



telcel

REGLAMENTO OFICIAL

Temporada 2021

ANEXO I AL ACUERDO DE ASOCIACIÓN PARA PARTICIPACIÓN EN LA DIVISIÓN DE HONOR DE LA LIGA DE VIDEOJUEGOS PROFESIONAL EN "LEAGUE OF LEGENDS".



Introducción y propósito

El presente documento tiene como finalidad, regir la competencia titulada División de Honor Telcel (“DDH”) que se desarrollará en el país de México para la temporada 2021 y organizada por Fandroid Entertainment SL (“LVP”, “Liga de Videojuegos Profesional”) para el juego de League of Legends (“LoL”).

Lo aquí estipulado será lo denominado como reglas oficiales (“Reglas”) las cuales aplican a todos los equipos participantes en la DDH, así como también a los miembros del equipo llámese managers, propietarios, entrenadores, analistas, jugadores titulares, reservas (colectivamente “Miembros del Equipo”) y demás empleados.

Toda la comunicación oficial de temas relacionados con la DDH será a través del siguiente correo electrónico: **esports.mx@lvp.global**

En ningún caso se deberá considerar como definitiva la decisión u opinión de: narradores, influenciadores, otros competidores, managers, personas externas a la competencia o algún colaborador de LVP diferente a los Árbitros. Las decisiones finales se comunicarán al jugador y/o equipo a través de correo electrónico.

El Equipo acuerda en todo momento durante y hasta el término de la Temporada 2021; a seguir las Reglas de División de Honor y garantizar, por medio del contrato con cada Jugador, que cada uno de los Miembros de Equipo siga estas Reglas.

Las Reglas están sujetas a cambios. El Equipo acuerda que (i) LVP tiene la libertad de revisar las Reglas cada cierto tiempo, y (ii) LVP no será responsable por cualquier reclamo, ya sea basado en una dependencia teórica o de otro modo, que surja en relación con cualquier modificación.

En interés de la DDH los representantes legales de LVP podrán tomar en todo momento las medidas oportunas y punitivas a su disposición contra cualquier entidad cuya conducta atente contra los intereses de la DDH.

1. Requisitos del plantel

Se le solicita a cada equipo mantener en todo momento, un (1) Gerente General (“Manager”), un (1) Entrenador (“Coach”), cinco (5) Jugadores Titulares (“Titulares”), y entre uno (1) y cinco (5) Jugadores Suplentes (“Reservas”). Ningún individuo podrá ocupar dos o más de los puestos al mismo tiempo. Los Titulares en conjunto son considerados como “Alineación Titular” y en conjunto con los Reservas como “Alineación”.

Los equipos pueden contar con hasta máximo 5 Reservas, pero deberán tener al menos a uno en todo momento. Todos los jugadores de la Alineación deben haber alcanzado actualmente o en la temporada anterior una clasificación de Diamante 1 o superior en la clasificatoria solo/duo en cualquier servidor público de League of Legends.

Se mostrará la Alineación de todos los equipos en un el [sitio web oficial](#) después de presentar la documentación pertinente.

Todos los Titulares y Reservas deben tener un contrato por escrito y firmado (por ambas partes) con el equipo con el que compiten. Los acuerdos verbales de un contrato escrito no cumplen con este requisito. El contrato entre el equipo y jugador debe contener como mínimo, y no está limitado, a los siguientes puntos:

- Fecha de inicio y fin del acuerdo.
- Cláusula(s) de rescisión de contrato, clara y concisa.
- Obligaciones y derechos de los jugadores.
- Cantidad, forma y tiempo de pago de los salarios de los jugadores.
- Nombre y firma del representante del equipo y jugador.

Un jugador puede estar contratado solo por un equipo globalmente y si está actualmente bajo contrato por otro equipo deberá revelar esa información.

Para verificar que los jugadores están contratados, el equipo debe presentar una **Ficha de Confirmación de Contrato** (documento proporcionado por la DDH) por cada jugador que deseen agregar a la Alineación, acompañada de la hoja de firmas del contrato que se celebró con el jugador. Para evitar dudas, la Ficha no es en sí mismo un contrato, sino más bien un resumen de algunos términos clave del acuerdo de servicios del jugador necesitado por la DDH para verificar la elegibilidad y confirmar el acuerdo entre ambas partes, no se aceptará la inscripción de ningún jugador sin la entrega de este documento debidamente lleno y firmado por las dos partes.

Mientras figure en una Alineación, un jugador no puede competir en otra liga nacional, liga de Riot Games o en los Circuitos Nacionales de la LVP pero puede participar en otras competencias que no tengan estructura de liga y que se celebren de forma puntual y en periodos cortos de tiempo, sin interferir con la fechas de la DDH. Para esto el jugador o jugadores deberán recibir el permiso por escrito del equipo por el que fue contratado y de la DDH.

2. Elegibilidad

2.1 Edad del jugador. Ningún jugador será considerado elegible para participar si no ha cumplido los 16 años de edad. Todos los jugadores deben cumplir 17 años para el 1 de septiembre de 2021.

2.2 Titulares. Se define como un **“Titular”** a uno de los cinco jugadores que conforman la Alineación Titular del equipo para competir en una partida.

2.3 Reservas. Se define como **“Reserva”** a un jugador que no figura en la Alineación Titular de un equipo, el equipo debe notificar el uso de los Reservas en una partida.

2.4 Residencia. Para fines de este reglamento, la Residencia significa que se encuentra físicamente en territorio o domicilio. Para participar en cualquier partida los jugadores deben tener su Residencia en cualquier país que compone a los servidores LAN o LAS de League of Legends (todos los países de América excepto Brasil, Canadá y EEUU).

2.5 Mexicanos. Se define como “Mexicano” a un jugador que cuenta con la nacionalidad o residencia permanente legal en el país de México. Una Alineación Titular debe tener un mínimo de 3 mexicanos (siempre en juego deberá haber 3 mexicanos) y tener en la Alineación mínimo 1 Reserva mexicano.

2.6 Extranjeros. Se define como “Extranjero” a un jugador con nacionalidad distinta a la de México. Una Alineación titular podrá competir con un máximo de 2 extranjeros y una Alineación podrá tener de 0 a 4 Reservas extranjeros.

2.7 Prueba de identidad y nacionalidad. Cualquier jugador que desee competir debe comprobar su identidad y nacionalidad. La evidencia documental aceptable incluye solo elementos legales y oficiales tales como: pasaporte vigente, cédula de identidad ciudadana, carta de naturalización, certificado de nacionalidad, acta de nacimiento, o credencial para votar vigente (IFE o INE, en el caso de México). En caso de enviar un documento sin foto (como la CURP), será necesario enviar uno con foto que muestre el nombre completo aunque no sea oficial, credencial escolar como ejemplo.

2.8 Prueba de residencia. Cualquier jugador que desee competir en una partida deberá ser capaz de demostrar su Residencia, al momento que la DDH lo requiera. Se realizarán verificaciones aleatorias a lo largo de todo el ciclo de competencia para confirmar que la ubicación de los jugadores es la declarada.

Al inicio de cada ciclo los jugadores declaran en la **Ficha de Información del Equipo** desde que ubicación competirán. Si el jugador tuviera que reubicarse tendrá que dar aviso con 7 días de anticipación.

2.9 División de Honor. La intención de la DDH es reunir a los mejores equipos y jugadores de México para competir en una liga nacional, fomentando el crecimiento de la escena deportiva en el país a largo plazo; además de servir como vía de representación en el ascenso a LLA. Es por esos objetivos, que todos los equipos que compiten deben cumplir con los requisitos de nacionalidad establecidos en esta sección 2 del reglamento. Al tener un 60% (3 de 5) Titulares mexicanos, se mantiene la identidad de Liga Nacional.

2.10 Circuito Nacional México. Está diseñado para identificar a los talentos y equipos de México que pudieran formar parte de DDH. Para cumplir con este propósito todos los equipos que compiten en el Circuito Nacional deben mantener un 60% (3 de 5) de los jugadores Titulares y 1 Reserva con nacionalidad mexicana.

2.11 Capacidad para viajar. Todos los miembros de los equipos participantes deberán tener la capacidad para viajar a cualquier estado de México en el momento que la DDH lo requiera. Esto significa contar con los documentos necesarios para viajar. Los costos por los viajes para eventos oficiales de LVP serán cubiertos por la DDH bajo condiciones específicas:

- El vuelo de ida y vuelta es desde y hacia la misma ciudad.

- Los vuelos sólo serán en territorio mexicano. Si un jugador no se encuentra en México, el equipo tiene la obligación de trasladarlo a la ciudad del evento y entonces LVP se hará cargo del resto de gastos.
- Los vuelos serán comprados en las fechas que LVP decida y no serán negociables.
- Los boletos de viaje serán comprados a nombre de las personas registradas en la ficha de información del equipo, esto incluye como mínimo a los 5 Titulares, 1 Reserva y 1 Entrenador, y como máximo se podrá agregar 1 Manager si la LVP lo requiere. Si el equipo desea llevar más integrantes, los gastos correrán por su cuenta.
- Una vez comprados los boletos no habrá cambios bajo ningún motivo.

2.12 Exclusión de empleados. Empleados de LVP o Riot Games no son elegibles para competir, tampoco podrán estar afiliados o ser parte de los equipos participantes.

3. Presentación del plantel.

3.1 Registro de Plantel. En un momento designado por los Árbitros antes del comienzo de cada ciclo, cada equipo debe presentar su Alineación, incluyendo los 5 Titulares, y entre 1 y 5 Reservas. Para el registro de los jugadores, los equipos deben presentar la siguiente documentación en excelente calidad, con todos los elementos visibles y texto legible:

- A. Ficha de Información del Equipo con todos los datos requeridos para todos los Miembros del Equipo.
- B. Una Hoja de confirmación del Contrato de Jugador con la hoja de firmas del contrato adjunta, por cada jugador registrado.
- C. Una prueba de identidad y nacionalidad con foto para cada jugador.
- D. Documento de registro de cuentas.

En el caso de que un equipo elija modificar el plantel antes del inicio de la DDH, el equipo debe presentar antes de la Fecha límite de contrataciones preliga, una solicitud con el documento A y D actualizados, además de entregar el B y C nuevos.

3.2 Etiquetas de los equipos y nombres de los jugadores. Cada equipo debe tener una etiqueta o nombre corto de 2 a 3 caracteres para agregar al inicio del nombre de invocador de los jugadores en todos los servidores y que usará la LVP como identificador en las transmisiones.

El nombre de invocador solo puede incluir letras mayúsculas y minúsculas, o números del 0 al 9 o espacios simples entre las palabras. No deben contener más de 12 caracteres incluyendo los espacios. No se permitirán caracteres especiales. Los nombres de invocador no pueden contener: vulgaridades u obscenidades, derivados de los campeones de LoL, o derivados de productos o servicios que puedan crear confusión.

Los nombres de invocador deberán ser globalmente únicos, ningún jugador podrá

compartir una etiqueta con otro jugador profesional de las ligas oficiales de Riot Games. Para verificar si una etiqueta de equipo o nombre de invocador está libre de uso por un jugador o equipo profesional se puede consultar la [base global de contrataciones de Riot Games](#).

Todas las etiquetas de equipo, nombres de equipo, y nombres de invocador deben ser aprobados por adelantado para ser usados. Solo se permiten cambios de nombres con aprobación de la DDH. Y cualquier cambio cosmético de los logotipos, los nombres de los equipos, etc. (incluidos cambios de letra, símbolo, mayúsculas por minúsculas, acento o cualquier cambio por más mínimo que sea), debe hacerse con 7 días de anticipación.

4. Sustituciones y contrataciones

4.1 Sustituciones. En Fase Regular, el manager o entrenador del equipo debe confirmar por correo en cada jornada la Alineación Titular que competirá, 3 horas antes del comienzo de la primera partida del día o se tomará por default la Alineación Titular registrada en la Ficha de Información del Equipo; 2 horas antes se actualizará el fixture con las alineaciones del día (pestaña alineaciones).

En Playoffs la Alineación Titular debe confirmarse por correo 24 horas antes del comienzo de la primera partida y será revelada al equipo rival faltando 3 horas al inicio. Si desea sustituir entre partidas deben anunciarse a los Árbitros no después de 4 minutos de finalizada la partida previa en la transmisión (explosión del nexa) o se mantendrá la Alineación Titular de la partida anterior.

La DDH decidirá si se permitirán cambios de emergencia en la Alineación Titular por las razones que entregue el equipo y todo cambio luego del tiempo permitido conlleva una sanción indicada en el índice de sanciones.

Las sustituciones sólo pueden involucrar a Miembros del Equipo que fueron aprobados para estar en la Alineación.

4.2 Contrataciones. Los equipos están autorizados a usar dos métodos para hacer contrataciones de jugadores: (a) intercambiar Jugadores con otros equipos de la DDH, o (b) contratar Agentes Libres.

4.2.1 Reglas generales de contrataciones.

4.2.1.1 Alineación completa. Ningún cambio de Alineación de un jugador eximirá a un equipo de los requisitos de mantener en la Alineación el mínimo de 5 Titulares y 1 Reserva.

4.2.1.2 Liberación del plantel A fin de liberar a un Jugador o Entrenador, el equipo debe dar por terminado su contrato y luego notificar a la DDH por medio de la Ficha de Salida (proporcionado por LVP).

4.2.1.3 Fecha efectiva. Si el equipo desea agregar un Jugador a su Alineación deberá declararlo con toda la documentación necesaria 5 días antes de la partida donde quiere que participe. En ningún caso la fecha efectiva de cualquier contratación o intercambio no será posterior a las fechas límites establecidas.

4.2.1.4 Fotografías. Por cada nueva contratación luego de la Fecha límite de contrataciones preliga, como extra de los documentos de 4.1 deberá enviar fotografías acorde a la guía de fotos (entregada por DDH). Ningún jugador será autorizado a participar en cualquier juego de la competencia sin haber entregado estas fotos.

4.2.1.5 Aprobación. La DDH se reserva el derecho de aprobar o negar cualquier petición de agregar o remover un Jugador de la Alineación del equipo basado en el cumplimiento de las reglas.

4.2.1.6 Revelación de la contratación Una nueva contratación aprobada será revelada a los equipos 48 horas antes del inicio de la siguiente jornada.

4.2.1.7 Calendario de contratación e intercambios.

Fecha de inicio de contrataciones preliga. Las contrataciones de agentes libres y los intercambios pueden hacerse efectivas a partir de esta fecha.

Fecha límite de contrataciones preliga. Fecha máxima en la que los equipos deberán hacer efectiva su primera Alineación.

| Tabla 1. Contrataciones preliga | | |
|---------------------------------|-------------------|-------------------|
| Etapa | Inicio | Límite |
| Apertura 2021 | 16/Noviembre/2020 | 20/Diciembre/2020 |
| Clausura 2021 | 8/Abril/2021 | 30/Abril/2021 |

Fecha de inicio de contrataciones durante el ciclo. Una vez iniciado el ciclo los equipos solo podrán hacer intercambios o contrataciones de agentes libres a partir de esta fecha.

Fecha límite de contrataciones durante el ciclo. Fecha máxima para registros en un ciclo, luego de esta fecha no se aceptarán más registros sin excepción.

| Tabla 2. Contrataciones durante el ciclo | | |
|--|---------------|---------------|
| Etapa | Inicio | Límite |
| Apertura 2021 | 20/Enero/2021 | 12/Marzo/2021 |
| Clausura 2021 | 26/Mayo/2021 | 8/Julio/2021 |

4.2.1.8 Cantidad. Los equipos que se mantengan entre ciclos de DDH no tendrán límite de contrataciones o intercambios. Una vez iniciado el ciclo los equipos tendrán un límite de 3 contrataciones o intercambios.

4.2.2 Préstamos a Liga Latinoamericana. Los jugadores registrados en División de Honor pueden ser prestados a equipos de la LLA siempre y cuando se dé visibilidad a la LVP del acuerdo.

Los jugadores sólo pueden jugar un fin de semana (2 jornadas) en la LLA. En caso de que el préstamo sea por más tiempo, los jugadores tendrán que ser dados de baja de LVP, y para que puedan volver a competir en la DHH, tendrán que registrarlos formalmente siguiendo las reglas especificadas en el punto 4.2.

5. Equipamiento, eventos y software.

5.1 Equipamiento en partidas en línea. Se espera que los jugadores proporcionen la totalidad de su propio equipamiento: computadora, periféricos y cámara web, los cuales son obligatorios, siendo responsables de su protección y funcionamiento. También serán responsables de la estabilidad de la conexión a Internet, corriente eléctrica, actualizar el juego y el rendimiento del juego.

5.2 Conexión. El equipo será completamente responsable del ping del jugador o de su conexión al servidor y cliente de torneo (TR) al que debiera conectarse según la DDH.

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

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

5.3 Equipamiento en eventos presencial. En eventos presenciales la DDH proporcionará a cada jugador: computadora, monitor, auriculares o audífonos, mesa y silla. Y los jugadores se harán cargo de llevar consigo: teclado, mouse y mousepad.

Todo el equipamiento perteneciente a los jugadores o al equipo debe ser presentado a la DDH por adelantado para ser aprobado. No se permitirá el uso de equipamiento no aprobado o que los Árbitros sospechen que otorga una ventaja competitiva injusta, y se instará a los jugadores que usen el equipamiento de respaldo proporcionado por la DDH. A su discreción, los Árbitros pueden desaprobado el uso del equipamiento por razones relacionadas a la seguridad o eficacia operativa.

No se podrá traer al área de combate ningún hardware que pertenezca a los jugadores si incluye o muestra algún nombre, semejanza o logotipo de una compañía o marca competidora de LVP o Riot Games.

5.4 Vestimenta de los jugadores en un evento presencial. Los jugadores deben vestir los uniformes del equipo oficiales y aprobados por la DDH todo el tiempo durante eventos presenciales y media day. Si el equipo no ha definido normas de vestuario, los jugadores deben vestir pantalones largos y calzado cerrado, como también vestimentas con la marca del equipo visible en la parte superior. Todos los jugadores titulares deben llevar vestimentas que hagan juego. Esto incluye camisas, remeras, suéteres, chaquetas, etc.. es decir la parte superior de la vestimenta.

Los pantalones de ejercicio, los pantalones atléticos y/o los pantalones de pijama serán aprobados revisando cada caso bajo solicitud del equipo y previo a la asistencia al evento. Los representantes de la DDH se reservan el derecho de aprobación final de toda la indumentaria.

Los otros miembros registrados del equipo (p. ej. Gerente y Entrenador) deben llevar, como mínimo, una vestimenta casual de negocios mientras se encuentran en el evento presencial. Esta vestimenta incluye pantalones, caquis o pantalones de vestir, camisas con cuello y zapatos cerrados.

5.5 Media day. Los media day están diseñados para realizar la toma de todo el material gráfico (filmaciones, grabaciones, fotografías, etc) de los jugadores y coaches que se va a utilizar a lo largo de cada ciclo. Los equipos tienen la obligación por contrato de participar en este evento.

5.5.1 Horarios. Se le dará a todos los equipos un horario de las actividades a realizar. Los equipos deben estar en el lugar previamente indicado del media day, a la hora de llegada que aparece en esos horarios.

5.5.2 Transporte. La DDH se hará cargo del transporte de los jugadores para cumplir con el horario. En caso de que un jugador o entrenador pierda este transporte, el equipo deberá hacerse responsable de su traslado.

5.5.3 Inasistencia. En caso de inasistencia de un jugador o coach, pueden ser acreedores a una multa y el equipo tendrá que encargarse de proporcionar a la DDH el material que se le pedirá; de lo contrario dicho jugador o coach no podrá competir.

5.5.4 Envío de jerseys. En caso de llevarse a cabo el evento en un punto en común. Las playeras de los equipos deben ser enviadas a las oficinas de LVP una semana antes, sin excepción.

5.6 Jerseys. El diseño del jersey oficial de cada equipo deberá seguir la Guía de Jerseys, el diseño deberá ser aprobado por la DDH antes de que el equipo produzca o haga uso de la misma en eventos presenciales o media day.

5.7 Programas de computadora para partidas en línea. Todos los jugadores deberán tener instalados los siguientes programas ya que serán de uso obligatorio.

- 5.7.1 Clientes de League of Legends.** Todos los clientes de Tournament Realm (“TR”) y el cliente público de LAN, siempre actualizados y configurados.
- 5.7.2 Jitsi (videoconferencia).** Como método oficial de verificación de identidad por medio de cámara web se usará el [sitio web](#) y/o [programa](#) (de escritorio o móvil) de Jitsi para hacer videoconferencia o compartir pantalla.
- 5.7.3 Teamspeak 3 (chat de voz).** La DDH proporcionará un servidor de [teamspeak 3](#) que será de uso obligatorio durante las partidas oficiales. Los Árbitros pueden escuchar y grabar el audio del equipo a discreción.
- 5.7.4 Programa para grabar pantalla (opcional).** En caso de disputa se requerirá que el equipo proporcione las pruebas necesarias, para esto se recomienda que los jugadores graben el contenido de la pantalla de su computadora. Esto puede ser realizado por medio de programas como: Nvidia Shadowplay o OBS Studio. En caso de no tener pruebas, se tomarán las decisiones basadas únicamente en los elementos que los Árbitros tengan a su disposición.

5.8 Programas de computadora de uso en evento presencial. Los jugadores usarán únicamente los programas que la DDH le proporcione, y que estarán disponibles y visibles en el escritorio de la computadora. Cualquier programa que no se encuentre de esta forma quedará explícito que está prohibido.

5.9 Controles de audio en eventos presenciales. Se les solicitará a los jugadores que mantengan los niveles de volumen preestablecidos.

Para evitar que el sonido del exterior se filtre a los auriculares se usará ruido blanco que no podrá ser pausado o modificar su volumen sin autorización previa.

Los auriculares deben colocarse directamente en los oídos del jugador, y deben permanecer allí durante la partida. No se permite que los jugadores obstruyan la colocación de los auriculares de ninguna forma o colocar cualquier objeto, incluyendo sombreros, bufandas u otros artículos de vestimenta, entre los auriculares y los oídos.

5.10 Cuentas del Cliente de Torneos. Se le proporcionará a cada jugador y miembro del staff técnico las cuentas para el uso en el TR de Riot Games. Estas cuentas serán de carácter personal e intransferibles.

En el primer ingreso a la cuenta, el cliente pedirá que el jugador asigne un nickname este debe ser idéntico en todos los caracteres que están en la Ficha de Información del Equipo, en caso de error el cliente no permite corregirlo (no hay cambios de nickname), el jugador recibirá una sanción, y se le tendrá que dar una cuenta nueva.

5.11 Cuenta de servidor público. Todos los jugadores deberán tener al menos una cuenta en el servidor público de League of Legends en la región de Latinoamérica Norte (LAN) y esta deberá tener como tag y nombre de invocador el mismo que en el cliente de torneos. Ej. XYZ Player

El contenido desbloqueado en esta cuenta queda a total responsabilidad del jugador, pero se deja establecido que sólo se usará el servidor público en caso de no disponer de los servidores de torneos.

5.12 Prodraft. En caso de que la partida se esté desarrollando en el servidor público, para la fase de selección y bloqueo de campeones se utilizará la página Pro Draft: <http://prodraft.leagueoflegends.com>, donde los capitanes designados por cada entrenador serán los responsables de seleccionar y bloquear los campeones de acuerdo a la estrategia establecida por su EQUIPO. Durante esta selección, los capitanes deberán asegurarse de mantener comunicación con sus compañeros de equipo y/o entrenador.

El Prodraft será configurado por algún árbitro de la competición y este será el responsable de compartir los links respectivos a los capitanes de cada equipo.

Una vez los equipos finalicen la fase de selección y bloqueos en Pro Draft, deberán esperar la señal del árbitro para iniciar la selección en el cliente del juego. Allí todos los jugadores deberán mantener las selecciones y bloqueos realizados en Pro Draft, en ninguna circunstancia se permitirá realizar modificaciones, realizando cada selección y bloqueo con 30 segundos de tiempo. En caso de que algún equipo seleccione en el cliente algún campeón diferente a los de Pro Draft, la fase de selección deberá cancelarse, reanudarse y el equipo infractor será penalizado para futuras partidas.

5.13 Dispositivos inalámbricos. Los dispositivos inalámbricos, incluyendo los teléfonos móviles y las tablets, deben permanecer apagados mientras los jugadores estén jugando, incluyendo durante la fase de Selección/Bloqueo, las pausas, los cambios y entre partidas de combates multipartidas.

5.14 Área de Combate. Para partidas en línea comprende la sala de Teamspeak asignada para el uso del equipo. Y para eventos presenciales el “Área de Combate” comprende el área que rodea a cualquier PC de competición que se usa en partida.

5.15 Managers de los equipos. Los Managers pueden estar en el Área de Combate durante el proceso de preparación de la partida, pero deben abandonar el área antes de la fase de Selección y no podrán regresar hasta que finalice.

5.16 Entrenadores de los equipos. Un máximo de 2 Entrenadores pueden estar en el Área de Combate durante el proceso de preparación del combate y durante la fase de Selección, y tendrán que abandonarla cuando el contador de inicio de juego marque 20 segundos.

5.17 Restricciones de alimentos y bebidas. No se permiten alimentos en las áreas de combate. Solo se permiten bebidas en el área de combate en los contenedores resellables proporcionados por el equipo y autorizados previamente por la DDH.

6. Formato de Competencia

6.1 Definición de Términos.

- 6.1.1 Partida.** Una instancia de la competición que se juega hasta que se determine un ganador por medio de una de los siguientes métodos, lo que ocurra primero: (a) destrucción de un nexo, (b) rendición de un equipo, (c) abandono de un equipo, o (d) victoria de partida otorgada.
- 6.1.2 Serie.** Un conjunto de partidas que se juegan hasta que un equipo gana la mayoría del total de las partidas (por ejemplo, ganar dos de tres partidas o "mejor de tres").
- 6.1.3 Ciclo.** Un torneo de liga programado que tendrá lugar aproximadamente durante un periodo de tres meses. Una Temporada estará dividida en dos Ciclos: Apertura y Clausura. Cada Ciclo consta de una Fase Regular y unos Playoffs o Eliminatorias.

6.2 Fixture. Al inicio de cada ciclo la DDH proporcionará a los equipos un documento de nombre Fixture que concentra toda la información de las partidas con fechas, horas, resultados, alineaciones, puntajes, entre otras informaciones importantes. El contenido de este documento es oficial, y será la principal fuente de información actualizable que podrán consultar.

6.3 Detalles de fases

- 6.3.1 Fase Regular.** Fase online que consta de 10 equipos, en un formato de liga todos contra todos doble (doble round robin), con partidas Bo1 (al mejor de 1 partida). Cada equipo juega 18 jornadas por ciclo, y enfrentará en 2 oportunidades a cada uno de sus oponentes (ida y vuelta).

Las jornadas se disputarán en un día con 5 partidas y se jugarán los miércoles y jueves. Los lados serán predeterminados y los equipos comenzarán en el lado rojo y azul un número igual de veces contra cada oponente (una lado por partida). El equipo que salga victorioso recibirá 3 puntos y el equipo perdedor no obtendrá puntos. El ranking de clasificación lo determinará la cantidad de puntos conseguidos al final de la Fase Regular y los 6 equipos con mayor puntaje avanzan a la fase de playoffs.

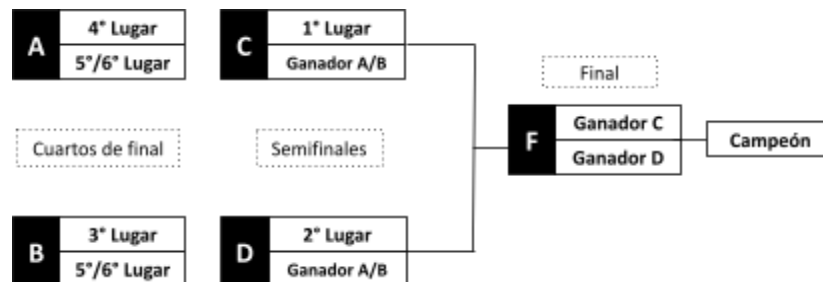
- 6.3.2 Desempate.** En caso de que dos o más equipos estén empatados en un puesto al finalizar la fase regular (definido como tener la misma cantidad de puntos), entonces se comparan los registros cabeza a cabeza de los equipos empatados entre sí por "Supremacía". Se comparan el número de partidas ganadas de un equipo en contra de los otros equipos empatados. Si un equipo tiene un registro victorioso mayor (definido como haber ganado más del 50% de las partidas) en contra de todos los demás equipos del desempate, se le otorgará

la posición en el ranking de clasificación más alta disponible en el desempate, y se declarará un nuevo desempate entre los equipos restantes.

Si tienen registros victoriosos iguales (definido como que cada equipo tiene el mismo porcentaje de partidas ganadas entre ellos) el desempate se realizará bajo los siguientes métodos:

- **Empates entre dos equipos.** Victoria sobre rival en el partido de ida, es decir, se otorgará la posición de ranking de clasificación más alta al equipo vencedor en el partido de ida.
- **Empates entre tres o más equipos.** Victorias sobre los rivales en el partido de ida, es decir, se otorgará la posición de ranking de clasificación más alta al equipo vencedor que haya vencido a sus rivales en la ida, en caso de continuar el empate entre los equipos se tomará al vencedor de los partidos de vuelta, si el empate continua por último se sumará el tiempo de victoria de todos los partidos de fase regular de las partidas entre los equipos aun empatados, de esta manera se otorgará la posición de ranking más alta al equipo con menor sumatoria tiempo de victoria después de realizada la suma.

6.3.3 Eliminatorias o Playoffs. Los 6 equipos clasificados se enfrentarán en una llave simple donde el seed 1 y 2 pasarán a semifinales directamente. El equipo con seed 3 podrá elegir a su rival en cuartos de final entre el equipo con seed 5 y seed 6. El equipo con seed 4 se enfrentará al equipo que no haya sido elegido por el equipo con seed 3. Una vez finalizados los cuartos de final, en semifinales, el seed 1 elegirá a qué equipo quiere enfrentarse de los dos ganadores de cuartos de final, el seed 2 se enfrentará al equipo que no haya sido elegido por el equipo con seed 1. Todas las elecciones tendrán que ser enviadas máximo 48 horas después de que termine la fase anterior.



Todos los partidos se jugarán al mejor de cinco (5) mapas. El equipo con mayor seed de la fase regular escogerá el primer lado de la primera partida, los demás lados los escogerá el equipo que pierda la partida anterior. Las decisiones para la primera partida tienen que ser enviadas a más tardar 24 horas antes del combate y para las partidas restantes el límite serán 4 minutos después de que el nexos estalle. Si no se toma la decisión en los

tiempos asignados entonces se tomará el lado azul por defecto para el equipo con la elección. El tiempo de descanso entre partidas será de 10 minutos.

6.4 Puntos de clasificación a Regional. Se otorgarán puntos de clasificación acuerdo a su posición final, luego de playoffs, en cada uno de los ciclos como se muestra en la siguiente tabla:

| Lugar | Puntos | |
|-------|----------|----------|
| | Apertura | Clausura |
| 1° | 15 | 20 |
| 2° | 9 | 13 |
| 3° | 7 | 7 |
| 4° | 7 | 7 |
| 5° | 5 | 5 |
| 6° | 5 | 5 |
| 7° | 4 | 4 |
| 8° | 4 | 4 |
| 9° | 3 | 3 |
| 10° | 3 | 3 |

Los puntos de clasificación se suman en ambos ciclos y sirven para determinar al final del ciclo de clausura al equipo que peleará por el ascenso a la LLA en el Torneo Regional.

6.4.1 Desempate en puntos de clasificación. Si al finalizar el ciclo de clausura dos equipos cuentan con los mismos puntos de clasificación y que ese empate sea determinante para los torneos de ascenso, se jugará una serie de desempate al mejor de cinco (Bo5). Si 3 o más equipos empatan, se anunciará con la mayor anticipación posible el método de desempate dependiendo de la disponibilidad de tiempo y de la cantidad de equipos empatados.

7. Proceso de enfrentamientos

7.1 Papel de los Árbitros. Son los miembros del staff de la DDH que tienen la responsabilidad de juzgar cada asunto, pregunta y situación relacionados con lo que ocurra antes, durante e inmediatamente después de cada partida.

7.1.1 Comportamiento del Árbitro. En todo momento deberán comportarse de manera profesional y deberán emitir dictámenes de una forma imparcial. No mostrarán ningún tipo de pasión o prejuicio hacia ningún jugador, equipo, director de equipo, propietario u otro individuo.

7.1.2 Irrevocabilidad del Juicio. Si un Árbitro hace un juicio incorrecto, dicho juicio puede ser sujeto a una reversión. La LVP podrá evaluar a consideración la decisión durante o luego de la partida para determinar si se implementó el procedimiento apropiado para una decisión justa. La LVP se reserva el derecho de invalidar la decisión del Árbitro y tomar una decisión final. Esta decisión es

final y no puede ser invalidada incluyendo a Riot Games.

7.2 Versión competitiva y campeones en TR. Se jugará con la versión en el cliente de torneos notificada en el Fixture y elegida a su discreción. Los campeones nuevos o actualizados (rework) serán restringidos automáticamente por una semana. Un campeón nuevo o actualizado no será implementado si una semana de competencia ya ha dado inicio, y si son lanzados durante los playoffs estarán disponibles a consideración de la DDH.

Ejemplo: El campeón fue lanzado el 1 de febrero de 2021, así que el campeón es elegible para usarse a partir del 8 de febrero de 2021.

7.3 Configuración y responsabilidades en las partidas.

7.3.1 Calendario. En el Fixture compartido aparecerán tanto las fechas y horas exactas para que los equipos estén presentes en sus salas de Teamspeak y TR (“**Hora de Llegada**”) así como las horas aproximadas del inicio de sus partidas (“**Hora de Inicio**”). La hora de llegada es la misma para todos los equipos. Las partidas se irán ejecutando acorde a cómo terminan las partidas anteriores.

7.3.2 Cambios en el calendario. La DDH puede reorganizar el horario y/o fecha de una partida a su consideración. En caso de que se haga alguna modificación se notificará a todos los equipos a la mayor brevedad posible.

7.3.3 Retrasos. En caso de que se cumpla la Hora de Inicio y el equipo aún este incompleto o no esté presente en la sala de juego, se le dará una derrota por inasistencia. Las inasistencias injustificadas se traducen en multas para el equipo. Los Árbitros determinarán si la justificación es válida a su criterio.

No se puede hacer uso del tiempo de pausa como tiempo de espera, este solo se puede usar una vez iniciada la partida.

7.3.4 Agregar a los árbitros en TR. Todos los jugadores y coaches deberán aceptar las solicitudes de los árbitros. Todos los coaches deberán agregar a todos los árbitros al cliente. No se iniciará ninguna partida si no se ha agregado a los árbitros y dicho equipo podrá perder si se agota el tiempo de espera.

7.3.5 Orden en sala. Los jugadores deben entrar y mantenerse en la sala de juego en el siguiente orden: Carril Superior, Jungla, Carril Central, Tirador y Soporte.

7.3.6 Tiempo de preparación. Antes de sus partidas los jugadores deben utilizar el tiempo para asegurarse de que están completamente preparados. La preparación se conforma de los siguientes aspectos:

- A. Asegurarse del funcionamiento de su computadora y conexión a Internet.
- B. Conectar y calibrar todos los periféricos.
- C. Asegurarse del correcto funcionamiento del chat de voz.
- D. Configurar las páginas de runas.

E. Ajustar la configuración del juego.

7.3.7 Puntualidad del inicio del combate. Se espera que los jugadores resuelvan cualquier problema con el proceso de preparación dentro del tiempo asignado ya que su partida comenzará a la hora que indiquen los Árbitros.

7.3.8 Soporte técnico. Los Árbitros estarán disponibles para ayudar con el proceso de preparación y resolución de problemas de cualquier asunto que surja durante la partida, siempre y cuando esté dentro de sus posibilidades.

7.3.9 Creación de la sala de juego. Los Árbitros serán los responsables de crear la sala de juego e invitar a los jugadores.

7.3.10 Ajustes generales de partida.

| | |
|-------------------------------|-------------------------|
| Nombre de sala: | Definido por Árbitros |
| Contraseña: | Definido por Árbitros |
| Mapa: | Grieta del invocador |
| Tamaño de equipo: | 5 jugadores |
| Permitir espectadores: | Solo de sala |
| Tipo de partida: | Torneo de reclutamiento |
| Servidor: | Miami |

7.3.11 Restricciones de elementos de juego. Se podrán agregar restricciones en cualquier momento antes o durante un combate, si hay errores conocidos con cualquier objeto, campeón, aspecto, runa, hechizos de invocador o cualquier otra razón determinada a discreción de la DDH.

7.3.12 Inicio del proceso de selección y bloqueos. Una vez que los diez jugadores se hayan reportado en la sala de juego, un Árbitro solicitará confirmación de que ambos equipos están listos para la fase de selección. Una vez confirmado se le pedirá al dueño de la sala que comience la partida.

7.3.13 Modo de selección y bloqueos. El sistema de selección y bloqueos se llevará a cabo en el siguiente formato siendo el equipo azul = A y equipo rojo = B.

1° Fase: Bloqueos ABABAB

2° Fase: Selecciones ABBAAB

3° Fase: Bloqueos BABA

4° Fase: Selecciones BAAB

7.3.14 Grabación del proceso de selección. La fase de selección se realizará a través de la característica de Torneo de Reclutamiento del cliente. Si las selecciones o bloqueos se interrumpen, bajo la instrucción y consideración de los Árbitros, se guardarán y abortarán manualmente el inicio del juego para reiniciarlo.

7.3.15 Error al seleccionar. En caso de selección o bloqueo erróneo debido a una falla del juego, el equipo que cometió el error debe mostrar evidencia

(captura o video) y notificarlo a un Árbitro de inmediato antes de que el otro equipo se encuentre en su próxima selección. De comprobar el error, el proceso se reinicia desde el punto en el que ocurrió, para que pueda corregirlo. Si la siguiente selección es asegurada antes de que el equipo que cometió el error lo notifique, la selección errónea se considera irrevocable. No se permitirán reinicios por error mecánico de los jugadores.

En caso de no haber evidencia suficiente del error, el proceso se reinicia después de la selección errónea, repitiendo mismas selecciones y bloqueos.

7.3.16 Intercambio de campeones. Los equipos deben completar los intercambios de campeones y fijar sus hechizos de invocador antes de que el contador de inicio marque 20 segundos.

7.3.17 Tiempo de pausa permitido. Los equipos pueden pausar el juego por un máximo de 15 minutos por equipo en una partida. Pasado ese tiempo se reanudará el juego.

7.3.18 No equipos incompletos. Para iniciar una partida los equipos deberán contar con sus 5 jugadores. Si un jugador se desconecta durante la partida, el equipo debe reanudarla si su tiempo permitido de pausa ha terminado, incluso si el jugador no se ha reconectado.

7.3.19 Sin espectadores. Solo 5 jugadores por equipo, los Árbitros y los observadores para la transmisión tienen el permiso para permanecer en la sala de juego.

7.3.20 Sin transmisiones. No se permitirá que ningún miembro de los equipos (coaches, managers, CEO, dueños de equipo o jugadores) transmita al mismo tiempo que ocurren las transmisiones oficiales de esta. Los miembros de las organizaciones sólo pueden transmitir una vez que la transmisión oficial haya terminado.

8. Pausas y reinicios.

8.1 Definición de PR. Una partida registrada (“PR”) es aquella partida en la que los diez jugadores se conectaron y se llegó a un punto de interacción significativo entre los equipos rivales. Una vez que una partida llegue al estado de PR, ya no se permiten los reinicios por incidencias y la partida se considera “oficial” a partir de ese momento. Luego de establecer una PR, se permitirán los reinicios de la partida solo bajo condiciones muy concretas. Ejemplos de condiciones que establecen una PR:

A. Se acierta un ataque o habilidad contra súbditos, monstruos de la jungla, estructuras o campeones enemigos.

B. Se establece una línea de visión entre los jugadores y sus rivales.

- C. Se invade la jungla del oponente, se establece visión sobre ella o se fija como objetivo de una habilidad. Esto incluye tanto abandonar el río como entrar en la maleza que conecta con la jungla enemiga.
- D. El tiempo de juego llega a los dos minutos (00:02:00).

8.2 Aceptación de la partida. Solo se tomará como válida y será irreversible la reanudación de la partida, bajo las condiciones especificadas por los árbitros, al tener la aceptación por voz de parte de los coaches o managers del equipo afectado.

8.3 Detener una partida. Si un jugador se desconecta de manera intencional sin notificar o pausar antes la partida, el Árbitro no estará forzado a detener la partida. Durante una pausa o detención, los jugadores no podrán retirarse de sus computadoras o del teamspeak a menos que tengan autorización.

8.3.1 Pausa dirigida. Los Árbitros pueden ordenar la pausa de una partida o ejecutar un comando de pausa en cualquier momento.

8.3.2 Pausa del jugador. Los jugadores solo podrán pausar una partida notificando el motivo a un Árbitro inmediatamente después de pausar. Los motivos aceptados de una pausa del jugador: Una desconexión no intencional, fallo de hardware, fallo de software o alguna situación que impida físicamente al jugador continuar.

La enfermedad, lesión o indisposición de un jugador no son motivos aceptables para una pausa. En tal situación, el equipo debe alertar a un Árbitro previo a la partida, quien evaluará la situación y así determinar si está listo, dispuesto y es capaz de jugar la partida.

8.3.3 Reanudación de la partida. Los jugadores no tienen permitido reanudar la partida luego de una pausa. Luego de que todos los jugadores estén informados y confirmen de listos en el chat, los Árbitros la reanudarán.

8.3.4 Comunicación entre jugadores durante una partida detenida. Por justicia y deportividad con todos los equipos competidores, los jugadores no tienen permitido comunicarse, de ninguna manera, entre ellos durante una partida pausada. Para evitar duda, los jugadores pueden comunicarse con el Árbitro, pero solo cuando se les solicite.

Los jugadores tienen prohibido silenciarse durante cualquier momento de la partida y los árbitros podrán hacer verificaciones del cumplimiento de esto.

8.4 Reinicio de la partida. La decisión de cuáles condiciones deben justificar un reinicio de partida (remake) están sujetas a la sola discreción de los Árbitros.

8.4.1 Reinicios antes de una PR. Los siguientes son ejemplos de situaciones en las cuales puede reiniciarse una partida si no se ha establecido una PR:

- A. Si un jugador se da cuenta de que sus runas, maestrías o interfaz de juego no se aplicaron correctamente debido a un error.
- B. Si un Árbitro determina que las dificultades técnicas no permitirán que el juego continúe de una forma normal.

8.4.2 Reinicios luego de PR. Luego de haberse establecido una PR solo podrá reiniciarse una partida si el juego experimenta un error crítico y verificable en cualquier momento durante el combate que altere de forma significativa las estadísticas de la partida o las mecánicas.

8.4.3 Protocolo de reinicio. Si un jugador cree que ha experimentado un error crítico, entonces deberá pausar la partida y notificar a un Árbitro. Si se considera que un jugador está intentando retrasar el informe de un error para esperar un reinicio en un momento más favorable no se le concederá.

Los árbitros analizarán la información disponible del error y el estado de la partida, y decidirán si se concede el reinicio de la partida

Si el reinicio ocurrió debido a un error de campeón, entonces los ajustes no permanecerán (incluyendo elecciones y bloqueos) sin importar el estado de PR y el campeón no podrá ser elegido en el resto de combates del día, a menos que el error esté relacionado concluyentemente con un elemento de juego específico que puede ser eliminado completamente (por ejemplo, un aspecto que puede desactivarse).

8.4.4 Entorno controlado. Ciertas condiciones pueden ser preservadas en caso de un reinicio de una partida que no ha alcanzado el estado de PR, incluyendo pero no limitando, elecciones/bloqueos, runas o hechizos de Invocador. Sin embargo, si un combate ha alcanzado el estado de PR, entonces los Árbitros no conservarán los ajustes.

8.4.5 Victoria de partida otorgada. En caso de una dificultad técnica que lleve a que se declare un reinicio, los Árbitros puede en su lugar conceder una victoria a un equipo. Si una partida ha estado en juego por más de 20 minutos en el reloj de juego, se puede determinar que un equipo no puede evitar la derrota con un cierto grado de certeza razonable.

Los siguientes criterios pueden usarse en esta determinación:

- A. Diferencia de oro. La diferencia en oro entre los equipos es mayor al 33%.
- B. Diferencia de torretas restantes. La diferencia en el número de torretas restantes entre los equipos es superior a siete (7).
- C. Diferencia de inhibidores restantes. La diferencia en el número de inhibidores en pie restantes entre los equipos es superior a dos (2).

8.4.6 Comprobación de bugs y errores. Las únicas pruebas válidas para comprobar bugs y errores serán a través de imágenes o videos descriptivos del error.

Para videos el software de grabación a utilizar será el de su preferencia (ejemplos: shadowplay o xbox widget). El equipo será responsable de su correcto funcionamiento.

9. Ascenso a Liga Latinoamérica (LLA).

9.1 Formato. El equipo que más puntos de clasificación acumule (Regla 6.4) clasificará al torneo regional de ascenso a la LLA, torneo donde los equipos de Ligas Nacionales (“LN”) se enfrentarán entre sí por el derecho de competir en las series de promoción contra los equipos de la LLA.

El formato será anunciado y agregado al reglamento una vez se haya decidido.

9.2 Regiones. Las regiones estarán divididas por servidores, LAN y LAS, y un equipo de cada una de estas regiones participará en el torneo de ascenso a LLA. Esta es la lista provisional de ligas nacionales a la fecha:

- A. Región Norte (LAN): División de Honor (MX), Golden League (CO) y Volcano League (Ecuador)
- B. Región Sur (LAS): Liga de Honor (CL) y Liga Master (AR).

9.3 Equipos participantes de LN que a la vez son parte de una organización de LLA (total o parcial). Un propietario de un equipo participante de LLA puede ser propietario a la vez de otro equipo dentro de las LN en la región, sin embargo, no puede ser propietario de más de un equipo dentro de una misma LN. En caso de que un equipo de LN (que a la vez sea propiedad de un equipo participante de LLA) se convierta en campeón de una LN, dicho equipo no será elegible para participar en el evento regional de ligas nacionales o en el Torneo de Promoción de LLA, debiendo ceder su lugar al equipo mejor clasificado siguiente que no sea propiedad de un equipo de LLA.

Ej: La organización Infinity Esports que posee un equipo participante en LLA, y a la vez cuenta un equipo en la División de Honor, estos equipos no serán elegibles para participar del evento regional de LN.

9.4 Equipos franquicia (total o parcial). Si un equipo Franquicia (Equipo con representación en 2 o más LN) llegase a quedar campeón en más de una LN, solo podrá entrar a la etapa de regionales de LN 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 LN 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 LN donde su último equipo logró la clasificación.

Ej: La organización Cream Esports posee un equipo en la Liga Master y otro en División de Honor, pero no cuenta un equipo participante en LLA. Sólo uno de sus equipos de LN será elegible para participar del evento regional de LN.

9.5 Continuidad en LN. Al ascender a LLA el cupo en una LN seguirá en propiedad del equipo, por si desea tener una franquicia para el país y seguirse desarrollando puede hacerlo. Si decide transferir a un nuevo equipo que cumpla los requisitos de la liga, puede hacerlo bajo aprobación de la liga. Para ambos casos tendrá un tiempo de 10 días hábiles para confirmar si continúa con el cupo o si se hará una transferencia. Si pasados estos 10 días no hay confirmación o el equipo confirma que renuncia a la propiedad del cupo, dicha liga dispondrá del cupo como considere.

9.6 Requisitos de ascenso. En caso de que un equipo de la DDH llegase a ganar un puesto en la LLA, este equipo deberá cumplir con los requisitos elegidos y comunicados por Riot para poder formar parte de la LLA.

10. Incentivos.

10.1 Incentivos. Al final de cada ciclo, los equipos tendrán la oportunidad de ganar incentivos en efectivo basados en la posición final obtenida por el equipo en la Fase Regular y en las eliminatorias, además de su cumplimiento de sus compromisos contractuales hacia con la DDH. Un total de \$1,180,000.00 MXN serán repartidos en la temporada 2021, 50% Apertura y 50% clausura, con el siguiente desglose:

- Incentivos por contenido: \$130,000.00 MXN en cada ciclo (apertura y clausura) repartidos por igual entre los 10 equipos (\$13,000 MXN por equipo cada ciclo) por el cumplimiento de sus obligaciones de contenidos y social media.
- Incentivos por posición: \$305,000.00 MXN en cada ciclo repartidos tanto en la fase regular como en la de playoffs de la siguiente manera (todo en MXN):

| Posición | Fase Regular | Playoffs |
|----------|--------------|----------|
| 1° | 35,000 | 40,000 |
| 2° | 30,000 | 20,000 |
| 3° | 25,000 | 10,000 |
| 4° | 25,000 | 10,000 |
| 5° | 20,000 | 5,000 |
| 6° | 20,000 | 5,000 |
| 7° | 15,000 | |
| 8° | 15,000 | |
| 9° | 15,000 | |
| 10° | 15,000 | |

- Incentivo plus de finales: \$45,000 MXN entregados en cada ciclo al equipo ganador de cada semifinal con valor de \$10,000 MXN y final con valor de \$25,000 MXN.
- Incentivo por derechos de transmisión: \$110,000 MXN en cada ciclo (apertura y clausura) repartidos por igual entre los 10 equipos (\$11,000 MXN por equipo cada

ciclo) como incentivo por derechos de transmisión. Este incentivo no está sujeto a ningún trámite previo.

10.2 Forma y tiempo de pago. Para recibir el pago los equipos deberán emitir una factura electrónica válida con los datos fiscales compartidos por la DDH y entregar toda la información bancaria requerida. Los pagos están sujetos a la retención de impuestos que la ley establezca. Los equipos recibirán sus incentivos a más tardar en un periodo de 90 días hábiles después de la finalización de cada ciclo.

10.3 Webcams. Luego del cierre de alineación del ciclo de Apertura, la LVP enviará 1 cámara web a cada jugador titular del equipo, que se usará con los siguientes fines:

- A. **Imagen.** Mostrar al jugador a sus fans, generando así una conexión más directa con la audiencia.
- B. **Contenido.** Para la generación de contenido de DDH durante la liga.
- C. **Comercial.** Habilitar a los equipos la posibilidad de hacer uso de la imagen de jugadores y/o gaming house durante las transmisiones, mostrando sus marcas mientras estén dentro de los patrocinios permitidos por la liga (ver sección 11).
- D. **Deportivo.** Verificaciones de identidad de los jugadores.

Los equipos son propietarios de las cámaras y por lo tanto responsables de su cuidado.

11. Propietarios y patrocinios.

11.1 Restricción de la propiedad de los equipos. Ningún Propietario de equipo, Gerente o Afiliado de un Propietario poseerá o controlará, de forma directa o indirecta, tendrá un interés financiero directo (ejemplo, propiedad) o indirecto (ejemplo, arreglo contractual) en, o será empleado o trabajador independiente de, más de un equipo de League of Legends en la DDH. Cualquier disposición de recompra, derecho a primera compra, o un interés similar de un equipo será considerado un interés mayoritario de dicho equipo.

La DDH tiene el derecho a tomar la determinación final y vinculante con respecto a la propiedad del equipo, problemas relacionados con las varias restricciones de los equipos y otras relaciones que puedan tener un impacto adverso sobre la integridad competitiva. Cualquiera persona que realiza una petición para ser propietario de un equipo de DDH puede ser denegada su admisión si se descubre que no han actuado con la profesionalidad solicitada. Alguien que busca la admisión en la DDH debe cumplir con los más altos estándares de carácter e integridad. El propietario del equipo está de acuerdo en que no va a impugnar cualquier determinación final de la DDH en relación con ello.

11.2 Acuerdos entre organizaciones. Los acuerdos hechos entre las organizaciones que de DDH pueden ser avaladas por LVP si estas se encuentran en escrito y firmados por los representantes de las organizaciones. La LVP revisará el acuerdo y notificará a los equipos de la aprobación del mismo para ser respaldada por reglamento.

11.3 Venta de patrocinio. Los propietarios sólo podrán vender o administrar patrocinios o elementos de marca para el equipo con el que están afiliados. Ninguna persona o entidad conservará el derecho de nombre de más de un equipo de la DDH al mismo tiempo. Un patrocinador que mantiene el derecho de nombre de un equipo no puede patrocinar a otros equipos. Ninguna persona o entidad actuando como propietario, parcial o total, o directivo de una organización puede patrocinar a un equipo de diferente organización a través de ellos mismos, una conexión directa, otra organización que ellos representen, o un apoderado.

11.4 Patrocinios. Un equipo tiene la capacidad de adquirir patrocinadores a través de su participación en la DDH. La adquisición de patrocinios es libre a excepción de la siguiente lista de patrocinios restringidos:

- A. Bebidas alcohólicas, cualquiera que sea su graduación.
- B. Cigarrillos y demás productos de tabaco.
- C. Medicamentos.
- D. Webs de venta de skins, cuentas o eloboosting.
- E. Proveedores de armas de fuego, pistolas, municiones.
- F. Sitios que muestran o están relacionados a la pornografía o sus productos.
- G. Productos o servicios de competidores directos de LVP o Riot Games.
- H. Juegos de azar y apuestas (incluido el póker pero exceptuando sorteos de las modalidades y productos de juego con finalidad pública).
- I. Cualquier otro producto o servicio cuya comercialización o prestación esté prohibida por ley.

12. Conducta

12.1 Conductas o acciones no permitidas. Las siguientes acciones están totalmente prohibidas y serán sujetas a sanciones a discreción de los Árbitros.

12.1.1 Confabulación. Cualquier acuerdo o acción entre 2 o más jugadores o equipos para dejar en desventaja a los contrincantes o beneficiarse de un resultado.

12.1.2 Hackeo. Cualquier modificación al cliente de juego de LoL por parte de cualquier jugador.

12.1.3 Aprovechamiento. Usar de manera intencionada cualquier error dentro del juego para tratar de sacar ventaja.

12.1.4 Suplantación. Jugar en la cuenta de otro jugador o solicitar, inducir, alentar o solicitarle a alguien más que juegue en la cuenta de otro jugador.

12.1.5 Obscenidad. Usar lenguaje obsceno, vil, vulgar, insultante, amenazador, abusivo, injurioso, calumnioso o difamatorio.

12.1.6 Acoso. Actos sistemáticos, hostiles y repetidos que se realizan para aislar o excluir a una persona o afectar su dignidad.

12.1.7 Discriminación y denigración. Ofender la dignidad o integridad de un país, persona privada o grupo de personas por medio de palabras o acciones despectivas, discriminatorias o denigrantes a causa de la raza, color de piel, etnia, origen nacional o social, género, idioma, religión, orientación sexual, opinión política o de otro tipo, estado financiero, nacimiento u otro estado.

12.1.8 Declaraciones negativas. Hacer, publicar o apoyar cualquier declaración o acción que tenga o esté designada a tener un efecto perjudicial o dañino para los mejores intereses de LVP.

12.1.9 Actividad criminal. Estar involucrado en actividades que estén prohibidas por una ley, estatuto o tratado común.

12.1.10 Soborno. Ofrecer regalos a un jugador, entrenador, director, árbitro, empleado de LVP o a otra persona relacionada a la Competición por servicios que beneficien en los resultados de la competencia.

12.1.11 Engaño. Presentar evidencias falsas o mentir a los árbitros.

12.1.12 Confidencialidad. Revelar información confidencial proporcionada por la DDH o Riot Games por cualquier método de comunicación como redes sociales.

12.1.13 Interferencia en eventos. Interferir o dañar a cualquier material, personal o dispositivo en un evento presencial.

12.1.14 Asociación con apuestas Ningún miembro de equipo o de LVP puede tomar parte, directa o indirectamente, en apuestas o juegos sobre resultados de cualquier partida.

12.2 Apropiación y manipulación indebida de jugadores. Ningún miembro de equipo o afiliado a un equipo puede solicitar, tentar, o hacer una oferta de empleo a ningún miembro de equipo Jugador o Entrenador que se encuentre contratado por cualquier equipo de la DDH, ni alentar a cualquier miembro de equipo a que incumpla o termine su contrato con dicho equipo. Un Entrenador o Jugador no puede solicitar a un equipo violar esta regla. Un Entrenador o Jugador puede expresar públicamente su interés en dejar su equipo y alentar a cualquier y todas las partes interesadas a contactar a su administración. Pero, para ser claros, el Entrenador o Jugador no puede incentivar directamente a un equipo en particular para que contacte a su administración o intentar violar sus obligaciones contractuales. Para solicitar información del estado de un miembro del equipo de otro equipo, los mángers deben ponerse en contacto con la administración del equipo en el que el jugador está actualmente contratado.

12.3 Castigo del Tribunal. Si un miembro del equipo es encontrado culpable y castigado por Riot Games en su cuenta de League of Legends, la DDH puede asignar una sanción adicional en la DDH a su criterio.

12.4 Investigación de un jugador. Si la DDH contacta a un miembro de equipo para discutir la investigación, este está obligado a decir la verdad.

12.5 Sanciones. Luego de descubrir que cualquier miembro de equipo ha cometido cualquier violación a las reglas especificadas arriba, la DDH puede, sin limitación de su autoridad, emitir las siguientes sanciones:

- Pérdida de la selección de lado para partidas actuales o futuras
- Pérdida del bloqueo para partidas actuales o futuras
- Multa(s) o renuncia(s) a premios
- Pérdida de partidas
- Pérdida de series
- Suspensiones
- Descalificaciones

Las infracciones repetidas serán sujeto de sanciones escaladas, hasta, e incluyendo, descalificación de futuras participaciones en DDH. Debe notarse que las sanciones puede que no siempre sean impuestas de una manera sucesiva como se muestra en la lista de arriba. La DDH, a su criterio, por ejemplo, puede descalificar a un jugador por una primera ofensa si la acción de dicho jugador se considera suficientemente ofensiva como para merecer la descalificación. Las sanciones que establecen una cantidad indicada de tiempo solo se aplicarán en los meses de juego competitivo, que se definen como los meses programados en los que las competencias profesionales de League of Legends se llevan a cabo (es decir, de Enero a Octubre).

El índice de infracciones más comunes que cubre este reglamento puede ser consultado en el siguiente [ENLACE](#).

12.6 Derecho a publicar. LVP tendrá el derecho de publicar una declaración en la que exponga que un miembro del equipo fue sancionado. Cualquier miembro de equipo o equipo que pueda ser referenciado en tal declaración renuncia a cualquier derecho de acción legal en contra de División de Honor o Riot Games, o cualquiera de sus sociedades matriz, subsidiarios, afiliados, empleados, agentes o contratistas

13. Aceptación de reglas y uso de imagen.

13.1 Aceptación de reglas. Todos los miembros del equipo que participa en la DDH aceptan expresamente y por medio de este reglamento que:

- A. Tienen conocimiento de la temática de la DDH y han leído y aceptado el presente reglamento.

- B. 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 en la DDH bajo su exclusiva responsabilidad.
- C. Tanto la Alineación 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.
- D. Tienen plena disponibilidad horaria para participar en todas las partidas.
- E. Tanto los equipos que participan en la DDH como su Alineación y demás miembros se comprometen expresamente a guardar estricta confidencialidad acerca de toda la información que la LVP pongan en su conocimiento que tenga algún tipo de relación con la competencia. No compartirá 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 competencia. 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.
- F. Suscribir las Reglas Generales de Participación que la LVP prepare a tal efecto.

13.2 Uso de imagen. Tanto los equipos que participan en la DDH como su Alineación 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 competencia (en adelante, los **“Materiales”**). 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 DDH y prestan su conformidad para que se publique su nombre. A tal efecto, otorgan su consentimiento expreso de acuerdo con los términos de las leyes vigentes, para ser filmados, grabados y/o fotografiados y para que las filmaciones, grabaciones e imágenes resultantes sean exhibidas, reproducidas o publicadas por la LVP.
- B. Aceptan que la LVP será dueña exclusiva de los resultados y ganancias de los Materiales con 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, autoriza 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 México.

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