



ANEXO I al contrato de licencia de Superliga de LoL

LVP, Liga de Videojuegos Profesional

REGLAMENTO OFICIAL

Temporada 2025 - Periodo de Primavera



Introducción y objetivo

El presente documento establece las reglas de la máxima competición de League of Legends española, la Superliga, que se encuentra dentro del marco de las “EMEA Regional League” o ERL, establecido por Riot Games Limited. Este reglamento es vinculante y de seguimiento obligatorio para todos los Clubes que participen en la competición, así como a todos sus miembros. Este reglamento es paralelo y complementario al reglamento conjunto de las ERL, que se puede encontrar en [este enlace](#).

ÍNDICE

1. Estructura general de Superliga	6
1.1. Ligar regular	6
1.1.1. Formato.....	6
1.1.2. EMEA Masters.....	6
1.1.3. Sistema de clasificación durante la fase regular	7
1.1.4. Formación de la fase del suizo	7
1.1.5. Formación de la fase de playoffs	7
1.1.6. Sistema de clasificación por Split.....	8
1.1.7. Championship Points.....	8
1.1.8. Plantillas	8
1.1.9. Alineaciones.....	9
1.1.10. Alineación indebida.....	9
1.1.11. Criterios de desempate.....	9
1.2.2. Seeding y clasificación	11
1.3. Fase de Promoción y Relegación.....	11
1.3.1. Formato.....	11
1.4. Normativa de inscripción de jugadores.....	12
1.4.1. Periodos de incorporación de jugadores	12
1.4.2. Sanciones de Riot Games	13
1.4.3. Mediaday	14
1.5. Normativa de partidos	14
1.5.1. Servidor de juego	14
1.5.2. Acceso a la sala de juego.....	14
1.5.3. Asistencia.....	14
1.5.4. Cambio en los horarios	15
1.5.5. Rolling Schedule	15
1.5.6. Amonestación por retraso.....	15
1.5.7. Incomparecencia en los partidos	15
1.5.8. Funcionamiento de elección de lado	16
1.5.9. Uso de las pausa y desconexiones.....	16
1.5.10. Reprogramación de partidos por causa mayor	17
1.5.11. Colocación, placeholder y picks y bans.....	17
1.5.12. Espectadores en partida.....	17
1.5.13. Normativa del TeamSpeak.....	17

1.5.14.	Comprobación de identidades.....	18
1.5.15.	Prohibición de streaming	18
1.5.16.	Regulación costreaming.....	18
1.5.17.	Cesión de los derechos de imagen.....	18
1.5.18.	Cambio de calendario	19
1.6.	Código de conducta.....	19
2.	Equipos	19
2.1.	Cambio de logos o grafismos.....	19
2.2.	Envío de videos promocionales para el programa de Superliga	19
2.3.	Asesoramiento.....	19
2.4.	Plantillas o documentos no entregados.....	20
2.5.	Pagos a los equipos.....	20
2.6.	Guía de vestimenta.....	20
2.7.	Expulsión de un equipo.....	20
3.	Reglamentación en partidos presenciales.....	20
3.1.	Protocolo de uniforme	20
3.2.	Entrenadores.....	20
3.3.	Configuración	21
3.4.	Durante las pausas.....	21
3.5.	Desconexión durante el partido	21
3.6.	Fase de picks y bans.....	21
3.7.	White noise.....	22
3.8.	Periféricos y hardware	22
3.9.	Descargas.....	22
3.10.	Redes Sociales	22
3.11.	Escenario.....	22
4.	Arbitraje.....	23
4.1.	Autoridad del árbitro	23
4.2.	Decisiones del árbitro	24
4.3.	Medidas disciplinarias	24
4.4.	Interferencia externa en presenciales.....	24
5.	Normativa General	25
5.1.	Derecho de modificación.....	25
5.2.	Aceptación de documento	25
5.3.	Apuestas.....	25
5.4.	Tabla de sanciones	25

5.5.	Lista de sancionados	25
5.6.	Alineaciones titulares	25

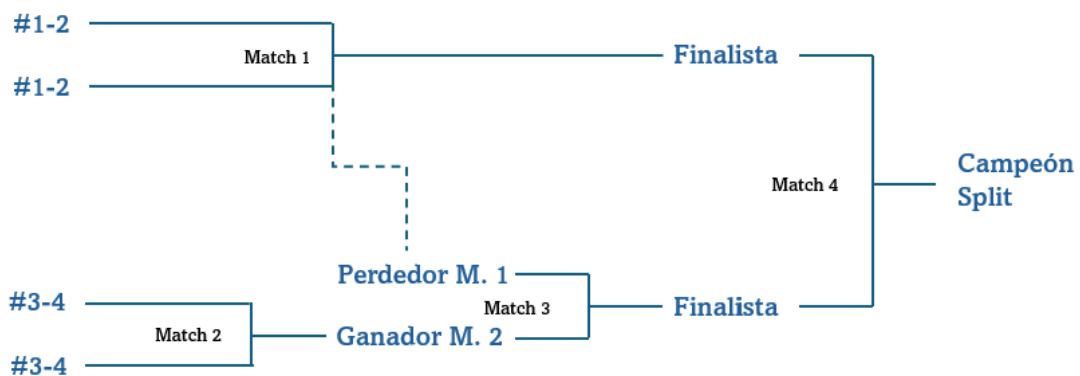
1. Estructura general de Superliga

1.1. Ligar regular

1.1.1. Formato

La Superliga está formada por tres periodos de competición (invierno, primavera y verano) y por diez (10) equipos. Cada Periodo, contará con 3 distintas fases:

- Fase regular (10 equipos), formada 9 jornadas, únicamente ida. Se clasifican los 8 mejores a la siguiente fase.
- Fase formato suizo (8 equipos), formada por 3 rondas. La primera ronda se juega Bo1, la segunda y tercera Bo3. Los 4 equipos con dos victorias pasan a la siguiente fase.
- Fase de playoffs (4 equipos), formada por un bracket de doble eliminación estructurado de la siguiente forma:



Al finalizar el tercer split, los 4 mejores equipos disputarán la Final Four, que coronará al campeón anual de Superliga.

1.1.2. EMEA Masters

Superliga otorgará el siguiente número de plazas para la EMEA Masters:

EMEA Masters split de invierno – 2 plazas

EMEA Masters split de primavera – 3 plazas

EMEA Masters split de verano – 3 plazas al main evento, 1 plaza al last chance qualifier

Las plazas otorgadas por cada ERL al European Masters pueden sufrir modificaciones por parte de Riot Games.

1.1.3. Fase uno: Sistema de clasificación durante la fase regular

La clasificación se realizará de manera ordinal de mayor a menor número de victorias obtenidas durante las dieciocho (9) jornadas de la fase regular. En el caso de empate en el número de victorias entre dos o más equipos, entraran en juego los criterios de desempate ilustrados en el punto 1.1.6.

1.1.4. Formación de la fase dos: Formato suizo

Ronda 1 (BO1): Los encuentros se determinarán según el seeding de cada equipo obtenido durante la temporada regular:

Equipo 1 vs Equipo 8
Equipo 2 vs Equipo 7
Equipo 3 vs Equipo 6
Equipo 4 vs Equipo 5

Ronda 2 (BO3): Los encuentros se determinarán de la siguiente manera:

- Los equipos con una (1) victoria se emparejarán aleatoriamente entre ellos.
- Los equipos con una (1) derrota se emparejarán aleatoriamente entre ellos.

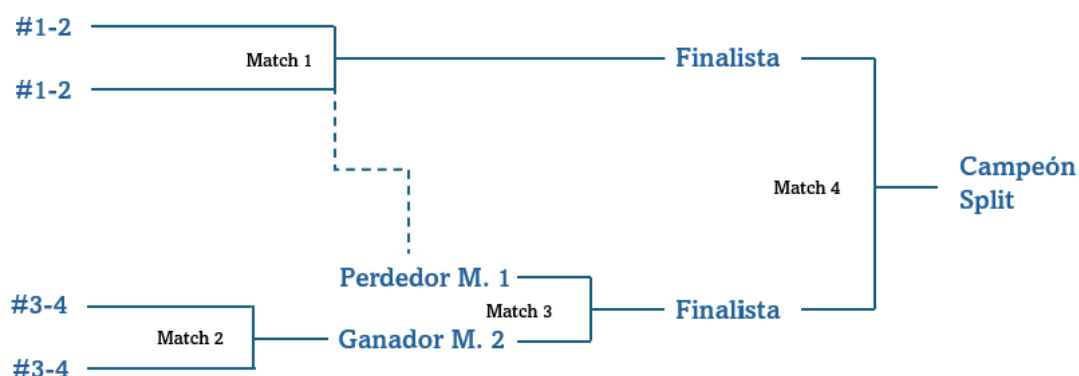
Ronda 3 (BO3): Los encuentros se determinarán de la siguiente manera:

- Los equipos con una (1) victoria y una (1) derrota se emparejarán aleatoriamente ante ellos. En esta fase, los emparejamientos que se hayan dado en la Ronda 1 serán postergados por emparejamientos entre equipos que no se hayan enfrentado aún.

Todos los partidos BO3 de la fase dos se disputarán con formato Fearless, tal y como se encuentra tipificado en el ERL Rulebook.

1.1.5. Formación de la fase tres: Playoffs

Los playoffs contarán con un total de cuatro partidos, todos disputados al mejor de cinco en formato Fearless, tipificado en el ERL Rulebook. Se trata de un bracket de eliminación doble estructurado de la siguiente forma:



- Match 1: Disputado entre los dos mejores equipos de la fase dos, con una puntuación de 2-0 en el suizo.
- Match 2: Disputado entre los equipos con una puntuación de 2-1 en la fase dos.

- Match 3: Disputado entre el perdedor del Match 1 y el ganador del Match 2.
- Final: Disputado entre el ganador del match 1 y el ganador del match 3.

1.1.6. Sistema de clasificación por Split

Los equipos se clasificarán al final de cada Split de la siguiente manera:

Primera Posición: Ganador de la final de la fase de Playoffs

Segunda Posición: Perdedor de la final de la fase de Playoffs

Tercera Posición: Perdedor del Match 3 de la fase de Playoffs

Cuarta Posición: Perdedor del Match 2 de la fase de Playoffs

Quinta Posición: Quinta/sexta posición en el Suizo, con mejor posición en fase regular respecto al Sexto Clasificado.

Sexta Posición: Quinta/sexta posición en el Suizo, con peor posición en fase regular respecto al Quinto Clasificado.

Séptima Posición: Séptima/octava posición en el Suizo, con mejor posición en fase regular respecto al Octavo Clasificado.

Octava Posición: Séptima/octava posición en el Suizo, con peor posición en fase regular respecto al Séptimo Clasificado.

Novena Posición: Noveno en la fase regular

Décima Posición: Décimo en la fase regular

1.1.7. Championship Points

Posición	Invierno	Primavera	Verano
1º	180	210	240
2º	135	155	180
3º	105	115	130
4º	75	85	100
5º	50	65	80
6º	50	65	80
7º	25	35	50
8º	25	35	50
9º	15	20	25
10º	0	0	0

1.1.8. Plantillas

Todos los equipos estarán obligados a tener un mínimo de cinco (5) jugadores durante toda la temporada. Es posible tener hasta diez (10) jugadores por equipo.

Los jugadores deber ser **mayores de dieciséis (16)** años. Los 16 años deben estar cumplidos antes del inicio de la competición, o no podrán ser añadidos a la plantilla.

Se puede encontrar más información acerca de los criterios LTR de Riot en el [reglamento de todas las ERL de EMEA](#).

1.1.9. Alineaciones

La alineación titular del equipo deberá estar integrada por los cinco (5) jugadores de la plantilla, 2 de ellos con el estatus de LTR. El equipo podrá sustituir a jugadores entre mapas en los partidos a Bo3 o Bo5 que formen parte de la plantilla, siempre y cuando respeten las cuotas de LTR y residentes EMEA establecidas en el reglamento ERL. Estos cambios deberán ser avisados con un máximo de 3 minutos después del final de la partida anterior.

Las alineaciones deberán ser comunicadas a la liga como muy tarde a las 18:00h del día anterior de la fecha del encuentro. **Todas las alineaciones serán públicas a las 13:00h del día del partido oficial.** Las comunicaciones relativas a las alineaciones se realizarán vía email a arbitros.lol@lvp.global, salvo indicación de la LVP en otro sentido.

En caso de no informar a la liga, la alineación para el próximo partido será la usada en la jornada anterior. En el caso de que, llegada la hora del partido, los equipos se presenten con una alineación diferente a la comunicada sin justificación, serán sancionados con la pérdida de los bans de segunda fase del primer mapa de la serie.

1.1.10. Alineación indebida

Los equipos no podrán alinear jugadores en las siguientes situaciones:

- No apuntados en la plantilla proporcionada por la LVP
- Sancionados por Riot. Link al EMEA Penalty Tracker.
- Sin su documentación pertinente enviada y confirmada por la liga.
- No inscritos en la Global Contract Database de Riot.

1.1.11. Criterios de desempate

En el caso de empate a victorias en la clasificación, se seguirán los siguientes criterios.

- **Empates entre dos equipos.** Se tendrán en cuenta su enfrentamiento directo. El equipo que obtuvo la victoria entre ellos ocupará la posición superior en la clasificación.

Si 3 o más equipos empatan, se tendrá en cuenta los resultados entre los equipos empatados, si un equipo ha ganado/perdido más del 50% de los partidos contra cada equipo empatado, automáticamente se les otorgará el lugar más alto/bajo en el desempate y se realizará un nuevo desempate entre los equipos restantes.

Si después de esto los equipos siguen empatados, se realizará una clasificación entre los equipos involucrados. Se tendrá en cuenta únicamente los enfrentamientos entre dichos equipos, y en dicha clasificación aplicarán los otros criterios de desempate (i.e. los criterios de desempate entre dos equipos).

Si después de esto los equipos siguen empatados, se utilizarán los siguientes criterios en función de la cantidad de equipos empatados:

- Empate entre tres equipos. Se realizará un round robin simple entre los 3 equipos a Bo1, si esto no da como resultado una clasificación jerárquica, entonces los equipos jugarán un bracket simple donde el equipo con menor tiempo de victoria en el round robin de desempate, pasará directamente a la final.
- Empate entre cuatro equipos. Los equipos se dividirán en dos partidos a Bo1 basado en su tiempo de victoria. Los ganadores de ambos partidos se enfrentarán en un partido decisivo a Bo1 donde el ganador quedará en 1º posición y el perdedor en 2º posición. Los los perdedores del primer partido se enfrentarán en otro partido a Bo1 en el cual, el ganador será 3º clasificado y el perdedor quedará en 4º posición en el desempate.
- Empate entre cinco equipos. Los equipos serán colocados en un bracket simple basados en su tiempo de victoria, donde habrá un partido entre los dos equipos con peor tiempo de victoria para decidir el 4º equipo del bracket. El bracket requerirá un 3º/4º puesto para decidir la posición final del desempate.
- Empate entre seis equipos. Los equipos serán colocados en un bracket simple basados en su tiempo de victoria, donde los dos equipos con menos tiempo de victoria tendrán BYE hasta semifinales. El bracket requerirá un 3º/4º puesto para decidir la posición final del desempate.
- Empate entre siete equipos. Los equipos serán colocados en un bracket simple basados en su tiempo de victoria, donde el equipo con menos tiempo de victoria tendrá BYE hasta semifinales. El bracket requerirá un 3º/4º puesto para decidir la posición final del desempate.
- Empate entre ocho equipos. Los equipos serán colocados en un bracket doble basados en su tiempo de victoria para determinar la clasificación completa.
- Empate entre nueve equipos. Los equipos serán colocados en un bracket a doble eliminación basados en su tiempo de victoria, donde los dos mejores equipos con mayor tiempo de victoria jugarán un partido previo, el ganador tendrá la 1º posición y el perdedor jugará el bracket final.
- Empate entre diez equipos. Los equipos serán colocados en un bracket a doble eliminación basados en su tiempo de victoria, donde los cuatro mejores equipos con mayor tiempo de victoria jugarán dos partidos previos, el

ganador de cada partido se colocará en 1º y 2º posición y los perdedores jugarán el bracket completo.

Todos los partidos de desempate se jugarán a criterio de la liga según la disponibilidad de horarios y se informará a los equipos.

1.2. Final Four

1.2.1. Formato

Bracket de 4 equipos de eliminación directa, a Bo5, en formato Fearless.

Todos los partidos se jugarán al mejor de 5 mapas, y la fase de picks y bans con formato Fearless se desarrollará de la siguiente manera:

- **Mapa 1:** Todos los campeones disponibles al inicio de la fase de selección de campeones, salvo los restringidos por cuestiones deportivas.
- **Mapa 2:** El equipo A y el equipo B no podrán seleccionar los campeones que el equipo A y el equipo B hayan seleccionado durante el Mapa 1.
- **Mapa 3:** El equipo A y el equipo B no podrán seleccionar los campeones que el equipo A y el equipo B hayan seleccionado durante los mapas 1 y 2.
- **Mapa 4:** El equipo A y el equipo B no podrán seleccionar los campeones que el equipo A y el equipo B hayan seleccionado durante los mapas 1, 2 y 3.
- **Mapa 5:** El equipo A y el equipo B no podrán seleccionar los campeones que el equipo A y el equipo B hayan seleccionado durante los mapas 1, 2, 3 y 4.

1.2.2. Seeding y clasificación

Los equipos que integrarán la Final Four serán escogidos y organizados según los puntos de campeonato conseguidos a lo largo de los tres splits de la competición. Se organizarán de la siguiente manera en un bracket simple de eliminación directa:

Primera Semifinal: Primer clasificado vs cuarto clasificado

Segunda Semifinal: Segundo clasificado vs tercer clasificado

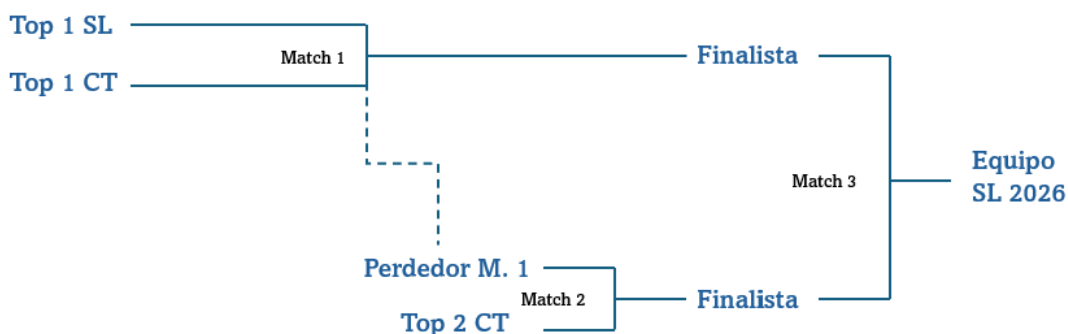
1.3. Fase de Promoción y Relegación

1.3.1. Formato

Al finalizar cada split de Superliga se repartirán la siguiente cantidad de puntos de campeonato, según la posición en la que figure el equipo al finalizar el split (playoffs inclusive).

Al finalizar el split de verano, se generará una clasificación en base a estos puntos de campeonato, y el equipo que ocupe la décima posición en esta clasificación deberá participar en el torneo de promoción/relegación.

El torneo de Promoción y Relegación se estructurará de la siguiente manera:



1.4. Normativa de inscripción de jugadores

1.4.1. Periodos de incorporación de jugadores

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

- **Pretemporada:** Para el periodo de invierno de 2025, el plazo límite para comunicar las incorporaciones a la plantilla que competirá en LVP **es el 28 de marzo de 2025 a las 13:00h.**

Documentación para 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 puede ser requerida por la liga durante la competición:

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

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

- **Periodo de incorporaciones regulado durante la temporada:** Cada equipo podrá realizar incorporaciones a la plantilla en cualquier momento siempre y cuando se cumpla:
 - **Antes del viernes de cada semana a las 12:00h** será el límite para que un jugador nuevo esté listo para jugar en la siguiente semana de competición. Los documentos pertinentes a la inscripción del jugador también deberán ser enviados antes de dicha fecha.
 - No se podrá incorporar ningún jugador tras el final de la jornada 9 de las fases regulares de los splits por ningún motivo. En otras palabras, tras la última semana de fase regular, los equipos deberán mantener su roster para la fase con formato suizo y los playoffs.
 - Para poder inscribir al jugador en la plantilla tendrá que entregarse toda la documentación requerida.
 - Los jugadores que no entreguen el material audiovisual requerido al inicio del Split solo podrán jugar los partidos de la primera semana. En el caso de que, pasado este periodo, la liga siga sin recibir dicho material, los jugadores no podrán ser alineados.

Documentación a entregar: Los equipos deberán notificar a la LVP y entregar toda la documentación requerida del jugador para inscribirlo en la plantilla:

- Rellenar sus datos personales en la ficha online proporcionada por la LVP.
- Fotografías de estudio del jugador. [Guía de fotografía.](#)
- Fotocopia DNI o pasaporte del jugador.

Documentación que puese ser solicitada por la LVP durante el transcurso de la temporada:

- Documentación que acredite que el jugador está desarrollando la actividad conforme a la legislación correspondiente al territorio donde desarrolla su actividad.
- **Entrenadores.**

Podrán ser cambiados en cualquier momento durante la temporada, 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.

Atención 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.

1.4.2. Sanciones de Riot Games

Riot Games aplicará sanciones a los jugadores que incumplan el código de invocador del League of Legends. Las infracciones están recogidas en el reglamento de las ERL EMEA de Riot Games. Entre ellas, destacamos:

- 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, Riot Games comprobará a través del Behavior Check que el jugador cumple con el código de invocado. En caso de que lo incumpla, los equipos afectados serán advertidos y el jugador podrá ser cambiado en un plazo de 24 horas desde que se comunique.

1.4.3. Mediaday

El equipo asegurará la asistencia del jugador al Media Day en cualquiera de sus formatos (online o presencial), excepto en casos de fuerza mayor en el que el equipo justifique la ausencia del jugador y se entregue el material solicitado por LVP.

El equipo podrá llevar al Media Day a jugadores que no estén cubiertos por la LVP y se les realizará el contenido audiovisual, asumiendo el equipo los costes de desplazamiento.

En caso de no poder asistir al Media Day el equipo deberá realizar fotografías de estudio del jugador.

[Guía de fotografía](#) para el material proporcionado de manera online.

En el caso de que no se proporcione el material requerido de un jugador, este no podrá disputar más de una (1) semana de competición.

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. Los jugadores de dispondrán de una cuenta personal en dicho servidor, proporcionada por la liga. Es la responsabilidad de los equipos pedir a la liga dichas cuentas.

1.5.2. Acceso a la sala de juego

Los equipos deberán entrar a la sala indicada por el árbitro.

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. Los jugadores deberán tener el servidor de torneos actualizado con su parche pertinente, así como 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 sala.

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. Rolling Schedule

Los partidos de cada jornada empezarán una vez terminados los anteriores, sin tener que esperar a la hora inicial de juego.

1.5.6. Amonestación por retraso

Los cinco jugadores y el entrenador deberán estar preparados y conectados al servidor del juego y TeamSpeak desde que se cumplan los 20 minutos del partido anterior. 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, los equipos podrán conectarse 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 presenta (los cinco (5) jugadores) en un plazo de quince (15) minutos a partir de la hora oficial de inicio comunicada por la LVP en caso del primer partido de la jornada, o de quince (15) minutos a partir del final de la partida anterior de la jornada, se considerará a dicho equipo como incompareciente y se iniciará una investigación sobre lo ocurrido:

El objetivo de la investigación será determinar si la incomparecencia es debida a factores externos o de terceros, o si la responsabilidad recae únicamente sobre el equipo incompareciente.

- En el caso de justificarse la incomparecencia por factores externos, la LVP valorará aplazar la fecha de juego, informando previamente a los dos equipos involucrados.
- En el caso de no ser justificado, se le dará por perdido al partido al equipo incompareciente, que también será sancionado acordemente.

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

En un escenario de investigación por incomparecencia, La LVP recomienda a los equipos aportar pruebas tales como un informe de su ISP para facilitar la investigación.

El equipo, en caso de estar en una gaming house, deberá tener disponible dos líneas de internet de distinto proveedor.

El equipo podrá sustituir al jugador o jugadores ausentes por otros miembros de la plantilla en el caso de indisposición de un jugador de la alineación titular. El equipo podrá ser sancionado si dicha indisposición no es justificable por factores externos de fuerza mayor.

Si todos los jugadores están dentro y pasan cinco minutos desde que el árbitro señale el comienzo de la partida y, el jugador con potestad para iniciarla no lo hace, el equipo de dicho jugador perderá la partida.

1.5.8. Funcionamiento de elección de lado

El equipo con rol de “local” será quien tendrá poder de elección de lado en el mapa. Esta elección deberá notificarse antes de las 18:00h del día anterior a cada partido mediante mail a arbitros.lol@lvp.global, salvo que la LVP indique a los equipos el uso de otro método. La elección se publicará a las 18h del día anterior al día del partido. En caso de no recibir notificación, o que esta haya sido enviada por otro medio, el lado seleccionado por defecto será el azul.

En el caso de que se disputen dos jornadas en dos días consecutivos, para la segunda jornada, los equipos podrán enviar el lado y la alineación hasta pasados 10 minutos del final de la última partida de la primera jornada.

Durante los BO3 y BO5, el equipo perdedor del mapa anterior dispondrá de 3 minutos desde la destrucción del nexo para escoger lado.

1.5.9. Uso de las pausa y desconexiones

Cada equipo dispone de 5 minutos de pausa en cada mapa, cuya ejecución depende de las directrices del ERL Rulebook. Si se superan los 5 minutos de pausa, será el árbitro el encargado de decidir si continúa el partido o sigue con la pausa.

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.

1.5.10. Reprogramación de partidos por causa mayor

En el caso de que ocurra un imprevisto con el servidor de juego o causas externas de fuerza mayor que impidan disputar el partido en la fecha oficial, el encuentro se reprogramará a otro día, a discreción de la LVP y tras consultarlo con ambos equipos, y se deberá jugar con el mismo quinteto y plantilla de la fecha del partido. La LVP se exime de toda responsabilidad, tanto de ataques DDOS, como de caídas de internet de los jugadores.

1.5.11. Colocación, placeholder y picks y 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.

1.5.12. Espectadores en partida

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

1.5.13. 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 o para 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 entrenadores deberán estar silenciados durante el partido.
- El uso de una herramienta de comunicación secundaria y paralela está prohibido. Los jugadores no podrán estar silenciados o muteados durante la disputa del partido, exceptuando la fase de picks y bans.

1.5.14. 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 sin previo aviso según el criterio del árbitro. Los equipos podrán solicitar también comprobaciones de identidad de sus rivales.

La negación a realizar la comprobación implicará una sanción y/o la inhabilitación del jugador.

1.5.15. Prohibición de streaming

Todos los jugadores de la plantilla y entrenador no podrán realizar stream en horario de emisión de la Superliga de LoL.

1.5.16. Regulación costreaming

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.

Podéis encontrar la regulación completa del costreaming en el [anexo IV del acuerdo de licencia sobre las normas aplicadas a costreaming](#).

1.5.17. Cesión de los derechos de imagen

Los equipos que participan en la Superliga 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 Superliga, 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 contenido pueden incluir entrevistas a los mismos, **que deben ser contestadas de manera obligatoria en un máximo de 48 horas desde que se envían las preguntas.**

1.5.18. Cambio de calendario

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

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

1.6. Código de conducta

Tanto los jugadores como el resto de los miembros de los equipos deberán seguir y acatar el [Riot Games Esports Global Code of Conduct](#).

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. Envío de videos promocionales para el programa de Superliga

Los equipos podrán enviar sus videos de promoción de los partidos a la liga para que salgan en la emisión del programa. Para poder asegurar la aparición de dicho contenido en el programa, este deberá ser enviado a la liga antes de las 12:00h del día del partido.

La LVP no podrá asegurar la aparición del material si este se presenta tras la hora establecida o si no se alinea con los valores de la liga.

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. 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.

2.6. Guía de vestimenta.

Además de cumplir con las obligaciones especificadas por el ERL Rulebook, **es obligatorio colocar el logo de LVP en la manga derecha como indica [este documento](#).**

2.7. 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/oscuro (en caso de no tener uniforme)

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

- Casual Business o Uniforme completo del equipo.

Cualquier miembro que suba al escenario no puede subir en pantalón corto, bañador o chándal que no sea parte del 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 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.

3.3. Configuración

Los jugadores deberán configurar su ordenador, periféricos y cuenta de juego durante el período de tiempo proporcionado por la LVP para ello. Los jugadores no podrán utilizar el tiempo de la partida para realizar su setup, pudiendo ser sancionados en el caso de hacerlo.

3.4. Durante las pausas

Los miembros del equipo no podrán hablar entre ellos mientras el juego está pausado. Los jugadores deberán permanecer sentados en sus posiciones.

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. 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 sancionada. 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.

3.7. White noise

En caso de que los árbitros lo encuentren oportuno, 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.

3.8. 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.

3.9. 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.

3.10. Redes Sociales

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

3.11. 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, dispondrán de 15 minutos, como mínimo, para la configuración del ordenador y del juego. Los entrenadores podrán asistir a los jugadores a la hora de configurar todo el 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 para el periodo de configuración. Si un jugador supera ese tiempo máximo, deberá acabar de configurar en partida sin la posibilidad de pausar el juego para ello.

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. Los jugadores deberán estar disponibles y preparados para volver a jugar una vez transcurridos esos cinco (5) minutos. Los jugadores no podrán abandonar el backstage sin notificarlo a los árbitros y recibir el permiso de estos. 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. Arbitraje

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 tendrá la potestad de detener o suspender de manera temporal o definitiva el partido por cualquier tipo de infracción de las reglas de juego o por interferencia externa. Entre estos posibles casos, destacamos, entre otros:

- 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. 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

5.2. Aceptación de documento

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

5.3. Apuestas

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

5.4. Tabla de sanciones

Consulta [el Drive con las sanciones](#) de esta temporada, así como el ERL penalty index que se encuentra en el exhibit I del [ERL Rulebook](#)

5.5. Lista de sancionados

Consulta el [Drive con las sanciones de Superliga](#).

5.6. Alineaciones titulares

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

5.7. Reglamento ERL

Este reglamento es complementario al [reglamento común de todas las ERLs publicado por Riot Games](#), y cuyos puntos deben ser cumplidos por los participantes de igual forma.