



Crossfire Cup Mediamarkt e Intel

LVP, Liga de Videojuegos Profesional

REGLAMENTO OFICIAL

Temporada 2022



1. Estructura general de Crossfire Cup 2022 Mediamarkt e Intel

4

1.1.	Formato general de la competición	4
1.1.1.	Plantillas	4
1.1.2.	Alineaciones	6
1.2.	Fase de grupos	7
1.2.1.	Formato	7
1.2.2.	Distribución de equipos	7
1.2.3.	Sistema de clasificación	7
1.3.	Finales	8
1.3.1.	Formato	8
1.3.2.	Vetos	8
1.4.	Normativa de inscripción de jugadores	8
1.4.1.	Sanciones de Riot Games (Vanguard)	8
1.4.2.	Ventana de inscripción de jugadores a la liga.	8
1.5.	Normativa de partidos	10
1.5.1.	Servidor de juego	10
1.5.2.	Acceso a la sala de juego	10
1.5.3.	Asistencia	10
1.5.4.	Cambio en los horarios	11
1.5.5.	Nombre dentro de juego	11
1.5.6.	Amonestación por retraso	11
1.5.7.	Incomparecencia en los partidos.	12
1.5.8.	Funcionamiento del veto.	12
1.5.9.	Lista de agentes previo al mapa	13
1.5.10.	Uso de las pausas/desconexiones	13
1.5.11.	Reprogramación de partidos por causa mayor	14
1.5.12.	Espectadores en partida	14
1.5.13.	Skins de armas	14
1.5.14.	Normativa del TeamSpeak	14
1.5.15.	Comprobación de identidades	15
1.5.16.	Prohibición de streaming	15
1.5.17.	Regulación Co-Streaming	15
1.5.18.	Cesión de derechos de imagen	15
1.5.19.	Cambio de calendario	16
1.5.20.	Entrenadores en partida	16

1.6.	Código de conducta	16
2.	Equipos	17
2.1.	Cambio de logos o grafismos.	17
2.2.	Abandono de jugadores	17
2.3.	Asesoramiento	17
2.4.	Plantillas o documentos no entregados	17
2.5.	Pagos a los equipos.	17
2.6.	Guía de vestimenta.	18
2.7.	Expulsión de un equipo	19
3.	Reglamentación en partidos presenciales	19
3.1.	Protocolo de uniforme	19
3.2.	Entrenadores	19
3.3.	Configuración de la cuenta	20
3.4.	Durante las pausas	20
3.5.	Desconexión durante el partido	20
3.6.	White Noise	20
3.7.	Periféricos y hardware	20
3.8.	Descargas	20
3.9.	Redes sociales	20
3.10.	Escenario	21
4.	Árbitro	22
4.1.	Autoridad del árbitro	22
4.2.	Decisiones del árbitro	22
4.3.	Medidas disciplinarias	22
4.4.	Interferencia externa en presenciales	22
5.	Normativa General	23
5.1.	Patrocinios	23
5.2.	Derecho de modificación	24
5.3.	Aceptación de documento	24
5.4.	Apuestas	24
5.5.	Lista de Sanciones	24
5.6.	Lista de Sancionados	24
5.7.	Alineaciones titulares	24
5.8.	Reglamento VALORANT Regional League	24

1. Estructura general de Crossfire Cup 2022 Mediamarkt e Intel

1.1. Formato general de la competición

La crossfire Cup estará compuesta por dos fases:

Primera Fase formada por **dieciséis (16) equipos**, los 10 equipos de la VALORANT Regional League Spain: Rising Mediamarkt e Intel, junto a los dos mejores equipos de los circuitos amateurs de España, Italia y Portugal.

Segunda Fase formada por **ocho (8) equipos**, estará compuesta por los dos mejores equipos de cada grupo.

1.1.1. Plantillas

Todos los equipos estarán obligados a tener cinco (5) jugadores al inicio de la temporada y un entrenador. Es posible tener hasta **ocho (8) jugadores por equipo** (el entrenador no podrá formar parte de los jugadores y no podrá jugar partidos). Los jugadores deben tener como **mínimo dieciséis (16) años cumplidos para poder ser inscritos en la plantilla**.

Para cumplir la normativa de tener dos LTR en plantilla, **se recomienda al menos tener un suplente** y que este cumpla con la normativa de LTR.

Todos los jugadores deben tener un rango igual o superior a "Immortal 1" en el momento de la inscripción o en Acto anterior para poder ser inscrito.

Los jugadores inscritos en la plantilla del equipo deben tener un contrato laboral vigente con la entidad titular de la licencia con la que compete el equipo y estar dados de alta en la seguridad social.

La alineación titular deberá constar siempre con un mínimo de un jugador LTR (España, Portugal, Italia, Andorra, Malta, San Marino y Ciudad del Vaticano). Para ser considerado LTR debe cumplir:

- *El jugador ha residido legalmente en uno de los países del área competitiva de la VRL (España, Portugal, Italia, Andorra, Malta, San Marino y Ciudad del Vaticano) al menos, treinta y seis (36) de los últimos sesenta (60) meses.*
- *El jugador ha residido legalmente en uno de los países del área competitiva de la VRL (España, Portugal, Italia, Andorra, Malta, San Marino y Ciudad del Vaticano) al menos, treinta y seis (36) después de cumplir los 13 años.*

Un jugador solo puede reclamar el estado LTR para la región VALORANT Regional League en la que está participando actualmente y solo puede ser LTR de una VALORANT Regional League a la vez. Al unirse a otra VALORANT Regional League, el jugador deberá demostrar su estatus LTR para el VALORANT Regional League respectivo o convertirse en No Representativo.

Para que un jugador cuente como jugador EMEA, debe haber residido legalmente durante al menos los 6 últimos meses en una de las siguientes regiones:

Afghanistan, Albania, Algeria, Andorra, Armenia, Austria, Azerbaijan, Bahrain, Bangladesh, Belarus, Belgium, Bosnia And Herzegovina, Bulgaria, Croatia, Cyprus, Czech Republic, Denmark, Djibouti, Egypt, Estonia, Finland, France, Georgia, Germany, Greece, Hungary, Iceland, India, Iraq, Ireland, Israel, Italy, Jordan, Kazakhstan, Kosovo, Kuwait, Kyrgyzstan, Latvia, Lebanon, Libya, Liechtenstein, Lithuania, Luxembourg, Macedonia, Malta, Mauritania, Moldova, Monaco, Montenegro, Morocco, Nepal And Maldives, Netherlands, Norway, Oman, Pakistan, Palestine (Un Observer State), Poland, Portugal, Qatar, Romania, Russia, San Marino, Saudi Arabia, Serbia, Slovakia, Slovenia, Somalia, Spain, Sri Lanka, Sudan, Sweden, Switzerland, Syria, Tajikistan, Tunisia, Turkey, Turkmenistan, Ukraine, United Arab Emirates, United Kingdom (Uk), Uzbekistan, Vatican City (Holy See), Western Sahara (Sahrawi Arab Democratic Republic), Yemen.

Como mínimo se debe tener en plantilla 2 LTR y 4 Residentes en EMEA (el LTR cuenta como residente de EMEA).

Todos los jugadores deberán ser residentes en la región EMEA dentro de la plantilla activa.

1.1.2. 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 a Bo3 o Bo5 que formen parte de la plantilla, sin más limitaciones que las relativas a la alineación de extranjeros y avisando con 3 minutos como máximo tras la finalización del mapa.

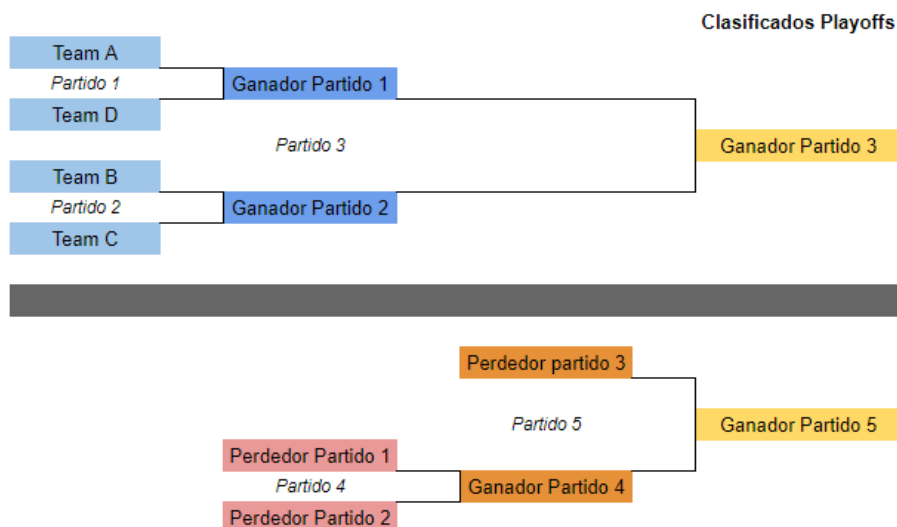
En caso de que un jugador se desconecte durante un mapa y no pueda volver en el tiempo de pausa, el equipo podrá sustituirlo por otro jugador de su plantilla mientras cumpla la normativa de la alineación titular en un plazo de 10 minutos como máximo.

El manager o entrenador debe avisar en caso de modificación de la alineación titular como mínimo a las 20:00h del día antes de un partido oficial y **todas las alineaciones serán públicas a las 13:00h del día del partido oficial**, en caso de no avisar la alineación para el próximo partido será la usada en la jornada anterior. Esta notificación se realizará vía email a arbitros.valorant@lvp.global, salvo indicación de la LVP en otro sentido.

1.2. Fase de grupos

1.2.1. 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**.



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

El equipo que tiene mayor seeding en la fase de grupos será el encargado de elegir si empieza él o su rival el veto.

1.2.2. Distribución de equipos

Se realizará un sorteo con los siguientes bombos.

Bombo A	Bombo B	Bombo C	Bombo D
Case Esports	Movistar Riders	KPI Gaming	1º VRC Italy
UCAM Tokiers	Team Queso	1º VRC Spain	2º VRC Italy
Giants	Heretics	2º VRC Spain	1º VRC Portugal
Rebels Gaming	KOI	3º VRC Spain	2º VRC Portugal

1.2.3. 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.

1.3. Finales

1.3.1. Formato

Ocho (8) equipos se enfrentarán en un bracket simple. Toda esta fase se jugará al mejor de **cinco (5) mapas**.

1.3.2. Distribución de equipos

Se realizará mediante un sorteo, donde cada primero de grupo será cabeza de serie y no se podrá enfrentar con el equipo de su mismo grupo

1.3.3. Vetos

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

1.4. Normativa de inscripción de jugadores

1.4.1. Sanciones de Riot Games (Vanguard)

Antes de iniciar cada periodo y durante los mismos, se aplicarán sanciones a los jugadores que incumplan el código de conducta del VALORANT.

- 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 conducta dentro del juego, en caso de que incumpla, los equipos afectados serán advertidos y el jugador podrá ser cambiado en un plazo de 24 horas desde que se comunique.

1.4.2. Ventana de inscripción de jugadores a la liga.

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

- **Pretemporada:** Para la Crossfire Cup, el plazo límite para comunicar las incorporaciones a la plantilla que competirá en

LVP es el **16 de septiembre de 2022 a las 17:00h.**

Documentación a entregar: Los equipos deberán entregar toda la documentación de los jugadores inscritos en la plantilla en el momento 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.
- 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.

- **Incorporación por un jugador inscrito en una liga superior.**

El equipo tendrá derecho a incorporar a un nuevo jugador a fin de sustituir a un jugador por haber sido fichado por una liga superior oficial de Riot Games. Este cambio no gastará una incorporación de los regulados en el periodo actual.

Una vez el equipo envíe la documentación necesaria requerida por la LVP para dar de baja al jugador saliente, el equipo tendrá un plazo de 2 semanas para presentar la documentación necesaria para inscribir al nuevo jugador, y, éste podrá comenzar a jugar en el equipo siempre que se cumplan los puntos descritos en las incorporaciones reguladas a la plantilla.

- **Entrenadores.**

Podrán ser cambiados en cualquier momento durante la Crossfire Cup, pero están sujetos a seguir el mismo protocolo de incorporaciones a la plantilla y deberá firmarse con otro entrenador en un plazo de dos (2) semanas desde la fecha en que se comunique la destitución del anterior.

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 incorporaciones de jugadores, la LVP podrá hacer públicos todos los jugadores de las plantillas.

1.5. Normativa de partidos

1.5.1. Servidor de juego

Todos los partidos disputados en competiciones online se jugarán en el servidor de torneos de Riot Games. Los jugadores deberán acceder a la sala creada por el árbitro del encuentro. La localización de este será elección del árbitro, el cual será el que más equidistantes posible esté de ambos equipos (siempre que sea posible).

- **Actualizaciones**

Crossfire Cup 2022 Mediamarkt e Intel se jugará con la última versión del juego disponible. Se compartirá un calendario de parches donde vendrá la versión a jugar en cada jornada.

- **Mapa nuevo**

Los mapas nuevos serán bloqueados cuatro semanas desde su lanzamiento.

- **Agente nuevo**

Los agentes nuevos serán bloqueados dos semanas desde su lanzamiento.

- **Restricciones adicionales**

Por parte de Riot Games o LVP se pueden añadir restricciones adicionales (Ej: Deshabilitar agente o armas) para que estas no causen errores durante los partidos.

1.5.2. Acceso a la sala de juego

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

1.5.3. Asistencia

Los jugadores deberán estar disponibles **30 minutos** antes de la hora prevista para su partido y dentro del servidor de Teamspeak. 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.

1.5.4. 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.

1.5.5. 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 RIOT ID no sea aceptado para que lo modifique.

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

El RIOT ID 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.

1.5.6. Amonestación por retraso

Los cinco jugadores deberán estar en el servidor del juego y **TeamSpeak desde el final de la partida anterior programada a su partido**. En el supuesto que, transcurridos 5 minutos de la hora de citación, los cinco jugadores no estén presentes, el equipo recibirá una sanción. El equipo podrá sustituir al jugador o jugadores ausentes por otros miembros de la plantilla, 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.

1.5.7. 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 en caso del primer partido de la jornada o quince (15) minutos a partir del final de la partida anterior de la jornada, 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 otros miembros de la plantilla, 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 la partida.

1.5.8. Funcionamiento del veto.

Los vetos se realizarán minutos antes del partido en el Teamspeak de LVP.

Si un equipo no asiste al veto pasado cinco (5) minutos de la hora establecida, será el otro equipo quien 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, aunque pueden ser añadidos algunos durante el transcurso de la competición:

- Ascent
- Bind
- Heaven
- Pearl
- Icebox
- Breeze
- Fracture

La elección del mapa se hará del siguiente modo:

Mejor de un (1) mapa.

- BAN - Equipo A
- BAN - Equipo B
- BAN - Equipo A
- BAN - Equipo B
- BAN - Equipo A
- PICK - Equipo B
- PICK - El bando lo elegirá el Equipo A.

Mejor de tres (3) mapas.

- BAN - Equipo A elimina un mapa
- BAN - Equipo B elimina un mapa
- PICK - Equipo A - El Bando lo elegirá el Equipo B.
- PICK - Equipo B - El Bando lo elegirá el Equipo A.
- BAN - Equipo A elimina un mapa
- BAN - Equipo B elimina un mapa
- PICK - Equipo B - El Bando lo elegirá el Equipo A

Mejor de cinco (5) mapas.

- BAN - Equipo A elimina un mapa
- BAN - Equipo B elimina un mapa
- PICK - Equipo A - El Bando lo elegirá el Equipo B.
- PICK - Equipo B - El Bando lo elegirá el Equipo A.
- PICK - Equipo A - El Bando lo elegirá el Equipo B.
- PICK - Equipo B - El Bando lo elegirá el Equipo A.
- PICK - Equipo A - El Bando lo elegirá el Equipo B

1.5.9. Lista de agentes previo al mapa

En caso de que el árbitro lo requiera, se deberá de facilitar la lista de agentes antes de iniciar el mapa.

1.5.10. 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.

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 dos pausas tácticas de una duración de sesenta (60) segundos en cada mapa. Dicha pausa se solicitará desde el menú del propio juego activando la pausa en la fase de compra.

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.

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.

1.5.11. 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.

1.5.12. Espectadores en partida

Solo está permitido que los 5 jugadores alineados estén dentro de la sala del partido. Y como espectadores tan solo podrán estar los observers de LVP y el árbitro del partido. Además, podrán estar los entrenadores en el slot correspondiente.

1.5.13. Skins de armas

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.

1.5.14. 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.

1.5.15. 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 implica una sanción.

1.5.16. Prohibición de streaming

Todos los jugadores de la plantilla y entrenador no podrán realizar stream en horario de emisión de la Crossfire Cup 2022 Mediamarkt e Intel.

1.5.17. 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 VRL Spain 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.

1.5.18. Cesión de derechos de imagen

Los equipos que participan en la Crossfire Cup 2022 Mediamarkt e Intel 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 Crossfire Cup 2022 Mediamarkt e Intel, 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 temporada se realizarán contenidos entorno a los jugadores, dichos contenidos 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.

1.5.19. 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 notificará a todos los equipos en la mayor brevedad posible.

El horario de los partidos de la última jornada se colocará una vez finalizada la penúltima jornada de liga.

1.5.20. Entrenadores en partida

El entrenador autorizado que esté en el slot de la partida tan solo podrá dar indicaciones a los jugadores en la selección de Agentes, selección de Mapas, pausas tácticas, cambio de bando durante una partida (Overtime no incluido) y entre mapas.

1.6. 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 Crossfire Cup 2022 Mediamarkt e Intel 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. Equipos

2.1. 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.

2.2. Abandono de jugadores

Si un jugador abandona su equipo unilateralmente durante la copa, el jugador no podrá volver a ser inscrito en el siguiente Split.

2.3. Asesoramiento

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

2.4. 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 ser sancionado según los hechos acaecidos.

2.5. Premios

1º - 4.000€

2º - 3.000€

3º/4º - 1.500€

2.6. Pagos a los equipos.

Los pagos a aquellos equipos que no estén dentro del ecosistema de la LVP, se pagarán a los jugadores individualmente. Los premios se repartirán en partes iguales entre todos los jugadores del equipo que hayan disputado al menos 2 partidos de la competición.

Los jugadores que deberán recibir premio serán los responsables de aportar la información solicitada por la organización para efectuar el pago.

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

2.7. Guía de vestimenta.

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

El club deberá mostrar el logo en la parte del "Chest" de la camiseta y debe ser lo suficientemente grande para que sea visible en la retransmisión. El nombre del jugador se deberá mostrar en la parte de atrás de la camiseta.

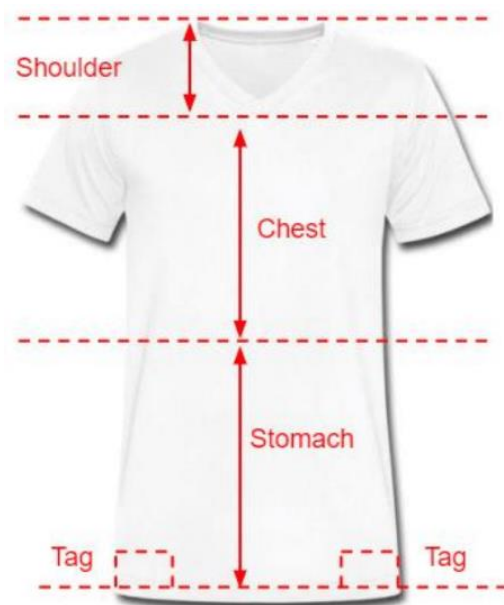
En la parte superior solo puede haber 2 logos de patrocinadores

Cualquier logo que esté dividido por el cuerpo y otras áreas contará para el límite de 2 logos de patrocinadores

Los clubs pueden elegir cómo distribuyen los logos alrededor del área del cuerpo

Cualquier logo requerido por la liga (logo en el brazo de LVP) no contará para este límite.

Adicionalmente, si la ropa muestra una etiqueta en el hueco de "tag" no contará para este límite.



Es obligatorio colocar el logo de LVP en la manga derecha como indica [este documento](#)

2.8. 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.

3. Reglamentación en partidos presenciales

3.1. 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).

3.2. 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 la selección de agentes, selección de mapas, cambio de bando, pausas tácticas y entre mapas.
- 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.

3.3. Configuración de la cuenta

Los jugadores deberán configurar su cuenta con la configuración facilitada a la LVP.

3.4. Durante las pausas

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

3.5. Desconexión durante el 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.

3.6. White Noise

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

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

3.7. Periféricos y hardware

Los 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.

3.8. 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.

3.9. Redes sociales

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

3.10. 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.

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.

4.4. 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.

5. Normativa General

5.1. Patrocinios

Un equipo de la Crossfire Cup 2022 Mediamarkt e Intel 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 eloboosting,** 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 Games.
- **Venta de armas o munición.**
- **Pornografía o productos eróticos.**
- **Tabaco y productos relacionados con éste.**
- **Operadores de Fantasy,** incluidos los daily fantasy
- **Campañas o actos políticos**
- **Organizaciones beneficias que respalden posiciones religiosas o políticas** o que no den buena reputación (por ejemplo, Cruz Roja, Stand-Up to cancer y otras organizaciones benéficas convencionales se consideran acreditadas.)

- **Criptomonedas** o cualquier instrumento financiero o mercado no regulado **deberá ser aprobado por Riot Games y LVP.**

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 Crossfire Cup 2022 Mediamarkt e Intel, aceptarán automáticamente todo lo expuesto en este reglamento

5.4. Apuestas

Cualquier miembro de un equipo no puede participar en apuestas sobre la Crossfire Cup 2022 Mediamarkt e Intel, sea cual sea el sitio web.

5.5. Lista de Sanciones

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

5.6. Lista de Sancionados

Consulta el Drive con las sanciones de Crossfire Cup 2022 Mediamarkt e Intel [Sancionados](#)

5.7. Alineaciones titulares

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

5.8. Reglamento VALORANT Regional League

Este reglamento es complementario al reglamento común de todas las VALORANT Regional Leagues publicado por Riot Games, y cuyos puntos deben ser cumplidos por los participantes de igual forma.

6. Control de Cambios

