Liga Master Flow

League of Legends

LVP, Liga de Videojuegos Profesional

REGLAMENTO OFICIAL

Temporada 2022

Contenido

1.- Estructura general de la Liga Master Flow 4
1.1 Formato 4
1.1.1 Fase regular 4
1.1.1.1. Sistema de clasificación 4
1.1.1.2 Desempates 5
1.1.1.2.2 Criterios de desempate 6
1.1.2 Fase de playoffs 18
1.1.2 Emparejamientos 18
1.2 Clasificación 19
1.2.2 Promoción a Liga Latinoamericana de Riot Games (LLA) 20
1.2.3 Promoción entre Circuitos Nacionales y Liga Nacional 21
1.3 Normativa de partidos 23
1.3.1 Servidor de juego 23
1.3.2 Ilegalidades dentro del juego 24
1.3.3 Asistencia 24
1.3.4 Variación en los horarios 24
1.3.5 Amonestación por retraso 24
1.3.6 Incomparecencia en los partidos 25
1.3.7 Normativa del TeamSpeak 26
1.3.8 Sala de partida y comunicación con los coachs 26
1.3.9 Restricciones a elementos del juego 27
1.3.10 Intercambio de Campeones 28
1.3.11 Reprogramación de partidos por causa mayor 28
1.3.12 Uso de las pausas/desconexiones 28
1.3.13 Reanudación de la partida 29
1.3.14 Reinicio de la partida 29
1.3.15 Victoria por partida otorgada 29
1.3.16 Espectadores en la partida 29
1.4. Cambio de calendario 29
2. Equipos 30
2.1 Plantillas 30
2.1.1 Requisitos de los jugadores 30
2.1.2 Reglamentación respecto a los jugadores extranjeros 31
2.2 Alineaciones 32
2.3 Normativa de inscripción de jugadores 33
2.3.1 Sanciones de Riot Games 33
2.3.2 Ventana de inscripción de jugadores a la liga 33
2.3.3 Restricción de jugadores 35
2.3.4 Nombre de invocador 35
2.3.5 Etiquetas en el nombre de invocador 36

2.3.6 Expulsión de un jugador 36
2.3.7 Baja por enfermedad grave o lesión inhabilitante 38
2.3.8 Roster mínimo 39
2.4 Prohibición de streaming 39
2.5 Declarativa 40
2.6 Código de conducta 43
2.7 Cambio de logos o grafismos 44
2.8 Propiedad del equipo 44
2.9 Plantillas o documentos no entregados 44
2.10 Miembros prohibidos 44
3. Reglamentación en partidos presenciales 44
3.1 Protocolo de uniforme 44
3.2 Entrenadores 45
3.3 Configuración de la cuenta 45
3.4 Durante las pausas técnicas 45
3.5 Desconexión durante el partido 45
3.6 White Noise 46
3.7 Periféricos y hardware 46
3.8 Descargas 46
3.9 Redes sociales 46
3.10 Escenario 46
4. Árbitro 48
4.1 Autoridad del árbitro 48
4.2 Decisiones del árbitro 48
4.3 Medidas disciplinarias 48
4.4 Interferencia externa en presenciales 49
5. Premio 49
5.1 Pagos a los equipos 49
5.2 Expulsión de un equipo 50
6. Normativa General 51
6.1 Patrocinios 51
6.2 Derecho de modificación 51
6.3 Aceptación de documento 52
6.4 Apuestas 52
7. Lista de sanciones 52

1.- Estructura general de la Liga Master Flow

1.1 Formato

La competencia estará dividida en dos splits, un split Apertura y un split Clausura. Cada Split estará conformado por una fase regular y una fase de playoffs.

1.1.1 Fase regular

Doce (12) equipos competirán en un Round Robin doble durante veintidós (22) jornadas de fase regular, once (11) de ida y once (11) de vuelta, siendo cada partida al mejor de un (1) mapa (Bo1).

La asignación inicial del lado de juego se realizará aleatoriamente, atento al formato de ida y vuelta de la competencia se garantiza que todos los equipos enfrentarán a sus rivales una vez en cada lado

Formato de la partida

- **Mapa:** Grieta del Invocador
- **Tamaño del equipo:** 5
- **Permitir espectadores:** Solo de sala
- **Tipo de partida:** Torneo de reclutamiento
- **Modo:** Al mejor de un (1) mapa (Bo1)
- **Nombre:** Definido por la Liga
- **Contraseña:** Definido por la Liga
- **Cliente:** Cliente de Torneos (TR)

Los enfrentamientos de la fase regular se realizarán a partir 18:00 horas (06:00 p.m.), hora argentina. La totalidad del fixture será oportunamente comunicado a los equipos y cargado en lapágina web de la competencia https://ligamaster.lvp.global

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

1.1.1.1. Sistema de clasificación

Los equipos recibirán un (1) punto por victoria y cero (0) puntos por derrota durante la fase regular. La clasificación se realizará de manera ordinal de mayor a menor en base a los puntos obtenidos durante las veintidós (22) jornadas. Los ocho (8) equipos con mayor puntaje de la fase regular avanzarán a la fase de playoffs y se les otorgará un seed en base a sus posiciones finales donde el seed 1 se le otorgará al equipo

con mayor puntaje final y se avanzará descendientemente otorgando el seed hasta otorgar el seed 8 al octavo equipo con mayor puntaje final.

1.1.1.2 Desempates

1.1.1.2.1 Sistema de fuerza de victoria

Al finalizar cada fase regular los equipos serán colocados en una tabla de manera ordinal de mayor a menor en base a los puntos obtenidos y se les otorgará un ranking del 1 al 12 y un puntaje que irá de 6 a 0,5.

Ranking	Puntaje
1°	6
2°	5,5
3°	5
4°	4,5
5°	4
6°	3,5
7°	3
8°	2,5
9°	2
10°	1,5
11°	1
12°	0,5

- En situaciones donde dos (2) equipos estén empatados en puntos, el equipo que ganó los dos (2) partidos disputados entre ellos tendrá el ranking superior.
- En situaciones donde dos (2) equipos estén empatados en puntos y en victorias entre ellos se les asignará el mismo ranking. Lo mismo se realizará si tres (3) o más equipos se encuentren empatados en puntos.
- Si dos (2) equipos quedaran empatados en el primer puesto del ranking, el siguiente equipo tendrá el tercer puesto. Idéntica regla se aplicará a todo el ranking.

Una vez asignado el ranking inicial se procederá asignar a los equipos su valor de fuerza de victoria. Para ellos se tendrán en cuenta las victorias obtenidas en la fase regular y el rival vencido.

Cada victoria otorgará el puntaje que su rival posee en la tabla de rankings. Luego de contabilizadas todas las victorias se asignará el valor de fuerza de victoria a cada equipo.

Ejemplo: Si el 6° equipo venció una vez al 1° (6 puntos), no venció al 2° o 3° (0 puntos), venció dos veces al 4° (9 puntos), venció una vez a otro equipo que también esta 4° (4,5) y tienen una victoria contra el 7° (3 puntos) 8° (2,5 puntos) 9° (2 puntos) 10° (1,5 puntos) 11° (1 punto) y 12° equipo (0,5 puntos) (3+2,5+2+1,5+1+0,5 = 10,5), el equipo tendrá una **fuerza de victoria de 30** (6+0+0+9+4,5+3+2,5+2+1,5+1+0,5).

*En el ejemplo no hay quinto puesto porque hay dos equipos empatados en cuarto lugar.

1.1.1.2.2 Criterios de desempate

En el caso de empate entre equipos en los puntos de clasificación se procederá de la siguiente manera:

A) Notas generales. Los siguientes puntos serán aplicables a todos los sistemas de desempate.

1) Todas las partidas de desempate son al mejor de un mapa (Bo1)

2) Con excepción de lo estipulado para el sistema de desempate entre tres (3) equipos, **el lado de las partidas** lo elegirá siempre el equipo con la mayor fuerza de victoria. En caso de empate se tendrán en cuenta los enfrentamientos directos entre los implicados donde el que hubiera vencido dos veces en la fase regular elegirá el lado, de continuar el empate la LVP realizará un sorteo donde el elegido elegirá el lado.

3) Los equipos deberán informar el lado y alineación con la cual disputarán la partida de desempate al momento que la LVP se los solicite.

4) Cuando los sistemas de desempate impliquen que el equipo disputará más de una partida, este puede cambiar la alineación y el lado elegido (si le correspondiese elegirlo) entre las diferentes partidas.

5) Todos los partidos de desempate se jugarán a criterio de la liga según la disponibilidad de horarios y se informará a los equipos. En caso de problemas con el calendario, la LVP se reserva el derecho a modificar la fecha del encuentro y avisará a todos los equipos en la mayor brevedad posible.

B) 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) mapa para determinar el seed.

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

1) Se ordenará a los equipos según la cantidad de victorias respecto a los equipos con los que empata. El seed superior se le otorgará al equipo que más victorias posea respecto a los equipos con los que empata, el segundo equipo según cantidad de victorias tendrá el seed siguiente y así sucesivamente hasta otorgarle una seed a cada equipo empatado.

Si existiese un empate entre dos equipos en esta clasificación se resolverá usando el criterio anterior ("Empates entre dos equipos").

2) Si persiste el empate triple, se realizará un triangular Round Robin simple (solo partido de IDA) al mejor de un juego donde cada victoria otorgará 1 punto y cada derrota 0 puntos. El lado de la partida lo elegirá el equipo con mayor fuerza de victoria, en caso de empate se tendrán en cuenta los enfrentamientos directos entre los implicados donde el que hubiera vencido dos veces en la fase regular elegirá el lado, de continuar el empate la LVP realizará un sorteo donde el elegido elegirá el lado.

3) Finalizado el Round Robin los equipos se ordenarán según su puntaje. El seed superior se le dará al equipo con más puntos, el seed siguiente al equipo con que le siguiera en puntos y el último seed al equipo restante.

a) Si finalizado el Round Robin persistiera el triple empate se realizará una llave de eliminación directa donde se ordenará a los equipos por su tiempo de victoria en el Round Robin. Los dos (2) equipos con el tiempo de victoria más lento disputarán una partida al mejor de un mapa donde el perdedor obtendrá el seed más bajo. El ganador de la partida se enfrentará al equipo restante donde el vencedor obtendrá el seed más alto.

Ante el supuesto de empate en los tiempos de victoria tendrá la ventaja el equipo que hubiera ganado su enfrentamiento directo en el Round Robin.

El lado de las partidas lo elegirá el equipo con el tiempo más rápido de victoria en el Round Robin, en caso de empate elegirá el lado el equipo que hubiera ganado su enfrentamiento directo en el Round Robin.

D) Empates entre cuatro equipos. Primero se tendrán en cuenta los enfrentamientos directos entre los implicados.

1) Se ordenará a los equipos según la cantidad de victorias respecto

a los equipos con los que empata. El seed superior se le otorgará al equipo que más victorias posea respecto a los equipos con los que empata, el segundo equipo según cantidad de victorias tendrá el seed siguiente y así sucesivamente hasta otorgarle una seed a cada equipo empatado.

Si existiese un empate entre dos equipos en esta clasificación se resolverá usando el criterio de “Empates entre dos equipos”.

Si existiese un triple empate en esta clasificación se resolverá usando el criterio de “Empates entre tres equipos”.

2) Si persistiese el cuádruple empate se realizará una llave de eliminación directa y se ordenará a los equipos por su fuerza de victoria, donde el equipo con mayor fuerza de victoria se enfrentará al equipo con menor fuerza de victoria y el segundo equipo con mayor fuerza de victoria se enfrentará al tercer equipo con mayor fuerza de victoria.

Los dos (2) equipos perdedores se enfrentarán entre sí para determinar los seed más bajos. El perdedor obtendrá el seed más bajo y el ganador el que le siguiere más alto.

Los dos (2) equipos ganadores se enfrentarán entre sí para determinar los seed más altos. El ganador obtendrá el seed más alto y el perdedor el segundo seed más alto.

Ante el supuesto de empate en la fuerza de victoria se tendrán en cuenta los enfrentamientos directos entre los implicados donde el que hubiera vencido dos veces en la fase regular tendrá la posición superior entre ellos. De continuar el empate la LVP realizará un sorteo donde el elegido tendrá la posición superior.

E) Empates entre cinco equipos. Primero se tendrán en cuenta los enfrentamientos directos entre los implicados.

1) Se ordenará a los equipos según la cantidad de victorias respecto a los equipos con los que empata. El seed superior se le otorgará al equipo que más victorias posea respecto a los equipos con los que empata, el segundo equipo según cantidad de victorias tendrá el seed siguiente y así sucesivamente hasta otorgarle una seed a cada equipo empatado.

Si existiese un empate entre diferentes equipos se utilizarán los criterios anteriores según correspondan.

2) Si persistiese el quíntuple empate se realizará una llave de eliminación directa y se ordenará a los equipos por su fuerza de victoria.

Los dos (2) equipos con menor fuerza de victoria se enfrentarán entre sí, el perdedor obtendrá el menor seed disponible. El ganador avanzará a la segunda ronda de la llave y se

enfrentará al equipo con mayor fuerza de victoria. El segundo equipo con mayor fuerza de victoria se enfrentará al tercer equipo con mayor fuerza de victoria.

Los dos (2) equipos perdedores de la segunda ronda se enfrentarán entre sí para determinar los seed más bajos restantes. El perdedor obtendrá el seed más bajo y el ganador el que le siguiere más alto.

Los dos (2) equipos ganadores de la segunda ronda se enfrentarán entre sí para determinar los seed más altos. El ganador obtendrá el seed más alto y el perdedor el segundo seed más alto.

Ante el supuesto de empate en la fuerza de victoria se tendrán en cuenta los enfrentamientos directos entre los implicados donde el que hubiera vencido dos veces en la fase regular tendrá la posición superior entre ellos. De continuar el empate la LVP realizará un sorteo donde el elegido tendrá la posición superior.

F) Empates entre seis equipos: Primero se tendrán en cuenta los enfrentamientos directos entre los implicados.

1) Se ordenará a los equipos según la cantidad de victorias respecto a los equipos con los que empata. El seed superior se le otorgará al equipo que más victorias posea respecto a los equipos con los que empata, el segundo equipo según cantidad de victorias tendrá el seed siguiente y así sucesivamente hasta otorgarle una seed a cada equipo empatado.

Si existiese un empate entre diferentes equipos se utilizarán los criterios anteriores según correspondan.

2) Si persistiese el séxtuple empate se realizará una llave de eliminación directa y se ordenará a los equipos por su fuerza de victoria.

Los dos (2) equipos con mayor fuerza de victoria pasarán a la segunda ronda de la llave.

En la primera ronda el equipo con menor fuerza de victoria se enfrentará al tercer equipo con mayor fuerza de victoria. El cuarto equipo con mayor fuerza de victoria se enfrentará al quinto equipo con mayor fuerza de victoria.

Los dos (2) equipos perdedores se enfrentarán entre sí para determinar los seed más bajos restantes. El perdedor obtendrá el seed más bajo y el ganador el que le siguiere más alto.

Los dos (2) equipos ganadores avanzarán a la segunda ronda de la llave.

En la segunda ronda de la llave el equipo con mayor fuerza de victoria se enfrentará al equipo ganador de la primera ronda que posea la menor fuerza de victoria, los dos equipos restantes se enfrentarán entre sí.

Los dos (2) equipos perdedores de la segunda ronda se enfrentarán entre sí para determinar

los seed más bajos restantes. El perdedor obtendrá el seed más bajo y el ganador el que le siguiere más alto.

Los dos (2) equipos ganadores de la segunda ronda se enfrentarán entre sí para determinar los seed más altos. El ganador obtendrá el seed más alto y el perdedor el segundo seed más alto.

Ante el supuesto de empate en la fuerza de victoria se tendrán en cuenta los enfrentamientos directos entre los implicados donde el que hubiera vencido dos veces en la fase regular tendrá la posición superior entre ellos. De continuar el empate la LVP realizará un sorteo donde el elegido tendrá la posición superior.

G) Empates entre siete equipos:

1) Se ordenará a los equipos según la cantidad de victorias respecto a los equipos con los que empata. El seed superior se le otorgará al equipo que más victorias posea respecto a los equipos con los que empata, el segundo equipo según cantidad de victorias tendrá el seed siguiente y así sucesivamente hasta otorgarle una seed a cada equipo empatado.

Si existiese un empate entre diferentes equipos se utilizarán los criterios anteriores según correspondan.

2) Si persistiese el séptuple empate se realizará una llave de eliminación directa y se ordenará a los equipos por su fuerza de victoria.

Los dos (2) equipos con mayor fuerza de victoria pasarán a la tercera ronda de la llave. Los dos (2) equipos con menor fuerza de victoria se enfrentarán entre sí, el perdedor obtendrá el menor seed disponible. El ganador avanzará a la segunda ronda de la llave donde se enfrentará al tercer equipo con mayor fuerza de victoria entre los empatados, mientras que el cuarto equipo con mayor fuerza de victoria se enfrentará al quinto equipo con mayor fuerza de victoria por la misma ronda.

Los dos (2) equipos perdedores de la segunda ronda se enfrentarán entre sí para determinar los seed más bajos restantes. El perdedor obtendrá el seed más bajo disponible y el ganador el que le siguiere más alto.

Los dos (2) equipos ganadores de la segunda ronda avanzarán a la tercera ronda de la llave. En la tercera ronda de la llave el equipo con mayor fuerza de victoria se enfrentará al equipo ganador de la segunda ronda que posea la menor fuerza de victoria, los dos equipos restantes se enfrentarán entre sí.

Los dos (2) equipos perdedores de la tercera ronda se enfrentarán entre sí para determinar los seed más bajos restantes. El perdedor obtendrá el seed más bajo y el ganador el que le

siguiere más alto.

Los dos (2) equipos ganadores de la tercera ronda se enfrentarán entre sí para determinar los seed más altos. El ganador obtendrá el seed más alto y el perdedor el segundo seed más alto.

Ante el supuesto de empate en la fuerza de victoria se tendrán en cuenta los enfrentamientos directos entre los implicados donde el que hubiera vencido dos veces en la fase regular tendrá la posición superior entre ellos. De continuar el empate la LVP realizará un sorteo donde el elegido tendrá la posición superior.

H) Empates entre ocho equipos: Primero se tendrán en cuenta los enfrentamientos directos entre los implicados.

1) Se ordenará a los equipos según la cantidad de victorias respecto a los equipos con los que empata. El seed superior se le otorgará al equipo que más victorias posea respecto a los equipos con los que empata, el segundo equipo según cantidad de victorias tendrá el seed siguiente y así sucesivamente hasta otorgarle una seed a cada equipo empatado.

Si existiese un empate entre diferentes equipos se utilizarán los criterios anteriores según correspondan.

2) Si persistiese el óctuple empate se realizará una llave de eliminación directa y se ordenará a los equipos por su fuerza de victoria donde el equipo con mayor fuerza de victoria se enfrentará al equipo con menor fuerza de victoria, el segundo equipo con mayor fuerza de victoria se enfrentará al séptimo equipo con mayor fuerza de victoria, el tercer equipo con mayor fuerza de victoria se enfrentará al sexto equipo con mayor fuerza de victoria y el cuarto equipo con mayor fuerza de victoria se enfrentará al quinto equipo con mayor fuerza de victoria.

a) Los cuatro (4) equipos perdedores se enfrentarán en una llave de eliminación directa para definir los cuatros (4) seed más bajos disponibles y se ordenarán por su fuerza de victoria, donde el equipo con mayor fuerza de victoria se enfrentará al equipo con menor fuerza de victoria y el segundo equipo con mayor fuerza de victoria se enfrentará al tercer equipo con mayor fuerza de victoria entre ellos.

Los dos (2) equipos perdedores se enfrentarán entre sí para determinar los seed más bajos. El perdedor obtendrá el seed más bajo y el ganador el que le siguiere más alto.

Los dos (2) equipos ganadores se enfrentarán entre sí para determinar los seed más altos. El ganador obtendrá el seed más alto y el perdedor el segundo seed más alto.

b) Los cuatro (4) equipos ganadores se enfrentarán en una llave de eliminación directa para definir los cuatros (4) seed más altos disponibles y se ordenarán por su fuerza de victoria, donde el equipo con mayor fuerza de victoria se enfrentará al equipo con menor fuerza de victoria y el segundo equipo con mayor fuerza de victoria se enfrentará al tercer equipo con mayor fuerza de victoria entre ellos.

Los dos (2) equipos perdedores se enfrentarán entre sí para determinar los seed más bajos. El perdedor obtendrá el seed más bajo y el ganador el que le siguiere más alto.

Los dos (2) equipos ganadores se enfrentarán entre sí para determinar los seed más altos. El ganador obtendrá el seed más alto y el perdedor el segundo seed más alto.

Ante el supuesto de empate en la fuerza de victoria se tendrán en cuenta los enfrentamientos directos entre los implicados donde el que hubiera vencido dos veces en la fase regular tendrá la posición superior entre ellos. De continuar el empate la LVP realizará un sorteo donde el elegido tendrá la posición superior.

I) Empates entre nueve equipos: Primero se tendrán en cuenta los enfrentamientos directos entre los implicados.

1) Se ordenará a los equipos según la cantidad de victorias respecto a los equipos con los que empata. El seed superior se le otorgará al equipo que más victorias posea respecto a los equipos con los que empata, el segundo equipo según cantidad de victorias tendrá el seed siguiente y así sucesivamente hasta otorgarle una seed a cada equipo empatado.

Si existiese un empate entre diferentes equipos se utilizarán los criterios anteriores según correspondan.

2) Si persistiese el nónuple empate se realizará una llave de eliminación directa y se ordenará a los equipos por su fuerza de victoria.

Los dos (2) equipos con menor fuerza de victoria se enfrentarán entre sí, el perdedor obtendrá el menor seed disponible, el ganador avanzará a la segunda ronda de la llave.

En la segunda ronda de la llave el equipo con mayor fuerza de victoria se enfrentará al equipo ganador de la primera ronda, el segundo equipo con mayor fuerza de victoria se enfrentará al séptimo equipo con mayor fuerza de victoria, el tercer equipo con mayor fuerza de victoria se enfrentará al sexto equipo con mayor fuerza de victoria y el cuarto equipo con mayor fuerza de victoria se enfrentará al quinto equipo con mayor fuerza de victoria.

a) Los cuatro (4) equipos perdedores se enfrentarán en una

llave de eliminación directa para definir los cuatros (4) seed más bajos disponibles y se ordenarán por su fuerza de victoria, donde el equipo con mayor fuerza de victoria se enfrentará al equipo con menor fuerza de victoria y el segundo equipo con mayor fuerza de victoria se enfrentará al tercer equipo con mayor fuerza de victoria entre ellos.
Los dos (2) equipos perdedores se enfrentarán entre sí para determinar los seed más bajos. El perdedor obtendrá el seed más bajo y el ganador el que le siguiere más alto.
Los dos (2) equipos ganadores se enfrentarán entre sí para determinar los seed más altos. El ganador obtendrá el seed más alto y el perdedor el segundo seed más alto.

b) Los cuatro (4) equipos ganadores se enfrentarán en una llave de eliminación directa para definir los cuatros (4) seed más altos disponibles y se ordenarán por su fuerza de victoria, donde el equipo con mayor fuerza de victoria se enfrentará al equipo con menor fuerza de victoria y el segundo equipo con mayor fuerza de victoria se enfrentará al tercer equipo con mayor fuerza de victoria entre ellos.
Los dos (2) equipos perdedores se enfrentarán entre sí para determinar los seed más bajos. El perdedor obtendrá el seed más bajo y el ganador el que le siguiere más alto.
Los dos (2) equipos ganadores se enfrentarán entre sí para determinar los seed más altos. El ganador obtendrá el seed más alto y el perdedor el segundo seed más alto.

Ante el supuesto de empate en la fuerza de victoria se tendrán en cuenta los enfrentamientos directos entre los implicados donde el que hubiera vencido dos veces en la fase regular tendrá la posición superior entre ellos. De continuar el empate la LVP realizará un sorteo donde el elegido tendrá la posición superior.

J) Empates entre diez equipos Primero se tendrán en cuenta los enfrentamientos directos entre los implicados.

1) Se ordenará a los equipos según la cantidad de victorias respecto a los equipos con los que empata. El seed superior se le otorgará al equipo que más victorias posea respecto a los equipos con los que empata, el segundo equipo según cantidad de victorias tendrá el seed siguiente y así sucesivamente hasta otorgarle una seed a cada equipo empatado.
Si existiese un empate entre diferentes equipos se utilizarán los criterios anteriores según correspondan.

2) Si persistiese el décuple empate se realizará una llave de eliminación directa y se ordenará a los equipos por su fuerza de victoria.
En la primera ronda los cuatro (4) equipos con menor fuerza de victoria se enfrentarán entre

sí. El equipo con menor fuerza de victoria se enfrentará al séptimo equipo con mayor fuerza de victoria y el noveno equipo con mayor fuerza de victoria se enfrentará al octavo equipo con mayor fuerza de victoria.

Los dos (2) equipos perdedores se enfrentarán entre sí para determinar los seed más bajos disponibles. El perdedor obtendrá el seed más bajo y el ganador el que le siguiere más alto.

Los dos (2) equipos ganadores avanzarán a la segunda ronda de la llave.

En la segunda ronda de la llave el equipo con mayor fuerza de victoria se enfrentará al equipo ganador de la primera ronda que posea la menor fuerza de victoria, el segundo equipo con mayor fuerza de victoria se enfrentará al equipo ganador de la primera ronda que posea la mayor fuerza de victoria. El tercer equipo con mayor fuerza de victoria se enfrentará al sexto equipo con mayor fuerza de victoria y el cuarto equipo con mayor fuerza de victoria se enfrentará al quinto equipo con mayor fuerza de victoria.

a) Los cuatro (4) equipos perdedores de la segunda ronda se enfrentarán en una llave de eliminación directa para definir los cuatros (4) seed más bajos disponibles y se ordenarán por su fuerza de victoria, donde el equipo con mayor fuerza de victoria se enfrentará al equipo con menor fuerza de victoria y el segundo equipo con mayor fuerza de victoria se enfrentará al tercer equipo con mayor fuerza de victoria entre ellos.

Los dos (2) equipos perdedores se enfrentarán entre sí para determinar los seed más bajos. El perdedor obtendrá el seed más bajo y el ganador el que le siguiere más alto.

Los dos (2) equipos ganadores se enfrentarán entre sí para determinar los seed más altos. El ganador obtendrá el seed más alto y el perdedor el segundo seed más alto.

b) Los cuatro (4) equipos ganadores de la segunda ronda se enfrentarán en una llave de eliminación directa para definir los cuatros (4) seed más altos disponibles y se ordenarán por su fuerza de victoria, donde el equipo con mayor fuerza de victoria se enfrentará al equipo con menor fuerza de victoria y el segundo equipo con mayor fuerza de victoria se enfrentará al tercer equipo con mayor fuerza de victoria entre ellos.

Los dos (2) equipos perdedores se enfrentarán entre sí para determinar los seed más bajos. El perdedor obtendrá el seed más bajo y el ganador el que le siguiere más alto.

Los dos (2) equipos ganadores se enfrentarán entre sí para determinar los seed más altos. El ganador obtendrá el seed más alto y el perdedor el segundo seed más alto.

Ante el supuesto de empate en la fuerza de victoria se tendrán en cuenta los enfrentamientos directos entre los implicados donde el que hubiera vencido dos veces en la

fase regular tendrá la posición superior entre ellos. De continuar el empate la LVP realizará un sorteo donde el elegido tendrá la posición superior.

K) Empates entre once equipos Primero se tendrán en cuenta los enfrentamientos directos entre los implicados.

1) Se ordenará a los equipos según la cantidad de victorias respecto a los equipos con los que empata. El seed superior se le otorgará al equipo que más victorias posea respecto a los equipos con los que empata, el segundo equipo según cantidad de victorias tendrá el seed siguiente y así sucesivamente hasta otorgarle una seed a cada equipo empatado.

Si existiese un empate entre diferentes equipos se utilizarán los criterios anteriores según correspondan.

2) Si persistiese el undécuple empate se realizará una llave de eliminación directa y se ordenará a los equipos por su fuerza de victoria.

En la primera ronda los seis (6) equipos con menor fuerza de victoria se enfrentarán entre sí. El equipo con menor fuerza de victoria se enfrentará al sexto equipo con mayor fuerza de victoria, el décimo equipo con mayor fuerza de victoria se enfrentará al séptimo equipo con mayor fuerza de victoria y el noveno equipo con mayor fuerza de victoria se enfrentará al octavo equipo con mayor fuerza de victoria.

Los tres (3) equipos perdedores se enfrentarán entre sí en un triangular round robin simple, según las reglas de desempate para tres equipos, para determinar los seed más bajos disponibles. Los tres (3) equipos ganadores avanzarán a la segunda ronda de la llave.

En la segunda ronda de la llave el equipo con mayor fuerza de victoria se enfrentará al equipo ganador de la primera ronda que posea la menor fuerza de victoria, el segundo equipo con mayor fuerza de victoria se enfrentará al equipo ganador de la primera ronda que posea la segunda menor fuerza de victoria. El tercer equipo con mayor fuerza de victoria se enfrentará al equipo ganador de la primera ronda que posea la mayor fuerza de victoria, y el cuarto equipo con mayor fuerza de victoria se enfrentará al quinto equipo con mayor fuerza de victoria.

a) Los cuatro (4) equipos perdedores de la segunda ronda se enfrentarán en una llave de eliminación directa para definir los cuatros (4) seed más bajos y se ordenarán por su fuerza de victoria, donde el equipo con mayor fuerza de victoria se enfrentará al equipo con menor fuerza de victoria y el segundo equipo con mayor fuerza de victoria se enfrentará al tercer equipo con mayor fuerza de victoria entre ellos.

Los dos (2) equipos perdedores se enfrentarán entre sí para determinar los seed más bajos

disponibles. El perdedor obtendrá el seed más bajo y el ganador el que le siguiere más alto. Los dos (2) equipos ganadores se enfrentarán entre sí para determinar los seed más altos. El ganador obtendrá el seed más alto y el perdedor el segundo seed más alto.

b) Los cuatro (4) equipos ganadores de la segunda ronda se enfrentarán en una llave de eliminación directa para definir los cuatros (4) seed más altos y se ordenarán por su fuerza de victoria, donde el equipo con mayor fuerza de victoria se enfrentará al equipo con menor fuerza de victoria y el segundo equipo con mayor fuerza de victoria se enfrentará al tercer equipo con mayor fuerza de victoria.

Los dos (2) equipos perdedores se enfrentarán entre sí para determinar los seed más bajos disponibles. El perdedor obtendrá el seed más bajo y el ganador el que le siguiere más alto. Los dos (2) equipos ganadores se enfrentarán entre sí para determinar los seed más altos. El ganador obtendrá el seed más alto y el perdedor el segundo seed más alto.

Ante el supuesto de empate en la fuerza de victoria se tendrán en cuenta los enfrentamientos directos entre los implicados donde el que hubiera vencido dos veces en la fase regular tendrá la posición superior entre ellos. De continuar el empate la LVP realizará un sorteo donde el elegido tendrá la posición superior.

L) Empates entre doce equipos Primero se tendrán en cuenta los enfrentamientos directos entre los implicados.

1) Se ordenará a los equipos según la cantidad de victorias respecto a los equipos con los que empata. El seed superior se le otorgará al equipo que más victorias posea respecto a los equipos con los que empata, el segundo equipo según cantidad de victorias tendrá el seed siguiente y así sucesivamente hasta otorgarle una seed a cada equipo empatado.

Si existiese un empate entre diferentes equipos se utilizarán los criterios anteriores según correspondan.

2) Si persistiese el dodécuple empate se realizará una llave de eliminación directa y se ordenará a los equipos por su fuerza de victoria.

En la primera ronda los ocho (8) equipos con menor fuerza de victoria se enfrentarán entre sí. El equipo con menor fuerza de victoria se enfrentará al quinto equipo con mayor fuerza de victoria, el undécimo equipo con mayor fuerza de victoria se enfrentará al sexto equipo con mayor fuerza de victoria, el décimo equipo con mayor fuerza de victoria se enfrentará al séptimo equipo con mayor fuerza de victoria y el noveno equipo con mayor fuerza de victoria se enfrentará al octavo equipo con mayor fuerza de victoria

Los cuatro (4) equipos ganadores de la primera ronda avanzarán a la segunda ronda mientras que los cuatro (4) equipos perdedores de la primera ronda se enfrentarán en una llave de eliminación directa para definir los cuatros (4) seed más bajos y se ordenarán por su fuerza de victoria, donde el equipo con mayor fuerza de victoria se enfrentará al equipo con menor fuerza de victoria y el segundo equipo con mayor fuerza de victoria se enfrentará al tercer equipo con mayor fuerza de victoria.

Los dos (2) equipos perdedores se enfrentarán entre sí para determinar los seed más bajos. El perdedor obtendrá el seed más bajo y el ganador el que le siguiere más alto.

Los dos (2) equipos ganadores se enfrentarán entre sí para determinar los seed más altos. El ganador obtendrá el seed más alto y el perdedor el segundo seed más alto.

En la segunda ronda de la llave el equipo con mayor fuerza de victoria se enfrentará al equipo ganador de la primera ronda que posea la menor fuerza de victoria, el segundo equipo con mayor fuerza de victoria se enfrentará al equipo ganador de la primera ronda que posea la segunda menor fuerza de victoria. El tercer equipo con mayor fuerza de victoria se enfrentará al equipo ganador de la primera ronda que posea la tercera menor fuerza de victoria y el cuarto equipo con mayor fuerza de victoria se enfrentará al equipo ganador de la primera ronda que posea la mayor fuerza de victoria.

a) Los cuatro (4) equipos perdedores de la segunda ronda se enfrentarán en una llave de eliminación directa para definir los cuatros (4) seed más bajos disponibles y se ordenarán por su fuerza de victoria, donde el equipo con mayor fuerza de victoria se enfrentará al equipo con menor fuerza de victoria y el segundo equipo con mayor fuerza de victoria se enfrentará al tercer equipo con mayor fuerza de victoria.

Los dos (2) equipos perdedores se enfrentarán entre sí para determinar los seed más bajos. El perdedor obtendrá el seed más bajo y el ganador el que le siguiere más alto.

Los dos (2) equipos ganadores se enfrentarán entre sí para determinar los seed más altos. El ganador obtendrá el seed más alto y el perdedor el segundo seed más alto.

b) Los cuatro (4) equipos ganadores de la segunda ronda se enfrentarán en una llave de eliminación directa para definir los cuatros (4) seed más altos disponibles y se ordenarán por su fuerza de victoria, donde el equipo con mayor fuerza de victoria se enfrentará al equipo con menor fuerza de victoria y el segundo equipo con mayor fuerza de victoria se enfrentará al tercer equipo con mayor fuerza de victoria.

Los dos (2) equipos perdedores se enfrentarán entre sí para determinar los seed más bajos. El perdedor obtendrá el seed más bajo y el ganador el que le siguiere más alto.

Los dos (2) equipos ganadores se enfrentarán entre sí para determinar los seed más altos. El

ganador obtendrá el seed más alto y el perdedor el segundo seed más alto.

Ante el supuesto de empate en la fuerza de victoria se tendrán en cuenta los enfrentamientos directos entre los implicados donde el que hubiera vencido dos veces en la fase regular tendrá la posición superior entre ellos. De continuar el empate la LVP realizará un sorteo donde el elegido tendrá la posición superior.

1.1.2 Fase de playoffs

Los ocho (8) equipos clasificados a los playoffs se enfrentarán en una llave de eliminación directa al mejor de cinco (5) mapas (Bo5).

El equipo con mejor seed será quién elija el lado en el que desea competir en los mapas uno (1) – tres (3) – cinco (5), el equipo con menor seed elegirá el lado en el que desea competir en los mapas dos (2) – cuatro (4)

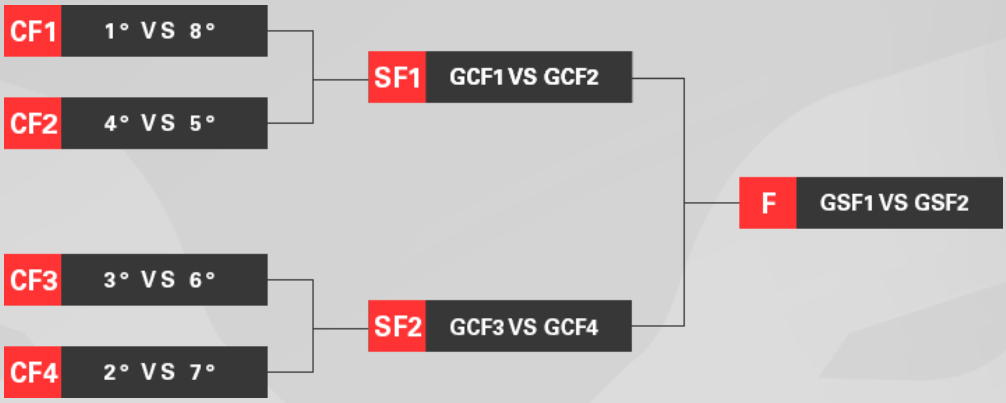
Los equipos podrán sustituir jugadores entre partidas debiendo avisar debidamente a la LVP antes de comenzar la partida siguiente.

Formato de la partida

- **Mapa:** Grieta del Invocador
- **Tamaño de los Equipos:** 5
- **Permitir espectadores:** Solo de sala
- **Tipo de partida:** Torneo de reclutamiento
- **Modo:** Al mejor de un (1) mapa (Bo1)
- **Nombre:** Definido por la Liga
- **Contraseña:** Definido por la Liga
- **Cliente:** Cliente de Torneos (TR)

1.1.2 Emparejamientos

Los enfrentamientos se realizarán en función del seed final de la fase regular y según la siguiente llave:



Los enfrentamientos se realizarán a partir 18:00 horas (06:00 p.m.), hora argentina. La totalidad del fixture será oportunamente comunicado a los equipos y cargado en lapágina web de la competencia https://ligamaster.lvp.global

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

1.2 Clasificación

Al finalizar cada split los equipos se ubicarán en la siguiente tabla y se les asignarán los puntos de Liga correspondientes a su posición.

	APERTURA	CLAUSURA
1	20	26
2	12	13
SF	9	10
SF	9	10
CF	6	8
CF	6	8
CF	6	8
CF	6	8
9	4	5
10	3	4
11	2	3
12	1	1

El noveno, décimo, undécimo y duodécimo puesto serán definidos según su posición final

en la Fase Regular.

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

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

1.2.2 Promoción a Liga Latinoamericana de Riot Games (LLA)

A) Promoción, relegación y clasificación de Liga Master Flow a Liga Latinoamericana de Riot Games.

Al finalizar el Split clausura el equipo que más punto sume entre ambos splits de la Liga Master Flow clasificará al torneo regional donde competirá por la oportunidad de disputar un puesto en la Liga Latinoamericana de Riot Games, el formato y detalles de la misma serán publicadas por separado.

A su vez, el segundo equipo que más punto sume entre ambos splits de la Liga Master Flow clasificará a un Play-In donde el ganador calcificará al torneo regional, el formato y detalles de la misma serán publicadas por separado.

Frente al supuesto de que dos equipos se encuentren empatados en puntos, se disputará un partido al mejor de cinco partidas (BO5) donde el ganador obtendrá la posición superior. El lado de las partidas 1-3-5 será elegido por el equipo que hubiera finalizado en mejor posición en los Playoffs del Split Clausura. Si los equipos finalizaron en la misma posición, el lado de las partidas 1-3-5 será elegido por el equipo que hubiera clasificado con mejor seed a los Playoffs del Split Clausura.

B) 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, en todo o en parte, o que sus dirigentes, en todo o en parte, sean los mismos, 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 LVP se reserva el derecho de resolución y/o fiscalización ante cualquier duda o conflicto respecto a la propiedad de un equipo.

Ej: La organización Ejemplo Esports posee un equipo participante en Liga Latinoamérica, y a la vez posee un equipo en la Liga Nacional Argentina, 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.

C) 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 Colombiana, 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 Colombiana 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.

1.2.3 Promoción entre Circuitos Nacionales y Liga Nacional

Los dos (2) equipos de la Liga de Master Flow que menos puntos sumen entre ambos splits disputaran un partido de promoción relegación al mejor de cinco (5) juegos contra

el equipo campeón y el equipo subcampeón de los Playoffs del Circuito Nacional Argentino. El equipo campeón de los Playoffs del Circuito Nacional Argentino se enfrentará al equipo que se encuentre en el último puesto general de la Liga Master Flow. El equipo subcampeón de los Playoffs del Circuito Nacional Argentino se enfrentará al equipo que se encuentre en el penúltimo puesto general de la Liga Master Flow.

En caso de empate en puntos entre 2 equipos de la Liga Master Flow, se disputará un partido al mejor de 1 juego (Bo1) donde el ganador mantendrá el seed superior. El lado de la partida lo elegirá el equipo que hubiera avanzado más lejos en el Split Clausura. Si ambos equipos perdieran en la misma fase o ronda, el lado lo elegirá el equipo que terminara con el seed superior en la fase regular del Split Clausura.

En caso de empate entre 3 equipos de la Liga Master Flow se realizará un triangular Round Robin simple (solo partido de IDA) al mejor de un juego donde cada victoria otorgará 1 punto y cada derrota 0 puntos. El lado de la partida lo elegirá el equipo que hubiera avanzado más lejos en el Split Clausura. Si ambos equipos perdieran en la misma fase o ronda el lado lo elegirá el equipo que terminara con el seed superior en la fase regular del Split Clausura.

Finalizado el Round Robin los equipos se ordenarán según su puntaje. El puesto superior se le dará al equipo con más puntos, el puesto siguiente al equipo con que le siguiera en puntos y el último puesto al equipo restante.

Si finalizado el Round Robin persistiera el triple empate se realizará una llave de eliminación directa donde se ordenará a los equipos por su tiempo de victoria en el Round Robin. Los dos (2) equipos con el tiempo de victoria más lento disputarán una partida al mejor de un mapa donde el perdedor obtendrá el puesto más bajo. El ganador de la partida se enfrentará al equipo restante donde el vencedor obtendrá el puesto más alto.

Ante el supuesto de empate en los tiempos de victoria tendrá la ventaja el equipo que hubiera ganado su enfrentamiento directo en el Round Robin.

Los equipos que aspiren a subir a la Liga Master Flow provenientes del Circuito Nacional de Argentina, tendrán que cumplir con todos los requisitos necesarios para formar parte de la Liga Master Flow 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 Master Flow, 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 (enfatizando en el tema de cumplimiento)
  B) Experiencia/reconocimiento de las personas a cargo del equipo.
  C) Demandas recibidas e interpelaciones aplicadas.

Es requisito esencial que todos los candidatos que sean aceptados posean una sociedad legalmente constituida en la República Argentina e inscripta en el registro correspondiente.

1.3 Normativa de partidos

1.3.1 Servidor de juego

Todos los partidos se disputarán 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 Liga.
Un campeón no será implementado si una semana de competencia ya ha dado inicio.

1.3.2 Ilegalidades dentro del juego

Queda determinantemente prohibido el uso y/o aprovechamiento de todo programa, script, bug o exploit que aporte algún beneficio al jugador, bajo apercibimiento de poder quedar descalificados de la partida y/o la Liga.
Los equipos deben informar a la LVP de todo bug que encuentren.

1.3.3 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

1.3.4 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.

1.3.5 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 3to ban
2 jugadores	Pérdida del 3er y 5to ban

1.3.6 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 y/o electricidad de los jugadores.

1.3.7 Normativa del TeamSpeak

La LVP establecerá un servidor privado de TeamSpeak cuyo uso será obligatorio en cada partido. Cada equipo dispondrá de un canal privado en el que el representante será el encargado. El servidor será programado de forma tal que solo las personas que se encuentran en tu mismo canal pueden interactuar contigo.

Previo al inicio de la partida los cinco (5) jugadores titulares y el coach/analista serán movidos a una sala especial de partido, ningún otro miembro del equipo podrá ingresar a esta sala sin la expresa autorización de la LVP.

- 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.

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.

1.3.8 Sala de partida y comunicación con los coachs

Únicamente podrán ingresar a la sala de partidos los cinco (5) jugadores designados por equipo y el personal de la LVP.

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".

Ningún miembro del equipo que no sea un jugador asignado a la partida podrá ingresar a la sala de partido. Los coachs/analistas designados podrán comunicarse con sus jugadores mediante la sala de TeamSpeak y observar el draft por medio de la aplicación de meet Jitsi.

Ninguna partida podrá iniciarse con menos de cinco jugadores

habilitados en cada equipo.

Una vez que los jugadores y los coachs/analistas ingresen a la sala del TeamSpeak se los moverá a la sala especial de partido y se le compartirá un enlace a una sala de reunión en la aplicación Jitsi y una contraseña (https://meet.jit.si/), los cinco jugadores y el coach/analista deberán ingresar a ella.

Una vez ingresen deberán indicar su nombre, los jugadores deben colocarse su summoner name, desactivar el micrófono y apagar la cámara. Toda la comunicación continuará por TeamSpeak. Una vez hayan ingresado todos los miembros del equipo, los cinco (5) jugadores deben compartir la pantalla de juego.

Una vez que los diez jugadores se hayan reportado en la sala de la partida oficial y en la sala de Jitsi, 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/analista podrá observar el proceso de Selección/Bloqueo mediante Jitsi y comunicarse con el equipo a través de la sala de TeamSpeak, debiendo abandonar la sala de reunión de Jitsi una vez que el conteo del temporizador de la sala de partida haya llegado a 20 segundos durante la fase de intercambio. El coach/analista podrá permanecer en la sala de TeamSpeak pero deberá permanecer con el micrófono desactivadodurante 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 detorneo de otros equipos, como así ingresar a partidas y salas customs que no les correspondan.

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 Liga.

1.3.9 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 viole estas restricciones podrá ser descalificados de la partida y/o la Liga.

1.3.10 Intercambio de Campeones

Los equipos deben completar todos los intercambios de campeones antes del plazo de 20 segundos previos al inicio de la partida. 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.

1.3.11 Reprogramación de partidos por causa mayor

En el caso de que ocurra un imprevisto con el servidor de juego o causas externas que impidan disputar el partido en la fecha 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.

1.3.12 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 intencionalmente 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 dentrode 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.

1.3.13 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.

1.3.14 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.

1.3.15 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 justificare 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

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 elnúmero de inhibidores en pie restantes entre los equipos es superior a dos (2).

1.3.16 Espectadores en la partida

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

1.4. Cambio de calendario

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

en la mayor brevedad posible.

2. Equipos

2.1 Plantillas

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, ceo del equipo 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**.

2.1.1 Requisitos de los jugadores

- 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 disputar un partido oficial. Todo jugador de dieciséis (16) años debe cumplir los diecisiete (17) años para el primero de agosto de 2022 o no podrá ser inscripto.

El equipo deberá obtener la autorización por escrito firmada por los padres, tutores o representantes legales, de cualquier jugador considerado menor de edad, conforme a las leyes de su país, que desee inscribir, asumiendo ellos la 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 argentina, pudiendo únicamente un equipo tener dos (2) jugadores extranjeros al mismo tiempo en un partido.

Todos los jugadores registrados como argentinos deben encontrarse físicamente dentro de la República Argentina al momento de disputar un partido de la Liga

Master Flow. No es obligación que los jugadores extranjeros residan en la República Argentina, pero deben residir en alguno de los países de la región LAS (Latinoamérica Sur) o LAN (Latinoamérica Norte) de League of Legends.

Los jugadores argentinos que al momento de ser registrados residan fuera de la República Argentina y tengan la intención de disputar la competencia desde otro país de LAS o LAN, serán considerados como extranjeros hasta el final del Split.

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

A los efectos del presente reglamento se entiende como "**residir"** el encontrarse física y legalmente dentro del territorio de un país con la intención de establecerse allí por un periodo de tiempo prolongado.

Los jugadores con dos (2) o más nacionalidades solo pueden tener una nacionalidad asignada. Una vez que un jugador declara su nacionalidad en la planilla de registro, para cambiar de nacionalidad, debe haber participado en al menos el 50% de los partidos de la fase regular de su equipo en el Split más reciente. No es posible cambiar la nacionalidad durante un Split.

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.

2.1.2 Reglamentación respecto a los jugadores extranjeros

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) Se entiende por "extranjero" a todo jugador que no posea la nacionalidad argentina, o que poseyéndola reside fuera de la República Argentina y tiene la intención de disputar la competencia desde otro país de LAS o LAN.

2) El jugador extranjero debe encontrarse en un país de la región LAS (Latinoamérica Sur) o LAN (Latinoamérica Norte) de League of Legends.

3) El equipo será completamente responsable del ping/latencia del jugador o de su conexión al servidor y cliente de torneo (TR) al que debiera conectarse según

determine la LVP. 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 porsustitución 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 lapartida o este recibirá penalización.

4) Únicamente los extranjeros tienen permitido competir desde fuera del país de la Liga.

5) En el supuesto de celebrar un Media Day al que el jugador extranjero no pueda acudir, el equipo deberá enviar a la LVP, en el plazo que este último estipule, el material fotográfico y/o audiovisual que la LVP le solicite, en la calidad que se le requiera, por el medio que este determine y según las indicaciones de la "Guía" que oportunamente le compartiere. La LVP podrá negarse a utilizar el material fotográfico que el equipo le envíe si este no cumpliese con la calidad requerida.

Frente a tal supuesto, o frente a la falta de entrega del material requerido, la LVP tiene la potestad de prohibir que el jugador dispute partidas hasta no se regularice la situación.

6) En el marco de que la Liga decida realizar jornadas presenciales de la fase de Playoffs, el equipo no podrá participar con el jugador extranjero si este no se encuentra físicamente dentro del territorio del país de la Liga Nacional.

2.2 Alineaciones

Todos los jugadores titulares, suplentes y el entrenador tendrán que tener un contrato vigente con la entidad titular de la licencia con la que compite el equipo. Estos contratos deberán estar vigentes durante el plazo en el que el jugador o coach se encuentre inscripto en la competencia.

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 el día previo a la jornada a las 16:00hs.

Para los partidos que se disputen al día siguiente de una jornada de competencia, deberá completar la alineación titular que disputaráel partido el día previo a la jornada a las 23:30hs.

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

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 competencia 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 competencia, quitándole todo derecho a recibir premio alguno.

Durante los Playoffs, deberá completar la alineación titular que disputará el partido el día previo a la jornada a las 16:00hs.

En el marco de la final, los equipos deberán comunicarle a la LVP sus alineaciones y la elección del lado en el que disputarán el primer mapa de la primera partida cuatro (4) días antes de la fecha de partido a las 16:00hs.

2.3 Normativa de inscripción de jugadores

2.3.1 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 Master Flow hasta que acabe su sanción.

2.3.2 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 el split apertura 2022, el plazo límite para comunicar el roster

de jugadores a la LVP es el 19 de diciembre de 2021 a las 23:59h.

Para el Split clausura 2022, el plazo límite para comunicar el roster de jugadores a la LVP es el 04 de mayo de 2022 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 enla competencia 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 la cantidad de cambios que desee durante toda la temporada y 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.

(ii) No se podrá incorporar ningún jugador una vez comience la jornada diecinueve (19).

C) Entrenadores: No requieren una antelación de 48hs, pero no podrá modificarse una vez inicie la jornada diecinueve (19).

D) Liberación de plantel: Con el fin de liberar a un Jugador o un Entrenador de una alineación de la Liga Master Flow, el equipo debe dar por terminado el Acuerdo de Servicios debiendo notificar debidamente a la LVP.

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

F) Incompatibilidad de competencias: Ningún jugador que se encuentre inscripto o participando en una competencia oficial de Riot Games o una de las Ligas Nacionales de League of Legends organizadas por la LVP podrá participar en la Liga Master Flow, 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.

En todas las incorporaciones de jugadores el equipo deberá presentar por correo a **esports.ar@lvp.global** 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.
- Material fotográfico y/o audiovisual del jugador o coach que la LVP le solicite con la calidad, forma, plazo y modo que esta última le solicite.
- Fotocopia o captura digital del 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.
Luego de la aprobación de la LVP, los intercambios serán considerados efectivos de inmediato.
Aun habiendo procedido a su inscripción, la LVP podrá denegar la participación de un jugador, sin importar si este ha disputado ya alguna jornada, si no recibe todo el material fotográfico o audiovisual solicitado dentro de los 7 días corridos de la inscripción.
Una vez cerrado el plazo de incorporación de jugadores en pretemporada, la LVP podrá hacer públicos los jugadores de la plantilla.

2.3.3 Restricción de jugadores

Los miembros de los equipos participantes solo pueden pertenecer a un (1) equipo de la Liga Master Flow, al mismo tiempo, sin importar el cargo que ocupen.
Cualquier jugador (titular o suplente) que haya superado los cuatro (4) partidos jugados en la Liga Nacional no podrán participar de los Circuitos Nacionales.
Los jugadores suplentes deben acudir al Media Day donde la LVP realizará el contenido audiovisual oficiales. En caso de no acudir al Media Day, el equipo tendrá que realizar el contenido oficial de LVP o el jugador no podrá competir.

2.3.4 Nombre de invocador

El nombre de invocador de juego debe ser el mismo ofrecido en el cierre de inscripción. 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.

Los jugadores únicamente podrán modificar su nombre de invocador al realizar el primer registro dentro de la Temporada. Una vez que el jugador sea registrado, queda prohibido la modificación de nombres de invocador sin el expreso consentimiento de la LVP.

La LVP se reserva su derecho de, a su único criterio, prohibir todo o cualquier cambio de nombre de invocador.

2.3.5 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 semiprofesionalde League of Legends.

No se permiten los cambios de etiqueta con excepción de ciertas circunstancias atenuantes,o la incorporación de patrocinadores a la misma.

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

Los equipos que participen en otra Liga Oficial de Riot Games deberán registrar una etiqueta diferente.

2.3.6 Expulsión de un jugador

Si la LVP sancionara con expulsión o suspensión a un jugador, el equipo afectado podrá agregar a un nuevo, incluso pasada la fecha de cierre de cambios (inicio de jornada 19), y bajo los siguientes lineamientos:

- Si el equipo conserva por lo menos seis (6) jugadores habilitados para disputar una partida luego de la sanción, la incorporación de un nuevo jugador será optativa para el equipo. Para ello, contará con un plazo de 5

días corridos si esta fuera luego de la fecha de cierre de cambios.

Ningún jugador presentado por este medio podrá participar de un partido si no es presentado 24hs antes del inicio de la jornada que pretende disputar.

- Si el equipo conservara menos de seis (6) jugadores habilitados para disputar una partida, deberá incorporar tantos jugadores como sea necesario para tener un mínimo de seis (6). Frente a ello, deberá realizar las incorporaciones hasta 24hs antes del inicio de la siguiente jornada que disputará.

  Si cumplido el plazo el equipo no cuenta con seis (6) jugadores habilitados para disputar una partida, no podrá disputar la partida correspondiente, perderá por incomparecencia y podrá llegar a ser descalificado y expulsado de la competencia y la Liga.

- Frente a la final, ya sea optativa u obligatoria la incorporación, el equipo tendrá como plazo máximo 72 hs antes del inicio de la final.

  Una vez vencido este plazo, el equipo deberá disputar la final con los jugadores que tenga registrados. Si no llegara a tener un mínimo de cinco (5) jugadores habilitados para disputar la partida, el equipo quedará descalificado y será expulsado de la competencia, pudiendo llegar a ser expulsado de la Liga.

  Si la final llegara a ser presencial, el equipo deberá correr con todos los gastos para asegurar y garantizar, bajo su exclusiva responsabilidad, que los jugadores incorporados participarán de la final.

  A modo enunciativo, no excluyente, estos gastos incluyen pasajes de transporte, traslados, estadía y alimentación.

Si la sanción fuera permanente o por un plazo mayor al del Split en juego, el jugador incorporado reemplazará automáticamente al sancionado.

Si la sanción fuera temporal y finalizará antes del fin de la Split, el equipo deberá indicar a la LVP, al momento de presentar al nuevo jugador, si el cambio es permanente o temporal. Si es temporal estará vigente hasta que finalice la sanción, el nuevo jugador será dado de baja automáticamente luego de ese plazo. Si es permanente, el jugador incorporado reemplazará automáticamente al sancionado, quedando este último automáticamente expulsado del equipo.

En todo caso de incorporación, el equipo deberá cumplir con otras exigencias para el registro de jugadores.

2.3.7 Baja por enfermedad grave o lesión inhabilitante

Si un jugador sufriera una enfermedad grave o una lesión que le impidiera competir por un periodo de tiempo prolongado, la LVP podrá autorizar al equipo a realizar una o tantas incorporaciones como considere necesario, incluso pasada la fecha de cierre de cambios (inicio de jornada 19) bajo los siguientes preceptos:

- Si el equipo conserva por lo menos cinco (5) jugadores habilitados para disputar una partida, la incorporación de un nuevo jugador será optativa para el equipo. Para ello, contará con un plazo de 5 días corridos si esta fuera luego de la fecha de cierre de cambios.

  Ningún jugador presentado por este medio podrá participar de un partido si no es presentado 24hs antes del inicio de la jornada que pretende disputar.

- Si el equipo conservara menos de cinco (5) jugadores habilitados para disputar una partida, deberá incorporar tantos jugadores como sea necesario para tener un mínimo de cinco (5) habilitados. Frente a ello, deberá realizar las incorporaciones hasta 24hs antes del inicio de la siguiente jornada que disputará.

  Si cumplido el plazo el equipo no cuenta con cinco (5) jugadores habilitados para disputar una partida, no podrá disputar la partida correspondiente, perderá por incomparecencia y podrá llegar a ser descalificado y expulsado de la competencia y la Liga.

- Frente a la final, ya sea optativa u obligatoria la incorporación, el equipo tendrá como plazo máximo 72 hs antes del inicio de la final.

  Una vez vencido este plazo, el equipo deberá disputar la final con los jugadores que tenga registrados. Si no llegara a tener un mínimo de cinco (5) jugadores habilitados para disputar la partida, el equipo quedará descalificado y expulsado de la competencia pudiendo llegar a ser expulsado de la Liga.

  Si la final llegara a ser presencial, el equipo deberá correr con todos los gastos para asegurar y garantizar, bajo su exclusiva responsabilidad, que

los jugadores incorporados participarán de la final.

A modo enunciativo, no excluyente, estos gastos incluyen pasajes de transporte, traslados, estadía y alimentación.

En todos los casos, el equipo deberá presentar a la LVP las constancias, partes y/o certificados médicos, junto a toda otra documentación que considere oportuna, que demuestren la dolencia. La LVP las evaluará a su mejor criterio y determinará si autoriza o no la incorporación. La LVP tiene la potestad de exigirle al equipo cualquier y toda documentación que considere necesaria si, a su único criterio, considerare que la documentación presentada no es suficiente para autorizar la incorporación.

Una vez autorizada la incorporación, esta se mantendrá efectiva hasta la presentación del alta médica, fecha en la que será dada de baja en forma inmediata.

Si se realizasen dos (2) o más incorporaciones a razón de encontrarse afectados dos (2) o más jugadores, y los jugadores reemplazados presentasen fechas diferentes de alta médica, el equipo deberá indicar a cuál de los jugadores incorporados dará de baja por cada jugador que se reincorpore.

La LVP tiene la potestad de exigirle al equipo la presentación de partes y/o certificados médicos que demuestren que el jugador afectado continúa padeciendo la dolencia con la periodicidad que considere necesaria. Su falta de presentación en los plazos establecidos por la LVP, o su negativa a presentarlos, habilitará a la LVP a dar de baja en forma inmediata a una o todas las incorporaciones autorizadas.

En todo caso de incorporación, el equipo deberá cumplir con otras exigencias para el registro de jugadores.

2.3.8 Roster mínimo

Con excepción a lo especialmente estipulado en los puntos 2.3.6 y 2.3.7, los equipos deben garantizar mantener un roster mínimo de seis (6) jugadores y un (1) coach en todo momento.

Si un equipo no cumpliera con ello, sin importar las circunstancias que lo ocasionen, deberá subsanarlo, desde que la LVP se lo notifique, en el plazo por el que lo intime, bajo apercibimiento de quedar descalificado y expulsado de la competencia, pudiendo llegar a ser expulsado de la Liga.

2.4 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 Liga sin la expresa aprobación de LVP.

2.5 Declarativa

Tanto los equipos que participan en la Liga Master Flow 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 suscrito las correspondientes autorizaciones para que sus hijos puedan participar de la presente competencia.

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

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

Tanto los equipos que participan en la Liga Master Flow 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 Master Flow. 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 Master Flow. 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 Master Flow 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 Master Flow (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 Master Flow y prestan su conformidad para que se publique su nombre. A tal efecto, otorgan su consentimiento expreso de acuerdo con los términos de la Ley 11.723, Ley de Propiedad Intelectual, 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 Argentina 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 Argentina 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 Master Flow, 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 Master Flow (videos); (iv) información de la Liga Master Flow; y (v) toda y/o cualquier otra incorporación vinculada a la Liga Master Flow 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 Master Flow y conforme las normas y disposiciones que establezca la LVP.

E) La falta de emisión del material obtenido de la grabación de la Liga Master Flow 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.

2.6 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 declaran conocer el reglamento de la Liga Master Flow 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.

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 Master Flow; 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.

2.7 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.

2.8 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 Master Flow.

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 Master Flow, 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 Master Flow 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 Master Flow, el propietario tendrá un plazo de 10 días, desde que se adjudicó su clasificación a la Liga Master Flow, 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 Master Flow, 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.

2.9 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.

2.10 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.

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 y analistas** 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, tampoco se podrá estar jugando con cualquier tipo de prenda que cubra la cabeza si no es oficial del equipo (gorras, sombrero, bandanas).
La LVP tienen la potestad de prohibir el ingreso al escenario y/o área de competencia a todo miembro de un equipo que no cumpla con el código de vestimenta

3.2 Entrenadores

Los equipos podrán estar acompañados en el escenario por el entrenador y/o analista durante la fase de picks y bans, quienes podrán comunicarse con ellos por medio del canal de comunicación que la LVP le proporcione.
Cuando el contador para el inicio de la partida llegue a veinte (20) segundos los entrenadores y analistas deberán abandonar el escenario. Estos podrán permanecer en el canal de comunicación, pero deberán permanecer con el micrófono desactivado durante toda la partida, no pudiendo activar su micrófono bajo ninguna circunstancia. Caso contrario el equipo puede llegar a perder la partida.
Los entrenadores y analistas deben vestir de traje.

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 auriculares 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 sistema de comunicación a utilizar.
c. Instalados los drivers de Razer, Logitech, Steelseries, Ozone y ASUS
d. Un monitor por jugador
e. Auriculares con micrófono
f. Un auricular con micrófono para el coach
g. Sillas
h. Bebidas

- **No contiene:**
  a. Ratón
  b. Teclado
  c. Alfombrilla
  d. Auricular 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 podrá implicar la pérdida de la partida y/o descalificación del equipo, sin perjuicio de las sanciones accesorias que correspondan aplicar.

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

Los partidos serán controlados por uno o más árbitros, quienes 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. Todas las reglas del presente reglamento serán interpretadas en forma exclusiva por la LVP según su mejor criterio.

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, fuera cual fuera, el árbitro tiene autoridad para sancionar al jugador debidamente, 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. Premio

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 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 POR SPLIT		
Lugar	Premiación Fase Regular	Premiación Fase Play Off
Equipo 1	ARS 182.600,00	ARS 500.500,00
Equipo 2	ARS 156.200,00	ARS 280.500,00
Equipo 3	ARS 143.000,00	ARS 137.500,00
Equipo 4	ARS 143.000,00	ARS 137.500,00
Equipo 5	ARS 91.300,00	ARS 0,00
Equipo 6	ARS 91.300,00	ARS 0,00
Equipo 7	ARS 91.300,00	ARS 0,00

Equipo 8	ARS 91.300,00	ARS 0,00
Equipo 9	ARS 44.000,00	ARS 0,00
Equipo 10	ARS 44.000,00	ARS 0,00
Equipo 11	ARS 33.000,00	ARS 0,00
Equipo 12	ARS 33.000,00	ARS 0,00

Todos los pagos de premios y bonos serán realizados en la moneda local del país donde se disputa la competencia. Los pagos podrán ser realizados desde cualquiera de las filiales de LVP y se realizarán exclusivamente a travésde transferencia bancaria a la cuenta a nombre de la sociedad, 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 de la Liga Master Flow, todos sus partidos quedarán como perdidos y se sumarán los puntos a los demás equipos.

Los equipos expulsados de la Liga Master Flow no serán elegibles para el pago de premios, bonos o incentivos derivados de su participación en el torneo.

6. Normativa General

6.1 Patrocinios

Un equipo de la Liga Master Flow 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.
- **Ventas de armas o munición**
- **Pornografía y/o productos eróticos y/o productos relacionados, directa o indirectamente, con este.**
- **Tabaco y/o productos relacionados, directa o indirectamente, con este.**
- **Criptomonedas y/o productos relacionados, directa o indirectamente, con estas**

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

6.2 Derecho de modificación

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

6.3 Aceptación de documento

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

6.4 Apuestas

Ningún miembro de un equipo participante puede participar en apuestas sobre una competencia oficial de Riot Games, sea cual sea el sitio web.

7. Lista de sanciones

Faltas Muy Graves	Penalización mínima	Penalización máxima	Limitación/prescripción	Aplicable a
Abandono de un jugador a mitad de la competición/violación del contrato con el Equipo.	4 meses	12 meses	Suspensión de 12 meses calendario	Jugador
Incomparecencia en las partidas sin justificación	200 USD	Expulsión de la liga, inhabilidad durante los próximos dos ciclos y/o 500 USD	Suspensión de 12 meses calendario	Equipo
Incomparecencia en las partidas con justificación	50 USD	200 USD	Suspensión de 12 meses calendario	Equipo
Suplantación de identidad	Suspensión de 5 meses competitivos	Suspensión de 20 meses competitivos	Suspensión de 24 meses calendario	Jugador/Equipo
Fichaje ilegal (poaching)	300 USD	1000 USD	Suspensión de 12 meses calendario	Equipo
Fichaje ilegal (poaching)	Próximos dos partidos	Próximos siete partidos	Suspensión de 12 meses calendario	Jugador
Hacer trampas mediante el uso de programas no autorizados (hacks/exploits...)	Suspensión 10 meses competitivos y perdida del partido	Indefinido	Suspensión de 36 meses calendario	Jugador

Mala conducta grave (amenazas, discriminación, o agresiones físicas etc)	Suspensión de 3 meses competitivos	Suspensión de 10 meses competitivos	Suspensión de 12 meses calendario	Jugador/Staff del Equipo
Mentir a los responsables de LVP en el envio de información de un jugador	500 USD	1000 USD y/o Expulsión de la liga, inhabilidad durante los próximos dos ciclos	Suspensión de 12 meses calendario	Equipo
Faltas Graves	**Penalización mínima**	**Penalización máxima**	**Limitación/prescripción**	**Aplicable**
Incumplimiento de la politica de uniforme de la LVP	300 USD	1000 USD	Suspensión de 12 meses calendario	Equipo
RIOT: Account Sharing (Compartir tu cuenta con otra persona)	Aviso	Suspensión de 6 partidas	Suspensión de 12 meses calendario	Jugador
RIOT: EloBoosting (Subir una cuenta de ELO de otra persona)	Suspensión 3 meses competitivos	Suspensión 20 meses competitivos	Suspensión de 12 meses calendario	Jugador
RIOT: Comportamiento no ejemplar dentro del juego	Suspensión de 2 partidas	Suspensión de 10 partidas	Suspensión de 12 meses calendario	Jugador
No tener al coach en el escenario sin permiso de la liga	300 USD	1000 USD	Suspensión de 12 meses calendario	Equipo
Miembro de la plantilla sin hoja historica	Aviso	1000 USD y/o suspensión de jugador	Suspensión de 12 meses calendario	Jugador/Equipo
Amañar partidas	Suspensión 10 meses competitivos	Indefinido	Suspensión de 36 meses calendario	Jugador/Equipo
Participar en eventos competitivos ajenos a la LVP sin autorizacion de la Liga y el Equipo	200 USD	1000 USD	Suspensión de 12 meses calendario	Jugador/Equipo
Sanción accesoria por reincidencia de faltas	3 meses competitivos y/o 200 USD	10 meses competitivos y/o 500 USD	Suspensión de 12 meses calendario	Jugador/Equipo
Apostar en sus propios partidos	Suspensión de 10 meses competitivos	Suspensión de 20 meses competitivos	Suspensión de 12 meses calendario	Jugador/Equipo
Faltas Leves	**Penalización mínima**	**Penalización máxima**	**Limitación/prescripción**	**Aplicable**
Mala conducta leve (actitud negativa, gestos obscenos, etc)	Aviso	300 USD y/o Suspensión de 5 partidas	Suspensión de 12 meses calendario	Jugador/Staff del Equipo
Crítica pública seria o comentario inapropiado realizado contra la liga, jugador, staff, equipo, etc	Suspensión de 1 partidas	Suspensión de 5 partidas	Suspensión de 12 meses calendario	Jugador/Staff del Equipo
Amonestación por retraso en un partida	Aviso	100 USD	Suspensión de 12 meses calendario	Equipo

Negarse a seguir instrucciones de los árbitros	Aviso	200 USD	Suspensión de 12 meses calendario	Equipo
No avisar/modificar la alineación titular una vez cumplida la hora límite	Aviso	200 USD	Suspensión de 12 meses calendario	Equipo
Salir de la partida sin permiso del árbitro	Aviso	200 USD	Suspensión de 12 meses calendario	Equipo
Jugar con un nombre de invocador incorrecto o TAG de Equipo activado	Aviso	150 USD	Suspensión de 12 meses calendario	Equipo
Cambiar de campeón superado el tiempo limite	Aviso	150 USD	Suspensión de 12 meses calendario	Equipo
Anunciar por redes sociales el resultado de una partida antesde finalizar la partida en stream	Aviso	200 USD	Suspensión de 12 meses calendario	Equipo
Superar el límite de pausa permitido y no quitar la pausa	Aviso	100 USD y/o partida perdida	Suspensión de 12 meses calendario	Equipo
Pausar la partida sin justificación alguna	Aviso	100 USD	Suspensión de 12 meses calendario	Equipo
No acudir a entrevistas cuando un responsable de LVP lo pida	Aviso	250 USD	Suspensión de 12 meses calendario	Equipo
No tener los recursos gráficos y audiovisuales requeridos por la liga y aceptados por los Equipos en el reglamento	El jugador no puede participar en la partida		Suspensión de 12 meses calendario	Jugador
Realizar streaming en medio de una retransmisión de LVP	Aviso	250 USD	Suspensión de 12 meses calendario	Equipo
Disponer de un miembro del Equipo en el escenario sin el permiso de la Liga	Aviso	250 USD	Suspensión de 12 meses calendario	Equipo
Hablar acerca del juego en medio de una pausa	Aviso	100 USD	Suspensión de 12 meses calendario	Equipo
No llevar los cascos colocados en las auriculares durante la partida	Aviso	200 USD	Suspensión de 12 meses calendario	Equipo
Levantarse o quitarse los cascos antes de terminar la partida	Aviso	200 USD	Suspensión de 12 meses calendario	Equipo
Entrar comida o bebida a la zona de competición no permitida	Aviso	200 USD	Suspensión de 12 meses calendario	Equipo
Abandonar la fase de picks y bans sin permiso de un árbitro o sin justicación ante arbitraje	Aviso	Partida perdida y/o 200 USD	Suspensión de 12 meses calendario	Equipo
Provocar un incidente para salirse de la fase de picks y bans	Aviso	Partida perdida y/o 200 USD	Suspensión de 12 meses calendario	Equipo

Empezar la partida sin la aprobación del árbitro	Aviso	200 USD	Suspensión de 12 meses calendario	Equipo
El coach siga dando información una vez ha terminado el contador final de la fase de picks y bans	Aviso	200 USD	Suspensión de 12 meses calendario	Equipo
No retirar las manos del teclado y ratón en pausa	Aviso	200 USD	Suspensión de 12 meses calendario	Equipo
No tener activado el White Noise si el árbitro ha dado orden de tenerlo puesto	Aviso	200 USD	Suspensión de 12 meses calendario	Equipo
Despausar la partida sin aprobación del árbitro	Aviso	200 USD	Suspensión de 12 meses calendario	Equipo
Abrir un programa no permitido	Aviso	200 USD	Suspensión de 12 meses calendario	Equipo
Abandonar el escenario sin permiso del árbitro	100 USD	400 USD	Suspensión de 12 meses calendario	Equipo
No se puede tener dispositivos móviles, reproductores, ni aparatos que se puedan conectar a una red en el escenario	Aviso	400 USD	Suspensión de 12 meses calendario	Equipo
No abandonar el escenario, con orden de abandonarlo por el árbitro	Aviso	400 USD	Suspensión de 12 meses calendario	Equipo
Acceder o dar acceso a personas no autorizadas a zonas no autorizadas por la organización (backstage de otro equipo, sala de realización, etc)	Aviso	400 USD	Suspensión de 12 meses calendario	Equipo
No tener a los 5 jugadores presentes cuando lo indique el árbitro	Aviso	400 USD	Suspensión de 12 meses calendario	Equipo
Causar desperfectos en el material y salas comunes ofrecidos por la LVP	Cubrir el coste de los desperfectos y/o expulsión		Suspensión de 12 meses calendario	Jugador/Staff Equipo
Hacer uso intencionado de un bug habiendo sido avisado por la liga que no está permitido	Partida perdida y/o Suspensión de 1 partida	Partida perdida y/o Suspensión de 2 partidas	Suspensión de 12 meses calendario	Jugador
No tener disponibles el mínimo de suplentes requeridos	200 USD	400 USD	Suspensión de 12 meses calendario	Equipo
No estar en el escenario presente cuando se le indique un árbitro	Aviso	250 USD	Suspensión de 12 meses calendario	Equipo
No declarar o actualizar la ubicación desde donde juega un jugador	Aviso	250 USD	Suspensión de 12 meses calendario	Equipo

NOTAS

En circunstancias extenuantes o agravantes, los oficiales de la Liga se reservan el derecho a modificar los términos de suspensión mínimos y máximos.
Las presentes sanciones se aplicarán indiferentemente que el reglamento estipule una sanción diferente. En tal caso se aplicarán ambas sanciones
El periodo de tiempo de limitación comienza cuando se comete la infracción, y termina luego de un periodo de tiempo especificado por el periodo de limitación. Por ejemplo: si una infracción con un año de estatuto de limitaciones se cometió el 15 de junio de 2018, podrá seguir siendo sancionada por todo el tiempo que ésta sea reportada, descubierta o abierta para su investigación antes del 16 de junio de 2019. Sin embargo, si la infracción ocurrió el 15 de junio de 2018 y fue reportada, descubierta o abierta para su investigación el 16 de junio de 2019, ya no será sancionada. Si una infracción es parte de una serie de infracciones similares, el periodo de limitación comienza con la fecha de la última infracción, y todas esas infracciones podrán ser sancionadas. Para evitar cualquier duda, la duración de una infracción puede incluir todas las acciones relacionadas a esa infracción.
Las infracciones repetidas resultarán en penalizaciones incrementales más severas. Si una infracción es cometida más de 2 veces, la máxima penalización para la tercera ocasión (o posteriores) será más severa que la indicada en este índice para la segunda.
Los actos que ya hayan sido sancionados y que hayan ocurrido hace más de un año calendario, dejarán de ser considerados agravantes.
Los meses se definen de acuerdo con los meses de juego competitivo programados.
Las instancias confirmadas de mal comportamiento en eventos no aprobados por LVP también podrían estar sujetas a las sanciones ya mencionadas.
En los casos donde en esta lista no se especifique a quien va dirigida la infracción se aplica por igual a todos los miembros del equipo (incluye jugadores, entrenadores y staff)
Las sanciones económicas serán aplicadas únicamente al equipo y serán descontadas del total de la premiación obtenida por el mismo, indiferentemente de quien cometa la falta sea un jugador o el equipo.