligatorio repetir los picks y bans hechos hasta el momento.

En caso de un error/bug del cliente a la hora de pickear, se deberá notificar al árbitro con antelación antes de que pase el turno actual y el árbitro podrá tomar la decisión de reiniciar la fase desde ese momento.

La interrupción de picks y bans de forma intencionada y sin notificar a los árbitros será sancionado. Cualquier actividad que se haga una vez se hayan interrumpido los picks y bans aumentará la sanción posible. Salirse de picks y bans sin la aceptación del árbitro contará también como si no se hubiera notificado y se aplicarán las sanciones correspondientes a este hecho.

El jugador debe asegurarse de tener bien las runas seleccionadas antes del inicio de la partida. Una vez iniciada la partida, no se podrá reiniciar por problemas con las runas.

Los hechizos de invocador y los campeones deberán estar cambiados y puestos de forma correcta antes de que el contador final llegue a 20 segundos. Cualquier cambio que se haga después será sancionado.

Los entrenadores deberán abandonar la zona de juego y regresar al backstage una vez finalice el contador final. Para ello, antes deberán saludar al entrenador rival.

4.7. 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.

4.8. 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 (opcional), teclados*, ratones* y alfombrillas.**

*** En caso de utilizar un teclado o ratón inalámbrico, se deberá llevar el cable para enchufarlo al ordenador debido a que puede causar problemas de radiofrecuencia y no funcionar correctamente.**

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

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 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.

6. Normativa General

6.1. Patrocinios

Consultar Anexo K del [ERL Rulebook](#).

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 Iberian Cup, aceptarán automáticamente todo lo expuesto en este reglamento

6.4. Apuestas

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

6.5. Lista de Sanciones

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

6.6. Alineaciones titulares

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

6.8. Normativa ERL de Riot

La Iberian Cup se encuentra dentro del marco del circuito ERL de Riot Games. Por lo tanto, la competición se encuentra bajo la regulación [OFFICIAL ERL RULEBOOK](#).