

Supercopa Entel

de

League of Legends

LVP, Liga de Videojuegos Profesional

REGLAMENTO OFICIAL

Temporada 2020



1 Estructura general de la Supercopa

1.1 Competencia

1.1.1 Formato

1.1.2 Plantel Activo

1.1.3 Alineaciones

1.2 Normativa de inscripción de jugadores

1.2.1 Sanciones de Riot Games

1.2.2 Ventana de inscripción de jugadores a la liga.

1.2.3 Restricción de jugadores

1.3 Normativa de partidos

1.3.1 Servidor de juego

1.3.2 Nombre de Invocador

1.3.3 Etiquetas en el Nombre de Invocador

1.3.4 Ilegalidades dentro del juego

1.3.5 Asistencia

1.3.6 Variación en los horarios

1.3.7 Amonestación por retraso

1.3.8 Incomparecencia en los partidos.

1.3.9 Formato de la partida

1.3.10 Inicio de partida

1.3.11 Restricciones a elementos del juego

1.3.12 Intercambio de campeones

1.3.13 Reprogramación de partidos por causa mayor

1.3.14 Uso de las pausas/desconexiones

1.3.15 Reanudación de la partida

1.3.16 Reinicio de la partida

1.3.17 Victoria por partida otorgada

1.3.18 Espectadores en partida

1.3.19 Normativa del TeamSpeak

1.3.20 Comprobación de identidades

1.3.21 Prohibición de streaming

1.3.22 Cesión de derechos de imagen

1.3.24 Cambio de calendario

1.4 Código de conducta

2 Equipos

- 2.1 Cambio de logos o grafismos
- 2.2 Abandono de jugadores
- 2.3 Plantillas o documentos no entregados
- 2.4 Miembros prohibidos
- 2.5 Propiedad del equipo

3 Árbitro

- 3.1 Autoridad del árbitro
- 3.2 Decisiones del árbitro
- 3.3 Medidas disciplinarias

4 Normativa General

- 4.1 Patrocinios
- 4.2 Derecho de modificación
- 4.3 Aceptación de documento
- 4.4 Apuestas

5 Premios

- 5.1 Pagos a los equipos
- 5.2 Expulsión de un equipo

6 Incentivos de redes

1.- Estructura general de la Supercopa

1.1 Competencia

1.1.1 Formato

Formada por diez (10) equipos que jugarán durante ocho (8) jornadas con eliminación directa y loser brackets, siendo las primeras cuatro (4) jornadas al mejor de un mapa (Bo1) y las últimas cuatro (4) al mejor de cinco mapas (Bo5). Las jornadas se disputarán los lunes y martes en forma online.

La final se disputará con el modo “Reset” donde el equipo que provenga del loser bracket deberá ganar dos (2) partidas al mejor de cinco mapas (Bo5), según la disposición del calendario oficial de la competencia.

Se entenderá para todo propósito de este reglamento el término “Partida de Reset” como la partida que debe disputarse a consecuencia de que el equipo proveniente de la Loser Bracket gane la primera partida al mejor de cinco mapas (Bo5) de la Final de la Supercopa.

A los equipos se le otorgará un seed en base a la sumatoria de puntos finales de ambos Split de su Liga Nacional y se los ordenará de mayor a menor donde el seed 1 se le otorgará al equipo con mayor puntaje final.

El equipo con mejor seed seleccionará el lado de juego en las partidas al mejor de un mapa (Bo1). Para las partidas al mejor de cinco mapas (Bo5), el equipo con mejor seed elegirá el lado en las partidas 1 – 3 – 5, el equipo con menor seed elegirá el lado en las partidas 2 – 4. En la Final, el equipo que provenga de la Winners Bracket será quien elegirá el lado en las partidas 1 – 3 – 5. Para el supuesto de tener que disputar la Partida de Reset, el equipo que provenga de la Loser Bracket elegirá el lado en las partidas 1 – 3 – 5.

1.1.2 Plantel Activo

Todos los equipos estarán obligados a tener un plantel mínimo de seis (6) jugadores y máximo de diez (10) jugadores, de los cuales cinco (5) jugadores serán titulares y como mínimo uno (1) será suplente (el entrenador, manager, dueño e la organización 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 con los jugadores se denominan **Plantel Activo**.

Ningún miembro del Plantel Activo puede formar parte de más de un equipo participante en la Supercopa al mismo tiempo.

Los jugadores deberán ser en su cuenta principal, sin importar el servidor del que provenga, Diamante 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.

Los jugadores titulares y suplentes tienen que tener como mínimo dieciséis (16) años cumplidos para poder ser registrado.

Cualquier equipo que desee registrar a una persona considerada menor de edad, conforme a las leyes de su país, que desee participar en la Supercopa deberá obtener autorización por escrito firmada 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.

Los jugadores participantes deben poseer la nacionalidad del país donde se disputa la Supercopa del cual provienen, pudiendo únicamente un equipo tener dos (2) jugadores extranjeros al mismo tiempo en un partido.

Todos los jugadores deberán tener un contrato con la organización dueña del equipo en el que participa. Los equipos no podrán registrar jugadores que tengan contrato activo con otra organización de alguna de las Ligas Profesionales avaladas por Riot Games, a no ser que entre organizaciones se realice un acuerdo de préstamo. Dicho acuerdo debe autorizar al jugador a participar en la Supercopa bajo una organización diferente a aquella con la cual tiene contrato y cuyo plazo debe abarcar la totalidad de la Supercopa. **Todo acuerdo de préstamo debe ser presentado a la LVP por correo o podrá no ser considerado como válido.**

Bajo ningún concepto podrán participar jugadores que posean un contrato activo con alguna de las organizaciones de la Liga Latinoamérica de Riot Games (LLA).

No es requisito que los jugadores residan en el país en el que se desarrolla la competencia.

Los equipos podrán usar cualquier jugador de su plantilla para disputar una partida, 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.

1.1.3 Alineaciones

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 completar la planilla “**Alineaciones**” otorgada por la LVP con la alineación titular que disputará el partido del lunes antes del domingo previo a la jornada a las 16:00 hs. A su vez deberá enviar la alineación titular que disputará el partido del día martes antes del lunes previo a la jornada a las 23:30 hs.

Si a las 23:30 hs del día lunes aún se estuvieran disputando partidas, los equipos tendrán como plazo para cargar la alineación del partido del martes hasta 30 minutos luego de finalizada la última partida de la jornada del lunes.

Cumplidos dichos plazos, no se aceptarán más cambios a las alineaciones y las mismas serán comunicadas a los equipos. Si no se presenta la alineación en tiempo y forma para disputar el primer partido de la Supercopa se registrará la alineación “titular” presentada al momento de inscribir al equipo. Si no se presenta la alineación en tiempo y forma para los subsiguientes partidos, se anotará la alineación del partido anterior.

Si la LVP determinara que un equipo intencional y/o maliciosamente modifica las alineaciones fuera del plazo establecido podrá darle por perdido el partido a disputar y/o expulsarlo de la Supercopa quitándole todo derecho a recibir premio alguno.

1.2 Normativa de inscripción de jugadores

1.2.1 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 Supercopa hasta que acabe su sanción.

1.2.2 Ventana de inscripción de jugadores a la Supercopa.

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

- A) **Pretemporada:** este periodo finaliza antes del inicio de la

competencia, en la fecha y hora que la LVP indique oficialmente.

Para la Supercopa 2020, el plazo límite para comunicar el roster de jugadores a la LVP es el lunes 26 de octubre de 2020 a las 23:59h. Si una organización no entrega el roster dentro del plazo establecido la LVP entenderá, sin necesidad de mediar intimación previa, que dicha organización ha decidido no participar en la Supercopa y ha abandonado su cupo. Antes tales extremos, la LVP podrá hacer libre disposición del cupo abandonado.

B) Periodo de incorporaciones de jugadores regulado: Cada equipo podrá realizar hasta un máximo 5 incorporaciones a la plantilla entre el martes 27 de octubre a las 00:00 hs y el sábado 14 de noviembre a las 18:00hs, 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 jornada que disputará, siendo el sábado a las 18:00hs plazo límite para que dispute el partido del día lunes y domingo a las 18:00hs plazo límite para que dispute el partido del martes.

(ii) Ningún jugador que forme parte de un Plantel Activo de algunos de los equipos participantes podrá ser contratado por otro equipo participante de la Supercopa, 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.

(iii) Ningún jugador se considerará como válido si se presenta con posterioridad a la fecha de cierre de cambios, sábado 14 de noviembre a las 18:00hs.

C) Restricción de adquisición de jugadores: Cualquier jugador que sea dado de baja de un Plantel Activo de la Supercopa 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 su baja más reciente del Plantel Activo, a menos que le sea otorgado un permiso por escrito por parte de la LVP.

En todas las incorporaciones de jugadores el equipo deberá presentar por correo a esports.cl@lvp.global la siguiente documentación, a fin de que la LVP pueda realizar la inscripción del jugador/entrenador:

- Rellenar la ficha “**Registro de equipo**” proporcionada por la LVP.
- Fotocopia de DNI o pasaporte del jugador.

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.

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

La LVP se reserva el derecho a rechazar la inscripción de cualquier miembro del Plantel Activo a su mejor criterio.

1.2.3 Restricción de jugadores

Los miembros de los equipos participantes solo pueden pertenecer a un (1) equipo de la Supercopa al mismo tiempo, dentro de la misma temporada, sin importar el cargo que ocupen. Ningún jugador participante en la Supercopa que haya abandonado unilateralmente a su equipo podrá participar en la misma competencia bajo otra organización y/o equipo.

1.3 Normativa de partidos

1.3.1 Servidor de juego

Todos los partidos disputados se jugarán en los servidores oficiales de torneo de Riot Games (TR), con el último parche disponible. Se utilizará el servidor LIVE de League of Legends como respaldo compitiéndose en este cuando la LVP así lo determine y en el parche que se encuentre.

Los campeones que no hayan estado disponibles en el servidor LIVE 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.

1.3.2 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.

Todo jugador que hubiera participado en las temporadas 2019 o 2020 en una Liga Nacional avalada por Riot Games, deberá mantener el nombre de invocador utilizado.

Todo nombre de invocador debe ser aprobado por la LVP antes de ser usados en una partida. Para el supuesto que la LVP rechazará un nombre de invocador, la organización deberá modificarlo o el jugador no podrá competir en la Supercopa.

Queda prohibido la modificación de nombres de invocador sin el expreso consentimiento de la LVP.

1.3.3 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.

1.3.4 Ilegalidades dentro del juego

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

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

1.3.5 Asistencia

Todos los equipos deberán estar disponibles para competir treinta (30) minutos antes de la hora oficial de la primera partida de la jornada, independientemente de si la disputarán o no. En ese momento los jugadores deberán tener el último parche actualizado, las opciones de partida correctamente configuradas y las páginas de runas correctamente preparadas.

En el supuesto que una partida se suspenda la LVP continuará con la siguiente, debiendo los equipos estar listos para disputarla.

Los partidos al mejor de cinco mapas (Bo5) deben jugarse seguidos, entre encuentros habrá

5 minutos como máximo de descanso tras finalizar una partida para comenzar la siguiente.

1.3.6 Variación 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.

1.3.7 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.

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

Los equipos no pueden hacer más de dos (2) cambios a la alineación presentada a la LVP.

Una vez que el cambio fuera notificado al equipo rival, su retractación será considerada como un segundo cambio.

1.3.8 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.

Cuando las partidas sean al mejor de 5 mapas (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 y electricidad de los jugadores.

1.3.9 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
- **Servidor:** Tournament Realm (TR)

Los enfrentamientos se realizarán a las 18:00 horas (06:00 p.m.) los días lunes y martes a partir del 2 de noviembre hasta el 1 de diciembre

FECHAS SUPERCOPA		
Jornada	Fecha	Horario
1	02 de noviembre	06:00 p. m.
2	03 de noviembre	06:00 p. m.
3	09 de noviembre	06:00 p. m.
4	10 de noviembre	06:00 p. m.
5	16 de noviembre	06:00 p. m.
6	17 de noviembre	06:00 p. m.
7	23 de noviembre	06:00 p. m.
8	30 de noviembre	06:00 p. m.
RESET	01 de diciembre	06:00 p. m.

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

1.3.10 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 la sala de partida del cliente de juego una vez que el conteo del temporizador de dicha sala haya llegado a 20 segundos durante la fase de intercambio.

El coach podrá permanecer en la sala de TeamSpeak pero deberá permanecer muteado durante toda la partida, no pudiendo activar su micrófono bajo ninguna circunstancia. Caso contrario el equipo puede llegar a perder la partida.

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. 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”.

El bloqueo incorrecto de un campeón, la falta de este o la selección incorrecta del mismo, como así de las runas y hechizos de invocador, no da derecho a remake, a no ser que el jugador demuestre fehacientemente que se trata de un error atribuible al juego. La determinación final quedará sujeta al exclusivo criterio de la LVP.

Ninguna partida podrá iniciarse con menos de cinco jugadores habilitados en cada equipo.

1.3.11 Restricciones a elementos del juego

La LVP se reserva el derecho a deshabilitar, antes o durante una partida, campeones, runas, hechizos de invocador, ítems, emotes, y/ o cualquier otro elemento del League of Legends y/o acciones de un jugador y/o la combinación de ellos cuando los mismos sean considerados como bug, glitch, exploit o perjudiciales en cualquier forma el normal desarrollo de la competencia y/o el espíritu deportivo de la misma.

1.3.12 Intercambio de Campeones

Los equipos deben completar todos los intercambios de campeones antes del plazo de 20 segundos durante la fase de intercambio. Para el supuesto que el intercambio se realice con posterioridad al plazo establecido, se repetirá el draft (mismas selecciones y bloqueos) y los jugadores deberán utilizar el campeón que tenían antes de hacer el intercambio fuera de plazo, a no ser que demuestre fehacientemente que no pudo hacer el intercambio con antelación a causa de un error atribuible al juego. La determinación final quedará sujeta al exclusivo criterio de la LVP.

1.3.13 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, y de solicitarle al equipo afectado elementos que prueben fehacientemente la afección, a ser presentados en el plazo que la LVP determine.

1.3.14 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.

1.3.15 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.

1.3.16 Reinicio de la partida

La decisión de cuáles condiciones debe 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.

1.3.17 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 justifique 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).

1.3.18 Espectadores en la partida

Solo está permitido que los 5 jugadores de la alineación de cada equipo estén dentro del servidor del partido.

1.3.19 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. Una copia del audio le será entregada únicamente al equipo grabado en ella.
- 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.
- Los cinco (5) jugadores que disputarán la partida, junto con el coach, serán movidos a un canal exclusivo para disputar la partida.
- El coach podrá permanecer en la sala de TeamSpeak una vez finalizada la selección y bloqueo, pero deberá permanecer muteado durante toda la partida, no pudiendo activar su micrófono bajo ninguna circunstancia. Caso contrario el equipo puede llegar a perder la partida.

1.3.20 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 habilitará a la LVP a poder negarle al jugador el participar en la partida. En tal caso, el equipo deberá sustituir al jugador y se le aplicarán las sanciones por cambio de alineación presentada.

1.3.21 Prohibición de streaming

Los jugadores, entrenadores, managers, dueños o cualquier persona física o jurídica, directa o indirectamente relacionada a uno de los equipos participantes, tienen prohibido realizar la retransmisión, en vivo o diferido, de la Supercopa.

1.3.22 Cesión de derechos de imagen

Tanto los equipos que participan en la Supercopa, como su plantel activo y demás miembros que la conforman, 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 representantes legales han suscripto al equipo en el que participan las correspondientes autorizaciones para que los menores puedan participar de la presente competencia.
- F)** Tienen plena disponibilidad horaria para participar en la Supercopa y sus promociones, como así para trasladarme a los puntos de grabación que la LVP disponga.
- G)** Su participación en la Supercopa será gratuita, más allá de los premios e incentivos que se puedan establecer.

Tanto los equipos que participan en la Supercopa 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 Supercopa. 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 Supercopa. 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 Supercopa 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 Supercopa (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 Supercopa 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 televisación 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 Supercopa, 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 Supercopa (videos); (iv) información de la Supercopa; y (v) toda y/o cualquier otra incorporación vinculada a la Supercopa 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 Supercopa y conforme las normas y disposiciones que establezca la LVP.

E) La falta de emisión del material obtenido de la grabación de la Supercopa 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 acápites anteriores se realice sobre elementos exclusivos a una sociedad y/o equipo y fuera del ámbito de la Supercopa, 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.

1.3.23 Cambio de calendario

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

1.4 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 transmiten y son por tanto accesibles a menores.

Al presentar el roster que participará de la Supercopa, los jugadores y miembros del equipo declaran conocer el reglamento de la Supercopa aceptándolo completamente.

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 según el criterio de la LVP.

Los equipos deberán seguir el proceso de comunicación descrito a continuación para

manifestar cualquier duda o inconformidad referente a la LVP y/o la Supercopa; 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 el jugador no podrá ser inscrito en ninguna competición de LVP por el plazo de un (1) año.

2.3 Plantillas o documentos no entregados

Si un equipo no entrega la plantilla y documentos necesarios para la inscripción del equipo antes de la fecha indicada, podrá quedar expulsado de la competición.

2.4 Miembros prohibidos

El dueño, mánager, entrenador, jugadores titulares y suplentes, y demás colaboradores del equipo, no pueden ser empleados de Fandroid Entertainment S.L. o MEDIAPRO, o sus

respectivos afiliados.

2.5 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 Supercopa.

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 Supercopa, 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.

3. Árbitro

3.1 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.

3.2 Decisiones del árbitro

Las decisiones serán tomadas según el mejor criterio del árbitro de acuerdo a las reglas de juego, el reglamento de la Supercopa y el espíritu del 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.

3.3 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. Normativa General

4.1 Patrocinios

Un equipo de la Supercopa puede suscribir contratos de patrocinio, estos deberán ser notificados a LVP incluyendo el material gráfico para incluirlo en la web si el mismo modificare el logo o nombre del equipo. 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.

4.2 Derecho de modificación

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

4.3 Aceptación de documento

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

4.4 Apuestas

Ningún miembro de un equipo participante puede participar en apuestas sobre la Supercopa, sea cual sea el sitio web, caso contrario podrá ocasionar la descalificación de su equipo en la competencia.

5.- Premios

5.1 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 se otorgarán según la posición final obtenida al finalizar la competencia.

PREMIOS EN EFECTIVO SUPERCOPA	
Posición Final	Premiación
Campeón	USD 2.000,00
Subcampeón	USD 1.000,00
Semifinalistas	USD 500,00
Semifinalistas	USD 500,00

Todos los pagos de premios serán realizados en la moneda local del país donde se disputa la Supercopa. Los valores expresados en la tabla corresponden a la proporción que recibirá el equipo según ubicación obtenida. El monto en dólares será convertido a moneda local al día siguiente de finalizada la Supercopa, según el valor del Tipo de Cambio Dólar informado por

el Banco Central de Chile, o el organismo que lo reemplace, al cierre bancario del mismo día en que finaliza la competencia.

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.

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.

5.2 Expulsión de un equipo

Si un equipo es expulsado y/o descalificado de la Supercopa, no será elegible para el pago de premios o incentivos derivados de su participación en el torneo.

6.- Incentivo de redes

6.1- Los siguientes incentivos se repartirán entre los equipos participantes según la siguiente fórmula:

INCENTIVOS SUPERCOPA	
Lugar	Incentivos
Equipo 1	USD 500
Equipo 2	USD 500
Equipo 3	USD 500
Equipo 4	USD 500
Equipo 5	USD 500
Equipo 6	USD 500
Equipo 7	USD 500
Equipo 8	USD 500
Equipo 9	USD 500
Equipo 10	USD 500

Los incentivos por redes, se repartirán entre todos los equipos participantes en la Supercopa 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 la Supercopa Entel mediante tres (3) Twitts:

1. Un (1) Twitt el mismo día de su partido, entre la 1pm y las 2 pm, promocionando el partido que el equipo disputará en la jornada
2. Un (1) Twitt de “En Vivo” al momento de comenzar su partida de la jornada.
3. Un (1) Twitt comunicando el resultado de su partida de la jornada al finalizar la misma

Todos los Twitts deben contener:

1. El Hashtag oficial de la competencia (el mismo será comunicado oportunamente a los equipos)
2. El número de Jornada que disputan
3. El horario de su partida
4. El enlace del canal de Twitch de la la Supercopa Entel (el mismo será comunicado oportunamente a los equipos)

5. Logo oficial de la competencia

B) Alcance en Facebook: Se promocionarán los partidos que el Equipo dispute en la Supercopa Entel mediante tres (3) publicaciones:

1. Una (1) publicación el mismo día de su partido, entre la 1pm y las 2 pm, promocionando el partido que el equipo disputará en la jornada
2. Una (1) publicación de “En Vivo” al momento de comenzar su partida de la jornada.
3. Una (1) publicación comunicando el resultado de su partida de la jornada al finalizar la misma

Todas las publicaciones deben contener:

1. El Hashtag oficial de la competencia (el mismo será comunicado oportunamente a los equipos)
2. El número de Jornada que disputan
3. El horario de su partida
4. El enlace del canal de Twitch de la la Supercopa Entel (el mismo será comunicado oportunamente a los equipos)
5. Logo oficial de la competencia

C) Alcance en Instagram: Se promocionarán los partidos que el Equipo dispute en la Supercopa Entel mediante tres (3) historias:

1. Una (1) historia el mismo día de su partido, entre la 1pm y las 2 pm, promocionando el partido que el equipo disputará en la jornada
2. Una (1) historia de “En Vivo” al momento de comenzar su partida de la jornada.
3. Una (1) historia comunicando el resultado de su partida de la jornada al finalizar la misma

Todas las historias deben contener:

1. El Hashtag oficial de la competencia (el mismo será comunicado oportunamente a los equipos)
2. El número de Jornada que disputan
3. El horario de su partida
4. El enlace del canal de Twitch de la la Supercopa Entel (el mismo será comunicado oportunamente a los equipos)
5. Logo oficial de la competencia

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 penalización de un 10% del total fijo a percibir por cada jornada que no se realicen dichas acciones, siendo la cantidad acumulada se destinará a un fondo común de la competición en cuestión. Las penalizaciones comenzarán a aplicarse a partir de la primera jornada de competición.

Todos los pagos de incentivos serán realizados en la moneda local del país donde se disputa la Supercopa. Los valores expresados en la tabla corresponden a la proporción que recibirá el equipo si cumpliera con la totalidad de los compromisos mínimos obligatorios. El monto en dólares será convertido a moneda local al día siguiente de finalizada la Supercopa, según el valor del Tipo de Cambio Dólar informado por el Banco Central de Chile, o el organismo que lo reemplace, al cierre bancario del mismo día en que finaliza la competencia.

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.

Los valores expresados para los incentivos 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 será registrada en hacienda como receptora del incentivo y puede estar sujeta a retenciones tanto del ente fiscalizador como del ente regulador de premios de cada país. Los incentivos 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. La organización receptora del incentivo podrá percibir comisiones por transacción por cuenta y orden de la entidad bancaria donde radique la cuenta informada.

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

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 competencia, 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
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 límite	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 Supercopa	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	Jugador

		hasta que se acabe el ban temporal.
Permaban de la cuenta principal	Queda expulsado de la competición y no podrá competir en la temporada en curso.	Jugador