

# Unity League Flow

## CS:GO

LVP, Liga de Videojuegos Profesional

### REGLAMENTO OFICIAL – SPLIT CLAUSURA

Temporada 2021



## Contenido

1.- Estructura general de la Unity League Flow.....	4
1.1 Formato .....	4
1.1.1 Fase de grupos .....	4
1.1.1.1. Sistema de clasificación .....	5
1.1.1.2 Desempates.....	5
1.1.1.2.1 Sistema de fuerza de victoria.....	5
1.1.1.2.2 Criterios de desempate .....	6
1.1.2 Fase de liga.....	12
1.1.2.1. Sistema de clasificación .....	14
1.1.2.2 Desempates.....	14
1.1.2.2.1 Sistema de fuerza de victoria.....	14
1.1.2.2.2 Criterios de desempate .....	15
1.1.3 Fase de playoffs.....	24
1.1.4 Emparejamientos.....	25
1.2 Clasificación.....	25
1.3 Normativa de partidos .....	27
1.3.1 Servidor de juego .....	27
1.3.2 Ilegalidades dentro del juego.....	27
1.3.3 Asistencia .....	28
1.3.4 Variación en los horarios.....	28
1.3.5 Amonestación por retraso.....	28
1.3.6 Incomparecencia en los partidos .....	29
1.3.7 Normativa del TeamSpeak .....	29
1.3.8 Inicio de la partida.....	29
1.3.9 Restricciones a elementos del juego.....	30
1.3.10 Sistema de Veto.....	30
1.3.11 Reprogramación de partidos por causa mayor .....	32
1.3.12 Uso de las pausas/desconexiones .....	32
1.3.13 Reanudación y reinicio de la partida .....	33
1.3.14 Espectadores en la partida .....	33
1.4. Cambio de calendario.....	33
2. Equipos.....	33
2.1 Plantillas .....	33
2.2 Alineaciones .....	34
2.3 Normativa de inscripción de jugadores .....	35
2.3.1 Sanciones de VALVE (VAC) .....	35
2.3.2 Ventana de inscripción de jugadores a la liga .....	35
2.3.3 Restricción de jugadores .....	37

2.3.4 Nombre de juego .....	37
2.3.5 Etiquetas en el nombre de juego.....	38
2.4 Prohibición de streaming.....	38
2.5 Declarativa .....	38
2.6 Código de conducta.....	41
2.7 Cambio de logos o grafismos .....	42
2.8 Propiedad del equipo.....	42
2.9 Plantillas o documentos no entregados .....	43
2.10 Miembros prohibidos .....	43
3. Reglamentación en partidos presenciales.....	43
3.1 Protocolo de uniforme.....	43
3.2 Entrenadores.....	44
3.3 Configuración de la cuenta.....	44
3.4 Durante las pausas técnicas .....	44
3.5 Desconexión durante el partido.....	44
3.6 White Noise.....	44
3.7 Periféricos y hardware.....	45
3.8 Descargas .....	45
3.9 Redes sociales .....	45
3.10 Escenario .....	45
4. Árbitro .....	46
4.1 Autoridad del árbitro .....	46
4.2 Decisiones del árbitro.....	47
4.3 Medidas disciplinarias.....	47
4.4 Interferencia externa en presenciales .....	47
5. Premio .....	48
5.1 Pagos a los equipos .....	48
5.2 Expulsión de un equipo.....	49
6. Normativa General .....	49
6.1 Patrocinios.....	49
6.2 Derecho de modificación .....	50
6.3 Aceptación de documento .....	50
6.4 Apuestas .....	50
6.5 Abandono en mitad de la competencia.....	50
7. Lista de sanciones .....	51

# 1.- Estructura general de la Unity League Flow

## 1.1 Formato

El Split Clausura estará conformado por una fase de grupos, una fase de liga y una fase de playoffs.

### 1.1.1 Fase de grupos

Dieciséis (16) equipos serán divididos en dos (2) grupos, Grupo A y Grupo B, de ocho (8) equipos cada uno. Cada grupo competirá en un Round Robin simple (solo IDA) durante siete (7) jornadas, siendo cada partida al mejor de un (1) mapa (Bo1).

Para determinar qué equipo inicia el sistema de veto, se realizará un sorteo inmediatamente antes de iniciar mediante la página web [sortea2.com](http://sortea2.com)

El equipo ganador del sorteo elegirá si él o su rival iniciará el sistema de vetos.

### Formato de la partida

- **Mapa:** Elegido por sistema de veto
- **Inicio de veto:** Sorteo
- **Tamaño del equipo:** 5
- **Permitir espectadores:** Solo coach
- **Modo:** Al mejor de un (1) mapa (Bo1)
- **Tipo de partida:** Mejor de treinta (30) rondas (Bo30) con Overtime
- **Tipo de Overtime:** Mejor de seis (6) rondas – Startmoney: \$16.000
- **Servidor:** Proporcionado por LVP

Los enfrentamientos de la fase de grupos se realizarán a partir 18:00 horas (06:00 p.m.), hora argentina, según las siguientes tablas:

FECHAS FASE DE GRUPO CLAUSURA		
Jornada	Fecha	Horario de inicio
Grupo A	04 de julio	06:00 p. m.
Grupo B	05 de julio	06:00 p. m.
Grupo A	12 de julio	06:00 p. m.
Grupo B	13 de julio	06:00 p. m.

Grupo A	19 de julio	06:00 p. m.
Grupo B	20 de julio	06:00 p. m.
Grupo A	26 de julio	06:00 p. m.
Grupo B	27 de julio	06:00 p. m.
Grupo A	02 de agosto	06:00 p. m.
Grupo B	03 de agosto	06:00 p. m.
Grupo A	09 de agosto	06:00 p. m.
Grupo B	10 de agosto	06:00 p. m.
Grupo A	23 de agosto	06:00 p. m.
Grupo B	24 de agosto	06:00 p. m.

#### **1.1.1.1. Sistema de clasificación**

Los equipos recibirán un (1) punto por victoria y cero (0) puntos por derrota durante la fase de grupos. La clasificación se realizará de manera ordinal de mayor a menor en base a los puntos obtenidos durante las siete (7) jornadas. Los cinco (5) equipos con mayor puntaje de cada grupo avanzarán a la fase de liga y se les otorgará un seed en base a sus posiciones finales dentro de cada grupo. El primero del Grupo A tendrá el seed 1A, el segundo el seed 2A, el tercero el seed 3A, el cuarto tendrá en seed 4A y el quinto tendrá el seed 5A. Idéntico proceso se realizará en el Grupo B.

#### **1.1.1.2 Desempates**

##### **1.1.1.2.1 Sistema de fuerza de victoria**

Al finalizar cada fase de grupos 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 8 y un puntaje que irá de 4 a 0,5.

<b>Ranking</b>	<b>Puntaje</b>
<b>1°</b>	<b>4</b>
<b>2°</b>	<b>3,5</b>
<b>3°</b>	<b>3</b>
<b>4°</b>	<b>2,5</b>
<b>5°</b>	<b>2</b>

6°	1,5
7°	1
8°	0,5

- En situaciones donde dos (2) equipos estén empatados en puntos, el equipo que ganó el partido disputado entre ellos tendrá el ranking superior.
- En situaciones donde tres (3) o más equipos se encuentren empatados en puntos se les asignará el mismo ranking
- Si tres (3) equipos quedaran empatados en el primer puesto del ranking, el siguiente equipo tendrá el cuarto 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 de grupos 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 7° equipo venció al 1° (4 puntos), no venció al 2° o 3° (0 puntos), venció una al 4° (2,5 puntos), venció a otro equipo que también está 4° (2,5 puntos), perdió contra el otro equipo que también está 4° (0 puntos), y tienen una victoria contra el 8° (0,5 puntos), el equipo tendrá una **fuerza de victoria de 9,5** (4+0+0+2,5+2,5+0+0,5).

**\*En el ejemplo no hay quinto ni sexto puesto porque hay tres equipos empatados en cuarto lugar.**

#### 1.1.1.2 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 equipo con la mayor fuerza de victoria elegirá si él o su rival iniciará **el sistema de vetos**. En caso de empate se tendrán en cuenta los enfrentamientos

directos entre los implicados donde el que hubiera vencido en la fase de grupos elegirá si él o su rival iniciará el sistema de vetos.

3) Los equipos deberán realizar el sistema de vetos e informar las alineaciones 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 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 la victoria entre ellos ocupará la posición superior en la clasificación.

**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 (Bo1) donde cada victoria otorgará 1 punto y cada derrota 0 puntos. El equipo con mayor fuerza de victoria elegirá si él o su rival iniciará el sistema de vetos, en caso de empate se tendrán en cuenta los enfrentamientos directos entre los implicados donde el que hubiera vencido en la fase de grupos elegirá si él o su rival iniciará el sistema de veto.

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 diferencia de rondas en el Round Robin (rondas ganadas menos rondas perdidas). Los dos (2) equipos con la menor diferencia de rondas 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 la diferencia de rondas tendrá la ventaja el equipo que hubiera ganado su enfrentamiento directo en el Round Robin.

El equipo con la mejor diferencia de rondas en el Round Robin elegirá si él o su rival iniciará el sistema de vetos, en caso de empate el equipo que hubiera ganado su enfrentamiento directo en el Round Robin elegirá si él o su rival iniciará el sistema de vetos.

**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 sigue 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 en la fase de grupo tendrá la posición superior entre ellos.

**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 sigue 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 en la fase de grupo tendrá la posición superior entre ellos.

**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 sigue 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 sigue 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 en la fase de grupo tendrá la posición superior entre ellos.

#### **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 sigue 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 sigue 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 en la fase de grupo tendrá la posición superior entre ellos.

**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 cuatro (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 sigue 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 cuatro (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 sigue 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 en la fase de grupo tendrá la posición superior entre ellos.

### **1.1.2 Fase de liga**

Los diez (10) equipos clasificados competirán en un Round Robin simple (solo IDA) durante nueve (9) jornadas de fase regular, siendo cada partida al mejor de un (1) mapa (Bo1).

- El equipo con mejor seed siempre elegirá si él o su rival iniciará la fase de vetos. Ej:

Entre el equipo con seed 2A y el equipo con seed 5B, el equipo 2A elegirá.

- Ante el supuesto que se enfrenten dos (2) equipos con el mismo seed, se realizará un sorteo inmediatamente antes de iniciar los vetos mediante la página web [sortea2.com](http://sortea2.com)

El equipo ganador del sorteo elegirá si él o su rival iniciará el sistema de vetos.

#### **Formato de la partida**

- **Mapa:** Elegido por sistema de veto
- **Tamaño del equipo:** 5
- **Permitir espectadores:** Solo coach
- **Modo:** Al mejor de un (1) mapa (Bo1)
- **Tipo de partida:** Mejor de treinta (30) rondas (Bo30) con Overtime
- **Tipo de Overtime:** Mejor de tres (3) rondas – Startmoney: \$16.000
- **Servidor:** Proporcionado por LVP

Los enfrentamientos de la fase regular se realizarán a partir 18:00 horas (06:00 p.m.), hora argentina, según las siguientes tablas:

<b>FECHAS FASE REGULAR CLAUSURA</b>		
Jornada	Fecha	Horario de inicio
1	30 de agosto	06:00 p. m.
2	31 de julio	06:00 p. m.
3	06 de septiembre	06:00 p. m.
4	07 de septiembre	06:00 p. m.
5	13 de septiembre	06:00 p. m.
6	14 de septiembre	06:00 p. m.
7	20 de septiembre	06:00 p. m.
8	21 de septiembre	06:00 p. m.
9	27 de septiembre	06:00 p. m.

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

La totalidad del fixture será oportunamente comunicado a los equipos y cargado en la

página web de la competencia <https://unity.lvp.global/ar/>

### **1.1.2.1. 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 nueve (9) 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.

### **1.1.2.2 Desempates**

#### **1.1.1.2.1 Sistema de fuerza de victoria**

Al finalizar la fase regular se reiniciará la fuerza de victoria obtenida en la fase de grupos y se colocará a los equipos serán 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 10 y un puntaje que irá de 5 a 0,5.

<b>Ranking</b>	<b>Puntaje</b>
<b>1°</b>	<b>5</b>
<b>2°</b>	<b>4,5</b>
<b>3°</b>	<b>4</b>
<b>4°</b>	<b>3,5</b>
<b>5°</b>	<b>3</b>
<b>6°</b>	<b>2,5</b>
<b>7°</b>	<b>2</b>
<b>8°</b>	<b>1,5</b>
<b>9°</b>	<b>1</b>
<b>10°</b>	<b>0,5</b>

- En situaciones donde dos (2) equipos estén empatados en puntos, el equipo que ganó la partida entre ellos tendrá el ranking superior.

- En situaciones donde tres (3) o más equipos se encuentren empatados en puntos se les asignará el mismo ranking.

- Si tres (3) 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 7° equipo venció al 1° (5 puntos), no venció al 2° o 3° (0 puntos), venció al 4° (3,5 puntos), venció una vez a otro equipo que también está 4° (3,5), perdió contra el otro equipo que también está 4° (0 puntos) y tienen una victoria contra el 7° (2 puntos) 8° (1,5 puntos) 9° (1 punto) 10° (0,5 puntos) el equipo tendrá una **fuerza de victoria de 17** (5+0+0+3,5+3,5+0+2+1,5+1+0,5).

**\*En el ejemplo no hay quinto ni sexto puesto porque hay tres equipos empatados en cuarto lugar.**

#### **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 equipo con la mayor fuerza de victoria elegirá si él o su rival iniciará **el sistema de vetos**. En caso de empate se tendrán en cuenta los enfrentamientos directos entre los implicados donde el que hubiera vencido en la fase regular elegirá si él o su rival iniciará el sistema de vetos.

- 3) Los equipos deberán realizar el sistema de vetos e informar las alineaciones 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 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 la victoria entre ellos ocupará la posición superior en la clasificación.

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

2) 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”).

3) 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 equipo con mayor fuerza de victoria elegirá si él o su rival iniciará el sistema de vetos, 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 si él o su rival iniciará el sistema de veto, de continuar el empate el equipo con diferencia de rondas favorables iniciará el sistema de veto, si continuaran empatados la LVP realizará un sorteo donde el elegido elegirá si él o su rival iniciará el sistema de vetos.

4) 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.

b) Si finalizado el Round Robin persistiera el triple empate se realizará una llave de eliminación directa donde se ordenará a los equipos por su diferencia de rondas en el Round Robin (rondas ganadas menos rondas perdidas). Los dos (2) equipos con la menor diferencia de rondas 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 la diferencia de rondas tendrá la ventaja el equipo que hubiera ganado su enfrentamiento directo en el Round Robin.

El equipo con la mejor diferencia de rondas en el Round Robin elegirá si él o su rival iniciará el sistema de vetos, en caso de empate el equipo que hubiera ganado su enfrentamiento directo en el Round Robin elegirá si él o su rival iniciará el sistema de vetos.

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

3) 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”.

4) 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 sigue 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 en la fase regular tendrá la posición superior entre ellos.

**E) Empates entre cinco equipos.** Primero se tendrán en cuenta los

enfrentamientos directos entre los implicados.

3) 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.

4) 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 sigue 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 en la fase regular tendrá la posición superior entre ellos.

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

3) 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.

4) 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 sigue 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 sigue 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 en la fase regular tendrá la posición superior entre ellos.

#### **G) Empates entre siete equipos:**

3) 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.

4) 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 sigue 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 sigue 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 en la fase regular tendrá la posición superior entre ellos.

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

**3)** 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.

**4)** 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.

**c)** Los cuatro (4) equipos perdedores se enfrentarán en una llave de eliminación directa para definir los cuatro (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 sigue 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.

**d)** Los cuatro (4) equipos ganadores se enfrentarán en una llave de eliminación directa para definir los cuatro (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 sigue 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 en la fase regular tendrá la posición superior entre ellos.

**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 empatan. El seed superior se le otorgará al equipo que más victorias posea respecto a los equipos con los que empatan, 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 nónimo 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 cuatro (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 sigue 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 cuatro (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 sigue 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 en la fase regular tendrá la posición superior entre ellos.

**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 sigue 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 cuatro (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 sigue 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 cuatro (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 sigue 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 en la fase regular tendrá la posición superior entre ellos.

### **1.1.3 Fase de playoffs**

Los ocho (8) equipos clasificados a los playoffs se enfrentarán en una llave de eliminación directa. Los partidos de cuartos de final y semifinal serán al mejor de tres (3) mapas, el partido de la final será al mejor de cinco (5) mapas (Bo5).

El equipo con mejor seed será quién elija si él o su rival iniciará el sistema de vetos.

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

#### **Formato de la partida**

- **Mapa:** Elegido por sistema de veto
- **Tamaño del equipo:** 5
- **Permitir espectadores:** Solo coach
- **Modo:** Al mejor de tres (3) o cinco (5) mapas según corresponda
- **Tipo de partida:** Mejor de treinta (30) rondas (Bo30) con Overtime
- **Tipo de Overtime:** Mejor de tres (3) rondas – Startmoney: \$16.000
- **Servidor:** Proporcionado por LVP



### 1.1.4 Emparejamientos

Los enfrentamientos se realizarán en función del seed final de la fase regular.

- **Cuartos de Final #1: 1° vs 8°**
- **Cuartos de Final #2: 4° vs 5°**
- **Cuartos de Final #3: 3° vs 6°**
- **Cuartos de Final #4: 2° vs 7°**
- **Semifinal # 1: Ganador Cuartos de Final #1 vs Ganador Cuartos de Final #2**
- **Semifinal # 2: Ganador Cuartos de Final #3 vs Ganador Cuartos de Final #4**
- **Final: Ganador de Semifinal #1 vs Ganador de Semifinal #2**

<b>FECHAS FASE PLAYOFFS</b>		
<b>CLAUSURA</b>		
<b>Partido</b>	<b>Fecha</b>	<b>Horario</b>
Cuartos de Final #1	04 de octubre	06:00 p. m.
Cuartos de Final #2	05 de octubre	06:00 p. m.
Cuartos de Final #3	11 de octubre	06:00 p. m.
Cuartos de Final #4	12 de octubre	06:00 p. m.
Semifinal #1	18 de octubre	06:00 p. m.
Semifinal #2	19 de octubre	06:00 p. m.
Final	A confirmar	A confirmar

**\*La LVP se reserva el derecho de modificar los días y horarios 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.



El noveno y décimo puesto serán definidos según su posición final en la Fase Regular o Fase de Liga.

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

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.

### **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 torneo de LVP, con el último parche disponible. Los equipos dispondrán de un *connect* que se les facilitará en el teamspeak, el cual deberán usar para acceder al servidor del partido.

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.

#### **1.3.2 Ilegalidades dentro del juego**

Queda determinantemente prohibido:

- **Scripts.** No está permitido ningún script que aporte beneficio al jugador (ej. jumpthrow)
- **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 deberán participar con el skin por defecto.
- Cualquier programa que aporte algún beneficio al jugador.

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

### **1.3.3 Asistencia**

Los equipos deberán estar disponibles para disputar las partidas a las 5:30 pm, hora argentina, independientemente 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 al mejor de tres (Bo3) y al mejor de cinco (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 podrá sustituir al jugador o jugadores ausentes por jugadores suplentes.

En caso de haber problemas con el TeamSpeak oficial de LVP se podrá utilizar el TeamSpeak de un equipo, siempre y cuando ofrezcan los datos de este último al árbitro, o el Discord Oficial de la LVP.

Los equipos no pueden hacer más de dos (2) cambios a la alineación presentada a la LVP. Una vez que el cambio fuera notificado al equipo rival, su retractación

será considerada como un segundo cambio

### **1.3.6 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 presente reglamento.

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 o pérdida de electricidad de los jugadores.

### **1.3.7 Normativa del TeamSpeak**

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

- Está prohibido hacer uso del “*poke*” a otros jugadores, ya que molestan mientras se está jugando.
  - Solamente pueden estar en el canal los miembros del equipo.
  - Las voces de los jugadores podrán ser grabadas en partido para emitirlas en directo o realizar posteriormente contenido digital.
  - Los nicks del TeamSpeak deberán ser lo más parecido posible al nick ofrecido a LVP, encontrándose sujetos a las mismas restricciones que los nombres de juego.

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 Inicio de la partida**

Una vez que los diez jugadores se hayan reportado en la partida oficial deberán ubicarse en

sus respectivos bandos, sus nombres de juego deberán ser los mismos que los reportados a la LVP y sus fotografías no podrán ser obscenas, vulgares, inapropiadas o contrarias a los valores representados por la LVP, la moral y/o las buenas costumbres.

Una vez validados los nombres y las fotografías, un árbitro de la LVP solicitará confirmación de que ambos equipos están listos. Cuando ambos equipos hayan confirmado su preparación, un oficial de la Liga dará comienzo a la partida.

El Coach podrá comunicarse con el equipo durante el proceso de calentamiento a través de la sala de TeamSpeak, pero deberá permanecer con el micrófono desactivado durante toda la partida, pudiendo únicamente activar su micrófono en las pausas técnicas. Caso contrario el equipo puede llegar a perder la partida.

El coach podrá encontrarse dentro del servidor de juego solo en modo “Espectador”, para ello deberá ingresar el comando de consola “coach\_ct” o “coach\_t”, según corresponda.

**La GOTV es de uso exclusivo para la LVP.**

### **1.3.9 Restricciones a elementos del juego**

Se podrán agregar restricciones en cualquier momento antes o durante la partida, si hay errores conocidos con cualquier elemento del juego o cualquier otra razón determinada a discreción de la LVP.

### **1.3.10 Sistema de Veto**

Para determinar qué equipo inicia el sistema de veto en la fase de grupos, se realizará un sorteo inmediatamente antes de iniciarlo mediante la página web [sorteados.com](http://sorteados.com). El equipo ganador del sorteo elegirá si él o su rival iniciará el sistema de vetos.

Los vetos se realizarán todos los viernes a partir de las 16:30h 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 el 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\_ancient;  
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 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

### **1.3.11 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 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 estipulado por pausa técnica. • Jugador vivo. Si el jugador aún está vivo se tendrá en cuenta los siguientes puntos: 1. 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. 2. 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), podrá determinar la restauración de la ronda mediante backup. En caso de que ocurra un error en la conexión de internet, los árbitros pueden tomar la decisión de reiniciar la partida o ronda si lo ven oportuno.

Cada equipo contará con cuatro (4) pausas tácticas de una duración de treinta (30) segundos en cada mapa.

Dicha pausa se solicitará de la siguiente forma:

1. Apretar Esc (Se abre un menú vertical a la izquierda)
2. Apretar la 3º opción “Solicitar votación” (el Tilde)
3. Apretar la 2º opción Pedir un tiempo muerto”

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 técnico, el partido continuará. La LVP se reserva el derecho de utilizar minutos de pausa en un partido si lo cree conveniente debido a una causa fuera de



lo común, en cuyo caso un árbitro avisará a los equipos para pausar la partida. El equipo, en caso de estar en una Gaming House, tendrá que tener disponible dos líneas independientes de Internet. En caso de que ocurra un problema general ajeno a la organización, deberá acreditar dentro de las 72 hs de finalizado la partida un informe técnico de la operadora de Internet que especifique los problemas habidos en la zona al momento de la partida. Una vez aportadas las pruebas, la LVP las comprobará y podrá tomar una decisión para recalendarizar el partido o darlo por perdido

### **1.3.13 Reanudación y reinicio 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.

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.

### **1.3.14 Espectadores en la partida**

Solo está permitido que los diez (10) jugadores que disputarán la partida y su coach 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 diez (10) jugadores, de los cuales cinco (5) jugadores serán titulares y como mínimo uno (1) será suplente (el entrenador, mánager, ceo del equipo o cualquier persona que no haya sido registrado como jugador o haya sido registrado como parte del staff 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**.

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 deben tener como mínimo dieciséis (16) años cumplidos para poder ser registrados y residir en la República Argentina o uno de sus países limítrofes (República de Bolivia, República del Paraguay, República Oriental del Uruguay, República de Chile, República Federativa del Brasil). A los efectos del presente reglamento se entiende como “residir” el encontrarse física y legalmente dentro del territorio de un país. Cualquier equipo que desee registrar a una persona considerada menor de edad, conforme a las leyes de su país, que desee participar en la Liga deberá obtener autorización por escrito firmada por sus padres, tutores o representantes legales, quienes asumirán total responsabilidad por los actos llevados a cabo por los menores a su cargo y quienes aceptarán los términos establecidos en el presente documento. El equipo será completamente responsable del ping de los jugadores y de su conexión al servidor. Todos los jugadores deberán tener un contrato con la organización dueña del equipo en el que participa. Los equipos no podrán registrar jugadores que tengan contrato activo con otra organización que dispute la Liga, a no ser que entre organizaciones se realice un acuerdo de transferencia. Toda transferencia debe ser presentada a la LVP por correo o podrá no ser considerado como válido.

## **2.2 Alineaciones**

La alineación titular del equipo estará integrada por los cinco (5) jugadores titulares de la plantilla. El equipo podrá sustituir a jugadores titulares por jugadores suplentes entre partidos. El manager o entrenador debe completar la planilla “Alineaciones” otorgada por la LVP con la alineación titular que disputará el partido.

El Grupo A debe cargar la alineación del partido del lunes, el domingo previo a la jornada a las 18:00 hs.

El Grupo B debe cargar la alineación del partido del martes, el lunes previo a la jornada a las 18:00 hs.

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 Liga se registrará la alineación “titular” presentada al

momento de inscribir al equipo. Si no se presenta la alineación en tiempo y forma para los subsiguientes partidos, se anotará la alineación del partido anterior. Si la LVP determinara que un equipo intencional y/o maliciosamente modifica las alineaciones fuera del plazo establecido podrá darle por perdido el partido a disputar y/o expulsarlo de la Supercopa quitándole todo derecho a recibir premio alguno.

Si alguno de los jugadores titulares presentara problemas que le imposibilitará conectarse al servidor previo a la partida, el equipo podrá sustituirlo por el suplente inscrito debiendo demostrar a la LVP tal afección, los equipos no tienen permitido sustituir a más de dos (2) jugadores de esta forma.

Si durante la partida alguno de los jugadores sufriera problemas que le imposibilitara disputarla con normalidad (pérdida de internet, cortes de electricidad o latencia extremadamente elevada), los equipos podrán sustituirlo por uno de los suplentes inscritos durante el partido. **No se puede sustituir a más de un jugador por equipo en cada partida. Una vez realizada la sustitución no se podrá deshacer y el jugador sustituido no podrá volver a ingresar al juego durante el resto de la partida bajo ninguna circunstancia.** En los partidos al mejor de tres (Bo3) o al mejor de cinco (Bo5) partidas, el jugador sustituido podrá participar en las partidas subsiguientes. **En cada partida individual se podrá hacer uso de la sustitución del jugador afectado durante el encuentro.**

## **2.3 Normativa de inscripción de jugadores**

### **2.3.1 Sanciones de VALVE (VAC)**

Aquellos jugadores que tengan su cuenta de CS:GO baneada o posean alguna sanción por parte de VALVE (VAC) que les impida participar en torneos de CS:GO no podrán participar en la Unity League 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 2021, el plazo límite para comunicar el roster de jugadores a la LVP es el 18 de enero de 2021 a las 23:59hs.

Para el Split clausura 2021, el plazo límite para comunicar el roster de jugadores a la LVP

es el 17 de junio de 2021 a las 23:59hs.

Si una organización no entrega el roster dentro del plazo establecido la LVP entenderá, sin necesidad de mediar intimación previa, que dicha organización ha decidido no participar en la 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 tres (3) incorporaciones a la plantilla durante toda la temporada en cualquier momento siempre y cuando cumplan con los siguientes requisitos:

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

(ii) No se podrá incorporar ningún jugador una vez comience la jornada cinco (5) de la fase de liga por ningún motivo.

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

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

**E) Restricción de adquisición de jugadores:** Cualquier jugador que abandone o sea dado de baja de un Plantel Activo de la Liga (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.

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

- Ficha de jugador/coach completa proporcionada por la LVP.
- Material fotográfico y/o audiovisual del jugador o coach que la LVP le solicite con la calidad, forma, formato, 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.

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

Aun habiendo procedido a su inscripción, la LVP podrá denegar la participación de un jugador en tanto no disponga de todo el material fotográfico o audiovisual solicitado.

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 Unity League Flow, al mismo tiempo, sin importar el cargo que ocupen. Ningún jugador que forme parte de un Plantel Activo de la Unity League de LVP podrá ser contratado por otro equipo participante en la Unity League durante la misma temporada, a menos que exista un acuerdo de cesión de jugador entre los dueños de ambos equipos

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

### **2.3.4 Nombre de juego**

El nombre de juego de juego debe ser el mismo ofrecido en el cierre de plantillas. Este solo puede incluir letras mayúsculas y minúsculas, números del 0 al 9 o espacios simples entre las palabras no pudiendo superar los 12 caracteres, incluyendo los espacios. Estos no pueden contener vulgaridades u obscenidades o derivados de productos o servicios que puedan crear confusión. Los nombres de juego deberán ser globalmente únicos, por lo que ningún jugador podrá compartir su nombre con otro jugador profesional o semiprofesional. Todo nombre de juego o cambio del mismo debe ser aprobado por la LVP antes de ser usados en una partida. Los nombres de juego serán registrados en la base

de datos y será asignado al mismo jugador en todas las competencias de la LVP que compita a futuro.

**Todo jugador que hubiera participado en la temporada 2020 en la Unity League Flow deberá mantener el nombre utilizado.**

### **2.3.5 Etiquetas en el nombre de juego**

Se exige a los equipos una etiqueta de identificación de 2 o 3 caracteres para agregar al inicio del nombre de juego. Estas etiquetas deben ser sólo letras mayúsculas o números del 0 al 9 debiendo ser iguales para todos los jugadores de un mismo equipo. Ningún equipo podrá compartir una etiqueta con otro equipo profesional o semiprofesional de CS:GO.

No se permiten los cambios de etiqueta con excepción de ciertas circunstancias atenuantes, como la adquisición de un patrocinador. Toda etiqueta o cambio de la misma debe ser aprobado por la LVP antes de ser usada en una partida

### **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.

### **2.5 Declarativa**

Tanto los equipos que participan en la Unity League 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 Unity League Flow, como así para trasladarse a los puntos de grabación que la LVP disponga.

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

Tanto los equipos que participan en la Unity League 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 Unity League 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 Unity League 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 Unity League 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 Unity League 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 Unity League 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 televisión interactiva, con cualquier finalidad, incluyendo -sin que implique limitación alguna- la utilización de la imagen y/o la voz de su persona para la producción y comercialización de ringtones, wallpapers, screensavers, videostreaming, figuritas, merchandising, y todo otro negocio derivado a implementarse en cualesquiera soportes digitales creados o por crearse en el futuro, sin límite de tiempo, no encontrándose dicha



autorización limitada a la República 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 Unity League 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 Unity League Flow (videos); (iv) información de la Unity League Flow; y (v) toda y/o cualquier otra incorporación vinculada a la Unity League 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 Unity League Flow y conforme las normas y disposiciones que establezca la LVP.

**E)** La falta de emisión del material obtenido de la grabación de la Unity League 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 Unity League

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 Unity League 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 CS:GO en la Unity League 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 Unity League

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.

Cuando una persona realice una petición para ser propietario de un equipo activo en la Unity League 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 solicitado 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 se otorgarán en base a la posición final del equipo en la competencia. El puesto 16 al 11 serán ocupado por los equipos de la fase de grupos que no clasifiquen a la fase de liga, el puesto 10 y 9 serán ocupados por los equipos de la fase de liga que no calcifiquen a la fase de playoffs. El puesto 8 a 1 será determinado por la posición final de los equipos en la fase de playoffs.:

## PREMIOS

CAMPEÓN	1	200.000 <sub>ARS</sub>	9°	1	22.000 <sub>ARS</sub>
SUBCAMPEÓN	2	75.000 <sub>ARS</sub>	10°	2	22.000 <sub>ARS</sub>
SEMIFINAL	3	45.000 <sub>ARS</sub>	11°	3	19.000 <sub>ARS</sub>
SEMIFINAL	4	45.000 <sub>ARS</sub>	12°	4	19.000 <sub>ARS</sub>
CUARTOS	5	30.000 <sub>ARS</sub>	13°	5	19.000 <sub>ARS</sub>
CUARTOS	6	30.000 <sub>ARS</sub>	14°	6	19.000 <sub>ARS</sub>
CUARTOS	7	30.000 <sub>ARS</sub>	15°	7	19.000 <sub>ARS</sub>
CUARTOS	8	30.000 <sub>ARS</sub>	16°	8	19.000 <sub>ARS</sub>

Todos los pagos de premios serán realizados en pesos argentinos (ARS). Los pagos podrán ser realizados desde cualquiera de las filiales de LVP y se realizarán exclusivamente a través de 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 Unity League Flow, todos sus partidos quedarán como perdidos y se sumarán los puntos a los equipos que hubieran vencido en partidas. Los equipos expulsados de la Unity League Flow no serán elegibles para el pago de premios derivados de su participación en el torneo.

# **6. Normativa General**

## **6.1 Patrocinios**

Un equipo de la Unity League 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.**
- **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.

### **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 Unity League Flow, aceptarán automáticamente todo lo expuesto en este reglamento

### **6.4 Apuestas**

Ningún miembro de un equipo participante puede participar en apuestas sobre la Unity League Flow, sea cual sea el sitio web.

### **6.5 Abandono en mitad de la competencia**

Si un equipo desea abandonar la competencia al finalizar una fase, pero antes de iniciar la siguiente, deberá solicitar la aprobación formal de la LVP para realizar la baja por común acuerdo. Si la LVP lo acepta, deberá dejar su lugar al siguiente en la tabla de posiciones y recibirá premio que hubiera recibido si no hubiera clasificado a dicha fase. Si la LVP no lo acepta, podrá darse de baja de igual manera, deberá dejar su lugar al siguiente equipo en la tabla de posiciones, pero no recibirá premio alguno.

Si un equipo desea abandonar la competencia en medio de una fase, deberá solicitar la aprobación formal de la LVP para realizar la baja por común acuerdo. Si la LVP lo acepta, todos sus partidos (ganados, perdidos y por jugar) se computarán como perdidos 0-16 y recibirá el premio del último puesto de dicha fase. Si la LVP no lo acepta, todos sus partidos (ganados, perdidos y por jugar) se computarán como perdidos 0-16, pero no

recibirá premio alguno.

## 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
Hacer trampas mediante el uso de programas no autorizados (hacks/exploits/etc.)	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 envío 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 política de uniforme de la LVP	300 USD	1000 USD	Suspensión de 12 meses calendario	Equipo
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
Account Sharing (Compartir tu cuenta con otra persona)	Aviso	Suspensión de 6 partidas	Suspensión de 12 meses calendario	Jugador
Amañar partidas	Suspensión 10 meses	Indefinido	Suspensión de 36 meses calendario	Jugador/Equipo

	competitivos			
Apostar en sus propios partidos	Suspensión de 10 meses competitivos	Suspensión de 20 meses competitivos	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
<b>Faltas Leves</b>	<b>Penalización mínima</b>	<b>Penalización máxima</b>	<b>Limitación/prescripción</b>	<b>Aplicable</b>
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 una 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 juego incorrecto o TAG de Equipo activado	Aviso	150 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
Anunciar por redes sociales el resultado de una partida antes de 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
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	Aviso	200 USD	Suspensión de 12 meses calendario	Equipo

durante la partida				
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
Empezar la partida sin la aprobación del árbitro	Aviso	200 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	No tener los recursos gráficos y audiovisuales requeridos por la liga y aceptados por los Equipos en el reglamento
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
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	200 USD	400 USD	Suspensión de 12 meses	Equipo

mínimo de suplentes requeridos			calendario	
No estar en el escenario presente cuando se le indique un árbitro	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.