



Reglamento Oficial

Temporada 2017

Tabla de contenidos

1. Elegibilidad de Miembros de Equipo	5
1.1 Edad del jugador	5
1.2 Elegibilidad de residencia regional	5
1.3 Elegibilidad de trabajo	9
1.4 Exclusión de empleados de Riot	9
1.5 Aceptación de las Reglas	9
1.6 Promoción, Relegación y Descalificación	10
2. Pagos a los Equipos y Jugadores; Premios	11
2.1 Tarifas de los equipos	11
2.2 Compensación del jugador	11
2.3 Eventos con premios	11
2.4 Participación en eventos ajenos a Copa Latinoamérica	11
3. Reglas de Propiedad y Plantel de los Equipos	12
3.1 Restricción de la propiedad de los equipos	12
3.2 Requisitos del plantel	13
3.3 Presentación del plantel	14
3.4 Sustituciones	15
3.5 Etiquetas de los equipos y nombres de los jugadores	15
3.6 Patrocinios	16
4. Sustituciones Discretionales de Jugadores	17
4.1 Reglas generales de sustitución de jugadores	17
4.2 Intercambios de jugadores	18
4.3 Contrataciones de jugadores independientes	21
4.4 Promoción de jugadores de reserva	23
5. Equipamiento de Jugadores	25
5.1 Equipamiento proporcionado por la Liga	25
5.2 Jugadores o equipos propietarios del equipamiento	25
5.3 Reemplazo del equipamiento	26
5.4 Vestimenta de los jugadores	26
5.5 Programas de computadora y uso	27
5.6 Cuentas del cliente	27
5.7 Controles de audio	27
5.8 Alteración del equipamiento	28

6. Lugar, Disposición del Área de Competición y Horarios	29
6.1 Acceso general al lugar	29
6.2 Área de combate	29
6.3 Área de calentamiento	30
6.4 Otras áreas de los miembros del equipo	30
7. Estructura de la Liga	31
7.1 Definición de términos	31
7.2 Fechas	31
7.3 Detalles de fases	32
8. Proceso de los Combates	35
8.1 Cambios en el calendario	35
8.2 Llegada al estudio	35
8.3 Papel de los árbitros	35
8.4 Versión competitiva y Servidor de Torneos	36
8.5 Configuración previa al combate	36
8.6 Configuración de juego	38
8.7 Fase de Selección/Bloqueo y selección de lado.....	38
9. Reglas del Juego	41
9.1 Definición de términos	41
9.2 Partida registrada	41
9.3 Detener una partida	41
9.4 Reinicio de la partida	43
9.5 Victoria de partida otorgada	45
9.6 Proceso posterior a la partida	45
9.7 Proceso posterior al combate	46
10. Conducta del Jugador	47
10.1 Conducta en la competición	47
10.2 Comportamiento no profesional	50
10.3 Asociación con apuestas	53
10.4 Sometido a penalización	54
10.5 Sanciones	54
10.6 Derecho de publicar	55
11. Espíritu de las Reglas	56
11.1 Finalidad de las decisiones	56
11.2 Cambios en las Reglas	56
11.3 En interés de la Liga	56

Introducción y Propósito

Estas reglas oficiales ("**Reglas**") de la Copa Latinoamérica Norte ("**Liga**") aplican a todos y cada uno de los equipos que se hayan clasificado para participar en la Copa Latinoamérica Norte, así como también a su Gerente, Propietario, Entrenador, Jugadores Titulares y Reservas (colectivamente "**Plantel Activo**") y demás empleados. Estas se aplican exclusivamente a la Copa Latinoamérica Norte y a ningún otro torneo, competición o partidas organizadas de League of Legends ("**LoL**").

La Temporada 2017 de la Copa Latinoamérica Norte estará dividida en dos ("**Ciclos**") denominados Apertura y Clausura. Cada ciclo constará de tres fases: (a) una fase regular, (b) las eliminatorias, que tendrán lugar al finalizar la fase regular, y (c) un partido de promoción/relegación.

Riot Games estableció estas Reglas para el juego competitivo de League of Legends con el objetivo de unificar y estandarizar las normas empleadas en la Liga. Si un jugador compite en la Copa Latinoamérica Norte, "**Riot**" significará Riot Games Services S. de R.L. de C.V. , una compañía mexicana y "**Latinoamérica Norte**" incluirá los siguientes países: Belice, Colombia, Costa Rica, Ecuador, El Salvador, Guatemala, Guyana, Guayana Francesa, Honduras, México, Nicaragua, Panamá, Perú, Surinam, Venezuela y todas las Islas del Caribe.

Estas Reglas están diseñadas únicamente para asegurar la integridad del sistema establecido por los representantes de la Liga para el juego profesional de LoL y ofrecer un balance competitivo entre los equipos que juegan en un nivel profesional. Un reglamento estandarizado beneficia a todas las partes involucradas dentro del juego profesional de LoL.

Estas Reglas no restringen la participación de los jugadores. Los términos de la relación entre jugadores y equipos es responsabilidad de dichos jugadores y equipos. Estos términos quedarán establecidos por escrito en acuerdos entre el equipo y cada uno de sus jugadores ("**Contrato con Jugador**").

1. Elegibilidad de los Miembros de Equipo

Para ser elegible y competir en la Liga, cada jugador debe cumplir con las siguientes condiciones:

1.1 Edad del Jugador

Ningún jugador será considerado elegible para participar en cualquier encuentro afiliado a la Liga antes de los 17 años, entendiéndose que vivió los 17 años completos. Sin embargo, esto no impedirá a los equipos firmar con agentes libres que tengan 16 años, asumiendo que no participarán de ningún encuentro de la Liga hasta que cumplan 17.

1.2 Elegibilidad de Residencia Regional

1.2.1 Residente definido. Para fines de esta [Regla 1.2](#), un jugador se considera "**Residente**" de una región si tal jugador es un Residente Permanente Legal de uno de los países que conforman la región de Latinoamérica Norte antes de la participación del Jugador en la primera partida del torneo aplicable (es decir, un combate en la Copa Latinoamérica Norte).

1.2.2 No Residentes. Un jugador que no cumple con el estado de Residente es considerado No Residente. A fin de que un jugador No Residente cambie su estado a Residente este debe primero convertirse en un Residente Permanente Legal en uno de los países que conforman la región de Latinoamérica Norte.

Si un jugador se convierte en un Residente Permanente Legal de la región después de haber jugado como No Residente, este puede hacer la petición a los oficiales de la Liga para cambiar su estado a Residente.

1.2.3 No Residentes Provisionales. Un No Residente Provisional es un jugador No Residente que oficialmente estuvo en el Plantel Activo de un equipo profesional de Latinoamérica Norte en cualquier momento entre el 11 de Mayo del 2015 y el 11 de Julio del 2016. Un jugador No Residente Provisional tienen que haber participado en 8 de los últimos 12 Ciclos para ser considerados Residente. Participar significa jugar en el 50% de los juegos de la temporada en la liga profesional o semiprofesional de la región.

Una vez que un No Residente Provisional alcanza el estado de Residente podrá mantener ese estado de residencia, independientemente de su estado legal.

1.2.4 Apadrinamiento. Cualquier jugador del Plantel Activo de un equipo de la Liga que participo y cumplía con la Política de Elegibilidad de Residencia Regional en Copa Latinoamérica 2016 Clausura (al momento del cambio de esta política), y que ahora no cumple con los requisitos de Residencia de la [Sección 1.2](#) será considerado Residente Apadrinado. A un Jugador que adquiere el estado de Residente Apadrinado se le dará la opción de elegir su residencia en la región que adquirió ese estado o en su región natal. Una vez que haya elegido a que región desea representar como Residente, no será más considerado Residente en cualquier otra Región.

Una vez que un Residente Apadrinado selecciona su estado de Residente podrá mantener ese estado de residencia, independientemente de su situación legal.

1.2.5 Residencia Regional Única. Un jugador solo puede ser Residente de una única región al mismo tiempo, independientemente de su situación legal. Al unirse a un Plantel Activo, un Jugador será considerado No Residente hasta que a este se le declare Residente (proporcionando la documentación necesaria).

Cuando un Jugador es registrado a la alineación de un equipo en una región determinada, esa región se convierte en la única región donde es Residente. Si el jugador tiene ya una residencia en una región diferente, perderá la residencia en la región vieja y gana residencia en la nueva permanentemente.

Los jugadores que tienen Residencia Permanente Legal en múltiples regiones no pueden ser considerados Residentes de dos o más regiones simultáneamente. Para cambiar de residencia de una región a otra, estos jugadores deben participar en al menos 50% de las partidas de la fase regular en el ciclo más reciente de la región en la que buscan ser residentes.

1.2.6 Certificación de Residencia. Todos los jugadores deberán certificar su residencia para participar en la Copa Latinoamérica Norte, Circuito de Leyendas Norte y/o en el Campeonato Mundial mediante la presentación de un Formulario de Elegibilidad y Liberación, además de proporcionar una prueba de residencia como se defina en la Reglas [1.2.7](#) y [1.2.8](#). Para evitar dudas, cualquier jugador puede redactar información sensible a su sola discreción y la Liga no se hará responsable por la divulgación de esa información por parte del jugador a la Liga. Cada equipo es responsable de asegurar que cada jugador cumple con los requisitos de residencia de la [Regla 1.2](#). Se considerará una violación a las Reglas, tanto del equipo como del jugador, si un

jugador (o su padre o tutor legal) proporciona información falsa, engañoso o incompleta que resulte en la clasificación errónea de la residencia y región del jugador. La violación de la **Regla 1.2** por parte de un equipo o un jugador también será considerada una violación de la **Regla 10.2**, y se aplicarán las medidas disciplinarias descritas en la **Regla 10.5** y **Regla 10.6**.

1.2.7

Prueba de Residencia. Cualquier jugador con más de 18 de edad tendrá que demostrar residencia mediante la presentación de pruebas documentales para demostrar su residencia actual en la región en la que desea jugar. Las pruebas documentales pueden presentarse en la forma de uno o más ejemplos de:

I. Documentación Emitida por el Gobierno. Un jugador tendrá que demostrar residencia mediante la presentación de copias de registros de beneficios del gobierno distribuidos en el tiempo, papeles de registro del servicio militar u otros registros emitidos por el gobierno o identificación para demostrar residencia.

II. Documentación Privada. Un jugador demostrará residencia al proporcionar copias de registros escolares, escrituras, contratos de arrendamiento, documentos de asociaciones de propietarios, facturas de servicios (como gas, agua, electricidad, cable, teléfono, siempre que muestren niveles de uso consistentes con la residencia actual), registros y estados bancarios, declaraciones de impuestos, documentación de seguros, registros médicos y registros de empleos.

1.2.8

Residencia de Menores. Los jugadores con menos de 18 años de edad demostrarán residencia mediante:

I. Registros Escolares. Un jugador demostrará residencia al proporcionar una prueba de asistencia completa en una escuela de la región, incluyendo copias de la libreta de calificaciones, documentación de ingreso o registros de asistencia certificados por los funcionarios de la escuela; o

II. Registros de los Padres. Un jugador demostrará residencia al (i) proporcionar pruebas documentales de la relación padre e hijo, como un certificado de nacimiento que contenga los nombres de los padres, y (ii) demostrar que un parent vive en la región, que puede ser demostrado mediante la presentación de pruebas

documentales que demuestren residencia como se especifica en la [Regla 1.2.7](#).

- 1.2.9** **Titulares.** Para fines de la [Regla 1.2](#), como se establece en la [Regla 3.2](#), se define como un "Titular" a uno de los cinco jugadores que conforma la formación inicial del equipo en cualquier partida.
- 1.2.10** **Reservas.** Se le solicitará a todos los equipos que mantengan al menos a un jugador residente como reserva en un momento determinado. En ningún momento se les permitirá a los equipos hacer una sustitución que viole alguna disposición de la [Sección 1.2](#).
- 1.2.11** **Campeonato Mundial.** La intención del Campeonato Mundial es juntar a los mejores equipos de cada región para competir, como representantes de su región, en una competición global. Para fomentar esta competición global y variada, alimentar los equipos regionales, emocionar a los aficionados locales y globales, aumentar la participación de todas las regiones y asegurar un campeonato justo y abierto, todos los equipos que compitan en el Campeonato Mundial deben cumplir con los requisitos de residencia local. Al menos un 60% (tres de cinco) de los jugadores titulares en un equipo deben ser residentes o no residentes exentos de la región que representan en el Campeonato Mundial. Esta regla asegurará que se cumplan los objetivos del Campeonato Mundial, sin imponer cargas a los jugadores y los equipos, al tiempo que se promueve un juego justo y una competición robusta para todos los participantes en la competición global.
- 1.2.12** **Copa Latinoamérica Norte.** La Liga está diseñada para identificar a los equipos que representarán a Latinoamérica Norte en el evento del Campeonato Mundial. Para cumplir con esto, todos los equipos que compiten en la Liga y los combates afiliados a la Liga deben cumplir con los requisitos de la [Regla 1.2.11](#) para los equipos que participan en el evento del Campeonato Mundial, incluyendo el requisito de que al menos un 60% (tres de cinco) de los jugadores Titulares sean Residentes de la región cubierta por la Liga en la que juegan.
- 1.2.13** **Círculo de Leyendas Norte.** El Círculo de Leyendas Norte, está diseñado para identificar a los equipos de Latinoamérica que ascenderán a la Copa Latinoamérica Norte y por tanto tienen una oportunidad de representar a Latinoamérica en el Campeonato Mundial. Para cumplir con esto, todos los equipos que compiten en el Círculo de Leyendas Norte deben cumplir con los requisitos de la [Regla 1.2.11](#) para los equipos que participan en el Campeonato Mundial, incluyendo el requisito de que al menos un

60% (tres de cinco) de los jugadores Titulares sean Residentes de la región cubierta por la Liga en la que juegan.

- 1.2.14 Pérdida de Residencia.** Para fines de la **Regla 1.2**, un jugador que es considerado residente de una región ya no será juzgado como tal si dicho jugador estuvo presente principalmente en otra región durante 24 meses.

1.3 Elegibilidad de Trabajo

Todos los miembros de equipo deben demostrar mediante pruebas que, al momento de querer participar en cualquier combate afiliado a la Liga, (a) es un residente legal en México según las leyes de dicho país, y (b) es apto para trabajar legalmente en México según las leyes de dicho país.

1.4 Exclusión de Empleados de Riot

Los Gerentes Generales, Propietarios, Entrenadores, Jugadores Titulares y Reservas y demás colaboradores, no pueden ser empleados de Riot Games Inc. ("RGI"), miembros de la federación de eSports de LoL o sus respectivos afiliados. "**Afiliado**" se define a cualquier persona o entidad que posea o controle, que pertenezca a o esté bajo el control de, o que comparta la propiedad o el control con, un propietario. "**Control**" se refiere al poder, mediante cualquier medio, de tomar decisiones en las políticas o la gestión de una entidad, ya sea mediante la elección, nombramiento o aprobación, directa o indirecta, de los directores, directivos, gestores o administradores de dicha entidad, o por cualquier otro medio.

1.5 Aceptación de las Reglas

La Entidad Equipo acuerda en todo momento durante y hasta el término de la Temporada 2017; (a) someterse a las Reglas de la Copa Latinoamérica Norte y garantizar, por medio del Contrato con Jugador, que cada uno de los Miembros de Equipo se someten a las Reglas; (b) observar y cumplir con todas las instrucciones de Riot en relación con la conducta de los Miembros de Equipo al acceso y uso de las instalaciones, el hardware, el software y el equipamiento del torneo; (c) observar y cumplir con todos los requisitos de Riot relacionados con la seguridad de todo el hardware y software usado para jugar el juego LoL; y (d) no tomar medidas, y garantizar que no tomen medidas cada uno de los Miembros de Equipo, que sean inconsistentes con la ley aplicable, las Reglas y/o los estándares de buena conducta, el juego limpio y el espíritu deportivo.

Las Reglas están sujetas a cambios de acuerdo con sus términos. La Entidad Equipo, reconoce que la escena de los eSports cambia rápidamente y las Reglas tienen que evolucionar en tiempo real para preservar la integridad de la competición. Con esto, La Entidad Equipo acuerda que (i) Riot tiene la libertad de revisar las Reglas cada cierto tiempo, y (ii) Riot no será responsable por cualquier

reclamo, ya sea basado en una dependencia teórica o de otro modo, que surja en relación con cualquier modificación de las Reglas. Si la Entidad Equipo ha determinado, en base al asesoramiento de un abogado, que el cambio realizado en las Reglas después de la fecha de vigencia de su Contrato de Participación con Riot (si existe, que se define más adelante), tiene el efecto de cancelar, reemplazar o modificar cualquier término o disposición del Contrato de Participación de manera sustancialmente adversa y perjudicial para la Entidad Equipo, la Entidad Equipo podría dar por terminado el Contrato de Participación dentro de los treinta (30) días de la fecha en que la enmienda entra en vigor, (a) proporcionando notificación escrita a Riot, (b) retirando al equipo de cualquier futuro torneo, y (c) procediendo a la devolución de los importes pagados previamente por Riot a la Entidad Equipo acorde al Contrato de Participación.

1.6 Promoción, Relegación y Descalificación

La Entidad Equipo reconoce que el equipo y sus miembros están sujetos a las Reglas y cualquier aplicación de ellas por parte de Riot, como la promoción, relegación y descalificación, según sea necesario para mantener la eficiencia y la administración operativa de la Liga; Riot siempre deberá actuar de buena fe en la aplicación de estas decisiones en todo momento.

2. Pagos a los Equipos y Jugadores; Premios

2.1 Tarifas de los Equipos

Cada equipo que clasificó para competir en la Temporada 2017 recibirá una compensación por parte de Riot Games ("**Tarifas de los equipos**") por la participación según los acuerdos individuales entre Riot Games y la Entidad Equipo (cada uno, un "**Contrato de Participación de Equipo**").

2.2 Compensación del Jugador

Cada equipo debe distribuir una Compensación Mínima para el Jugador requerida por ciclo durante la Temporada 2017 entre sus jugadores titulares, de acuerdo con los términos del contrato de participación de equipo aplicable. Si el estado de titular de un jugador cambia durante el curso de un ciclo, dicho jugador tendrá derecho a una participación proporcional de la Compensación Mínima para el Jugador por cada partida jugada (calculado por el índice del número de partidas de la fase regular de la Liga en las que el jugador compitió como titular dividido por el número total de las partidas de la fase regular jugadas por el equipo durante el ciclo).

Nada en estas reglas tiene la intención de limitar de alguna forma la compensación que un equipo paga a sus jugadores.

2.3 Eventos con Premios

Al final del ciclo de Copa Latinoamérica Norte; Apertura y Clausura, y durante el Campeonato Mundial, los equipos tendrán la oportunidad de ganar premios en efectivo según su nivel de rendimiento en dichos eventos.

2.4 Participación en Eventos Ajenos a Copa Latinoamérica Norte

Los equipos que tienen un contrato activo con la Liga, y los jugadores contratados por estos equipos tienen participación exclusiva con Copa Latinoamérica Norte. Un equipo o jugador con contrato activo deberá solicitar de forma escrita una autorización para competir en eventos ajenos a Copa Latinoamérica Norte (Ejemplo; Ligas, Torneos, Partidas de Exhibición, etc.), estas solicitudes deben ser realizadas con un mínimo de 15 días de anticipación al inicio del evento en cuestión, cualquier solicitud luego de este plazo será rechazada de forma automática. La Liga analizará cada solicitud y se reserva el derecho de aprobar o denegar la participación en dichos eventos.

3. Reglas de Propiedad y Plantel de los Equipos

3.1 Restricción de la Propiedad de los Equipos

Cuando un equipo clasifica de Circuito de Leyendas Norte a Copa Latinoamérica Norte, la Liga reconocerá la propiedad del equipo a la organización que fue establecida en Circuito de Leyendas Norte. Ningún Propietario de equipo, Gerente o Afiliado de un Propietario poseerá o controlará, de forma directa o indirecta, tendrá un interés financiero directo (por ej. propiedad) o indirecto (por ej. un arreglo contractual) en, o será empleado o trabajador independiente de, más de un equipo de League of Legends en una liga profesional de eSports. Como aclaración, la Copa Latinoamérica Norte, y cualquier otra liga que represente el nivel más alto en la región que resulte elegible para que un equipo clasifique al Campeonato Mundial de League of Legends, son consideradas ligas profesionales de eSports. Cualquier disposición de recompra, derecho a primera compra, o un interés similar de un equipo será considerado un interés mayoritario de dicho equipo para reforzar las restricciones de propiedad.

A efectos de este conjunto de reglas, se considera "Profesional" a un equipo que gana el combate para clasificar a dicho nivel o división más altos. Si se descubre que un propietario o afiliado de un propietario tiene un interés financiero o beneficio o cualquier nivel de influencia en otro equipo, se le pedirá que se deshaga inmediatamente de dicho interés en uno de los dos equipos y puede quedar sujeto a castigo por parte de la Liga.

La Liga tiene el derecho a tomar la determinación final y vinculante con respecto a la propiedad del equipo, problemas relacionados con las varias restricciones de los equipos y otras relaciones que puedan tener un impacto adverso sobre la integridad competitiva de la Liga. Cualquiera persona que realiza una petición para ser propietario de un equipo de Copa Latinoamérica Norte puede ser denegada su admisión si se descubre que no han actuado con la profesionalidad solicitada por la Liga. Alguien que busca la admisión en la Liga debe cumplir con los más altos estándares de carácter e integridad. Los candidatos que han violado este conjunto de Reglas o han intentado actuar en contra del espíritu de estas Reglas, se les negará la admisión a la Liga. El propietario del equipo está de acuerdo en que no va a impugnar cualquier determinación final de la Liga en relación con ello.

Los cambios en la propiedad y los patrocinadores con respecto a los derechos del nombre pueden ocurrir sólo entre los ciclos: luego de las eliminatorias y los combates de promoción más recientes, pero antes del comienzo del siguiente ciclo.

3.1.1 Venta de Patrocinio y Temas Relacionados

Cualquier director de equipo solo podrá vender o administrar patrocinios o elementos de marca para el equipo con el que está afiliado. El Propietario, Gerente o Afiliado del equipo no proporcionará intereses de propiedad del equipo o de su persona, o cualquier otro elemento de marca a una persona o entidad tercera que esté en el negocio de venta o administración de los equipos de eSports de la Liga.

Ninguna persona o entidad conservará el derecho de nombre de más de un equipo de la Liga al mismo tiempo. Un patrocinador que mantiene el derecho de nombre de un equipo no puede patrocinar a otros equipos de la Liga de ninguna manera.

3.1.2 Venta de patrocinio y disposición de tiempo

Cualquier persona o entidad que venda o administre los patrocinios de varios equipos de la Liga durante el curso de un ciclo de la Liga no podrá conservar un interés mayoritario en cualquier equipo de la Liga por un periodo de no menos de dos años luego del último día del ciclo de la Liga en el que representó a varios equipos.

3.2 Requisitos del Plantel

Se le solicita a cada equipo mantener, siempre durante la Liga, un Gerente, cinco Jugadores Titulares ("**Titulares**"), y entre uno y dos jugadores reservas ("**Reservas**"). Para evitar dudas, los Titulares y Reservas están sujetos a los mismos requisitos de elegibilidad escritos en la [Sección 1](#). Ningún individuo podrá ocupar dos o más de los puestos listados arriba al mismo tiempo.

Los Titulares y Reservas son considerados en conjunto como "**Plantel Activo**". Los equipos pueden contar con hasta máximo 2 Reservas pero deberán tener registrado y bajo contrato al menos a 1 en todo momento. Todos los equipos deberán utilizar de forma obligatoria a su(s) reservas en al menos 4 partidas de la fase regular.

Se mostrará el Plantel Activo en el sitio web oficial. Se actualizará el Plantel Activo en el sitio web después de presentar la documentación pertinente. Una vez confirmada una adquisición, se colocará en el sitio web. Se considerará al Plantel Activo en el sitio web como el más actualizado que pudo aplicarse dentro de un tiempo razonable. La elegibilidad del plantel queda aún a la discreción de la Liga.

Todos los titulares deben tener un contrato por escrito y firmado con la organización por la que jugaran, y el contrato deberá representar todas las obligaciones y derechos entre el jugador y la organización. No está permitido que un jugador contratado compita en más de un equipo simultáneamente ni estar

listado en la alineación de más de un equipo. Un jugador de CLN puede estar contratado solo por un equipo globalmente y si está actualmente bajo contrato por un equipo en otra región él o ella deberá revelar esa información. Para verificar que estos jugadores están oficialmente bajo contrato, cada equipo debe presentar una Hoja Resumen del Acuerdo de Servicios del Jugador ("**Ficha Resumen**") por cada jugador que deseen designar como contratado. Para evitar dudas, la Ficha Resumen no es en sí mismo un Acuerdo de Servicios del Jugador, sino más bien un resumen de algunos términos clave del acuerdo de servicios del jugador necesario por la liga para verificar elegibilidad y confirmar el acuerdo por el jugador y el equipo.

Los equipos deben contratar a sus Reservas antes de que participen en Copa Latinoamérica Norte. Un jugador reserva contratado para Copa Latinoamérica Norte no puede competir en el Circuito de Leyendas pero puede recibir permiso del equipo por el que fue contratado para participar en el cualquier otra competencia con un equipo de un diferente propietario. Los permisos deben ser solicitados vía correo electrónico a los oficiales de la Liga y esperar su aprobación.

Un equipo de Circuito de Leyendas Norte que promociono a Copa Latinoamérica Norte debe jugar en el primer juego de la Liga con al menos 3 jugadores de la alineación activa que registró para Circuito de Leyendas Norte.

3.3 Presentación del Plantel

En un momento designado por los oficiales de la Liga antes del comienzo de cada ciclo, cada equipo debe presentar su plantel a la Liga, incluyendo los cinco titulares y, entre uno y dos reservas. Los equipos deben presentar el Formulario de Elegibilidad y Liberación, más una Ficha Resumen, Prueba de Residencia, y otra documentación que se requiriera para cada jugador en ese momento. En el caso de que un equipo elija modificar la formación titular, el Gerente del equipo debe presentar a la Liga una solicitud para revisar que el plantel cumple con la **Sección 4**. La solicitud debe presentarse antes de la fecha establecida por la Liga como límite para registros y/o cambios de plantel.

Si una solicitud se presenta demasiado tarde como para que la Liga haga los arreglos lógicos para un nuevo jugador, la Liga podrá, a discreción, declarar responsable al equipo por los costos de dicho jugador, sin importar cualquier otra regla que exprese lo contrario. La Liga se reserva el derecho a aprobar o negar cualquier solicitud, basada en la elegibilidad de los jugadores involucrados y en el cumplimiento de las reglas de dicha solicitud.

La presentación debe también incluir toda la información personal solicitada por los oficiales de la Liga sobre el equipo y los miembros de equipo. Esto incluye los nombres de los miembros de equipo en el juego (junto con el deletreo y el uso de mayúsculas que se deseé), como también el deletreo formal del nombre de equipo

3.4 Sustituciones

El requerimiento de modificar la formación inicial para el primer juego en una semana de fase regular no puede ser enviado después de 48 Horas antes del comienzo del encuentro. Un cambio de la formación inicial para el segundo juego de una semana de fase regular debe ser realizado no más tarde de 2 horas después del final del último juego del día.

Si un equipo desea sustituir jugadores entre partidas en un día determinado, esas sustituciones deben anunciarse al árbitro no después de 5 minutos siguientes de finalizada la partida previa (después de la explosión del nexo).

3.4.1 Sustituciones de un Solo Día.

En caso de emergencia, se le dará una hora al equipo para que encuentre un sustituto inmediato para la partida. Deberá entregar la documentación que acredite a este sustituto y sólo será válido por ese día. El equipo será sancionado si no encuentra un reemplazo y se declarará no presentación. Los oficiales de la Liga decidirán si el evento califica como una emergencia.

3.5 Etiquetas de los Equipos y Nombres de los Jugadores

Se permitirá a los equipos una etiqueta de 2 a 3 caracteres para agregar al inicio del nombre de invocador del jugador en el servidor de torneo. Estas etiquetas deben ser sólo letras mayúsculas o números del 0 al 9.

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

Todas las etiquetas de equipo, nombres de equipo, y nombres de invocador deben ser aprobados por Riot por adelantado para ser usados. No se permiten los cambios de nombres con excepción de ciertas circunstancias atenuantes, como la adquisición de un patrocinador, pero deben ser aprobados por la Liga antes de ser usados en un combate. Cualquier cambio cosmético de los logotipos, los nombres de los equipos, etc., debe hacerse con 15 días de anticipación a la primera partida regional de la Liga. La Liga cuenta con la habilidad de negar el nombre de un equipo si no cumple con las normas establecidas. Si el nombre no cumple con las normas establecidas, la Liga notificará al equipo y se le permitirá cambiarlo.

3.6 Patrocinios

Un equipo de Liga tiene la capacidad de adquirir patrocinadores en su conexión con la Liga. La adquisición de patrocinios no está restringida. Si el patrocinador está bajo las categorías no permitidas entonces el patrocinador no podrá ser mostrado por los jugadores durante el uso o juego de LoL, junto a los materiales relacionados a LoL, la Liga o cualquier evento afiliado a Riot. Los oficiales de Liga tienen la capacidad de actualizar la lista de categorías en cualquier momento. La siguiente es una lista no exclusiva de patrocinadores no permitidos;

- 3.6.1** Sitios de Apuestas: Definido como cualquier sitio web que ayuda o incita a las apuestas de fondos en un evento de deporte/deporte electrónico y/o permite apuestas de fondos en juegos de casino incluyendo el póker.
- 3.6.2** Medicamentos restringidos.
- 3.6.3** Sitios de venta de cuentas compartidas/aspectos.
- 3.6.4** Proveedores de armas de fuego, pistolas, municiones.
- 3.6.5** Sitios que muestran o están relacionados a la pornografía o sus productos.
- 3.6.6** Productos o servicios de competidores directos.
- 3.6.7** Productos de tabaco.

4. Sustituciones Discretionales de Jugadores

Los equipos de la Liga están autorizados a usar tres métodos para hacer sustituciones discretionales de jugadores: (1) intercambiar jugadores con otros equipos de la Liga; (2) contratar (o liberar) jugadores independientes; y (3) promocionar jugadores reservas del equipo al equipo de titulares (y viceversa). Todas las sustituciones se realizarán sujetas a los requisitos que figuran en la [Sección 2.2](#).

4.1 Reglas Generales de Sustitución de Jugadores

- 4.1.1 Sin Efecto Sobre las Obligaciones Contractuales.** Cada equipo será responsable de realizar cualquier y todos los pagos a sus jugadores, requeridos por los contratos con el jugador. Ninguna sustitución discrecional de un jugador eximirá a un equipo de la Liga de su obligación contractual de pagar a cada jugador titular la Compensación Mínima para el Jugador, como se define en la [Sección 2.2](#).
- 4.1.2 Sin Violaciones de Contrato.** No será efectiva ninguna sustitución discrecional de un jugador que viole cualquier disposición del Contrato con Jugador, y el Gerente del equipo que intente intercambiar o liberar a un jugador será responsable de asegurar de que se busquen y procuren todas las aprobaciones apropiadas antes de que la sustitución pueda considerarse efectiva.
- 4.1.3 Requisitos del Plantel Completo.** Ninguna sustitución discrecional de un jugador eximirá a un equipo de la Liga de los requisitos de mantener el Plantel Activo de cinco titulares y entre uno y dos jugadores de reservas en todo momento durante la fase regular. Si en algún punto el equipo falla en tener el mínimo de 6 jugadores en su Plantel Activo, quedara sujeto a penalizaciones.
- 4.1.4 Alcance de la Política.** Esta sección tiene como única intención regir las sustituciones discretionales de los jugadores realizadas por el Gerente y no aborda sustituciones de jugadores obligatorias que la Liga solicita como resultado de la muerte o incapacidad de un jugador de la Liga o de una suspensión o bloqueo de un jugador por parte de la Liga como resultado de una violación de estas reglas.
- 4.1.5 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. Debe hacerse uso del **Anexo D, Formulario de Baja de Jugador o Entrenador**.

4.1.6 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 del Plantel Activo como resultado de un intercambio posterior, firma de un jugador independiente u otro tipo de transacción hasta que transcurra el mínimo de un (1) mes luego de la fecha efectiva de la transacción que resultó en su baja más reciente del Plantel Activo.

4.2 Intercambios de Jugadores

Un equipo de la Liga podrá intercambiar jugadores con otros equipos de la siguiente manera:

4.2.1 Cantidad. Para preservar la identidad de los equipos y un ambiente competitivo estable, un equipo de Copa Latinoamérica Norte deberá mantener al menos dos (2) jugadores titulares del Plantel Activo presentado en la temporada anterior. Es decir que cada equipo tiene como máximo la posibilidad de cambiar a tres (3) de sus titulares y dos (2) suplentes. Estos cambios máximos pueden ser ingresos de jugadores independientes o de intercambios entre equipos. Siendo también una mezcla de ambos, pero siempre dentro del límite. Para todos los efectos, el equipo siempre deberá contar con un máximo de 5 jugadores titulares, y entre 1 y 2 suplentes. Todos los cambios deben ser realizados y presentados dentro de los tiempos indicados por la Liga.

4.2.2 Tiempo. Los intercambios pueden hacerse efectivos ya en la fecha de inicio de intercambio y deben ser efectivos no después de la fecha límite de intercambio, como se describe a continuación:

	Fecha Inicio de Intercambio (00:01 UTC-5)	Fecha Límite de Intercambio (23:59 UTC-5)
Apertura 2017	Sábado 15 de Octubre de 2016	Martes 15 de Noviembre de 2016
Clausura 2017	Domingo 16 de Abril de 2017	Martes 16 de Mayo del 2017

4.2.3 Intercambios Asimétricos

Un equipo de CLN puede intercambiar jugadores con otro equipo de CLN de la siguiente manera:

4.2.3.1 No es necesario que los intercambios sean estructurados como intercambios simétricos (por ej. 1 por 1, 2 por 2).

- 4.2.3.2** Los jugadores pueden intercambiarse mediante cualquier fórmula o proporción (por ej. 2 por 1, 3 por 2).
- 4.2.3.3** En un intercambio se puede cambiar a uno o más titulares por uno o más jugadores de reserva sin límite alguno.
- 4.2.3.4** Las transacciones de intercambio no están limitadas a dos equipos por transacción. Un intercambio puede incluir jugadores de dos o más equipos de la Liga sin límite alguno. Un ejemplo de un intercambio entre tres equipos (un "Intercambio triangular"):
- 4.2.3.4.1** Equipo A intercambia al jugador X al equipo B.
- 4.2.3.4.2** Equipo B intercambia al jugador Y al equipo C.
- 4.2.3.4.3** Equipo C intercambia al jugador Z al equipo A.

4.2.4 **Intercambios por Dinero en Efectivo.** Se puede intercambiar a los jugadores de un equipo a otro a cambio de dinero en efectivo u otra consideración, siempre y cuando dicha transacción no viole alguna regla(s). Las transacciones híbridas, donde se intercambia a un jugador a cambio de una combinación de uno o más jugadores más dinero en efectivo y/u otra consideración, también están permitidas.

4.2.5 **Intercambios Interregionales**

- 4.2.5.1** Los jugadores provenientes de Latinoamérica Sur pueden intercambiarse por jugadores de Latinoamérica Norte y viceversa, sujeto a los requisitos de elegibilidad descritos en la [Sección 1.2](#).
- 4.2.5.2** Los jugadores que sean residentes de otras regiones que no están incluidas en el territorio de la Liga no son elegibles para ser intercambiados. Dichos jugadores, sin embargo, son elegibles para ser considerados jugadores independientes, como se define en la [Regla 4.3.1](#), y la adquisición de dicho jugador está regulada por la [Sección 4.3](#), sujeta a los requisitos de elegibilidad descritos en la [Sección 1.2](#).

4.2.6 **Sin Jugadores Protegidos.** Como parte de la Ficha Resumen, los equipos requieren declarar cualquier jugador parcialmente protegido.

- 4.2.6.1** Los equipos y jugadores, sin embargo, pueden negociar sus propios acuerdos de "no intercambiar" o "no asignar", y si resultan efectivos y son ejecutados, dichos jugadores no serán elegibles para ser intercambiados.
- 4.2.6.2** No hay "Jugadores de franquicia" reconocidos por la Liga (por ejemplo, los jugadores que no son elegibles para ser jugadores independientes y que solo pueden cambiar la

afiliación de su equipo al ser intercambiados o al retirarse).

- 4.2.7 Elegibilidad de Intercambio.** Los equipos solo pueden intercambiar jugadores de sus Planteles Activos. La Liga no aprobará ningún intercambio de jugadores potenciales y/o sin contrato.
- 4.2.8 Aprobación de la Liga.** Las solicitudes de intercambio deben presentarse por un equipo a la Liga por adelantado, por escrito, y aprobado por la Liga, por escrito, antes de que sean efectivas. El proceso de la aprobación de la solicitud de intercambio consiste en que la Liga confirme que los intercambios se presentan dentro de la ventana de intercambio aprobada especificada en la [Regla 4.2.2](#) y que se observen todas las reglas de elegibilidad, entre otras.
- 4.2.8.1** Las solicitudes de intercambio deben realizarse mediante el uso del **Anexo A, Formulario de Solicitud de Aprobación de Intercambios**, y debe incluir la siguiente información:
- 4.2.8.1.1** Los nombres de los equipos involucrados.
 - 4.2.8.1.2** Los nombres de los Gerentes Generales involucrados.
 - 4.2.8.1.3** Los nombres y las posiciones de todos los jugadores involucrados.
 - 4.2.8.1.4** El estado de todos los jugadores titulares y reservas involucrados.
 - 4.2.8.1.5** La descripción de los intercambios.
 - 4.2.8.1.6** El monto de cualquier compensación que pague un equipo a otro como parte de cualquier intercambio.
 - 4.2.8.1.7** La(s) fecha(s) efectiva(s) de los intercambios solicitados.
- 4.2.8.2** El Gerente de cada equipo involucrado en un intercambio o en una serie de intercambios debe firmar el Formulario de Solicitud de Aprobación de Intercambios. La Liga no procesará los formularios que estén sin firmar.
- 4.2.8.2.1** Si un equipo intenta intercambiar a un jugador que esté sujeto al Contrato con Jugador que le otorga derechos de aprobación sobre los intercambios, dicho jugador también debe firmar el Formulario de Solicitud de Aprobación de Intercambios.

4.2.9 Fecha efectiva. Luego de la aprobación de la Liga, los intercambios serán considerados efectivos de inmediato, a menos que el Formulario de Solicitud de Aprobación de Intercambios manifieste de forma explícita una fecha efectiva posterior. En ningún caso, sin embargo, la fecha efectiva de cualquier intercambio en un ciclo determinado será posterior a la fecha límite de intercambio de ese ciclo.

4.3 Contrataciones de jugadores independientes.

Las disposiciones sobre los jugadores independientes presentes en estas reglas están diseñadas para promover la continuidad del equipo, prevenir cambios de último momento del plantel que dañen la identidad y cohesión del equipo, proteger la integridad del torneo de la Liga y reforzar la diversión de los aficionados del torneo de la Liga. A tal fin, la Liga estableció períodos limitados de tiempo o ventanas durante los que pueden contratarse jugadores independientes. Un equipo de la Liga podrá contratar jugadores independientes de la siguiente manera:

4.3.1 Definiciones

4.3.1.1 Jugadores independientes. Un jugador independiente es un jugador elegible para participar en la Liga que: (a) no firmó un Contrato con Jugador escrito y válido con un equipo de la Liga o (b) fue liberado de un equipo de la Liga o su contrato expiró y no fue renovado. Estar en medio de meras "negociaciones" con un equipo no cambia el estado del jugador independiente. Los jugadores independientes son libres de firmar con cualquier equipo de la Liga, siempre y cuando cumplan con todos los requisitos de elegibilidad de la Liga.

4.3.2 Cantidad. Para preservar la identidad de los equipos y un ambiente competitivo estable, un equipo de Copa Latinoamérica Norte deberá mantener al menos dos (2) jugadores titulares del Plantel Activo presentado en la temporada anterior. Es decir que cada equipo tiene como máximo la posibilidad de cambiar a tres (3) de sus titulares y dos (2) suplentes. Estos cambios máximos pueden ser ingresos de jugadores independientes o de intercambios entre equipos. Siendo también una mezcla de ambos, pero siempre dentro del límite. Para todos los efectos, el equipo siempre deberá contar con un máximo de 5 jugadores titulares, y entre 1 y 2 suplentes. Todos los cambios deben ser realizados y presentados dentro de los tiempos indicados por la Liga.

4.3.3 Tiempo

4.3.3.1 Los equipos solo pueden contratar jugadores independientes durante los períodos de contratación que se especifican a continuación. Los equipos no pueden agregar jugadores independientes a su Plantel Activo durante cualquier ciclo posterior a la fecha límite para contratar a un jugador independiente de ese ciclo, como se describe a continuación.

	Fecha Inicio de Contratación de Jugadores Independientes (00:01 UTC-5)	Fecha Límite de Contratación de Jugadores Independientes (23:59 UTC-5)
Apertura 2017	Sábado 15 de Octubre de 2016	Martes 15 de Noviembre de 2016
Clausura 2017	Domingo 16 de Abril de 2017	Martes 16 de Mayo del 2016

4.3.4 **Requisitos del plantel completo.** Ninguna contratación de un jugador independiente eximirá a un equipo de la Liga de los requisitos de mantener el Plantel Activo de cinco titulares y entre uno y dos jugadores reservas durante la fase regular.

4.3.5 **Aprobación de la liga.** Un equipo debe presentar las solicitudes de contrataciones de jugadores independientes por adelantado, por escrito, y aprobado por la Liga, por escrito, antes de que sean efectivas. El proceso de la aprobación de la solicitud de la contratación de jugadores independientes consiste en que la Liga confirme que las contrataciones se presentan dentro de la ventana aprobada especificada en la **Regla 4.3.2** y que se observen todas las reglas de elegibilidad, entre otras. La aprobación de la liga incluirá una verificación de conducta que puede incluir la conducta dentro y fuera del juego. La aprobación de la Liga aplica a los entrenadores como también a los jugadores. Se les restringe a los equipos anunciar adquisiciones hasta que el proceso de la aprobación de la liga esté completo. Esto incluye las adquisiciones de jugadores o entrenadores que vuelven a ser contratados por la misma organización.

4.3.5.1 Las contrataciones de jugadores independientes deben realizarse mediante el uso del **Anexo B, Formulario de Solicitud de Aprobación de Contratación de Jugadores Independientes**, y debe incluir la siguiente información:

- 4.3.5.1.1** Los nombres de los equipos involucrados.
- 4.3.5.1.2** Los nombres de los Gerentes Generales involucrados.
- 4.3.5.1.3** Los nombres y las posiciones de todos los jugadores involucrados.
- 4.3.5.1.4** El estado de todos los jugadores titulares y reservas involucrados.

- 4.3.5.1.5** La(s) fecha(s) efectiva(s) de las contrataciones solicitadas.
- 4.3.5.2** El Gerente de un equipo involucrado en una contratación de un jugador independiente debe firmar el Formulario de Solicitud de Aprobación de Jugadores Independientes. La Liga no procesará los formularios que estén sin firmar. El jugador en cuestión debe también firmar el Formulario de Solicitud de Aprobación de Jugadores Independientes.

- 4.3.6** **Fecha Efectiva.** Si un equipo desea adquirir un nuevo jugador, debe declarar esa adquisición a un oficial de la Liga con más 72 horas de anticipación a la partida en la que se quiera usar al jugador. Los oficiales de la Liga se reservan el derecho a aprobar o negar cualquier solicitud, basada en la elegibilidad de los jugadores involucrados y en el cumplimiento de las reglas de la solicitud. Luego de la aprobación de la Liga, las contrataciones de jugadores independientes serán consideradas efectivas de inmediato como incorporaciones al Plantel Activo, a menos que el Formulario de Solicitud de Aprobación de Jugadores Independientes manifieste de forma explícita una fecha efectiva posterior. En ningún caso, sin embargo, la fecha efectiva de cualquier contratación de un jugador independiente en un ciclo determinado será posterior a la fecha límite para contratar a un jugador independiente de ese ciclo.

4.4 Promoción de Jugadores Reservas

Un Gerente puede promover a un jugador Reserva para que reemplace a un titular del Plantel Activo del equipo, o, por el contrario, relegar a un titular al estado de jugador reserva de la siguiente manera:

- 4.4.1 Simetría.** Cuando un equipo promueve a un jugador Reserva a la formación titular del equipo, debe realizarse en simultáneo con un intercambio, una relegación o una liberación de un jugador titular, como para que nunca más de cinco jugadores sean parte de la formación titular.

- 4.4.1.1 Estado de los Jugadores Titulares Anteriores.** Los Gerentes Generales pueden ofrecer un puesto en el equipo de reserva a los jugadores que son relegados de la formación titular del equipo. Si el Gerente se decide por no hacer este ofrecimiento (es decir, el Gerente prescinde del jugador), o el jugador rechaza la oferta, el Gerente puede llenar el puesto de reserva con un Jugador Independiente, sujeto a cualquier restricción descrita anteriormente.

4.4.3 Aprobación de la Liga. Las solicitudes de promoción/relegación de un jugador deben presentarse por un equipo a la Liga por adelantado, 48 horas antes del primer juego en una semana de competencia. Los cambios deben ser solicitados vía email y aprobado por la Liga de la misma manera, antes de que sean efectivas. Si no hay solicitud alguna entonces el equipo deberá jugar con su más reciente roster aprobado. El proceso de la aprobación de la solicitud de promoción/relegación de un jugador consiste en que la Liga confirme que la promoción/relegación de un jugador se presenta en un momento apropiado y que se observen todas las reglas de elegibilidad, entre otras.

4.4.3.1 Las solicitudes de promoción/relegación deben enviarse a los oficiales de la Liga en el tiempo designado, y debe incluir la siguiente información:

- 4.4.3.1.1** El nombre del equipo involucrado.
- 4.4.3.1.2** El nombre del Gerente involucrado.
- 4.4.3.1.3** Los nombres y las posiciones de todos los jugadores involucrados.
- 4.4.3.1.4** El estado de todos los jugadores Titulares y de Reservas involucrados.
- 4.4.3.1.5** La(s) fecha(s) efectiva(s) de las promociones/relegaciones solicitadas.

4.4.3.2 Si un equipo intenta promover o relegar a un jugador que esté sujeto al Contrato con Jugador que le otorga derechos de aprobación sobre las promociones o relegaciones, el Gerente del equipo que promociona o relega al jugador deberá certificar que el Contrato con Jugador pertinente autorice al equipo a realizar la promoción o relegación pertinente sin la aprobación previa del jugador.

4.4.4 Fecha Efectiva. Luego de la aprobación de la Liga, las promociones/relegaciones serán consideradas efectivas de inmediato, a menos que la Solicitud de Aprobación de Promoción/Relegación de un Jugador manifieste de forma explícita una fecha efectiva posterior. En ningún caso, sin embargo, la fecha efectiva de cualquier promoción/relegación en un ciclo determinado será posterior a la fecha límite de promoción/relegación de un jugador de ese ciclo.

5. Equipamiento de los Jugadores

5.1 Equipamiento Proporcionado por la Liga

Los oficiales de la Liga proporcionarán (en eventos presenciales), a la vez que los jugadores de la Liga solo usarán, el equipamiento en las siguientes categorías para todos los combates oficiales de la Liga:

- 5.1.1** PC y monitor
- 5.1.2** Auriculares y/o audífonos y/o micrófonos
- 5.1.3** Mesa y silla

Si un jugador de la Liga lo solicita, los oficiales de la Liga proporcionarán las siguientes categorías de equipamiento para usar en todos los combates oficiales de la Liga:

- 5.1.4** Teclados para PC
- 5.1.5** Ratones para PC
- 5.1.6** Alfombrilla para Ratón

Todo el equipamiento proporcionado por la Liga será escogido, seleccionado y determinado a la entera discreción de la Liga.

5.2 Jugadores o Equipos Propietarios del Equipamiento

Se les permite a los jugadores traer equipamiento en las siguientes categorías, que ellos o sus equipos posean, en el área de combate y usarlo durante las partidas oficiales de la Liga:

- 5.2.1** Teclados para PC
- 5.2.2** Ratones para PC
- 5.2.3** Alfombrilla para Ratón

En el área de combate, los jugadores no podrán traer, usar o portar auriculares, audífonos y/o micrófonos que no sean los que proporcione la Liga, con la siguiente y única excepción: los jugadores pueden portar un segundo juego de auriculares, que ellos o sus equipos posean, alrededor de sus cuellos, siempre y cuando sea un producto del patrocinador del equipo y permanezca, en todo momento, desenchufado, apagado, sin ninguna batería de ningún tipo, y que no sea usado para ningún propósito que no sea de naturaleza decorativa. Si el segundo juego de auriculares tiene un micrófono, debe, en todo momento, permanecer totalmente retirado o en una posición opuesta para su uso inmediato.

Todo el equipamiento perteneciente a los jugadores o al equipo debe ser presentado ante los oficiales de la Liga por adelantado para ser aprobado. El equipamiento aprobado permanecerá en el lugar con los oficiales de la Liga y solo podrá accederse a él antes del combate. No se permitirá el uso de equipamiento

no aprobado o que los oficiales de la Liga sospechen que otorga una ventaja competitiva injusta, y se instará a los jugadores que en su lugar usen el equipamiento proporcionado por la Liga.

A su discreción, los oficiales de la Liga pueden desaprobar el uso de cualquier parte individual del equipamiento por razones relacionadas a la seguridad del torneo y la seguridad o eficacia operativa.

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

5.3 Reemplazo del Equipamiento

Si en cualquier momento los oficiales de la Liga sospechan de problemas técnicos o del equipamiento, un jugador o un oficial de la Liga puede solicitar una revisión técnica de la situación. Un técnico de la Liga hará un diagnóstico y solucionará los problemas, según sea necesario. Si lo desean, los técnicos pueden solicitar a los oficiales de la Liga el reemplazo de cualquier equipamiento. Las decisiones relacionadas con el reemplazo del equipamiento quedan solo a discreción de la Liga. Si un jugador desea usar equipamiento de reemplazo personal, el jugador debe proporcionar el equipamiento a los oficiales de la Liga para una aprobación previa. De lo contrario, recibirá equipamiento de reemplazo de los oficiales de la Liga.

5.4 Vestimenta de los Jugadores

Los jugadores deben vestir los uniformes oficiales del equipo durante todos los combates de la Liga y todas las entrevistas pos y pre combates de la Liga. Si el equipo no ha definido normas de vestuario, los jugadores deben vestir pantalones largos y zapatos cerrados, como también vestimentas con la marca del equipo visible en la parte superior, durante la totalidad de las apariciones oficiales en relación con la Liga. Todos los jugadores titulares deben llevar vestimentas que hagan juego durante la partida. Esto incluye camisas, remeras, suéteres, chaquetas, camperas y pantalones. Para evitar toda duda, los pantalones de ejercicio, los pantalones atléticos y/o los pantalones de pijama no se consideran apropiados.

Los otros miembros registrados del equipo (por ej. Gerente y entrenador) deben llevar, como mínimo, una vestimenta casual de negocios mientras se encuentran en el estudio. Esta vestimenta incluye pantalones, caquis o pantalones de vestir, camisas con cuello y zapatos cerrados. Esto excluye: vaqueros, ropa atlética, zapatillas, prendas con marcas del equipo, etc.

Toda la indumentaria que sea usada durante dichas ocasiones estará sujeta a las restricciones descritas en la sección 10, y a la revisión y discreción de los oficiales

de la Liga. Los representantes de la Liga se reservan el derecho de aprobación final de toda la indumentaria.

5.5 Programas de Computadora y Uso

Los jugadores tienen prohibido instalar sus propios programas y solo deben usar los programas que proporciona la Liga. Esto incluye las computadoras del área de calentamiento. Si un jugador desea instalar un programa en las computadoras del área de calentamiento, primero deberá preguntarle a un oficial de la Liga.

5.5.1 Chat de voz. Se proporcionará el chat de voz solo a través del sistema nativo de los auriculares de la Liga. No se permite el uso de software de chat de voz de terceros (por ejemplo, Skype). Los oficiales de la Liga pueden escuchar el audio del equipo a la discreción de la Liga.

5.5.2 Redes sociales y comunicación. Se prohíbe usar las computadoras de la Liga para ver o publicar en cualquier sitio de redes sociales o comunicaciones. Esto incluye, pero no se limita a, Facebook, Twitter, foros o grupos de mensajes y el correo electrónico.

5.5.3 Equipamiento no esencial. Se prohíbe conectar equipamiento no esencial, como teléfonos celulares, unidades flash o reproductores de MP3, a las computadoras de la Liga, por la razón que sea.

5.6 Cuentas del Cliente

La Liga proporcionará a los jugadores los accesos al servidor de torneos. Es responsabilidad de los jugadores configurar sus cuentas como ellos prefieran. La cuenta del nombre del invocador debe establecerse para el manejo oficial del torneo del jugador, como así lo aprueba la Liga.

5.7 Controles de Audio

Se les solicitará a los jugadores que mantengan los niveles de volumen sobre el ajuste mínimo, que estará claramente marcado en los controles. Los oficiales de la Liga solicitarán a los jugadores que ajusten sus niveles de volumen más alto si los oficiales determinan, a su discreción, que los niveles son muy bajos.

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

5.8 Alteración del Equipamiento

Los jugadores no pueden tocar o manejar el equipamiento de otro compañero de equipo luego de que el combate comience. Los jugadores que soliciten ayuda con su equipamiento deberán hacerlo a un oficial de la Liga.

6. Lugar, Disposición del Área de Competición y Horarios

6.1 Acceso General al Lugar

El acceso de los equipos de la Liga a las áreas restringidas de los lugares para los combates oficiales de la Liga se encuentra limitado solo a los miembros de equipo, a menos que se apruebe, por adelantado, por la Liga. El permiso para asistir a los combates de la Liga está sujeto a la sola discreción de los oficiales de la Liga.

6.2 Área de Combate

El "área de combate" comprende el área que rodea a cualquier PC de competición que se usa durante una partida. Durante una partida, la presencia de los miembros de equipo en el área de combate se encuentra limitada a los titulares de los equipos.

- 6.2.1** **Gerentes Generales de los Equipos.** Los Gerentes Generales pueden estar en el área de combate durante el proceso de preparación del combate, pero deben abandonar el área antes de la fase de Selección/Bloqueo y no podrán regresar hasta que termine el combate.
- 6.2.2** **Entrenadores de los Equipos.** Los Entrenadores pueden estar en el área de combate durante el proceso de preparación del combate y durante la fase de Selección/Bloqueo; tendrán que abandonar el área de combate cuando el contador de inicio de juego marque 20 segundos.
- 6.2.3** **Dispositivos Inalámbricos.** Los dispositivos inalámbricos, incluyendo los teléfonos móviles y las tablets, deben permanecer apagados mientras los jugadores estén jugando, incluyendo durante la fase de Selección/Bloqueo, las pausas, los cambios y entre partidas de combates multipartidas. Los oficiales recogerán dichos dispositivos en el área de combate y los devolverán luego de que termine el combate.
- 6.2.4** **Restricciones de Alimentos y Bebidas.** No se permiten alimentos en las áreas de combate. Solo se permiten bebidas en el área de combate en los contenedores resellables proporcionados por los oficiales de la Liga a los jugadores que lo soliciten.

6.3 Área de Calentamiento

El área de calentamiento (que también se conoce como “Área Verde”) contará con PCs diseñadas por la Liga específicamente para que los jugadores practiquen antes de que comiencen los combates oficiales. El área de calentamiento está reservada solo para los miembros de equipo y los oficiales de la Liga proporcionarán el acceso a su discreción.

6.4 Otras Áreas de los Miembros de Equipo

Las otras áreas de los miembros de equipo son áreas dentro del lugar, como lo definen los oficiales de la Liga ocasionalmente, diseñadas para que los jugadores se relajen y socialicen en ubicaciones separadas del área de combate. El acceso a estas áreas está limitado a los miembros de equipo, a menos que los oficiales de la Liga otorguen un permiso específico.

7. Estructura de la Liga

7.1 Definición de Términos

- 7.1.1** **Partida.** Una instancia de la competición en la Grieta del Invocador que se juega hasta que se determine un ganador por medio de uno de los siguientes métodos, lo que ocurra primero: (a) terminación del objetivo final (destrucción de un nexo), (b) rendición de un equipo, (c) abandono de un equipo, o (d) victoria de partida otorgada (Ver [Sección 9.5](#)).
- 7.1.2** **Combate.** Un conjunto de partidas que se juegan hasta que un equipo gana la mayoría del total de las partidas (por ejemplo, ganar dos de tres partidas ["mejor de tres"], ganar tres partidas de cinco ["mejor de cinco"]). El equipo ganador recibirá puntos en un formato de liga o avanzará hacia la siguiente ronda en un formato de torneo.
- 7.1.3** **Ciclo.** Un torneo de liga programado que tendrá lugar aproximadamente durante un periodo de tres meses. La Temporada 2016 estará dividida en dos ciclos (Apertura y Clausura) para la región de Latinoamérica Norte. Cada ciclo constará de tres fases: (a) una fase regular, (b) las eliminatorias, que tendrán lugar al finalizar la fase regular, y (c) un torneo de promoción/relegación luego de que concluyan las eliminatorias.

7.2 Fechas

7.2.1 Copa Latinoamérica Norte 2017

- 7.2.1.1** Fase regular de apertura (Enero 16 ~ Marzo 29)
- 7.2.1.2** Semifinales de apertura (Abril 3 ~ Abril 4)
- 7.2.1.3** Promoción/Relegación apertura (Abril 11)
- 7.2.1.4** Final de apertura (Abril 15)
- 7.2.1.5** Fase regular de clausura (Mayo 29 ~ Agosto 9)
- 7.2.1.6** Semifinales de clausura (Agosto 14 ~ Agosto 15)
- 7.2.1.7** Promoción/Relegación clausura (Agosto 22)
- 7.2.1.8** Final de clausura (Agosto 26)

7.3 Detalles de fases

7.3.1

Fase Regular. Esta fase consta de 8 equipos, en un formato de liga contra todos los oponentes (Round Robin), con combates al mejor de 2 juegos (Bo2) y cada equipo juega 14 combates o 28 partidas por ciclo. Cada equipo enfrentará en 2 oportunidades a cada uno de sus oponentes por ciclo (ida y vuelta). Los lados serán predeterminados y los equipos comenzarán en los lados rojo y azul un número igual de veces contra cada oponente (una partida por lado).

Los puntos se obtendrán por partida ganada, es decir, en la siguiente forma:

- El equipo que salga victorioso por un marcador de 2-0 recibirá 2 puntos.
- Si ambos equipos obtienen una victoria en un marcado 1-1 cada equipo recibirá 1 punto.
- El equipo que sea derrotado 0-2 no obtendrá puntos (0 puntos).

Se puede encontrar un programa completo de fechas y partidas en el sitio web de la Copa: lan.lolesports.com

El ranking de clasificación en la liga lo determinará la cantidad de puntos conseguidos al final de la fase regular:



7.3.2 Desempate. En el caso de que varios equipos estén empatados en los puestos al finalizar el ciclo de la temporada regular (definido como tener el mismo porcentaje de puntos), entonces se enfrentarán los registros cabeza a cabeza de los equipos empatados entre sí. Si dichos equipos tienen registros cabeza a cabeza iguales (definido como que cada equipo tiene un 50% de partidas ganadas entre ellos), dichos equipos jugarán una partida de desempate para determinar la posición final.

Las partidas de desempate se realizarán luego de la partida final de la fase regular, pero antes del primer día de las eliminatorias. Los equipos empatados competirán entre ellos hasta que haya un ganador.

Si tres o más equipos están empatados, se considerará el registro cabeza a cabeza de todos los equipos en contra de todos los otros equipos involucrados en el desempate. Si un solo equipo tiene un registro victorioso (definido como haber ganado más del 50% de las partidas) en contra de todos los demás equipos del desempate, se le otorgará automáticamente la clasificación más alta disponible en el desempate, y se declarará un nuevo desempate entre los equipos restantes.

Si en un desempate ningún equipo tiene un registro victorioso en contra de todos los otros equipos, se usará la siguiente estructura:

7.3.3 Empate entre tres: Se jugará una sola ronda todos contra todos entre los tres equipos (Bo1). Si esto no resulta en una organización jerárquica de ranking de los equipos (es decir, distintos registros de equipo 2-0, 1-1 y 0-2), entonces los tres equipos se organizarán al azar en un emparejamiento de eliminación única en el que uno de los equipos tiene un pase a las finales.

7.3.4 Empate entre cuatro: Los equipos se seleccionarán al azar para un emparejamiento "estilo coreano" o "doble" llave, en donde los equipos se enfrentan en combates al mejor de una partida (Bo1) durante el torneo. Los cuatro equipos se dividirán en dos combates de primera ronda; los ganadores se enfrentarán en la Partida 3 mientras que los perdedores lo harán en la Partida 4. El ganador de la Partida 3 será declarado como el mejor clasificado; el perdedor de la Partida 3 enfrentará al ganador de la Partida 4 para determinar el 2º y 3º lugar; el perdedor de la Partida 4 quedará en el 4º lugar.

7.3.5 Empate entre cinco: Se seleccionarán los equipos al azar para un emparejamiento de eliminación simple, en donde hay un enfrentamiento entre los dos equipos con clasificación más baja para obtener el cuarto puesto para la semifinal. El torneo requerirá un combate por el 3.^{er} puesto para determinar la clasificación.

7.3.6 Empate entre seis: Se seleccionarán los equipos al azar para un emparejamiento de eliminación simple, en donde dos equipos tienen cupo directo para las semifinales. El torneo requerirá un combate por el 3º puesto y una por el 5º puesto para determinar la clasificación.

7.3.7 Empate Entre 7: Se seleccionarán los equipos al azar para un emparejamiento de eliminación simple, en donde un equipo tendrá un pase libre a semifinales. El torneo requerirá de un juego por el tercer lugar y de una llave de perdedores para determinar la clasificación.

7.3.8 Empate Entre 8: Se seleccionarán los equipos al azar para un emparejamiento de eliminación simple. El torneo requerirá de un juego por el tercer lugar y de una llave de perdedores (incluyendo un juego por el 7mo lugar) para determinar la clasificación.

La elección de lado para todas las partidas de desempate se determinará lanzando una moneda.

7.3.7 Eliminatorias. Esta fase consiste en un torneo de eliminación única entre los cuatro mejores (4) equipos del torneo de la fase regular, ordenados según su clasificación. Las rondas de semifinales y final constarán de combates al mejor de cinco juegos (Bo5). En semifinales se enfrentaran el puesto 1º contra el puesto 4º y el puesto 2º contra el puesto 3º.

Los equipos que aparecen entre el puesto 1º y 6º, determinados por las eliminatorias y la fase regular, clasificarán automáticamente para competir en el siguiente ciclo.

7.3.8 Promoción/Relegación. Esta fase consiste de 2 partes:

- Una relegación directa al siguiente ciclo del Circuito de Leyendas Norte para el equipo que quede en 8º lugar de la clasificación de la fase regular de Copa Latinoamérica Norte, y la promoción directa al siguiente ciclo de Copa Latinoamérica Norte del equipo que quede en 1º Lugar del Circuito de Leyendas Norte.
- Y un combate entre el equipo que queda en 7º lugar de la clasificación de la fase regular de Copa Latinoamérica Norte contra el 2º lugar del Circuito de Leyendas Norte. El combate se realizará al mejor de 5 juegos (Bo5), el ganador del combate avanzará al siguiente ciclo de Copa Latinoamérica Norte y el perdedor quedara relegado al siguiente ciclo de Circuito de Leyendas Norte.

8. Proceso de los Combates

8.1 Cambios en el Calendario

La Liga puede, a su consideración, reorganizar el horario de los combates de un día dado y/o cambiar la fecha de un combate de la Liga a una fecha distinta o modificar el horario de los combates. En caso de que la Liga modifique el horario de un combate, la Liga notificará a todos los equipos a la mayor brevedad posible.

8.2 Llegada al Estudio

Los miembros del Plantel Activo de un equipo que está participando en un evento de la Liga deben llegar al estudio a más tardar a la hora especificada por los oficiales de la Liga.

8.3 Papel de los Árbitros

8.3.1 Responsabilidades. Los árbitros son oficiales de la Liga que tienen la responsabilidad de juzgar cada asunto, pregunta y situación relacionados con el combate que ocurra antes, durante e inmediatamente después de este. Su supervisión incluye, pero no está limitada a:

8.3.1.1 Comprobar la alineación del equipo antes de un combate.

8.3.1.2 Comprobar y supervisar los periféricos de los jugadores y las áreas de combate.

8.3.1.3 Anunciar el inicio de un combate.

8.3.1.4 Ejecutar pausas y reanudaciones durante un combate.

8.3.1.5 Emitir penalizaciones en respuesta a violaciones de las reglas durante el combate.

8.3.1.6 Confirmar el término del combate y sus resultados.

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

8.3.3 Irrevocabilidad del Juicio. Si un árbitro hace un juicio incorrecto, dicho juicio puede ser sujeto a una reversión. Los oficiales de la Liga pueden evaluar a su consideración la decisión durante o luego del combate para determinar si se implementó el procedimiento apropiado para permitir una decisión justa. Si no se siguió el procedimiento apropiado, los oficiales de la Liga se reservan el derecho de invalidar potencialmente la decisión del árbitro. Los oficiales de la Liga tendrán siempre la palabra final en todas las decisiones establecidas por la Liga.

8.3.4 Prohibición de Apuestas. Todas las normas que prohíben apostar en LoL, tal como se encuentran abajo en la Sección 10, deberán ser válidas para los árbitros sin limitación alguna.

8.4 Versión Competitiva y Servidor de Torneos

La temporada 2017 se jugará con la versión disponible actualmente en el servidor en vivo una vez se lleve a cabo un periodo de prueba suficiente. Los cambios a la versión competitiva estarán bajo exclusiva consideración de la Liga.

8.4.1 Como una guía, la versión competitiva será actualizada a la semana calendario completa luego de su lanzamiento en el servidor en vivo. En dado caso de que el tiempo de implementación de una actualización sea menor, se les notificara vía email a todos los equipos participantes de la Liga. No se implementará una versión si comenzó una semana de partidas o una ronda eliminatoria.

Ejemplo: La versión X.X fue lanzada el 1 de febrero de 2016 a las 11:59 p. m. Esta será elegible para usarse como una versión competitiva de la Liga para todos los combates en o después de las 11:59 p. m. del 8 de febrero de 2016, a menos de que haya comenzado una semana de partidas o una ronda eliminatoria.

8.4.2 Los campeones que no hayan estado disponibles en el servicio en vivo por más de 2 semanas serán restringidos automáticamente. Los campeones que hayan sido sometidos a revisiones estarán sujetos a la consideración de la Liga.

Ejemplo: El campeón X fue lanzado el 1 de febrero de 2016, así que el campeón X es elegible para usarse en todos los combates de la Liga el 15 de febrero de 2016.

8.5 Configuración Previa al Combate

8.5.1 Tiempo de Preparación. Los jugadores tendrán designados bloques de tiempo antes de su combate para asegurarse de que están completamente preparados. Los oficiales de la Liga les informarán a los jugadores y a los equipos su tiempo de preparación programado y su duración como parte de su agenda de combate. Los oficiales de la Liga pueden cambiar el horario en cualquier momento. Se considera que el tiempo de preparación ha iniciado una vez que los jugadores entran en el área de combate, en ese momento no tienen permitido dejar la zona sin la autorización de un oficial de la Liga en el sitio o de un árbitro y acompañamiento de otro oficial de la Liga. La preparación se conforma de los siguientes aspectos:

- 8.5.1.1** Asegurarse de la calidad de todos los equipos proporcionados.
 - 8.5.1.2** Conectar y calibrar todos los periféricos.
 - 8.5.1.3** Asegurarse del correcto funcionamiento del chat de voz.
 - 8.5.1.4** Configurar las páginas de runas y maestrías.
 - 8.5.1.5** Ajustar la configuración del juego.
 - 8.5.1.6** Sesión de calentamiento limitada dentro del juego.
- 8.5.2** **Orden de Asiento.** Los jugadores deben sentarse en el orden en que se unirán a la sala: Soporte, Tirador, Carril Central, Jungla y Carril Superior. Este orden debe considerar desde el punto panorámico de un espectador parado frente a los jugadores, y leerse de izquierda a derecha.
- 8.5.3** **Fallo Técnico del Equipo.** Si un jugador experimenta algún problema con el equipo durante cualquier fase del proceso de preparación, el jugador deberá notificarlo y alertar de inmediato a un oficial de la Liga.
- 8.5.4** **Soporte Técnico.** Los oficiales de la Liga estarán disponibles para ayudar con el proceso de preparación y resolución de problemas de cualquier asunto que surja durante el periodo de preparación previo al combate.
- 8.5.5** **Puntualidad del Inicio del Combate.** Se espera que los jugadores resuelvan cualquier problema con el proceso de preparación dentro del tiempo asignado y que el combate comenzará a la hora indicada. Pueden permitirse retrasos debido a problemas de configuración, esto a la sola consideración de los oficiales de la Liga. La Liga valorará las penalizaciones por tardanza a su discreción.
- 8.5.6** **Confirmación de Pruebas Previas al Combate.** No menos de cinco (5) minutos antes de la hora establecida para el comienzo del combate, un oficial de la Liga confirmará con cada jugador que su preparación está completa.
- 8.5.7** **Estado Preparado del Jugador.** Una vez que los diez jugadores en un combate hayan confirmado la finalización de la preparación, los jugadores no podrán alterar sus páginas de runas o entrar a una partida de calentamiento.
- 8.5.8** **Creación de la Sala de la Partida.** Los oficiales de la Liga decidirán cómo se creará la sala de la partida oficial. Los oficiales de la Liga le pedirán a los jugadores que se unan a una sala de partida tan pronto se hayan completado las pruebas, en el siguiente orden de posiciones: Carril Superior, Jungla, Carril Central, Tirador, Soporte.

- 8.5.9 Chat.** Durante la fase de preparación solo está permitido que los capitanes se comuniquen en el chat, a menos que se requiriera la respuesta de otro jugador por parte de los oficiales de la Liga; en todo momento se deberá mantener el respeto y el orden.

8.6 Configuración de juego

- 8.6.1 Inicio del Proceso de Selección/Bloqueo.** Una vez que los diez jugadores se hayan reportado en la sala de la partida oficial, un oficial de la Liga solicitará confirmación de que ambos equipos están listos para la fase de Selección/Bloqueo (tal como se define y describe a continuación). Una vez que ambos equipos hayan confirmado su preparación, un oficial de la Liga le pedirá al dueño de la sala que comience la partida.

El entrenador principal podrá comunicarse con el equipo durante el proceso de Selección/Bloqueo. El entrenador principal saldrá de la plataforma hacia una ubicación designada una vez que el conteo del temporizador haya llegado a 20 segundos durante la fase de intercambio.

- 8.6.2 Grabación del Proceso de Selección/Bloqueo.** La Selección/Bloqueo se realizará a través de la característica de Torneo de Reclutamiento del cliente. Si la Selección/Bloqueo se completa sustancialmente antes de la configuración de juego, bajo la instrucción y consideración de los oficiales de la Liga, los oficiales grabarán las elecciones/bloqueos manuales y abortarán manualmente el inicio del juego.

- 8.6.3 Ajustes generales / de partida**

- 8.6.3.1 Mapa:** Grieta del Invocador
- 8.6.3.2 Tamaño del equipo:** 5
- 8.6.3.3 Permitir espectadores:** Solo de sala
- 8.6.3.4 Tipo de partida:** Torneo de reclutamiento

8.7 Fase de Selección/Bloqueo y Elección de Lado

- 8.7.1 Torneo de Reclutamiento.** Los oficiales de la Liga pueden elegir usar la característica modo Torneo de Reclutamiento o llevar a cabo un Reclutamiento manual (es decir, un reclutamiento realizado por chat sin usar la característica dentro del juego). Los titulares de cada equipo no pueden ser sustituidos luego de iniciar el reclutamiento. Los jugadores pueden jugar con cualquier campeón que haya reclutado su equipo, pero deben confirmar su selección con el oficial de la Liga

- 8.7.2** **Restricciones de Elementos de Juego.** Se podrán agregar restricciones en cualquier momento antes o durante un combate, si hay errores conocidos con cualquier objeto, campeón, aspecto, maestría o hechizos de invocador o cualquier otra razón determinada a discreción de la Liga.
- 8.7.3** **Selección de Lado.** Para la fase regular la Liga preseleccionará los lados de los equipos en virtud de lo establecido en la [Sección 7.3.1](#). Cada equipo jugara contra cada otro equipo 2 veces, una del lado azul y otra del lado rojo.
- Para las semifinales, finales y la partida de promoción/relegación, el mejor clasificado tendrá la selección de lado para las partidas impares (es decir, partidas 1, 3 y 5), mientras que el peor clasificado tendrá la selección de lado para las partidas pares (partidas 2 y 4). El mejor clasificado tendrá que enviar la decisión para la partida 1 a más tardar 48 horas antes del combate. Si no se envía la decisión entonces se tomara el lado azul como la selección por defecto para la partida 1. Para las partidas restantes (2, 3, 4 y 5), el equipo con la selección tendrá 4 minutos después de que el nexo estalle para seleccionar su lado del mapa en la siguiente partida, mismo tiempo disponible para declarar el uso de un jugador Reserva. El coach informara al Réferi correspondiente sobre su selección.
- 8.7.4** **Modo Reclutamiento.** El modo reclutamiento procede en un formato de reclutamiento serpenteante de la siguiente manera:
Equipo Azul = A; Equipo Rojo = B
Bloqueos: ABABAB
Selecciones: ABBAABBAAB
- 8.7.5** **Error al Seleccionar.** En caso de elegir o bloquear de manera errónea a un campeón, el equipo que cometió el error deberá notificarlo a un oficial de la Liga antes de que el otro equipo se encuentre en su próxima selección. De hacerlo, el proceso se reiniciará y empezará desde el punto en el que ocurrió el error, para que el equipo responsable pueda corregirlo. Si la siguiente selección está asegurada antes de que el equipo que cometió el error lo notifique a un oficial de la Liga, la selección errónea deberá ser considerada irrevocable.
- 8.7.6** **Intercambio de Campeones.** Los equipos deben completar todos los intercambios de campeones antes del plazo de 20 segundos durante la fase de intercambio o serán sujetos a penalizaciones en futuras partidas.

- 8.7.7 Inicio de la Partida Luego de la Selección/Bloqueo.** La partida empezará de inmediato tras completar el proceso de Selección/Bloqueo, a menos que un oficial de la Liga estipule lo contrario. En este punto, los oficiales de la Liga eliminarán cualquier material impreso del área de combate, incluyendo cualquier nota escrita por los miembros de los equipos. Los jugadores no tienen permitido salir de una partida durante el tiempo entre la terminación de las Selecciones/Bloqueos y el inicio de la partida, también conocido como "Tiempo libre".
- 8.7.8 Inicio de Partida Controlado.** En caso de un error en el inicio de la partida o una decisión por parte de la Liga de separar el proceso de Selección/Bloqueo del inicio de la partida, un oficial de la Liga podrá iniciar la partida de una manera controlada usando Selección Oculta. Todos los jugadores seleccionarán campeones según el proceso de Selección/Bloqueo válido previo.
- 8.7.9 Carga Lenta del Cliente.** En caso de un bugsplat, desconexión o cualquier otro fallo que ocurra que interrumpa el proceso de carga y prevenga que un jugador se una a partida luego de su inicio, la partida deberá pausarse de inmediato hasta que todos los diez jugadores estén conectados a ella.

9. Reglas de Juego

9.1 Definición de Términos

- 9.1.1 Desconexión No Intencional.** Un jugador que pierde conexión con el juego debido a problemas o asuntos con el cliente de juego, plataforma, red o PC.
- 9.1.2 Desconexión Intencional.** Un jugador que pierde conexión con el juego debido a sus propias acciones (es decir, salida del juego). Cualquier acción de un jugador que lleve a una desconexión será considerada intencional, sin importar la intención real del jugador.
- 9.1.3 Falla del Servidor.** Todos los jugadores pierden conexión con una partida debido a un problema con el servidor de juego, la plataforma del servidor de torneo o inestabilidad de la Internet del lugar.

9.2 Partida Registrada

Una partida registrada ("PR") es aquella partida en la que los diez jugadores se conectaron y se llegó a un punto de interacción significativo entre los equipos rivales. Una vez que una partida llegue al estado de PR, ya no se permiten los reinicios por incidencias y la partida se considera "oficial" a partir de ese momento. Luego de establecer una PR, se permitirán los reinicios de la partida solo bajo condiciones muy concretas (Ver [Sección 9.4](#)). Ejemplos de condiciones que establecen una PR:

- 9.2.1** Se acierta un ataque o habilidad contra súbditos, monstruos de la jungla, estructuras o campeones enemigos.
- 9.2.2** Se establece una línea de visión entre los jugadores y sus rivales.
- 9.2.3** Se invade la jungla del oponente, se establece visión sobre ella o se fija como objetivo de una habilidad. Esto incluye tanto abandonar el río como entrar en la maleza que conecta con la jungla enemiga.
- 9.2.4** El tiempo de juego llega a los dos minutos (00:02:00).

9.3 Detener una Partida

Si un jugador se desconecta de manera intencional sin notificarle a un oficial de la Liga o pausar antes la partida, el oficial de la Liga no estará forzado a detener la partida. Durante una pausa o detención, los jugadores no podrán abandonar el área de combate a menos que tengan autorización por parte de un oficial de la Liga.

9.3.1 **Pausa Dirigida.** Los oficiales de la Liga pueden ordenar la pausa de un combate o ejecutar un comando de pausa en cualquier estación de un jugador a su sola discreción y en cualquier momento.

9.3.2 **Pausa del Jugador.** Los jugadores solo podrán pausar un combate inmediatamente después de uno de los eventos descritos a continuación, pero debe notificar a un oficial de la Liga inmediatamente después de pausar e identificar el motivo. Los motivos aceptados incluyen:

9.3.2.1 Una desconexión no intencional

9.3.2.2 Un fallo de hardware o software (por ejemplo, que se apague el monitor, que no funcionen los periféricos o que el juego sufra un error).

9.3.2.3 Una interferencia física con un jugador (por ejemplo, ataques de fanáticos o que se rompa una silla)

La enfermedad, lesión o indisposición de un jugador no son motivos aceptables para una pausa. En tal situación, el equipo debe alertar a un oficial de la Liga, quien en su sola consideración puede otorgar una pausa para evaluar al jugador identificado y así determinar si está listo, dispuesto y es capaz de continuar jugando dentro de un periodo de tiempo razonable (que determinará el oficial de la Liga, pero sin exceder unos pocos minutos). Si el oficial de la Liga determina que el jugador identificado no puede continuar jugando dentro de ese periodo de tiempo razonable, entonces el equipo de dicho jugador deberá abandonar la partida a menos que un oficial de la Liga, a su discreción, determine que la partida está sujeta a una victoria de partida otorgada (Ver [Sección 9.5](#)).

9.3.3 **Reanudación de la Partida.** Los jugadores no tienen permitido reanudar la partida luego de una pausa. Luego de que se otorgue el permiso de un oficial de la Liga y todos los jugadores estén informados y listos en sus estaciones, lo que está supeditado a la confirmación del capitán del equipo a través del chat del juego de que ambos equipos están listos para continuar la partida, los espectadores dentro del cliente reanudarán la partida.

9.3.4 **Pausa No Autorizada.** Si un jugador pausa por una razón fuera de los eventos descritos en la [Regla 9.3.2](#) o reanuda una partida sin permiso de un oficial de la Liga, será considerada una jugada desleal y se aplicarán sanciones a la discreción de los oficiales de la Liga.

9.3.5 Comunicación Entre Jugadores Durante una Partida Detenida.

Detenida. Por justicia y deportividad con todos los equipos competidores, los jugadores no tienen permitido comunicarse, de ninguna manera, entre ellos durante una partida pausada. Para evitar duda, los jugadores pueden comunicarse con el árbitro, pero solo cuando se les solicite para identificar y remediar la causa de la interrupción. Si una pausa se extiende por un tiempo suficiente, los árbitros pueden, a su sola discreción, permitirles hablar a los equipos antes de reanudar la partida para discutir las condiciones de juego.

9.4 Reinicio de la Partida

La decisión de cuáles condiciones deben justificar el reinicio de una partida están sujetas a la sola discreción de los oficiales de la Liga. A continuación aparecen algunos ejemplos que sirven solo como ilustración:

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

9.4.1.1 Si un jugador se da cuenta de que sus runas, maestrías o interfaz de juego no se aplicaron correctamente entre la sala de la partida y el combate debido a un error, el jugador podrá pausar el juego y ajustar estos parámetros. Si estos parámetros no pueden ajustarse correctamente, el juego podrá ser reiniciado.

9.4.1.2 Si un oficial de la Liga determina que las dificultades técnicas no permitirán que el juego continúe de una forma normal (incluyendo la habilidad de un equipo para estar en la posición adecuada para ciertos eventos de la partida, como la generación de súbditos).

9.4.2 Reinicios Luego de PR. Los siguientes son ejemplos de situaciones en las cuales puede reiniciarse una partida luego de haberse establecido una PR.

9.4.2.1 Si un juego experimenta un error crítico en cualquier momento durante el combate que altere de forma significativa las estadísticas de la partida o las mecánicas de juego.

9.4.2.2 Si un oficial de la Liga determina que hay condiciones ambientales que son injustas (es decir, ruido excesivo, clima hostil, riesgos de seguridad inaceptables).

9.4.3 **Protocolo de Reinicio.** Si un juego experimenta un error crítico en cualquier momento durante el combate que altere de forma significativa las estadísticas de la partida o las mecánicas de juego, o si las condiciones ambientales externas se vuelven insostenibles, entonces podrá reiniciarse el combate.

Ciertas circunstancias deben cumplirse antes de que pueda reiniciarse una partida. Los oficiales de la Liga deben determinar que el error es crítico y verificable. Para considerar crítico un error, este debe dañar significativamente la habilidad de un jugador para competir en una situación de juego. La determinación de si el error daña o no la habilidad para competir de un jugador queda a la sola consideración de los oficiales de la Liga. Para que un error se considere verificable, este debe estar concluyentemente presente y no ser atribuible posiblemente a un error del jugador. El espectador debe entonces poder repetir la situación en cuestión y verificar el error.

Si un jugador cree que ha experimentado un error crítico, entonces deberá pausar la partida y alertar al árbitro oportunamente. Si se considera que un jugador está intentando retrasar el informe de un error para esperar a un posible reinicio en un momento más favorable, no se concederá el reinicio.

Si los oficiales de la Liga determinan que el error es crítico y verificable y que el jugador siguió el protocolo de pausa, entonces el equipo en desventaja tendrá la opción de reiniciar. Si el equipo acepta, se reiniciará la partida inmediatamente en virtud de las reglas establecidas en la [Sección 9.4](#). Una excepción a la [Regla 9.4](#) es si el reinicio ocurrió debido a un error de campeón, entonces los ajustes no permanecerán (incluyendo elecciones y bloqueos) sin importar el estado de PR y el campeón no podrá ser elegido en el resto de combates del día, a menos que el error esté relacionado concluyentemente con un elemento de juego específico que puede ser eliminado completamente (por ejemplo, un aspecto que puede desactivarse).

Esta sección puede aplicarse si la pausa es ordenada en virtud de la [Sección 9.3.1](#) y no limita la habilidad de un oficial de la Liga de instituir un reinicio.

9.4.4 **Entorno Controlado.** Ciertas condiciones pueden ser preservadas en caso de un reinicio de una partida que no ha alcanzado el estado de PR, incluyendo pero no limitando, elecciones/bloqueos o hechizos de Invocador. Sin embargo, si un combate ha alcanzado el estado de PR, entonces los oficiales de la Liga no conservarán los ajustes.

- 9.4.5 Confirmación de los Ajustes por Parte del Jugador.** Cada capitán de equipo deberá verificar que cada jugador en su equipo ha finalizado los ajustes de juego previstos (incluyendo ajustes de runas, maestrías, controles y GUI) antes de establecer una PR. Cualquier error en la verificación no será motivo para un reinicio de partida luego de establecer la PR.

9.5 Victoria de Partida Otorgada

En caso de una dificultad técnica que lleve a que los oficiales de la Liga declaren un reinicio, la Liga puede en su lugar concederle una victoria a un equipo. Si una partida ha estado en juego por más de 20 minutos en el reloj de juego (00:20:00), los oficiales de la Liga, a su sola discreción, pueden determinar que un equipo no puede evitar la derrota con un cierto grado de certeza razonable. Los siguientes criterios pueden usarse en la determinación de certeza razonable.

- 9.5.1 Diferencia de Oro.** La diferencia en oro entre los equipos es superior al 33%.
- 9.5.2 Diferencia de Torretas Restantes.** La diferencia en el número de torretas restantes entre los equipos es superior a siete (7).
- 9.5.3 Diferencia de Inhibidores Restantes.** La diferencia en el número de inhibidores en pie restantes entre los equipos es superior a dos (2).

9.6 Proceso Posterior a la Partida

- 9.6.1 Resultados.** Los oficiales de la Liga confirmarán y registrarán los resultados de la partida.
- 9.6.2 Notas Técnicas.** Los jugadores identificarán cualquier problema técnico con los oficiales de la Liga.
- 9.6.3 Hora de Descanso.** Los oficiales de la Liga les informarán a los jugadores la cantidad de tiempo restante antes del comienzo de la fase de Selección/Bloqueo de la siguiente partida. La fase de Selección/Bloqueo comenzará según lo planeado, sin importar si un equipo está presente en su totalidad en el área de combate en ese momento. Los oficiales de la Liga pueden, a su discreción, ingresar a la cuenta de un jugador y unirse a la sala de la partida. Si solo un jugador de un equipo está presente en el área de combate cuando empiece la fase de Selección/Bloqueo, ese jugador podrá determinar todas las Selecciones/Bloqueos de su equipo; sin embargo, si no está presente ningún jugador de un equipo en el área de combate cuando comience la fase de Selección/Bloqueo, se considerará que ese equipo abandonó la partida.

- 9.6.4 Resultados del Abandono.** Los combates ganados por abandono serán reportados con la puntuación mínima necesaria para que un equipo gane (es decir, 2-0 para las partidas al mejor de 2, y 3-0 para las partidas al mejor de cinco). No se registrarán otras estadísticas para los combates abandonados.

9.7 Proceso Posterior al Combate

- 9.7.1 Resultados.** Los oficiales de la Liga confirmarán y registrarán los resultados del combate.
- 9.7.2 Siguiente Combate.** Los jugadores serán informados de su clasificación actual en la competencia, incluyendo su siguiente combate programado.
- 9.7.3 Obligaciones Posteriores al Combate.** Los jugadores serán informados de cualquier obligación posterior al combate, incluyendo pero sin limitarse a, apariciones en los medios, entrevistas o debates sobre las partidas, entre otros.

10. Conducta del Jugador

10.1 Conducta en la Competición

10.1.1 Juego Desleal. Las siguientes acciones serán consideradas jugadas desleales y estarán sujetas a sanciones a la discreción de los oficiales de la Liga.

10.1.1.1 Confabulación. La confabulación se define como cualquier acuerdo entre dos (2) o más jugadores o aliados para dejar en desventaja a los contrincantes. La confabulación incluye, pero no está limitada a, actos como los siguientes:

10.1.1.1.1 Juego suave, que se define como cualquier acuerdo entre dos (2) o más jugadores de no dañarse, impedir o jugar de otra manera diferente al estándar de competencia razonable en una partida.

10.1.1.1.2 Acordar de antemano en dividir el dinero del premio o cualquier otra forma de compensación.

10.1.1.1.3 Enviar o recibir señales, electrónicas o de otra forma, de un aliado hacia/desde un jugador.

10.1.1.1.4 Perder deliberadamente una partida a cambio de una compensación, o por cualquier otro motivo, o intentar inducir a otro jugador a hacer esto.

10.1.1.2 Integridad Competitiva. Se espera que los equipos jueguen dando lo mejor de sí en todo momento dentro de cualquier partida de la Liga y que eviten cualquier comportamiento inconsistente con los principios del buen espíritu deportivo, la honestidad y el juego limpio. A efectos de clarificación, la composición de equipo y la fase de Selección/Bloqueo no serán consideradas al momento de determinar si esta regla fue violada.

10.1.1.3 Hackeo. El hackeo se define como cualquier modificación al cliente de juego de LoL por parte de cualquier jugador, equipo o persona actuando en nombre de un jugador o equipo.

- 10.1.1.4 Aprovechamiento.** El aprovechamiento se define como usar de manera intencionada cualquier error dentro del juego para tratar de sacar ventaja. Esto incluye, entre otras cosas, acciones tales como: errores en la compra de objetos, errores en la interacción con los súbditos neutrales, errores en el desempeño de las habilidades de los campeones o cualquier otra función del juego que, siempre que los oficiales de la Liga consideren, no funciona como debía.
- 10.1.1.5 Monitores de los Espectadores.** Mirar los monitores de los espectadores o intentar hacerlo.
- 10.1.1.6 Suplantación.** Jugar en la cuenta de otro jugador o solicitar, inducir, alentar o solicitarle a alguien más que juegue en la cuenta de otro jugador.
- 10.1.1.7 Dispositivo de Trampa.** El uso de cualquier tipo de dispositivo para hacer trampa o cualquier programa con el mismo propósito.
- 10.1.1.8 Desconexión Intencional.** Una desconexión intencional sin una razón adecuada e indicada explícitamente.
- 10.1.1.9 Consideración de la Liga.** Cualquier otro acto, omisión o comportamiento que, a consideración de los oficiales de la Liga, viole estas Reglas o los estándares de integridad establecidos por la Liga para una experiencia de juego competitiva.
- 10.1.2 Obscenidad y Discurso Discriminatorio.** Un miembro de equipo no podrá usar lenguaje obsceno, vil, vulgar, insultante, amenazador, abusivo, injurioso, calumnioso, difamatorio o de alguna forma ofensiva o inaceptable, ni podrá promover o incitar una conducta discriminatoria o de odio en o cerca del área de combate en ningún momento. Un miembro de equipo no podrá usar ningún lugar, servicio o equipo proporcionado o puesto a disposición por la Liga o sus contratistas para publicar, transmitir, diseminar o poner a disposición cualquier comunicación prohibida. Un miembro de equipo no podrá usar este tipo de lenguaje en las redes sociales o durante ningún evento público, tal como la transmisión en vivo por Internet.
- 10.1.3 Comportamiento Antisocial / Insultos.** Un miembro de equipo no puede incurrir en acciones o realizar ningún gesto dirigido a un miembro del equipo contrario, fan u oficial, ni incitar a ningún otro individuo a hacerlo, que sea insultante, burlón, perturbador o antagónico.

- 10.1.4 Comportamiento Abusivo.** No se tolerará el maltrato a los oficiales de la Liga, a los miembros del equipo contrario o a los miembros de la audiencia. La ocurrencia repetida de violaciones a la etiqueta incluyendo, pero sin limitarse a, tocar el computador de otro jugador, su cuerpo o propiedad conllevará sanciones. Los miembros de equipo y sus invitados (en caso de haberlos) deben tratar con respeto a todos los individuos que asisten a los combates.
- 10.1.5 Interferencia al Estudio.** Ningún miembro de equipo puede tocar o intervenir de cualquier forma las luces, cámaras o cualquier otro equipo del estudio. Los miembros de equipo no podrán pararse sobre las sillas, mesas u otros equipos del estudio. Los miembros de equipo deben seguir todas las instrucciones del personal del estudio de la Liga.
- 10.1.6 Comunicaciones No Autorizadas.** Todos los teléfonos celulares, tabletas y cualquier otro dispositivo electrónico que permita que la voz o "suene" deben estar apagados por completo durante el juego. Los jugadores no pueden enviar mensajes de texto o correos electrónicos mientras estén en el área de combate. Durante el combate, todas las comunicaciones de un titular deben estar limitadas a los cinco jugadores del equipo del titular.
- 10.1.7 Vestimenta.** Los miembros de equipo pueden usar ropas con varios logotipos, parches o lenguaje publicitario. La Liga se reserva el derecho en todo momento de imponer un bloqueo a las ropas cuestionables u ofensivas:
- 10.1.7.1** Que contengan cualquier declaración falsa, no confirmada o injustificada para cualquier producto o servicio, u homenajes que la Liga considere inmorales.
- 10.1.7.2** Que promocionen cualquier droga que no sea de venta libre, producto de tabaco, arma de fuego, arma corta o munición.
- 10.1.7.3** Que contengan cualquier material que constituya o esté relacionado con cualquier actividad ilegal en cualquier región de la Liga, incluyendo pero sin limitarse a, una lotería o una empresa, servicio o producto que incite, ayude o promueva las apuestas.

- 10.1.7.4** Que contengan cualquier material que sea difamatorio, obsceno, profano, vulgar, repulsivo u ofensivo, o que describa o presente funciones internas del cuerpo o síntomas resultado de enfermedades internas, o que haga referencia a asuntos que son considerados como inaceptables desde el punto de vista social.
- 10.1.7.5** Que promocionen cualquier sitio web pornográfico o productos de este tipo.
- 10.1.7.6** Que contengan una marca comercial, material con copyright o cualquier otro elemento de propiedad intelectual que se esté usando sin consentimiento del propietario, o que pueda resultar para la Liga o sus afiliados en una reclamación por infracción, uso indebido o cualquier otra forma de competencia desleal.
- 10.1.7.7** Cualquier cosa que represente una difamación o injuria sobre cualquier equipo o jugador rival, o cualquier otra persona, entidad o producto.
- 10.1.7.8** La Liga se reserva el derecho de negar el ingreso o la participación continuada en el combate a cualquier miembro de equipo que no cumpla con las reglas de vestimenta mencionadas anteriormente.
- 10.1.8** **Identidad.** Un jugador no podrá cubrir su rostro o intentar ocultar su identidad a los oficiales de la Liga. Los oficiales de la Liga deben poder distinguir en todo momento la identidad de cada jugador y pueden solicitarles a los jugadores quitarse cualquier material que impida su identificación o que sea una distracción para los otros jugadores o los oficiales de la Liga. Por esta razón, cualquier sombrero con ala debe usarse hacia atrás para que dicha ala no interfiera con la línea de visión de cualquier cámara.

10.2 Comportamiento No Profesional

- 10.2.1** **Responsabilidad Bajo Código.** A menos que se exprese lo contrario, las ofensas o infracciones a estas Reglas serán objeto de castigo, sean o no cometidas de forma intencional. Los intentos de cometer dichas ofensas o infracciones serán también objeto de castigo.
- 10.2.2** **Acoso.** El acoso está prohibido. El acoso se define como los actos sistemáticos, hostiles y repetidos que tienen lugar durante un periodo de tiempo considerable y que se realizan para aislar o excluir a una persona o afectar su dignidad.

- 10.2.3 Acoso Sexual.** El acoso sexual está prohibido. El acoso sexual se define como las aproximaciones sexuales desagradables. La evaluación se basa según una persona razonable consideraría la conducta como indeseable u ofensiva. Hay una política de cero tolerancia para cualquier amenaza/extorsión sexual o la promesa de ventajas a cambio de favores sexuales.
- 10.2.4 Discriminación y Denigración.** Los miembros de los equipos no podrán ofender la dignidad o integridad de un país, persona privada o grupo de personas por medio de palabras o acciones despectivas, discriminatorias o denigrantes a causa de la raza, color de piel, etnia, origen nacional o social, género, idioma, religión, opinión política o de otro tipo, estado financiero, nacimiento u otro estado, orientación sexual o cualquier otra razón.
- 10.2.5 Declaraciones Sobre la Liga, Riot Games y LoL.** Los miembros de los equipos no pueden dar, hacer, publicar, autorizar o apoyar cualquier declaración o acción que tenga o esté designada a tener un efecto perjudicial o dañino para los mejores intereses de la Liga, Riot Games o sus afiliados, o League of Legends, tal como lo determine la Liga a su sola y única discreción.
- 10.2.6 Castigo del Tribunal.** Si un miembro de equipo es encontrado culpable y castigado por el Tribunal Riot, los oficiales de la Liga pueden asignar una penalización adicional en la competencia bajo su criterio.
- 10.2.7 Publicación de Declaraciones Sin Aprobación.** Los miembros de los equipos no pueden hacer anuncios si un oficial de la Liga les ha solicitado no hacerlo. Si aun así algún Miembro de Equipo procede a publicar o divulgar dicha información estará sujeto a penalizaciones.
- 10.2.8 Investigación de la Conducta del Jugador.** Si la Liga o Riot determina que un equipo o un miembro de equipo ha violado el Código de Invocador, los Términos de uso de LoL u otras reglas de LoL, los oficiales de la Liga pueden asignar sanciones a su criterio. Si un oficial de la Liga contacta un miembro de equipo para discutir la investigación, el miembro de equipo está obligado a decir la verdad. Si un miembro de equipo le miente a un oficial de la Liga, creando así una obstrucción a la investigación, entonces el equipo, el miembro del equipo o ambos estarán sujetos a un castigo.

- 10.2.9 Actividad Criminal.** Un miembro de equipo no puede estar involucrado en ninguna actividad que esté prohibida por una ley, estatuto o tratado común y que lleve o pueda considerarse probable que lleve a la condena en una corte de jurisdicción competente.
- 10.2.10 Atentado Contra la Moral.** Un miembro de equipo no puede verse involucrado en ninguna actividad que la Liga considere inmoral, vergonzosa o contraria a los estándares convencionales de un comportamiento ético propio.
- 10.2.11 Confidencialidad.** Un miembro de equipo no puede revelar ninguna información confidencial proporcionada por la Liga o cualquier afiliado de Riot Games por ningún método de comunicación, incluyendo todos los canales de redes sociales.
- 10.2.12 Soborno.** Ningún miembro de equipo puede ofrecerle ningún regalo a un jugador, entrenador, director, oficial de la Liga, empleado de Riot Games o a otra persona conectada con o empleada por otro equipo de la Liga por servicios prometidos, prestados o a ser prestados al vencer o intentar vencer a un equipo en competencia.
- 10.2.13 Apropiación y Manipulación Indebida de Jugadores.** Ningún miembro de equipo o afiliado a un equipo puede solicitar, tentar, o hacer una oferta de empleo a ningún miembro de equipo Jugador o Entrenador que se encuentre contratado por cualquier equipo de la Liga, ni alentar a cualquier miembro de equipo a que incumpla o termine su contrato con dicho equipo. Un Entrenador o Jugador no puede solicitar a un equipo violar esta regla. Un Entrenador o Jugador puede expresar públicamente su interés en dejar su equipo y alentar a cualquier y todas las partes interesadas a contactar a su administración. Pero, para ser claros, el Entrenador o Jugador no puede incentivar directamente a un equipo en particular para que contacte a su administración o intentar violar sus obligaciones contractuales. Las violaciones a esta regla estarán sujetas a sanciones, a la discreción de los oficiales de la Liga. Para solicitar información del estado de un miembro de equipo de otro equipo, los managers deben ponerse en contacto con la administración del equipo en el que el jugador está actualmente contratado. El equipo solicitante debe entregar visibilidad a los oficiales de la Liga antes de poder discutir un contrato con un jugador.

Un equipo puede catalogar a un Jugador o Entrenador como libre de hablar con cualquier otro equipo mediante el **Anexo C, Formulario de Declaración de Disponibilidad**, que se considerara una renuncia a la protección de apropiación y manipulación indebida para ese individuo.

La lista de contratos activos con fecha de término y contactos de la administración de los equipos pueden ser encontrados en la [Base de Datos Global de Contratos](#).

- 10.2.14 Regalos.** Ningún miembro de equipo puede aceptar ningún regalo, recompensa o compensación por servicios prometidos, prestados o a ser prestados en relación con el desarrollo competitivo del juego, incluyendo servicios relacionados con la derrota o intento de derrota a equipos en competencia o servicios designados para estropear o arreglar un combate o partida. La única excepción a esta regla deberá presentarse en caso de una compensación basada en el rendimiento pagada a un miembro de equipo por parte del patrocinador oficial o el propietario del equipo.
- 10.2.15 No cumplimiento.** Ningún miembro de equipo puede rehusar o fallar en la aplicación de las instrucciones o decisiones de los oficiales de la Liga.
- 10.2.16 Arreglo de combates.** Ningún miembro de equipo puede ofrecer, acordar, conspirar o intentar influenciar el resultado de un combate o partida por ningún medio que esté prohibido por la ley y estas reglas.
- 10.2.17 Documentos y solicitudes varias.** En varios momentos, los oficiales de la Liga pueden solicitar a través de la Liga documentos u otros objetos razonables. Si los documentos no están completos bajos los estándares establecidos por la Liga, el equipo puede estar sujeto a sanciones. Se pueden imponer sanciones si los objetos solicitados no se reciben o no están completos en el momento requerido.

10.3 Asociación con apuestas

Ningún miembro de equipo u oficial de la Liga puede tomar parte, directa o indirectamente, en apuestas o juegos sobre ningún resultado de cualquier partida, combate o torneo de la Liga.

10.4 Sometido a penalización

Cualquier persona que se encuentre relacionada o en un intento de relación con cualquier acto que la Liga crea, a su sola y absoluta discreción, constituye juego desleal, será objeto de sanciones. La naturaleza y extensión de las sanciones impuestas debido a tales actos estarán bajo la sola y absoluta discreción de la Liga.

10.5 Sanciones

Luego de descubrir que cualquier miembro de equipo ha cometido cualquier violación a las reglas especificadas arriba, la Liga puede, sin limitación de su autoridad en virtud de la [Sección 10.4](#), emitir las siguientes sanciones:

- 10.5.1** Aviso(s) verbal(es)
- 10.5.2** Pérdida de la selección de lado para partidas actuales o futuras
- 10.5.3** Pérdida del bloque para partidas actuales o futuras
- 10.5.4** Multa(s) o renuncia(s) a premios
- 10.5.5** Abandono de partidas
- 10.5.6** Abandono de combates
- 10.5.7** Suspensiones
- 10.5.8** Descalificaciones

Las infracciones repetidas serán sujeto de sanciones escaladas, hasta, e incluyendo, descalificación de futuras participaciones en la Liga. Debe notarse que las sanciones puede que no siempre sean impuestas en una manera sucesiva. La Liga, a su criterio, por ejemplo, puede descalificar a un jugador por una primera ofensa si la acción de dicho jugador se considera suficientemente ofensiva como para merecer la descalificación de la Liga.

Las sanciones que establecen una cantidad indicada de tiempo solo se aplicaran en los Meses de Juego Competitivo, que se definen como los meses programados en los que las competencias profesionales de League of Legends se llevan a cabo (es decir, de Enero a Octubre).

El índice de infracciones más comunes que cubre este reglamento regional puede ser consultado aquí: [Índice de Multas para Copa Latinoamérica Norte \(adjunto al correo\)](#).

O el índice global para infracciones mayores puede ser encontrado aquí: [Índice Global de Sanciones para eSports de League of Legends \(adjunto al correo\)](#).

10.6 Derecho de Publicar

Riot tendrá el derecho de publicar una declaración en la que exponga que un miembro de equipo fue sancionado. Cualquier miembro de equipo o equipo que pueda ser referenciado en tal declaración renuncia a cualquier derecho de acción legal en contra de la Copa Latinoamérica Norte de LoL, la Liga, Riot Games, Inc. o cualquiera de sus sociedades matriz, subsidiarios, afiliados, empleados, agentes o contratistas.

11. Espíritu de las Reglas

11.1 Finalidad de las decisiones

Todas las decisiones relacionadas con la interpretación de estas Reglas, elegibilidad de jugadores, programación y puesta en escena de la Liga, sanciones por mala conducta son responsabilidad única y exclusiva de Riot, cuyas decisiones son finales. Las decisiones de la Liga con relación a estas reglas oficiales no pueden ser apeladas y no darán pie a ninguna reclamación por daños monetarios ni ningún otro tipo de compensación legal o equitativa.

11.2 Cambios en las reglas

Estas reglas oficiales pueden ser corregidas, modificadas o complementadas por Riot, cada cierto tiempo, con el fin de garantizar el juego limpio y la integridad de la Liga.

11.3 En interés de la Liga

Los representantes de la Liga podrán tomar en todo momento las medidas oportunas para preservar los intereses de la Liga. Esta capacidad no depende de la falta de elementos específicos en este documento ni de la existencia de versiones de este documento en idiomas concretos. Los representantes de la Liga podrán tomar todas las medidas punitivas a su disposición contra cualquier entidad cuya conducta atente contra los intereses de la Liga.

* * *