

ANEXO I al contrato de licencia de la
Liga de Honor de Entel
de League of Legends

LVP, Liga de Videojuegos Profesional

REGLAMENTO OFICIAL

Temporada 2020



1 Estructura general de la Liga de Honor Entel

1.1 Liga regular

1.1.1 Formato

1.1.2 Ascenso/Descenso

1.1.3 Sistema de clasificación

1.1.4 Plantillas

1.1.5 Alineaciones

1.1.6 Criterios de desempate

1.2 Finales

1.2.1 Formato

1.2.2 Emparejamientos

1.3 Normativa de inscripción de jugadores

1.3.1 Sanciones de Riot Games

1.3.2 Ventana de inscripción de jugadores a la liga.

1.3.3 Restricción de jugadores

1.4 Normativa de partidos

1.4.1 Servidor de juego

1.4.2 Nombre de Invocador

1.4.3 Etiquetas en el Nombre de Invocador

1.4.4 Ilegalidades dentro del juego

1.4.5 Asistencia

1.4.6 Cambio en los horarios

1.4.7 Amonestación por retraso

1.4.8 Incomparecencia en los partidos.

1.4.9 Formato de la partida

1.4.10 Inicio de partida

1.4.11 Restricciones a elementos del juego

1.4.12 Funcionamiento de selección y bloqueo

1.4.13 Intercambio de campeones

1.4.14 Reprogramación de partidos por causa mayor

1.4.15 Uso de las pausas/desconexiones

1.4.16 Reanudación de la partida

1.4.17 Reinicio de la partida

1.4.18 Victoria por partida otorgada

- 1.4.19 Espectadores en partida
- 1.4.20 Normativa del TeamSpeak
- 1.4.21 Comprobación de identidades
- 1.4.22 Prohibición de streaming
- 1.4.23 Cesión de derechos de imagen
- 1.4.24 Cambio de calendario
- 1.5 Código de conducta

2 Equipos

- 2.1 Cambio de logos o grafismos
- 2.2 Abandono de jugadores
- 2.3 Propiedad del equipo
- 2.4 Plantillas o documentos no entregados
- 2.5 Pagos a los equipos
- 2.6 Expulsión de un equipo

3 Reglamentación en partidos presenciales

- 3.1 Protocolo de uniforme
- 3.2 Entrenadores
- 3.3 Configuración de la cuenta
- 3.4 Durante las pausas técnicas
- 3.5 Desconexión durante el partido
- 3.6 White Noise
- 3.7 Periféricos y hardware
- 3.8 Descargas
- 3.9 Redes sociales
- 3.10 Escenario

4 Árbitro

- 4.1 Autoridad del árbitro
- 4.2 Decisiones del árbitro
- 4.3 Medidas disciplinarias
- 4.4 Interferencia externa en presenciales

5 Normativa General

5.1 Patrocinios

5.2 Derecho de modificación

5.3 Aceptación de documento

5.4 Apuestas

1.- Estructura general de la Liga de Honor Entel

1.1 Liga regular

1.1.1 Formato

Formada por diez (10) equipos que jugarán durante dieciocho (18) jornadas con ida y vuelta, siendo cada partido al mejor de un (1) mapa. Las jornadas se disputarán los lunes y martes. Todos los partidos deben ser disputados dentro del país en el que se disputa la Liga de Honor Entel

Al finalizar cada temporada los equipos se ubicarán en la siguiente tabla y se les entregarán los puntos de Liga de Honor Entel correspondientes a su posición.

PUNTOS DE LIGA		
Posición	Apertura	Clausura
1° Puesto	20	26
2° Puesto	12	13
3° Puesto	9	10
4° Puesto	9	10
5° Puesto	6	6
6° Puesto	6	6
7° Puesto	4	4
8° Puesto	3	3
9° Puesto	2	2
10° Puesto	1	1

El séptimo, octavo, noveno y décimo puesto, serán los definidos en la Fase Regular.

Los puntos de victoria obtenidos por un equipo en la Fase Regular de Temporada Apertura no suman o se tienen en cuenta en la Fase Regular de la Temporada Clausura.

Los seis (6) equipos mejor clasificados jugarán las Finales de la Liga de Honor Entel, la cual consistirá de dos (2) partidos de cuartos de final online, dos (2) partidos de semifinales online y una final presencial.

El primer, segundo, tercer, cuarto, quinto y sexto puesto se determinarán según la posición que alcancen en la fase de Playoffs.

1.1.2 Ascenso/Descenso

A) Promoción, relegación y descalificación de Liga Honor Entel a Liga Latinoamericana de Riot Games.

Al finalizar las dos temporadas el equipo con más puntos sumados de Liga de Honor Entel tendrá la oportunidad de disputar un puesto en la Liga Latinoamericana de Riot Games por medio de una competencia, el formato y detalles de la misma serán publicadas por Riot Games.

- Equipos participantes de Liga Nacional que a la vez son parte de una organización de Liga Latinoamérica (total o parcial).

En caso de que un equipo de Liga Nacional, que a la vez sea propiedad de un equipo participante de Liga Latinoamericana de Riot Games, se convierta en campeón de una Liga Nacional, dicho equipo no será elegible para participar en el evento regional de ligas nacionales o en el Torneo de Promoción de Liga Latinoamérica, debiendo ceder su lugar al equipo mejor clasificado siguiente que no sea propiedad de un equipo de Liga Latinoamérica. La Liga se reserva el derecho ante cualquier resolución respecto a la propiedad de un equipo.

Ej: La organización Ejemplo Esports que posee un equipo participante en Liga Latinoamérica, y a la vez posee un equipo en la Liga Nacional Chilena, este equipo no será elegible para participar del evento regional de Ligas Nacionales. Por ello, en caso de obtener la clasificación más alta en su respectiva Liga Nacional, cederá su lugar al mejor equipo clasificado siguiente en dicha Liga Nacional de acuerdo al formato de clasificación de dicha Liga. Dicho equipo siguiente no podrá ser otro equipo propiedad de una organización de Liga Latinoamérica o un equipo franquicia que ya tenga un equipo clasificado en otra Liga Nacional.

- Equipos participantes de Liga Nacional que no son parte de una organización de Liga Latinoamérica, pero si de una franquicia (total o parcial).

Si un equipo Franquicia (Equipo con representación en 2 o más Ligas Nacionales) llegase a quedar campeón en más de una Liga Nacional, solo podrá entrar a la etapa de regionales de Ligas Nacionales una de sus escuadras. El propietario del equipo Franquicia tendrá la facultad de elección para decidir cuál de sus escuadras participará en la etapa regional en representación de su franquicia, mientras que el equipo que no sea escogido no será elegible cediendo su lugar al mejor equipo clasificado siguiente de su Liga Nacional de acuerdo al formato de clasificación de dicha Liga. El propietario del equipo Franquicia deberá notificar a la Liga a más tardar 48 Hrs luego de finalizada la última fecha de la Liga Nacional donde su último equipo logró la clasificación.

Ej: La organización Ejemplo Esports posee un equipo en la Liga Nacional Argentina y otro en Liga Nacional Chilena, pero no posee un equipo participante en Liga Latinoamérica. Sólo uno de sus equipos de Liga Nacional será elegible para participar del evento regional de Ligas

Nacionales. Por ello, en caso de que ambos equipos obtengan la clasificación más alta en sus respectivas Ligas Nacionales, si el propietario selecciona al equipo de Liga Nacional Chilena para que represente a su Franquicia, el equipo no escogido (en este ejemplo el de Liga Nacional Argentina) no será elegible cediendo su lugar al mejor equipo clasificado siguiente en dicha Liga Nacional de acuerdo al formato de clasificación de dicha Liga. Dicho equipo siguiente no podrá ser otro equipo propiedad de una organización de Liga Latinoamérica o un equipo franquicia que ya tenga un equipo clasificado en otra Liga Nacional.

B) Promoción, relegación y descalificación del Circuito Nacional Chileno a la Liga de Honor Entel

Al finalizar cada una de las fases, fase Apertura y fase Clausura, de la Liga de Honor Entel, el equipo campeón y el equipo subcampeón del Circuito Nacional Chileno tendrá la oportunidad de disputar un puesto en la Liga de Honor Entel por medio de una competencia en la que deberá disputar un partido al mejor de cinco (5) juegos. El equipo campeón del Circuito Nacional Chileno se enfrentará contra el equipo que se encuentre en el último puesto de la Liga de Honor Entel. El equipo subcampeón del Circuito Nacional Chileno se enfrentará contra el equipo que se encuentre en el penúltimo puesto de la Liga de Honor Entel.

Los equipos que aspiren a subir a la Liga de Honor Entel provenientes del Circuito Nacional Chileno, tendrán que cumplir con todos los requisitos necesarios para formar parte de la Liga de Honor Entel presentando una propuesta de ingreso, mismos que los equipos dentro de la competencia ya cumplen. El equipo que no cumpla con lo siguiente, no podrá ser aceptado para participar en la promoción a la Liga de Honor Entel debiendo ceder su puesto al próximo equipo en tabla:

- 1. **Plan de negocios.** En este apartado se debe explicar la estructura organizacional y financiera:
 - A) Planes financieros de sostenibilidad
 - B) Fuentes de ingresos y estrategias para adquirirlos
 - C) Equipo de trabajo que conforma la organización
 - D) Esquema legal de la operación

- 2. **Plan deportivo.** Para este punto, los equipos deben mostrar sus resultados competitivos y su plan deportivo con el equipo:

- A) Logros en competencias de relevancia local o internacional.
 - B) Plan laboral que el equipo tiene preparado para el desarrollo de sus jugadores: instalaciones, cuerpo técnico y cualquier acción a aplicar para el desarrollo de talento.
- 3. **Plan de marca.** Aquí los equipos deberán mostrar sus estrategias de imagen y posicionamiento:
 - A) Logo e identidad visual
 - B) Número de seguidores actuales en redes sociales y/o visitas en sitios propios del club. Alcances e impactos también entran en este punto.
 - C) Estrategia para el desarrollo de su marca dentro de la Liga de Honor Entel y la región.
 - D) Estrategias para incrementar sus fans.
 - 4. **Reputación actual.** Se debe exponer el historial legal de la organización:
 - A) Referencia de participación en otras ligas, proyectos o eventos (enfaticando en el tema de cumplimiento)
 - B) Experiencia/reconocimiento de las personas a cargo del equipo.
 - C) Demandas recibidas e interpelaciones aplicadas.

1.1.3 Sistema de clasificación

Los equipos recibirán un (1) punto por victoria y cero (0) puntos por derrota durante la liga regular. La clasificación se realizará de manera ordinal de mayor a menor en base a los puntos obtenidos durante las dieciocho (18) jornadas.

1.1.4 Plantillas

A) Todos los equipos estarán obligados a tener un plantel mínimo de seis (6) jugadores y máximo de siete (7) jugadores, de los cuales cinco (5) jugadores serán titulares y como mínimo uno (1) será suplente (el entrenador, manager o cualquier persona que no haya sido registrado como jugador por el equipo ante la LVP, no podrá formar parte de los jugadores titulares ni suplentes y no podrá jugar partidos). A su vez deberán tener un (1) responsable administrativo que se denominará **mánager** y un (1) **coach o entrenador**, quienes en conjunto se denominan **Plantel Activo**.

B) Los jugadores deberán ser, en su cuenta principal sin importar el servidor del que provenga, Diamante 3 o superior. Se validará la liga de cada jugador en clasificatoria Solo/Dúo (Solo Queue “SoloQ”).

Para los jugadores que provengan de otro servidor diferente de LAS, se evaluará su cuenta principal en el servidor correspondiente a su región.

Las cuentas de los jugadores están sujetas a los términos de uso del juego. Por lo tanto, cada jugador que participe deberá poseer una cuenta personal e intransferible.

C) Los jugadores titulares y suplentes tienen que tener como mínimo dieciséis (16) años cumplidos para poder disputar un partido oficial. Todo jugador de dieciséis (16) años debe cumplir los diecisiete (17) años para el primero de Septiembre o no podrá ser inscripto.

D) Todos los jugadores deben encontrarse físicamente dentro de Chile al momento de disputar un partido de la Liga de Honor Entel.

E) En razón a la situación pandémica actual, los equipos podrán competir en la Liga Nacional con jugadores extranjeros que no residan y/o no se encuentren físicamente dentro del territorio nacional donde se desarrolla su respectiva Liga Nacional en concordancia con los siguientes lineamientos (***LVP se reserva el derecho de modificar estos lineamientos en cualquier momento para proteger la integridad competitiva***);

1) El equipo será completamente responsable del ping del jugador o de su conexión al servidor y cliente de torneo (TR) al que debiera conectarse según la administración. Si el jugador presenta cualquier tipo de problema con su conexión al servidor (Ej; tiene alta latencia, se desconecta, etc.) durante la partida, el equipo deberá seguir compitiendo hasta finalizar (una vez agotado el tiempo de pausa) y no tendrá derecho a remake o similares.

En el supuesto de que el jugador extranjero no pudiera conectar al servidor o cliente de torneo (TR) antes de iniciar una partida, pero se encontrase en la alineación titular del partido presentada a la LVP, el equipo deberá sustituirlo y serán aplicable las sanciones por sustitución de jugador.

En caso de que los problemas se den durante una partida. El equipo sólo contará con la pausa reglamentaria para resolverlo. Una vez agotada la pausa el equipo deberá reanudar la partida o este recibirá penalización.

2) El jugador extranjero debe encontrarse en la misma región de la Liga Nacional a la que pertenece (LAS/LAN). Para competir en las Ligas Nacionales de México, Colombia y Ecuador el jugador debe encontrarse en un país perteneciente al territorio de LAN y para competir en las Ligas Nacionales de Argentina, Chile y Perú debe encontrarse en un país del territorio de LAS. Sin embargo, los jugadores extranjeros que ya estaban bajo contrato con su equipo y participaron en la fase Apertura 2020 de su respectiva Liga Nacional, podrán participar desde su país de residencia (siendo una excepción a esta regla), por más que pertenezca a una región diferente a la región de su Liga Nacional.

Los lineamientos de la sección anterior y los siguientes también serán aplicables para tales jugadores;

3) Únicamente se permitirá a extranjeros competir desde fuera del país de la Liga.

Si un jugador de nacionalidad argentina desea competir en la Liga Nacional Argentina deberá encontrarse físicamente dentro de la Argentina para disputar un partido por dicha Liga, pero un jugador de nacionalidad uruguayo o paraguayo podría competir desde cualquier país de LAS.

4) En el supuesto de celebrar un Media Day (si las consideraciones gubernamentales lo permiten) al que el jugador extranjero no pueda acudir, el equipo deberá brindar a la Liga Nacional todo el material fotográfico que se le solicite en la calidad requerida.

5) Al momento de apertura de las fronteras y con una notificación por correo de la Liga, el equipo tendrá un plazo máximo de diez (10) días hábiles para que el jugador ingrese al país de la Liga Nacional para competir o no podrá competir hasta regularizar su situación. El equipo será el único responsable de los gastos en que se deban incurrir, tanto para su traslado e ingreso como para su estadía y afines como su empleador. El equipo será responsable de conseguir la

debida asesoría respecto de la posibilidad de viajar de su jugador y de movilizarse dentro del país de la Liga, como así de todos los permisos, autorizaciones, gastos y consecuencias derivadas del traslado.

6) En el marco de que la Liga decida realizar jornadas presenciales de la fase de Playoffs (dependiendo de las disposiciones gubernamentales), el equipo no podrá participar con el jugador extranjero si este no se encuentra físicamente dentro del territorio del país de la Liga Nacional. Independientemente de la situación fronteriza o de que aún no venciera el plazo de diez (10) días hábiles mencionado en el acápite anterior.

7) Estas excepciones sólo serán aplicable a un máximo de dos (2) jugadores extranjeros por equipo simultáneamente. En todo momento el equipo participante debe contar con un mínimo de cinco (5) jugadores registrados dentro del territorio del país donde se disputa la Liga Nacional.

F) Cualquier persona considerada menor de edad, conforme a las leyes de su país, que desee participar en la Liga de Honor Entel deberá obtener autorización por escrito firmado por sus padres, tutores o representantes legales, quienes asumirán total responsabilidad por los actos llevados a cabo por los menores a su cargo y quienes aceptarán los términos establecidos en el presente documento.

G) Los jugadores participantes deben poseer la nacionalidad del país donde disputan la Liga de Honor Entel pudiendo únicamente un equipo tener dos (2) jugadores extranjeros al mismo tiempo en un partido.

Para que un jugador extranjero sea contabilizado como jugador válido, deberán cumplirse los siguientes requisitos:

A) **Residencia:** Todos los jugadores deben encontrarse físicamente dentro de Chile al momento de disputar un partido de la Liga de Honor Entel, con excepción de lo estipulado en el punto E.

B) **Nacionalidad:** Cualquier jugador, sin importar su nacionalidad, podrá participar de la Liga de Honor Entel, sin importar su nacionalidad,

mientras cumpla con el requisito anterior.

Los equipos podrán usar cualquier jugador de su plantilla para jugar un partido, atendiendo exclusivamente a la limitación de los extranjeros.

La LVP se reserva el derecho de solicitar cualquier documentación que considere necesaria en cualquier momento de la competencia para comprobar que tales extremos han sido cumplidos.

1.1.5 Alineaciones

Todos los jugadores titulares, suplentes y el entrenador tendrán que tener un contrato laboral vigente con la entidad titular de la licencia con la que compite el equipo, que deberá ser en todo caso una sociedad legalmente constituida (el equipo). Estos contratos deberán estar vigentes durante toda la temporada.

La alineación titular del equipo estará integrada por los cinco (5) jugadores titulares de la plantilla. El equipo podrá sustituir a jugadores titulares por jugadores suplentes entre partidos, sin más limitaciones que las relativas a la alineación de extranjeros.

El manager o entrenador debe enviar a la LVP la alineación titular que disputará el partido del Lunes antes del Domingo previo a la jornada a las 16:00 hs o no podrá disputar el partido. A su vez deberá enviar la alineación titular que disputará el partido del día Martes antes del Lunes previo a la jornada a las 23:00 hs. Cumplido dicho plazo las alineaciones serán presentadas en la página oficial de la Liga de Honor Entel y comunicadas a los equipos.

Si no se presenta la alineación en tiempo y forma para disputar el primer partido del split, el equipo que incumpla perderá el partido. Si no se presenta la alineación en tiempo y forma para los subsiguientes partidos, se anotará la alineación del partido anterior, en caso de que no existiera se le dará el partido por perdido.

En el marco de la final presencial, los equipos deberán comunicarle a la LVP sus alineaciones y la elección del lado en el que disputarán la primer partida cuatro (4) días antes de la fecha de partido.

1.1.6 Criterios de desempate

En el caso de empate a puntos en la clasificación, se valorará primero:

A) Empates entre dos equipos. Se tendrá en cuenta sus enfrentamientos directos, el equipo que obtuvo más victorias entre ellos ocupará la posición superior en la clasificación. En caso de empate en sus enfrentamientos, se jugará una partida al mejor de una (1) partida para determinar el seed.

B) Empates entre tres equipos. Primero se tendrán en cuenta los enfrentamientos directos entre los implicados.

Si un equipo ha obtenido ventaja deportiva sobre los otros dos (2) equipos, ocupará el seed superior sin tener que disputar partido de desempate alguno. Respecto a los dos (2) equipos restantes, si un equipo ha obtenido ventaja deportiva sobre el otro ocupará el seed superior sin tener que disputar partido de desempate alguno.

Si existiese un empate entre dos equipos en esta clasificación se resolverá usando el criterio anterior (“Empates entre dos equipos”). Si persiste el empate triple, se realizará un bracket simple aleatorio al mejor de una (1) partida en donde un equipo pasará a la fase final directamente.

C) Empates entre cuatro o más equipos. Primero se tendrán en cuenta los enfrentamientos directos entre los implicados

Si un equipo ha obtenido ventaja deportiva sobre los otros tres (3) equipos, ocupará el seed superior sin tener que disputar partido de desempate alguno. Respecto a los tres (3) equipos restantes se utilizarán los criterios de desempate entre tres (3) o dos (2) equipos.

En caso de empate cuádruple se realizará un bracket doble aleatorio al mejor de una (1) partida entre los equipos empatados.

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

Todas las elecciones de lados en los partidos de desempates se realizarán mediante un lanzamiento de moneda, el equipo que lo gane, elegirá el lado.

En caso de problemas con el calendario, LVP se reserva el derecho a modificar la fecha del encuentro y avisará a todos los equipos en la mayor brevedad posible.

1.2 Finales

1.2.1 Formato

Los seis (6) equipos clasificados para las Finales se enfrentarán en un bracket gauntlet.

Los partidos de cuartos de final serán al mejor de 3 partidas. Las semifinales serán online al

mejor de cinco (5) partidas y la final será presencial mejor de cinco (5) partidas.

El equipo con mejor seed en la Fase Regular será quién elija el lado en el que la desea jugar la partida en los partidos uno (1) – tres (3) – cinco (5), correspondientemente.

Los equipos tienen 2 minutos desde finalizada la partida anterior para notificar a la LVP su selección de lado y si realizará algún cambio en la alineación.

1.2.2 Emparejamientos

Los cruces se harán en función del posicionamiento en la tabla en la liga regular.

- **Cuartos de Final #1: 4° vs 5°**
- **Cuartos de Final #2: 3° vs 6°**
- **Semifinal # 1 : El equipo con el Seed más bajo vs 1°**
- **Semifinal # 2 : El equipo con el segundo Seed más bajo vs 2°**
- **Final: Ganador de Semifinal #1 vs Ganador de Semifinal #2**

FECHAS FASE ELIMINATORIAS APERTURA			FECHAS FASE ELIMINATORIAS CLAUSURA		
Partido	Fecha	Horario	Partido	Fecha	Horario
Cuartos de Final #1	30 de Marzo	06:00 p. m.	Cuartos de Final #1	3 de Agosto	06:00 p. m.
Cuartos de Final #2	31 de Marzo	06:00 p. m.	Cuartos de Final #2	4 de Agosto	06:00 p. m.
Semifinal #1	6 de Abril	06:00 p. m.	Semifinal #1	10 de Agosto	06:00 p. m.
Semifinal #2	7 de Abril	06:00 p. m.	Semifinal #2	11 de Agosto	06:00 p. m.
Final Presencial	A confirmar	A confirmar	Final Presencial	A confirmar	A confirmar

***Los horarios corresponden al uso horario de Chile**

1.3 Normativa de inscripción de jugadores

1.3.1 Sanciones de Riot Games

Aquellos jugadores que tengan su cuenta de League of Legends baneada o posean alguna

sanción por parte de Riot Games que les impida participar en torneos de League of Legends no podrán participar en la Liga de Honor Entel hasta que acabe su sanción.

1.3.2 Ventana de inscripción de jugadores a la liga.

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

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

Para la temporada apertura 2020, el plazo límite para comunicar el roster de jugadores a la LVP es el 20 de Diciembre de 2019 a las 23:59h.

Para la temporada clausura 2020, el plazo límite para comunicar el roster de jugadores a la LVP es el 15 de Mayo de 2020 a las 23:59h.

B) Periodo de incorporaciones de jugadores regulado: Cada equipo podrá realizar 3 incorporaciones a la plantilla durante toda la temporada en cualquier momento siempre y cuando cumplan con los siguientes requisitos:

(i) Debe ser presentado a la LVP 48 hs antes del inicio de la partida que disputará.

(ii) No se podrá incorporar ningún jugador una vez comience la jornada 16 por ningún motivo.

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

D) Liberación de plantel: Con el fin de liberar a un Jugador o un Entrenador de una alineación de la Liga de Honor Entel, el equipo debe dar por terminado el Acuerdo de Servicios debiendo hacer uso del "Formulario de Baja de Jugador o Entrenador" Proporcionado por LVP.

E) Restricción de adquisición de jugadores: Cualquier jugador que abandone o sea dado de baja de un Plantel Activo de la Liga de Honor Entel (por cualquier razón) no podrá volver a formar parte de ese mismo Plantel Activo hasta que

transcurra el mínimo de dos (2) semanas luego de la fecha efectiva de la transacción que resultó en su baja más reciente del Plantel Activo, a menos que le sea otorgado un permiso por escrito por parte de la LVP.

F) Incompatibilidad de competencias: Ningún jugador que se encuentre inscripto o participando en una competencia oficial de Riot Games podrá participar en la Liga de Honor Entel, y viceversa, sin primero acreditar debidamente la desvinculación con el equipo participante en la otra competencia y la baja de la misma. Si podrá participar en otras competencias que no tengan estructura de liga y que se celebren de forma puntual y durante un corto periodo de tiempo, sin interferir con la LVP. Para esto el jugador o jugadores deberán recibir el permiso por escrito del equipo por el que fue contratado y de los oficiales de la Liga de Honor Entel.

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

- Rellenar la ficha de jugador/coach proporcionada por la LVP.
- Lista de buena fe proporcionada por la LVP con el plantel de jugadores titulares, suplentes y Coach a modo de declaración jurada firmada por el manager del equipo.
- Declaración de vinculación proporcionada por LVP, firmado jugador y equipo.
- Fotografías de estudio del jugador: frontal con la camiseta oficial del equipo, 45° con brazo cruzados con la camiseta oficial (perfil izquierdo y perfil derecho)
- Fotocopia de DNI o pasaporte del jugador.
- Prueba de Residencia emitida por la autoridad legal competente.

La LVP no inscribirá al jugador/entrenador como miembro de un equipo en tanto no haya recibido dicha documentación, o si la recibe fuera del plazo establecido para cada periodo de incorporación de jugadores.

Luego de la aprobación de la LVP, los intercambios serán considerados efectivos de inmediato.

El equipo asegurará la asistencia del nuevo jugador contratado al Media Day, excepto casos de fuerza mayor en el que el equipo justifique la ausencia del jugador y el equipo entregue el material solicitado por LVP.

Aun habiendo procedido a su inscripción, la LVP denegará la alineación de un jugador titular en tanto no disponga de toda la documentación audiovisual aquí mencionada.

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

1.3.3 Restricción de jugadores

Los miembros de los equipos participantes solo pueden pertenecer a un (1) equipo de la Liga de Honor Entel al mismo tiempo, dentro de la misma temporada, sin importar el cargo que ocupen.

Ningún jugador que forme parte de un Plantel Activo de una Liga Nacional de LVP podrá ser contratado por otro equipo participante de otra Liga Nacional de LVP durante la misma temporada, a menos que le sea otorgado un permiso por escrito por parte de la LVP y exista un acuerdo de cesión de jugador entre los dueños de ambos equipos.

Cualquier jugador (titular o suplente) que haya superado los dos (2) partidos jugados en la Liga de Honor Entel, no podrá jugar competencias de ascenso con otro equipo hasta la siguiente temporada.

Los suplentes no podrán participar en la Final de la Liga de Honor Entel si han jugado la fase final de Ascenso/Descenso con otro equipo.

Los jugadores suplentes pueden acudir al Media Day donde la LVP realizará el contenido audiovisual oficiales, asumiendo el equipo los costes de desplazamiento. En caso de no acudir al Media Day, los jugadores que jueguen más de dos (2) partidos tendrán que realizar el contenido oficial de LVP para poder jugar de nuevo.

1.4 Normativa de partidos

1.4.1 Servidor de juego

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

Los campeones que no hayan estado disponibles en el servidor en vivo por más de 1 semana serán restringidos automáticamente. Los campeones que hayan sido sometidos a actualización (rework) estarán sujetos a la consideración de la LVP.

Un campeón no será implementado si una semana de competencia ya ha dado inicio.

1.4.2 Nombre de invocador

El nombre de invocador de juego debe ser el mismo ofrecido en el cierre de plantillas Este

solo puede incluir letras mayúsculas y minúsculas, números del 0 al 9 o espacios simples entre las palabras no pudiendo superar los 12 caracteres, incluyendo los espacios.

Estos no pueden contener vulgaridades u obscenidades, derivados de los campeones de League of Legends u otros nombres similares de personajes, o derivados de productos o servicios que puedan crear confusión.

Los nombres de invocador deberán ser globalmente únicos, por lo que ningún jugador podrá compartir su nombre con otro jugador profesional o semiprofesional.

No se permiten los cambios de nombres con excepción de ciertas circunstancias atenuantes, como la adquisición de un patrocinador.

Todo nombre de invocador o cambio del mismo debe ser aprobado por la LVP antes de ser usados en una partida.

Los nombres de invocador serán registrados en la base de datos y será asignado al mismo jugador en todas las competencias de la LVP que compita a futuro.

1.4.3 Etiquetas en el nombre de invocador

Se exige a los equipos una etiqueta de identificación de 2 o 3 caracteres para agregar al inicio del nombre de invocador de los jugadores. Estas etiquetas deben ser sólo letras mayúsculas o números del 0 al 9 debiendo ser iguales para todos los jugadores de un mismo equipo.

Ningún equipo podrá compartir una etiqueta con otro equipo profesional o semiprofesional de League of Legends.

No se permiten los cambios de etiqueta con excepción de ciertas circunstancias atenuantes, como la adquisición de un patrocinador.

Toda etiqueta o cambio de la misma debe ser aprobado por la LVP antes de ser usada en una partida.

1.4.4 Ilegalidades dentro del juego

Queda determinadamente prohibido el uso de todo programa o script que aporte algún beneficio al jugado.

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

1.4.5 Asistencia

Los equipos deberán estar disponibles para disputar las partidas a las 5:30 pm, hora Chile, independientemente de la hora oficial de su partido. En ese momento los jugadores deberán tener el último parche actualizado, las opciones de partida correctamente configuradas y las

páginas de runas correctamente preparadas.

Los partidos al mejor de tres (3) deben jugarse seguidos, entre encuentros habrá 5 minutos como máximo de descanso tras finalizar una partida para comenzar la siguiente.

1.4.6 Variación en los horarios

Debido a que la duración de los partidos es variable y pueden surgir inconvenientes, los árbitros indicarán a los equipos la nueva hora oficial de su partido otorgándoles un mínimo de 10 minutos de margen para ingresar al TeamSpeak y a la sala de partido.

1.4.7 Amonestación por retraso

Los cinco (5) jugadores de la alineación presentada por los equipos a la LVP deberán estar en el servidor del juego y en el canal de TeamSpeak oficial de la LVP quince (15) minutos antes de la hora oficial de inicio de partido que se comunique. En el supuesto que transcurridos cinco (5) minutos de la hora de inicio del partido los cinco jugadores titulares no estén presentes, el equipo recibirá una sanción según se ilustra en la tabla “Penalizaciones por llegadas tarde”

Si transcurridos los cinco (5) minutos el equipo decide sustituir al jugador o jugadores ausentes por jugadores suplentes, únicamente se le aplicará la penalización por cambio en la alineación. Si decide continuar esperando ya no podrá hacer uso de tal privilegio y se le aplicarán tanto las “Penalizaciones por llegadas tarde” como las “Penalizaciones por cambio en la alineación presentada a la LVP”

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.

Bajo ningún concepto los equipos pueden realizar más de dos (2) modificaciones a la alineación de partido presentada a la LVP.

PENALIZACIONES POR LLEGADAS TARDE	
Tiempo Transcurrido	Penalización
05:00 minutos	Pérdida del 5to ban
10:00 minutos	Pérdida del 3er y 5to ban y 3 Minutos de Pausa

15:00 minutos	Pérdida de la partida
---------------	-----------------------

PENALIZACIONES POR CAMBIOS EN LA ALINEACIÓN PRESENTADA A LA LVP

Cantidad de Jugadores	Penalización
1 Jugador	Pérdida del 3er ban
2 Jugadores	Pérdida del 3er y 5to ban

1.4.8 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 y sin perjuicio de la aplicación de las sanciones establecidas en el ANEXO III.

Cuando las partidas sean al mejor de 3 (BO3) o al mejor de 5 (BO5), pasados los quince (15) minutos, únicamente se perderá un mapa debiendo jugarse los restantes, en caso de que los hubiera, con idénticos plazos.

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

1.4.9 Formato de la partida

- **Mapa:** Grieta del Invocador
- **Tamaño del equipo:** 5
- **Permitir espectadores:** Solo de sala
- **Tipo de partida:** Torneo de reclutamiento
- **Nombre:** Definido por la LVP
- **Contraseña:** Definido por la LVP

Los enfrentamientos de la fase regular se realizarán a las 18:00 horas (06:00 p.m.), hora Chilena, los días lunes y martes a partir del 20 de Enero hasta el 17 de Marzo (para la Temporada Apertura) y a partir del 1 de Junio al 28 de Julio (para la Temporada Clausura).

FECHAS FASE REGULAR APERTURA			FECHAS FASE REGULAR CLAUSURA		
Jornada	Fecha	Horario	Jornada	Fecha	Horario
1	20 de Enero	06:00 p. m.	1	1 de Junio	06:00 p. m.
2	21 de Enero	06:00 p. m.	2	2 de Junio	06:00 p. m.
3	27 de Enero	06:00 p. m.	3	8 de Junio	06:00 p. m.
4	28 de Enero	06:00 p. m.	4	9 de Junio	06:00 p. m.
5	03 de Febrero	06:00 p. m.	5	15 de Junio	06:00 p. m.
6	04 de Febrero	06:00 p. m.	6	16 de Junio	06:00 p. m.
7	10 de Febrero	06:00 p. m.	7	22 de Junio	06:00 p. m.
8	11 de Febrero	06:00 p. m.	8	23 de Junio	06:00 p. m.
9	17 de Febrero	06:00 p. m.	9	29 de Junio	06:00 p. m.
10	18 de Febrero	06:00 p. m.	10	30 de Junio	06:00 p. m.
11	24 de Febrero	06:00 p. m.	11	6 de Julio	06:00 p. m.
12	25 de Febrero	06:00 p. m.	12	7 de Julio	06:00 p. m.
13	2 de Marzo	06:00 p. m.	13	13 de Julio	06:00 p. m.
14	3 de Marzo	06:00 p. m.	14	14 de Julio	06:00 p. m.
15	9 de Marzo	06:00 p. m.	15	20 de Julio	06:00 p. m.
16	10 de Marzo	06:00 p. m.	16	21 de Julio	06:00 p. m.
17	16 de Marzo	06:00 p. m.	17	27 de Julio	06:00 p. m.
18	17 de Marzo	06:00 p. m.	18	28 de Julio	06:00 p. m.

***Los horarios corresponden al uso horario de Chile**

La LVP tiene la facultad de modificar y/o reprogramar las fechas y horarios de las partidas según su mejor criterio.

1.4.10 Inicio de la partida

Una vez que los diez jugadores se hayan reportado en la sala de la partida oficial, un árbitro de la LVP solicitará confirmación de que ambos equipos están listos para la fase de Selección/Bloqueo. Una vez que ambos equipos hayan confirmado su preparación, un oficial de la Liga le pedirá al dueño de la sala que comience la partida.

El Coach podrá estar presente en la sala de partido y podrá comunicarse con el equipo durante el proceso de Selección/Bloqueo a través de la sala de TeamSpeak, debiendo abandonar ambas salas una vez que el conteo del temporizador de la sala de partida haya llegado a 20

segundos durante la fase de intercambio.

Los jugadores, coach, manager y demás miembros del plantel de un equipo participante en la Liga tienen prohibido visualizar, mediante el modo espectador del cliente, las partidas de torneo de otros equipos, como así ingresar a partidas y salas customs que no les correspondan.

1.4.11 Restricciones a elementos del juego

Se podrán agregar restricciones en cualquier momento antes o durante un combate, si hay errores conocidos con cualquier objeto, campeón, aspecto, maestría, emote, hechizos de invocador o cualquier otra razón determinada a discreción de la LVP.

El equipo que empieza primero la fase de Selección/Bloqueo se puede visualizar en la web oficial de la Liga de Honor Entel, el equipo colocado a la izquierda será el que comience y le corresponderá el lado azul del mapa. La asignación inicial se realizará aleatoriamente.

Atento al formato de ida y vuelta de la Liga de Honor Entel se garantiza que todos los equipos enfrentarán a sus rivales una vez en cada lado.

Los jugadores deberán ubicarse en la sala de partido en virtud del siguiente orden de roles: Carrilero Superior “TOP” – Jungla – Carrilero Central “MID” – Carrilero Inferior “ADC” – Carrilero Inferior “Soporte”.

1.4.13 Intercambio de Campeones

Los equipos deben completar todos los intercambios de campeones antes del plazo de 20 segundos durante la fase de intercambio o serán sujetos a penalizaciones en futuras partidas.

1.4.14 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 y hora oficial, la LVP tiene la potestad de reprogramar el encuentro a otro día y horario según su mejor criterio.

1.4.15 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 contará con siete (7) minutos de pausa por partido. Dicha pausa se solicitará

desde el chat del propio juego mediante el comando de chat /pausa.

Todos los jugadores son responsables de asegurar el correcto funcionamiento de su computadora, periféricos, conexión a Internet, y energía. Un problema con el equipamiento del jugador no es razón aceptable para retrasar o pausar un juego más allá del tiempo permitido.

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 independientes de Internet.

En caso de que ocurra un problema general ajeno a la organización, deberá acreditar dentro de las 72 hs de finalizado la partida un informe técnico de la operadora de Internet que especifique los problemas habidos en la zona al momento de la partida. Una vez aportadas las pruebas, la LVP las comprobará y podrá tomar una decisión para recalendarizar el partido o darlo por perdido.

1.4.16 Reanudación de la partida

Los jugadores no tienen permitido reanudar la partida luego de una pausa sin que se les otorgue el permiso por parte de un oficial de la LVP.

1.4.17 Reinicio de la partida

La decisión de cuáles condiciones deben justificar el reinicio de una partida, y en qué condiciones se realizará dicho reinicio, están sujetas a la sola discreción del árbitro de la LVP.

1.4.18 Victoria por partida otorgada

Si una partida ha estado en juego por más de veinte minutos en el reloj de juego (00:20:00) y se presentare alguna situación que justifiicare el reinicio de la misma, el árbitro de la LVP podrá, a su sola discreción, determinar que un equipo no puede evitar la derrota con un cierto grado de certeza razonable utilizando para ello uno o más de los siguientes criterios:

A) Diferencia de oro. La diferencia en oro entre los equipos es superior al 33%.

B) Diferencia de torretas restantes. La diferencia en el número de torretas restantes entre los equipos es superior a siete (7).

C) Diferencia de inhibidores restantes. La diferencia en el número de inhibidores en pie restantes entre los equipos es superior a dos (2).

1.4.19 Espectadores en la partida

Solo está permitido que los 5 jugadores alineados estén dentro del servidor del partido.

1.4.20 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 realizar posteriormente contenido digital.
- Los nicks del TeamSpeak deberán ser lo más parecido posible al nick ofrecido a LVP, encontrándose sujetos a las mismas restricciones que los nombres de invocador de los jugadores.

1.4.21 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.

1.4.22 Prohibición de streaming

Los jugadores titulares, suplentes y entrenadores no podrán realizar stream en horario de emisión de la Liga de Honor Entel.

No se podrá realizar stream de League of Legends desde un canal del equipo mientras haya emisión de la Liga de Honor Entel o competiciones oficiales de League of Legends organizadas por LVP.

1.4.23 Cesión de derechos de imagen

Tanto los equipos que participan en la Liga de Honor Entel como su plantel activo y demás miembros declaran expresamente que:

A) Han completado las instancias previas del torneo.

B) Tienen conocimiento de la temática del torneo y han leído y aceptado el presente reglamento.

C) Han sido debidamente informados acerca de los riesgos a los que estarán expuestos y manifestando expresamente que es su voluntad asumir dichos riesgos y participar del torneo bajo su exclusiva responsabilidad.

D) Tanto el plantel activo como los demás miembros de su equipo se encuentran en perfecto estado de salud, tanto físico como psíquico. No padecen enfermedades ni afecciones de tipo cardíaco, y, por lo tanto, son aptos para someterme a situaciones que involucren altas emociones. Asimismo, aceptan someterme a cualquier examen médico y/o psíquico que la LVP considere necesario realizar en virtud de las particularidades del torneo, por médicos designados por la LVP.

E) Tanto el plantel activo como los demás miembros de su equipo son mayores de 18 años conforme se acredita con la documentación presentada por la Sociedad. En caso de los menores de edad, sus padres han suscripto las correspondientes autorizaciones para que sus hijos puedan participar de la presente competencia.

F) Tienen plena disponibilidad horaria para participar en la Liga de Honor Entel y sus promociones, como así para trasladarme a los puntos de grabación que la LVP disponga.

G) Su participación en la Liga de Honor Entel será gratuita, más allá de los premios e incentivos que se puedan establecer.

Tanto los equipos que participan en la Liga de Honor Entel como su plantel activo y demás miembros se comprometen expresamente a:

A) Guardar estricta confidencialidad acerca de toda la información que la LVP pongan en su conocimiento que tenga algún tipo de relación con la Liga de Honor Entel. No compartirán dicha información con terceras personas. Se obligan a realizar todos los actos razonablemente necesarios y adoptar todas las medidas conducentes para asegurar que la información recibida no sea utilizada por terceros, revelada o divulgada, total o parcialmente. No utilizarán la información para otro propósito que el de participar en la Liga de Honor Entel. Aceptan y comprenden que el incumplimiento por su parte de lo

anteriormente descrito traerá aparejadas consecuencias sumamente graves para la LVP y que, por lo tanto, deberán indemnizarla por los daños y perjuicios que tal violación les ocasione.

B) Devolver todo el material y/o equipamiento que la LVP le provean en todo momento.

C) Suscribir las Reglas Generales de Participación que la LVP prepare a tal efecto.

Tanto los equipos que participan en la Liga de Honor Entel como su plantel activo y demás miembros aceptan expresamente que:

A) Se realicen filmaciones, grabaciones y se tomen fotografías de su persona, graben su voz, conversaciones, dichos, hechos y sonidos, durante y en conexión con mi participación en la Liga de Honor Entel (en adelante, los **“Materiales”**), sin que deban pagarle compensación alguna. Autorizan a la LVP a exhibir, reproducir o publicar en cualquier forma tales fotografías, filmaciones y/o grabaciones en cualquier y todos los medios de comunicación, inclusive en las promociones de la Liga de Honor Entel y prestan su conformidad para que se publique su nombre. A tal efecto, otorgan su consentimiento expreso de acuerdo con los términos de las leyes vigentes, para ser filmados, grabados y/o fotografiados y para que las filmaciones, grabaciones e imágenes resultantes sean exhibidas, reproducidas o publicadas por la LVP.

B) Aceptan que la LVP será la dueña exclusiva de los resultados y ganancias de los Materiales con el derecho al registro de propiedad intelectual, al uso y otorgamiento de permisos para que otros lo usen, en cualquier forma y mediante cualquier medio. En consecuencia, autorizan expresa, irrevocable e incondicionalmente a la transmisión, retransmisión, reproducción o publicación de los Materiales en todos y cualquier medio de comunicación incluyendo, sin limitación alguna, los servicios de televisión por aire, antena, cable o satélite, radio, medios gráficos, cine, Internet (incluyendo, sin limitación, “streaming”, descargas (“downloads”), “webcasting”, y video “on demand”) y servicios móviles y/o inalámbricos (incluyendo, sin limitación, “streaming”, descargas (“downloads”), “podcasting” y “wireless media”), en su totalidad o en una porción, con cualquier finalidad, sin límite de tiempo y no encontrándose dicha autorización limitada a la República de Chile y sin estar obligada la LVP a realizar ningún tipo de pago adicional.

C) Autorizan expresamente a la LVP a realizar distribuciones o reproducciones de los Materiales a través de cualquier soporte, incluyendo sin limitación alguna, soportes de audio, libros, Compact Disc, DVD, fotografías, imágenes tridimensionales, holográficas, grabaciones digitales, CD-ROM, redes informáticas o televisión interactiva, con cualquier finalidad, incluyendo -sin que implique limitación alguna- la utilización de la imagen y/o la voz de su persona para la producción y comercialización de ringtones, wallpapers, screensavers, videostreaming, figuritas, merchandising, y todo otro negocio derivado a implementarse en cualesquiera soportes digitales creados o por crearse en el futuro, sin límite de tiempo, no encontrándose dicha autorización limitada a la República de Chile y sin estar obligado la LVP a realizar ningún tipo de pago adicional. Aceptan y autorizan a la LVP a utilizar su imagen para la producción de productos de merchandising, sin derecho a contraprestación alguna por tal uso.

D) Asimismo, ceden y autorizan expresamente a utilizar su imagen para que la LVP la difunda en Internet en una página o aplicación móvil la Liga de Honor Entel, mediante la cual los usuarios de telefonía celular podrán acceder a los “Contenidos” del Torneo a través de sus teléfonos celulares y participar de las acciones de SMS o MMS que la LVP genere en cada caso, entendiéndose por “Contenidos” lo siguiente, sin limitación: (i) la imagen de los Participantes; (ii) secuencias musicales (tonos); (iii) secuencias de la Liga de Honor Entel (videos); (iv) información de la Liga de Honor Entel; y (v) toda y/o cualquier otra incorporación vinculada a la Liga de Honor Entel que pudieren efectuar la LVP. Aceptan que los usuarios de telefonía celular podrán acceder y hacer uso de los Contenidos a través de la mencionada página en Internet o bien desde sus celulares vía WAP o SMS o cualquier otra forma de acceso y comercialización desde su celular y hacer uso de los Contenidos conforme las condiciones que la LVP establezca en la página como parte de la definición del producto. Asimismo, la LVP podrá organizar acciones de SMS o MMS tales como, pero no limitado a: (i) formatos de trivias; (ii) votaciones; (iii) información y/o cualquier otra acción de SMS o MMS, vinculadas a la Liga de Honor Entel y conforme las normas y disposiciones que establezca la LVP.

E) La falta de emisión del material obtenido de la grabación de la Liga de Honor Entel no generará derecho de indemnización alguna a su favor. Aceptan voluntariamente que la LVP se reserven el derecho de emisión de las filmaciones, grabaciones, ediciones e imágenes resultantes, no existiendo obligación alguna de emitir dicho material.

F) En el supuesto que lo expresado en los acápite anteriores se realice sobre elementos exclusivos a una sociedad y/o equipo y fuera del ámbito de la Liga de Honor Entel, se negociará un canon con dicha sociedad o equipo por el uso de su imagen. A su vez, en el caso de que la utilización de la imagen cedida por los equipos a la LVP en las plataformas de comunicación y medios televisivos genere ganancias para la LVP se discutirá un plan de regalías y aportes recíprocos entre la sociedad y la LVP.

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.

1.5 Código de conducta

Los jugadores y miembros del equipo deberán mantener siempre la cortesía con sus oponentes, compañeros de equipos, 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 Liga de Honor Entel 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.

Los equipos deberán seguir el proceso de comunicación descrito a continuación para manifestar cualquier duda o inconformidad referente a la LVP y/o la Liga de Honor Entel; en caso contrario, se podría determinar que el equipo o el jugador está atentando contra el buen nombre de **LVP**, sus colaboradores, patrocinadores y/o aliados:

- Se deberá dirigir un mensaje al mail oficial de contacto a través del manager del equipo, donde se especifique claramente la duda, queja o inconformidad. Si es necesario, se deberán adjuntar los soportes que respalden la comunicación.

- Durante las partidas, serán los árbitros quienes resuelvan los casos que se presenten inmediatamente, en caso de que el equipo no quede conforme con la decisión tomada, podrá presentar su apelación con los respectivos soportes a través del mail oficial de comunicación.

- La segunda instancia será el Country Manager del país donde se desarrolla la **Liga**, quien podrá tener un acercamiento previo con el equipo para conversar, previo a tomar alguna decisión.

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 temporada 2020, el jugador no podrá ser inscrito en ninguna competición de LVP hasta el siguiente año.

2.3 Propiedad del equipo

Ningún propietario de equipo o Gerente General podrá poseer, controlar o tener un interés financiero, de forma directa o indirecta, o ser empleado o trabajador independiente de más de un equipo de League of Legends en la Liga de Honor Entel.

Si se descubre que un propietario, miembro o afiliado de un equipo tiene un interés financiero o beneficio o cualquier nivel de influencia en otro equipo de la Liga de Honor Entel, se le pedirá que se deshaga inmediatamente de dicho interés en uno de los dos equipos y puede quedar sujeto a penalizaciones por parte de LVP.

Un equipo de la Liga de Honor Entel puede ser propietario a la vez de un (1) equipo dentro de los Circuitos Nacionales. En caso de que este equipo de Circuitos Nacionales promocione a la Liga de Honor Entel, el propietario tendrá un plazo de 10 días, desde que se adjudicó su clasificación a la Liga de Honor Entel, para desvincularse completamente de la propiedad del equipo promocionado.

Cuando una persona realice una petición para ser propietario de un equipo activo en la Liga de Honor Entel, se deberá consultar con LVP. Dicha petición podría ser denegada si se

descubre que el solicitante no ha actuado con profesionalidad, ha violado o ha intentado actuar en contra de estas reglas.

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 quedar expulsado de la competición.

2.5 Pagos a los equipos

Para habilitarse el otorgamiento de los premios obtenidos para cada equipo se deberá cumplir con los requisitos del presente reglamento.

Los premios en efectivo por “Fase Regular” se otorgarán según el seed final obtenido antes de comenzar la fase de playoffs (luego de haber realizado los partidos de desempates, de ser necesarios).

Los premios en efectivo por “Fase Playoffs” se otorgarán según la fase final alcanzada en dicha etapa de la competencia.

PREMIOS EN EFECTIVO FASE APERTURA		
Lugar	Premiación Fase Regular	Premiación Fase Play Off
Equipo 1	USD 1.460,00	USD 3.000,00
Equipo 2	USD 1.220,00	USD 2.000,00
Equipo 3	USD 1.100,00	USD 1.000,00
Equipo 4	USD 1.100,00	USD 1.000,00
Equipo 5	USD 760,00	USD 0,00
Equipo 6	USD 760,00	USD 0,00
Equipo 7	USD 500,00	USD 0,00
Equipo 8	USD 500,00	USD 0,00
Equipo 9	USD 300,00	USD 0,00

Equipo 10	USD 300,00	USD 0,00
-----------	------------	----------

PREMIOS EN EFECTIVO FASE CLAUSURA		
Lugar	Premiación Fase Regular	Premiación Fase Play Off
Equipo 1	USD 1.460,00	USD 3.000,00
Equipo 2	USD 1.220,00	USD 2.000,00
Equipo 3	USD 1.100,00	USD 1.000,00
Equipo 4	USD 1.100,00	USD 1.000,00
Equipo 5	USD 760,00	USD 0,00
Equipo 6	USD 760,00	USD 0,00
Equipo 7	USD 500,00	USD 0,00
Equipo 8	USD 500,00	USD 0,00
Equipo 9	USD 300,00	USD 0,00
Equipo 10	USD 300,00	USD 0,00

Los valores expresados corresponden al monto que recibirá el equipo y el pago correspondiente según ubicación obtenida.

Los pagos podrán ser realizados desde cualquiera de las filiales de LVP y se realizarán exclusivamente a través de transferencia bancaria, quedando sin efecto las opciones de Paypal y/o pago en efectivo o cualquier otro medio de pago.

Los pagos se hacen a la sociedad constituida y se debe presentar una factura habilitada por el organismo fiscal para la obtención del premio.

LVP se guarda el derecho de pedir toda documentación fiscal que considere necesario para poder realizar la transferencia.

La distribución interna que cada equipo realice luego de percibir los pagos correspondientes, serán exclusivas de la SOCIEDAD y ninguna de las empresas pertenecientes al proyecto se verán involucradas. Asimismo la LVP no avalará ni será parte de ninguna conducta antideportiva ni inhumana para con los jugadores. En caso de existir un mal accionar de la SOCIEDAD para con los jugadores, la LVP podrá ejercer como juez y solicitar pruebas tanto a la sociedad como a los jugadores y en caso que corresponda, aplicar la sanción correspondiente.

Los valores expresados para cada posición obtenida son valores brutos y pueden estar sujetas a retenciones por parte de la agencia tributaria del país emisor y/o país receptor. Esto implica que la SOCIEDAD que se inscriba como premiada será registrada en hacienda como receptora del premio y puede estar sujeta a retenciones tanto del ente fiscalizador como del ente regulador de premios de cada país. Los premios siempre estarán sujetos a las leyes fiscales de cada país y las políticas de cobro estarán sujetas a cualquier modificación que se realice en las mismas.

El premiado podrá percibir comisiones por transacción por cuenta y orden de la entidad bancaria donde radique la cuenta informada.

Toda SOCIEDAD que sea acreedora de un premio deberá aceptar explícitamente el texto de tratamiento y veracidad de sus datos.

2.6 Expulsión de un equipo

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

Los equipos expulsados de la Liga de Honor Entel no serán elegibles para el pago de premios o incentivos derivados de su participación en el torneo.

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.
- Pantalón largo vaquero (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 Coach durante la fase de picks y bans, quién podrá comunicarse con ellos por medio del canal de TeamSpeak que la LVP le proporcione.

Cuando el contador para el inicio de la partida llegue a veinte (20) segundos los entrenadores deberán abandonar el escenario y desconectarse del canal bajo pena de sanción.

Los entrenadores están sujetos al mismo código de conducta que los jugadores.

3.3 Configuración de la cuenta

Los jugadores deberán configurar su cuenta y periféricos de juegos cuando la LVP se los indique. No se podrá abrir ni ejecutar ningún programa sin informar a un árbitro previamente. De no ser así, el jugador podrá ser sancionado, llegando incluso a la pérdida de una o más partidas.

3.4 Durante las pausas técnicas

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 en la partida, la misma deberá ser pausada de inmediato.

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, teclados, ratones y alfombrillas. 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:**

- a. Un ordenador por jugador con conexión a Internet
- b. Instalado la última versión del juego y TeamSpeak
- c. Instalados los drivers de Razer, Logitech, Steelseries, Ozone y ASUS
- d. Un monitor por jugador
- e. Auriculares insonorizado sin micrófono
- f. Auriculares con micrófono
- g. Un auricular con micrófono para el coach
- h. Sillas
- i. Bebidas

- **No contiene:**

- a. Ratón
- b. Teclado
- c. Alfombrilla
- d. 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 coach 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, cuya duración será establecida por el árbitro de la LVP, y no podrán abandonar el backstage sin notificarlo a los árbitros y que estos le den permiso. Una vez el árbitro indique 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, por 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 Liga de Honor Entel 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 elo boosting,** así como webs de venta de elementos virtuales falsos o ilegales, o que por cualquier otra causa, supongan un incumplimiento de las Condiciones de Riot Games.
- **Venta de armas o munición.**
- **Pornografía o productos eróticos.**
- **Tabaco y productos relacionados con éste.**

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

5.2 Derecho de modificación

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

5.3 Aceptación de documento

Todos los jugadores y equipos que disputen la Liga de Honor Entel, aceptarán automáticamente todo lo expuesto en este reglamento

5.4 Apuestas

Ningún miembro de un equipo participante puede participar en apuestas sobre la Liga de Honor Entel, sea cual sea el sitio web.

ANEXO II al contrato de licencia:

Lista de sanciones

Tipo	Sanciones		
Sanciones Generales	Penalización mínima	Penalización máxima	Aplicable a
Mala conducta leve (actitud negativa, gestos obscenos, etc)	Aviso	Suspensión de hasta 10 partidos	Jugador/Staff del Equipo
Mala conducta grave (amenazas, sobornar a árbitros, discriminación, etc)	Suspensión de hasta 3 partidos	Suspensión de hasta 20 partidos	Jugador/Staff del Equipo
Crítica pública seria o comentario inapropiado realizado contra la liga, jugador, staff, equipo, etc	Suspensión de hasta 3 partidos	Suspensión de hasta 10 partidos	Jugador/Staff del Equipo
Abandono de un jugador a mitad de la competición/violación del contrato con el Equipo.	6 meses	12 meses	Jugador
Amonestación por retraso en un partido	Aviso	USD 600	Equipo
Incomparecencia en los partidos	USD 500	Expulsión de la liga y/o USD 1000	Equipo
Miembro de la plantilla sin contrato laboral	USD 300	USD 1000 y/o suspensión de jugador	Jugador/Equipo o
Negarse a seguir instrucciones de los árbitros	Aviso	USD 600	Equipo
Mentir a los responsables de LVP en el envío de información de un jugador	USD 1.000	USD 2500 y/o Suspensión de hasta 5 partidos	Equipo

Suplantación de identidad	Partido perdido y expulsión del jugador/es, si el Equipo es conocedor de la acción será expulsado.	Jugador/Equipo	
No avisar/Modificar la alineación titular una vez cumplida la hora límite	USD 100	USD 600	Equipo
Salir de la partida sin permiso del árbitro	Aviso	USD 500	Equipo
Amañar partidos	Expulsión de la liga de 6 meses a 5 años y/o USD 3000	Equipo	
Fichaje ilegal (poaching)	USD 500	USD 3.000	Equipo
Apostar en partidos oficiales	Suspensión de hasta 10 partidos	Expulsión de la liga de 6 meses a 5 años	Jugador/Equipo
Uso de programas no autorizados (hacks/exploits)	Partido perdido y suspensión de 6 meses a 1 año	Expulsión de la liga de 1 año a 5 años	Jugador
Jugar con un nombre de invocador incorrecto o TAG de Equipo activado	Aviso	USD 300	Equipo
Cambiar de campeón/hechizos de invocador superado el tiempo limite	Aviso	USD 100	Equipo
Anunciar por redes sociales el resultado de un partido antes de finalizar el partido en stream	Aviso	USD 300	Equipo
Superar el límite de pausa permitido	Aviso	Mapa perdido y/o USD 500	Equipo
Pausar la partida sin justificación alguna	Aviso	USD 300	Equipo
No acudir a entrevistas cuando un responsable de LVP lo pida	Aviso	USD 300	Equipo
No tener los recursos gráficos y audiovisuales requeridos por la LVP y aceptados por los Equipos en el reglamento	El jugador no puede participar en el partido	Jugador	
Realizar streaming en medio de una retransmisión de la Liga de Honor Entel	Aviso	USD 500	Equipo
Sanciones adicionales	Penalización mínima	Penalización máxima	Aplicable
Account Sharing (Compartir tu cuenta con otra persona)	Aviso	Suspensión de hasta 4 partidos o Expulsión de la competición	Jugador
Elo Boosting (Subir una cuenta de ELO de otra persona)	Suspensión de hasta 7 partidos	Suspensión de hasta 20 partidos	Jugador
Comportamiento no ejemplar dentro del juego	Suspensión de hasta 4 partidos	Suspensión de hasta 20 partidos	Jugador
Ban temporal de la cuenta principal por Hacking (Utilizar programas ilegales)	Suspensión de hasta 7 partidos	Suspensión de hasta 28 partidos o Expulsión de la competición No podrá disputar ningún partido hasta que se acabe el ban temporal.	Jugador
Permanecer de la cuenta principal	Queda expulsado de la competición y no podrá competir en la temporada en curso.	Jugador	
Sanciones adicionales en eventos presenciales	Penalización mínima	Penalización máxima	Aplicable
Incumplimiento de la política de uniforme de la LVP	USD 300	USD 2.000	Equipo
Infracción relativa a los logotipos comerciales durante la retransmisión	USD 200	USD 5.000	Equipo
Disponer de un miembro del Equipo en el escenario sin el permiso de la LVP	Aviso	USD 500	Equipo
Comunicarse en medio de una pausa	Aviso	USD 500	Equipo
No llevar los cascos colocados en las orejas durante el partido	Aviso	USD 500	Equipo
Levantarse o quitarse los cascos antes de terminar la partida	Aviso	USD 500	Equipo
Entrar comida o bebida a la zona de competición no permitida	Aviso	USD 500	Equipo
Abandonar la fase de picks y bans sin permiso de un árbitro	Mapa perdido	Mapa perdido y/o USD 1000	Equipo
Provocar un incidente para salirse de la fase de picks y bans	Mapa perdido	Mapa perdido y/o USD 1000	Equipo
Empezar la partida sin la aprobación del árbitro	Aviso	USD 500	Equipo
No retirar las manos del teclado y ratón en una interrupción de picks y bans comunicada por el árbitro.	Aviso	Mapa perdido y/o USD 500	Equipo

El coach sigue dando información una vez ha terminado el contador final de la fase de picks y bans	USD 100	USD 500	Equipo
No retirar las manos del teclado y ratón en pausa	Aviso	USD 500	Equipo
No tener activado el White Noise si el árbitro ha dado orden de tenerlo puesto	Aviso	USD 500	Equipo
Quitar la pausa de la partida sin aprobación del árbitro	Aviso	USD 500	Equipo
Iniciar sesión en una red social	Aviso	USD 500	Equipo
Abandonar el escenario sin permiso del árbitro	USD 100	USD 800	Equipo
No se puede tener dispositivos móviles, reproductores, ni aparatos que se puedan conectar a una red en el escenario	Aviso	USD 800	Equipo
No abandonar el escenario, con orden de abandonarlo por el árbitro	USD 100	USD 800	Equipo
Acceder a zonas no autorizadas por la organización (Backstage de otro equipo, sala de realización, etc)	Aviso	USD 800	Equipo
No tener a los 5 jugadores presentes cuando lo indique el árbitro	Aviso	USD 800	Equipo
Causar desperfectos en el material y salas comunes ofrecidos por la LVP	Cubrir el coste de los desperfectos y apercibimiento de expulsión		Jugador/Staff Equipo
Comunicarse con personas que estén fuera del área de competición	Aviso	USD 300	Equipo
Realizar fotografías o grabar videos dentro de la arena de juego sin permiso de la LVP	Aviso	USD 300	Equipo
No estar en el escenario presente cuando se le indique un árbitro	Aviso	USD 500	Equipo

ANEXO III al contrato de Licencia: INCENTIVOS

Plan de Incentivos para la Temporada 2020 de la Liga de Honor Entel de la LVP. Tal como establece el acuerdo de licencia en la cláusula décima:

FANDROID, se compromete a realizar un aporte adicional que formará parte de este sistema de incentivos.

Estos Incentivos se repartirán entre los equipos participantes según la siguiente fórmula:

INCENTIVOS LIGA DE HONOR ENTEL 2020		
Lugar	Incentivos Fase Apertura	Incentivos Fase Clausura
Equipo 1	USD 500	USD 500
Equipo 2	USD 500	USD 500
Equipo 3	USD 500	USD 500
Equipo 4	USD 500	USD 500

Equipo 5	USD 500	USD 500
Equipo 6	USD 500	USD 500
Equipo 7	USD 500	USD 500
Equipo 8	USD 500	USD 500
Equipo 9	USD 500	USD 500
Equipo 10	USD 500	USD 500

Los Incentivos Mínimos Totales, se repartirán entre todos los equipos participantes en la Liga de Honor Entel, por igual y en base a unos compromisos mínimos obligatorios, ligados al crecimiento y la implantación social:

A) Alcance en Twitter: Se promocionarán los partidos que el Equipo dispute en Liga de Honor Entel mediante 3 Twitts, uno el domingo promocionando los 2 partidos que el equipo dispute en la jornada (el hashtag será POR DEFINIR) y otros 2 en los 30 minutos antes de la franja horaria de cada partido que el equipo dispute en la Liga de Honor Entel (el hashtag será POR DEFINIR más el número de la jornada que se dispute: POR DEFINIR, POR DEFINIR...). Estos Twitts deberán incluir el enlace de la página de Twitch de la Liga de Honor Entel desde donde se podrá seguir el partido.

B) Alcance en Facebook: Se promocionarán los partidos que el Equipo dispute en la Liga de Honor Entel mediante 1 Post, en los 60 minutos antes de la franja horaria de cada partido del equipo en la Liga de Honor Entel (el hashtag será POR DEFINIR más el número de la jornada que se dispute: POR DEFINIR, POR DEFINIR...). Este post deberá incluir el enlace de la página de Twitch de la Liga de Honor Entel desde donde se podrá seguir el partido.

C) Alcance en Instagram: Se promocionará con 2 publicaciones semanales que tengan un contenido exclusivo de esta red social cuya temática sea el día a día del equipo y su participación en la Liga de Honor Entel.

D) Contenido audiovisual: Se deberá publicar un video/clip (60 segundos de máxima) semanal promocionando la participación del equipo en la Liga de Honor Entel, y el día a día del equipo de acuerdo con el plan de comunicación de la SOCIEDAD.

E) Venta de entradas eventos: Se deberá publicar y promocionar la venta de entradas en todas las redes, con 1 post mínimo (Twitter, Facebook, Instagram), incluyendo el enlace de venta de entradas, de todos los eventos para asegurar llenar los recintos y ofrecer una imagen inmejorable a seguidores, espectadores y colaboradores

La SOCIEDAD **deberá completar en el plazo de 72h tras la finalización de cada jornada,** un informe provisto por la LVP con el alcance de las publicaciones recogidas en este plan de incentivos para que FANDROID pueda evaluarlo.

La no realización de la totalidad de las acciones semanalmente, dará lugar a una posible penalización de un 10% del total fijo a percibir por cada semana que no se realicen dichas acciones a discreción de la LVP, quien lo evaluara a final de cada Fase mediando previa reunión con la sociedad. La cantidad acumulada como consecuencia de las penalizaciones que pudieran producirse se destinará a una acción promocional acordada mutuamente entre FANDROID y el conjunto de las sociedades, en el plazo de 4 meses tras finalizar la temporada. En caso de que no se realizará dicha acción en el plazo establecido, la cantidad acumulada se destinará a un fondo común de la competición en cuestión.

Las penalizaciones semanales comenzarán a aplicarse a partir de la semana de competición.

Finalizado el split, la SOCIEDAD deberá presentar en un plazo de 96 hs un informe mostrando los impactos/impressiones, cantidad de posts e interacciones dividido por semana (de miércoles a martes incluido).