



Reglamento Unity Cup de CSGO

LVP, Liga de Videojuegos Profesional

REGLAMENTO OFICIAL

Temporada 2021



Estructura general de Unity Cup	4
Finales	4
Formato	4
Plantillas	4
Alineaciones	4
Vetos	4
Overtime	4
Repesca	5
Formato	5
Vetos	5
Alineaciones	5
Normativa de inscripción de jugadores	5
Sanciones de VALVE (VAC)	5
Ventana de inscripción de jugadores a la liga.	5
Normativa de partidos	6
Servidor de juego	6
Fallo en el servidor de juego	6
Ilegalidades dentro del juego	6
Acceder al servidor	6
Asistencia	6
Grabar partido	7
Cambio en los horarios	7
Nombre dentro de juego	7
Amonestación por retraso	7
Incomparecencia en los partidos.	8
Funcionamiento del veto	8
Reprogramación de partidos por causa mayor	9
Uso de las pausas/desconexiones	9
Espectadores en partida	10
Normativa del TeamSpeak	11
Comprobación de identidades	11
Prohibición de streaming	11
Cesión de derechos de imagen	11
Cambio de calendario	12
Código de conducta	12
Equipos	12
Cambio de logos o grafismos.	12
Abandono de jugadores	13
Asesoramiento	13
Plantillas o documentos no entregados	13

Pagos de premios	13
Expulsión de un equipo	13
Árbitro	13
Autoridad del árbitro	13
Decisiones del árbitro	14
Medidas disciplinarias	14
Interferencia externa en presenciales	14
Normativa General	15
Patrocinios	15
Derecho de modificación	15
Aceptación de documento	15
Apuestas	15
Lista de Sanciones	15
Lista de Sancionados	15
Alineaciones titulares	16

1. Estructura general de Unity Cup

1.1. Finales

1.1.1. Formato

Formada por los **ocho (8) equipos**. Se enfrentarán en un cuadro simple al **mejor de 3 mapas**.

1.1.2. Plantillas

Todos los equipos estarán obligados a tener cinco (5) jugadores al inicio de la competición. Es posible tener hasta **diez (10) jugadores en la plantilla** (el entrenador no podrá formar parte de los jugadores y no podrá jugar partidos). Los jugadores tienen que tener como **mínimo dieciséis (16) años cumplidos para poder ser inscritos en la plantilla**.

La estructura mínima para el resto de la competición es de 5 jugadores y un entrenador.

Los jugadores del equipo deberán tener al menos 3 jugadores alineados de España o Portugal, y al menos 3 miembros de la plantilla deben ser de España o Portugal. A excepción de los equipos del ecosistema LVP.

1.1.3. Alineaciones

La alineación titular del equipo para un partido debe estar compuesta por cinco (5) jugadores de la plantilla.

El club debe notificar el cambio de alineación titular antes del lunes previo al partido a las 16:00h al mail de arbitros.csgo@lvp.es, y serán públicas a las 15:00h el mismo día del partido. En caso contrario se entenderá que es la misma alineación que en el partido anterior. Si ocurre en la primera jornada, será la alineación en orden de inscripción de los jugadores.

Además, si un equipo quiere hacer cambio entre mapa y mapa de un titular por un suplentes, podrá hacerlo siempre y cuando avise al árbitro hasta máximo dos (2) minutos después de terminar el mapa anterior.

1.1.4. Vetos

El equipo que vaya por la parte superior será el encargado de elegir si empieza él o su rival el veto. Se harán 10 minutos antes del encuentro el TS de la competición.

1.1.5. Overtime

En caso de empate en el partido (15-15), se disputará un overtime con la siguientes reglas:

- Startmoney: 16.000
- MR3

1.2. Normativa de inscripción de jugadores

1.2.1. Sanciones de VALVE (VAC)

Aquellos jugadores que tengan su cuenta baneada por VAC no podrán participar en Unity Cup hasta que acabe su baneo.

1.2.2. Ventana de inscripción de jugadores a la liga.

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

- **Pre-Clasificatorio:** este periodo se inicia al día siguiente de disputarse el último partido de la final de la temporada anterior, y finaliza justo en el cierre de inscripciones del clasificatorio.
- **Cierre de fichajes:** Una vez iniciada la fase de clasificatorio el periodo de fichajes quedará cerrado no pudiendo añadir nuevos integrantes al equipo.

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

1.3. Normativa de partidos

1.3.1. Servidor de juego

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

1.3.2. Fallo en el servidor de juego

Si se produce un fallo en el servidor de juego proporcionado por la liga en mitad de una ronda, será decisión del árbitro en las condiciones que se reanude el partido.

- Victoria de la ronda afectada al equipo que tenía clara ventaja que imposibilitaba al rival poder ganarla (Ej. 4 vs 1 para los terroristas, bomba plantada y con menos de 10 segundos para que explote).
- Repetición de la ronda afectada.

1.3.3. Ilegalidades dentro del juego

Dentro del juego no se pueden realizar estos comportamientos.

- **Scripts.** No está permitido ningún script que aporte beneficio al jugador
- **Pixel walking.** No está permitido caminar por ningún pixel walking
- **Bomba inaccesible.** La bomba debe estar siempre accesible cuando sea plantada. Y a la hora de la desactivación no se podrá hacer a través de un objeto sólido.
- **Comandos ilegales.** mat_hdr_enabled 0/1 - mat_hdr_level 0/1/2
- **Bug.** No está permitido aprovecharse de manera intencionada de un bug del juego para beneficio propio
- **Skins de Agentes.** Queda prohibido el uso de skin de Agentes de operación para los partidos oficiales.

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

1.3.4. Acceder al servidor

Los equipos dispondrán de un *connect* que se les facilitará en el teamspeak que deberán usar para acceder al servidor del partido.

1.3.5. Asistencia

Se recomienda estar disponibles **30 minutos** antes de la hora oficial de su partido. En ese momento los jugadores deberán tener el último parche actualizado y las opciones de partida correctamente configuradas.

Los partidos Bo2/Bo3/Bo5 deben jugarse seguidos, entre mapas habrá 5 minutos como máximo de descanso tras finalizar la partida y los jugadores deberán entrar al mismo servidor proporcionado.

1.3.6. Grabar partido

Todos los jugadores y entrenadores deberán grabar *demos* de sus partidos utilizando los siguientes comandos en la consola del juego.

- record JornadaXX_tunick_tuequipo_vs_turival

Ej: Jornada1_arki_saw_vs_teamheretics

La demo podrá ser requerida por los árbitros en cualquier momento, tras finalizar el partido. En caso de no ser entregada, se considerará una falta grave.

1.3.7. Cambio en los horarios

Debido a que la duración de los partidos es variable y pueden surgir inconvenientes, los equipos deberán estar disponibles hasta 2 horas después de la hora oficial del partido. Los árbitros pueden iniciar el

partido en cualquier momento dentro de este período indicando la nueva hora oficial con un mínimo de 10 minutos de margen.

1.3.8. Nombre dentro de juego

El nombre del jugador dentro del juego debe ser el mismo ofrecido en el cierre de plantillas. Los nombres no pueden contener vulgaridades ni ser ofensivos. La LVP avisará al equipo en cuestión en caso de que el nombre de Steam no sea aceptado para que lo modifique.

El nombre dentro del juego deberá ser el mismo para toda la temporada, en caso de querer cambiarlo se deberá notificar a la LVP para su aprobación.

En caso de incumplir estos puntos, el equipo o jugador podrá ser sancionados.

1.3.9. Amonestación por retraso

Los cinco jugadores deberán estar en el servidor del juego y **TeamSpeak cinco (5) minutos antes de la hora oficial** de inicio de partido que se comunique. En el supuesto que transcurridos 5 minutos de la hora oficial del partido, los cinco jugadores no estén presentes, el equipo recibirá una sanción. El equipo podrá sustituir al jugador o jugadores ausentes por jugadores suplentes, pero ello no evitará la sanción.

En caso de haber problemas con el TeamSpeak oficial de LVP podrán irse a otro TeamSpeak siempre y cuando ofrezcan los datos de este último al árbitro.

1.3.10. 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.

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

El equipo podrá sustituir al jugador o jugadores ausentes por jugadores suplentes, pero ello no evitará la sanción. En el caso de que estén todos los jugadores dentro y pasen cinco (5) minutos desde que el árbitro de la señal de comenzar y no se haya iniciado la partida, se perderá un mapa.

1.3.11. **Funcionamiento del veto**

El equipo situado en la parte izquierda de la web será el encargado de decidir si él o su rival empieza el veto. La asignación inicial se realizará en función del *seeding*.

Los vetos se realizarán 10 minutos antes de cada partido en el servidor de Teamspeak de la LVP. Si un equipo no asiste al veto pasado cinco (5) minutos de la hora establecida, será el otro equipo quien escoja los mapas y lados. Si son ambos equipos los que no asisten, la liga escogerá mapa y lados de manera aleatoria.

Los mapas disponibles son los siguientes: de_inferno; de_nuke; de_mirage; de_vertigo; de_train; de_dust2; de_overpass.

La elección del mapa se hará del siguiente modo:

Mejor de un (1) mapa.

BAN - Equipo 1
BAN - Equipo 2
BAN - Equipo 1
BAN - Equipo 2
BAN - Equipo 1
BAN - Equipo 2
PICK - El Bando lo elegirá el Equipo 1.

Mejor de dos (2) mapas.

BAN - Equipo 1
BAN - Equipo 2
BAN - Equipo 1
BAN - Equipo 2
PICK - Equipo 1 - El Bando lo elegirá el Equipo 2.
PICK - Equipo 2 - El Bando lo elegirá el Equipo 1.

Mejor de tres (3) mapas.

BAN - Equipo 1
BAN - Equipo 2
PICK - Equipo 1 - El Bando lo elegirá el Equipo 2.
PICK - Equipo 2 - El Bando lo elegirá el Equipo 1.
BAN - Equipo 1
BAN - Equipo 2
PICK - El Bando se elegirá a ronda de cuchillos.

Mejor de cinco (5) mapas.

- BAN - Equipo 1
- BAN - Equipo 2
- PICK - Equipo 1 - El Bando lo elegirá el Equipo 2.
- PICK - Equipo 2 - El Bando lo elegirá el Equipo 1.
- PICK - Equipo 1 - El Bando lo elegirá el Equipo 2.
- PICK - Equipo 2 - El Bando lo elegirá el Equipo 1
- PICK - El Bando se elegirá a ronda de cuchillos

1.3.12. Reprogramación de partidos por causa mayor

En el caso de que ocurra un imprevisto con el servidor de juego o causas externas que impidan disputar el partido en la fecha oficial, el encuentro se reprogramará a otro día y se deberá jugar con el mismo quintero y plantilla de la fecha del partido.

1.3.13. Uso de las pausas/desconexiones

Si se produce una desconexión de uno o varios jugadores se deberá pausar el partido. Si la desconexión se produce intencionadamente por la acción de un jugador, su equipo perderá el partido. La LVP podrá declarar vencedor al equipo rival cuando se demuestre que hubo una desconexión voluntaria de un jugador, aun cuando este hecho se conozca una vez finalizado el partido.

Los criterios de reinicio de ronda por desconexión de jugadores son los siguientes:

- **Jugador ya está muerto.** Se parará el encuentro al finalizar la ronda y se esperará a que el jugador se reconecte una vez solucionado el problema, siempre dentro del tiempo máximo estipulado por pausa técnica.
- **Jugador vivo.** Si el jugador aún está vivo se tendrá en cuenta los siguientes puntos
 - Si ha pasado menos de un minuto de ronda, ningún jugador ha sufrido daño y se avisa de inmediato a árbitro y/o oponente. Se restaurará la ronda mediante backup cuando el jugador se reconecte.
 - Si un jugador ha sufrido daño durante la ronda, la partida continuará y se pausará al final de la misma. Si el árbitro del encuentro considera que el daño es irrelevante (Ej. Por fuego amigo al salir de base)

En caso de que ocurra un error en la conexión de internet, los árbitros pueden tomar la decisión de reiniciar la partida si lo ven oportuno (se

consultará con los entrenadores para tomar la mejor decisión posible).

Cada equipo contará con cuatro (4) pausas tácticas de una duración de treinta (30) segundos en cada mapa. Dicha pausa se solicitará desde el menú de votaciones del propio juego o mediante el comando de chat !timeout.

Si un equipo tiene problemas técnicos, podrá solicitar una pausa técnica de una duración máxima de 5 minutos por equipo. Si transcurrido ese tiempo el equipo no ha conseguido solucionar los problemas técnicos, el partido continuará. Dicha pausa se podrá solicitar con el comando !pause

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 de internet. En caso de que ocurra un problema general ajeno a la organización, deberá acreditar mediante un informe técnico de la operadora que especifique los problemas habidos en la zona dos días después del suceso. Una vez aportadas las pruebas, la LVP las comprobará y podrá tomar una decisión para recalendarizar el partido o darlo por perdido.

1.3.14. Espectadores en partida

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

1.3.15. Normativa del TeamSpeak

El uso del TeamSpeak será obligatorio en cada partido y cada equipo dispondrá de un canal privado en el que el representante será el encargado.

- Está prohibido hacer uso del "poke" a otros jugadores, ya que molestan mientras se está jugando.
- Solamente pueden estar en el canal los miembros del equipo.
- Las voces de los jugadores podrán ser grabadas en partido para emitirlas en directo ó realizar posteriormente contenido digital.
- Los nicks del TeamSpeak deberán ser lo más parecido posible al nick ofrecido a LVP, en ningún caso podrán ser ofensivos para el rival.
- Durante el partido, tan solo se permite hablar a jugadores.

- El entrenador tan solo podrá hablar en los tiempos muertos y en el cambio de bando

1.3.16. Comprobación de identidades

Los árbitros podrán pedir a los jugadores que hagan una prueba de voz mediante TeamSpeak para comprobar su identidad. Estas comprobaciones se harán de manera aleatoria y sin previo aviso o en caso de que sea solicitado por el rival. La negación a realizar la comprobación implica una sanción.

1.3.17. Prohibición de streaming

Los jugadores titulares, suplentes y entrenadores no podrán realizar stream en horario de emisión de la Unity Cup de CSGO. No se podrá realizar stream de CSGO desde un canal del equipo mientras haya emisión de la Unity Cup de CSGO o competiciones oficiales de CSGO organizadas por LVP.

1.3.18. Cesión de derechos de imagen

Los equipos que participan en la Unity Cup aceptan la cesión de los derechos de imagen para la retransmisión en directo y diferido, por cualquier medio o canal, de los partidos, así como en otros contenidos que se puedan derivar como mejores jugadas, entrevistas, resúmenes, etc. así como para su utilización por los patrocinadores de la Unity Cup, siempre que se trate de material promocional de la misma y aparezcan varios jugadores participantes en la competición. Para dar cumplimiento a esto, los equipos deberán haber adquirido los derechos de imagen de cada uno de sus jugadores y cederlos a la LVP en los términos descritos en el párrafo anterior.

Es obligatorio que mínimo un miembro de la plantilla tenga la disponibilidad de realizar la entrevista con cámara.

Durante la competición se realizará contenido entorno a los jugadores, dichos contenido pueden incluir entrevistas a los mismos, que **deben ser contestadas de manera obligatoria** en un máximo de 48 horas desde que se les envían las preguntas.

1.3.19. Cambio de calendario

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

1.4. Código de conducta

Los jugadores y miembros del equipo deberán mantener siempre la cortesía con sus oponentes, el público y el personal de la LVP. En particular, no se

permitirá el comportamiento violento o el lenguaje que atente contra la dignidad de las personas. Los jugadores miembros del equipo deberán tener presente que los partidos se retransmiten y son por tanto accesibles a menores.

Los jugadores y miembros del equipo están en la obligación de conocer el reglamento de la Unity Cup y prestar atención a las indicaciones de los árbitros durante los partidos.

Los jugadores no podrán tomar sustancias ilegales.

Está prohibido dejarse ganar o jugar mal a propósito para adulterar el resultado del partido, si esto sucede, será revisado por el comité deportivo y se sancionará al jugador y/o equipo.

La LVP está en su derecho de evaluar y sancionar una conducta irregular de un miembro del equipo incluyendo, pero no limitado a, redes sociales, foros online, streamings o emails.

2. Equipos

2.1. Cambio de logos o grafismos.

Todos los cambios que impliquen grafismos por parte de un equipo se notificarán con una antelación mínima de 7 días. Los logos han de ser aprobados por la LVP y se deberá rellenar en la plantilla oficial caso de modificación en la nomenclatura del equipo.

2.2. Abandono de jugadores

Si un jugador abandona su equipo unilateralmente durante la temporada 2021, el jugador no podrá volver a ser inscrito en ninguna competición de LVP hasta la siguiente temporada.

2.3. Asesoramiento

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

2.4. Plantillas o documentos no entregados

Si un equipo no entrega la plantilla y documentos necesarios que se hayan pedido antes de la fecha indicada, podrá quedar expulsado de la competición.

2.5. Pagos de premios

Todos los pagos derivados del *prizepool* se pagarán a los jugadores individualmente. Los premios se repartirán en partes iguales entre todos los jugadores del equipo que hayan disputado al menos 2 partidos de la competición.

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

1º - 3.000 €

2º - 1.000 €

Retenciones fiscales.

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

Clubes del ecosistema LVP.

Aquellos clubes del ecosistema LVP, se les facturará el premio a la sociedad.

2.6. Expulsión de un equipo

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

3. Árbitro

3.1. Autoridad del árbitro

Un partido será controlado por un árbitro, quien tendrá la autoridad total para hacer cumplir las reglas de juego en dicho encuentro.

3.2. Decisiones del árbitro

Las decisiones serán tomadas según el mejor criterio del árbitro de acuerdo a las reglas de juego, el reglamento de la liga y el espíritu del juego y se basarán en la opinión del árbitro, quien tiene la discreción para tomar las decisiones adecuadas dentro del marco de las reglas de juego.

Las decisiones del árbitro sobre hechos relacionados con el juego, incluyendo el remake, la reanudación o no de una partida y el resultado del partido, son definitivas.

El árbitro no podrá cambiar una decisión si se da cuenta que era incorrecta o conforme a una indicación de otro miembro del equipo arbitral si se ha reanudado el juego o la partida ha finalizado.

3.3. Medidas disciplinarias

El árbitro tomará medidas disciplinarias contra jugadores que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión.

El árbitro tendrá la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde el momento en el que comienza una jornada para realizar la inspección previa al

partido hasta que lo abandona una vez terminado el partido (lo cual incluye pausas y descansos entre partidas). Si, antes de entrar en partida al comienzo, un jugador comete una infracción merecedora de expulsión, el árbitro tiene autoridad para impedir que el jugador participe en el partido, el árbitro elaborará un informe sobre todo tipo de conducta incorrecta. El equipo arbitral también tomará medidas contra los miembros del cuerpo técnico de los equipos que no actúen de forma responsable y podrá expulsarlos del escenario y del backstage.

3.4. Interferencia externa en presenciales

El árbitro detendrá, suspenderá temporalmente o suspenderá de manera definitiva el partido por cualquier tipo de infracción de las reglas de juego o interferencia externa, p. ej. cuando:

- Un objeto lanzado por un espectador golpee a un miembro del equipo arbitral, a un jugador o a un miembro del cuerpo técnico de un equipo; el árbitro podrá permitir que el partido continúe, o bien lo detenga, lo suspenda temporalmente o lo suspenda definitivamente, según la gravedad del incidente
- Un espectador se comunique deliberadamente con los jugadores para dar información sobre el equipo rival.
- Fallo de conexión del servidor o problemas de conexión que la organización entienda que imposibilitan el desarrollo del juego.

4. Normativa General

4.1. Patrocinios

Un equipo de la Unity Cup 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.**
- **Cualquier "Publisher" o desarrollador de videojuegos.**
- **Productos farmacéuticos que requieran prescripción médica.**
- **Webs de venta de skins, cuentas o elobooting,** así como webs de venta de elementos virtuales falsos o ilegales, o que por cualquier otra causa, supongan un incumplimiento de las Condiciones de Uso de Valve.
- **Venta de armas o munición.**
- **Pornografía o productos eróticos.**

- **Tabaco y productos relacionados con éste.**

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

4.2. Derecho de modificación

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

4.3. Aceptación de documento

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

4.4. Apuestas

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

4.5. Lista de Sanciones

Consulta el Drive con las sanciones de esta temporada.
<https://goo.gl/58BHYv>

4.6. Lista de Sancionados

Consulta el Drive con las sanciones de Unity Cup . <https://goo.gl/1y8VKU>

4.7. Alineaciones titulares

Consulta el Drive con las alineaciones de cada jornada.
https://docs.google.com/spreadsheets/d/1fVDZiIAJOvOgq_aollq1B6FxsELsx263PEqAX_1Xzj8/edit?usp=sharing