



# REGLAMENTO OFICIAL DE LA COMPETICIÓN

LIGA TICA DE LEYENDAS TEMPORADA 2019

V 1.1

# Contenidos

Contenidos	2
1. Introducción	5
2. Disposiciones Generales	6
2.1 Nombre del torneo	6
2.2 Derechos sobre organización del torneo	6
2.3 Período y territorio de realización del torneo	6
2.4 Derechos sobre Nombre Oficial y otros distintivos y propiedades intelectuales	6
3. Condiciones de Elegibilidad de Jugadores	6
3.1 Edad	6
3.2 Residencia	7
3.2.1 Mínimo de jugadores residentes en la alineación	7
3.2.2 Disposiciones para jugadores no residentes	7
3.3 Elegibilidad laborar	7
3.4 Restricción para miembros de Liga	7
3.5 Cuenta en el Juego	8
4. Criterios de propiedad de equipos	8
4.1 Restricciones de propiedad de equipos:	8
4.2 Cambios de nombre y propiedad	8
4.3 Reconocimiento de condición de profesionalidad y propiedad	8
4.4 Venta de Patrocinios	9
4.5 Otras disposiciones sobre Patrocinios	9
4.6 Escuadras subsidiarias de equipos participantes en Liga Latinoamérica (LLA)	10
5. Disposiciones sobre la Alineación	10
5.1 Continuidad de la alineación	11
5.2 Requerimientos de la Alineación	11
5.3 Modificación de la Alineación	12
5.4 Permanencia de la Alineación entre Períodos Competitivos y Puntos de Clasificación	14
5.5 Entrenador en Jefe	14
5.6 Sustituciones	14
5.7 Traspasos	15
5.8 Ventana de Agencia Libre y Agentes Libres	15
5.9 Nombres de Invocador	16

6. Equipamiento de los jugadores	16
6.1 Jugadores u Organizaciones propietarias del equipo	17
6.2 Reemplazo del equipamiento	17
6.3 Programas de computadora	18
6.4 Cuentas de Torneo	18
6.5 Audio	18
6.6 Alteraciones del equipo	18
7. Área de competencias	18
7.1 Acceso al lugar:	18
7.2 Área de Enfrentamiento:	19
7.3 Otras áreas	19
8. Otras Consideraciones	19
8.1 Publicaciones y comunicados	19
8.2 Finalidad de las decisiones	19
8.3 Aceptación de las Reglas	19
8.4 Promoción, relegación y descalificación	20
8.5 Derecho de modificación	20
9. Formato de Competiciones	21
9.1 Formato de la Liga Tica de Leyendas	21
9.1.1 Temporada Regular	21
9.1.2 Desempate.	21
9.1.2.1 Desempate para Llave Clasificatoria Nacional	23
9.1.3 Eliminatorias	23
9.1.3.1 Cuartos de Final.	23
9.1.3.2 Semifinales.	23
9.1.3.3 Tercer Lugar.	24
9.1.3.4 Final.	24
9.2 Puntos de Clasificación	24
9.4 Llave Clasificatoria Nacional	25
9.5 Circuito Tico de Leyendas	26
9.5.1. Fechas y horas	26
9.5.2. Puntos de Ascenso	27
9.5.3. Eliminatorias	28

9.5.3.1 Cuartos de Final.	28
9.5.3.2 Semifinales.	28
9.6 Torneo de Promoción	28
9.6.1 Ascenso a LLA y Escaño en LTL	29
9.7 Desempates	29
9.8 Selección de Lado	30
10. Premios	30
11. Desarrollo de las partidas Fuera del Juego	31
11.1. Agenda de Partidas en la LTL	31
11.2. Árbitros	31
11.3. Versión de parche en competiciones y torneos.	32
11.4. Comienzo de Partida	32
11.5. Fase de Bloqueos y Selecciones	33
11.6. Tiempo de preparación entre partidas de un encuentro.	33
12. Desarrollo de los Encuentros Dentro del Juego	34
12.1. Registro de juego	34
12.2. Comunicación entre compañeros	34
12.3. Desconexión accidental.	34
12.4. Pausa dirigida.	35
12.5. Comunicación entre equipos.	35
12.6. Reinicio de juego.	35
13. Conducta y sanciones de los jugadores.	36
13.1. Conducta en la competición.	36
13.1.1. Juego desleal	36
13.2. Comportamiento no profesional	38
13.5. Sometido a penalización.	40
13.6. Sanciones.	40
13.7. Derecho a publicar.	41
13.8. Reglas globales	41
13.9. Investigaciones	41
14. Contacto y Soporte.	42
15. Glosario	42

## **1. Introducción**

Por medio del presente reglamento se busca fomentar un ambiente propicio mediante el cual el jugador pueda desarrollar libremente sus habilidades. La Liga Tica de Leyendas en su carácter de organizador de la competencia considera fundamental la correcta conducta de los jugadores durante el desarrollo del Torneo y sus actividades, basándose en el respeto a los compañeros, los rivales, árbitros y los miembros del personal organizador. Las reglas del Torneo de League of Legends han sido desarrolladas y acordadas por la Comisión de Reglamentación y Arbitraje de la Liga Tica de Leyendas y aprobadas por su Junta Directiva. Este documento contiene las normas establecidas por la Liga Tica de Leyendas para garantizar que las partidas se desarrollen bajo unas condiciones de justicia y coherencia.

El espíritu de este reglamento es el de facilitar el normal desarrollo del torneo tratando de evitar todo tipo de anomalías que afecten su desarrollo. Es por esto por lo que, implica la total aceptación de las presentes reglas, las cuales se encuentran publicadas de manera permanente en el presente documento. Por esta razón, el reglamento se presume conocido por todos y no podrá alegarse desconocimiento de este en ninguna circunstancia. La Liga Tica de Leyendas, se reserva el derecho de modificar en todo o en partes el reglamento y el desarrollo del torneo siempre que lo entienda necesario para el normal desarrollo de este.

Apreciamos el apoyo de los miembros de nuestro equipo, jugadores y seguidores de la Liga Tica de Leyendas mientras seguimos construyendo una liga verdaderamente global, profesional e igualitaria.

La Liga Costarricense de Deportes Electrónicos se referirá a sí misma en este documento como LTL, LCDE, Liga, Federación, Organización o Liga Tica de Leyendas. La se referirá a sí misma en este documento como Liga Tica de Leyendas, el Torneo, la Competición o LTL.

## **2. Disposiciones Generales**

### **2.1 Nombre del torneo**

El nombre oficial del Torneo el cual se encuentra sujeto a las regulaciones y disposiciones expresadas por este reglamento es Liga Tica de Leyendas Temporada 2019. A lo largo del documento se podrán usar otros términos para referirse al Torneo, tales como la Liga, la Competición, el Torneo, la LTL.

### **2.2 Derechos sobre organización del torneo**

La Liga Costarricense de Deportes Electrónicos (En adelante la organización, la LCDE o la Liga) es la propietaria única y absoluta de los derechos de organización y operación de la Liga Tica de Leyendas Temporada 2019, así como de los derechos de transmisión de las partidas.

### **2.3 Período y territorio de realización del torneo**

El país sede y Territorio del Torneo es Costa Rica. El desarrollo de la competición se adscribe a todas las leyes pertinentes y otras regulaciones del territorio costarricense. Todos los propietarios, jugadores, personal y equipos participantes, sin importar si residen actualmente en el territorio costarricense o en el extranjero, o si compiten de manera presencial o en línea, se comprometen al cumplimiento de los marcos legales y regulatorios de Costa Rica, además de otros establecidos por la organización del torneo para permitir su participación en la Competición.

El período oficial de realización de la Competición está contemplado entre el 2 de febrero de 2019 y el 12 de octubre de 2019.

### **2.4 Derechos sobre Nombre Oficial y otros distintivos y propiedades intelectuales**

La LCDE es la propietaria única y absoluta de los derechos del nombre Liga Tica de Leyendas y todos los derechos de propiedad intelectual subsidiarios y asociados, incluyendo marcas, logos, formatos de organización y otros. Este listado no es exclusivo. En caso de que un tercero desee usar propiedad intelectual de la LCDE debe recibir permiso por escrito de la organización previo a su uso.

## **3. Condiciones de Elegibilidad de Jugadores**

Para ser elegible y poder competir en la LTL, los jugadores deben satisfacer todos los siguientes criterios:

### **3.1 Edad**

Ningún jugador será considerado elegible para participar en la LTL hasta haber cumplido los 16 años. Esto no impide que los equipos firmen e integren jugadores

independientes (Agentes Libres) a su Alineación de Reserva, entendiendo que estos jugadores no podrán participar de ningún partido oficial de Liga hasta haber cumplido al menos los 16 años.

## **3.2 Residencia**

Un jugador se considera "Residente" si reside de manera física, legal y permanente en el territorio de realización del Torneo (Costa Rica).

Previo a su participación en la Liga, todos los jugadores deben presentar prueba documental de su residencia, sea a través de documentos de emisión gubernamental, o documentos de índole privada que demuestren su residencia en el país.

### **3.2.1 Mínimo de jugadores residentes en la alineación**

Al menos 3 de los 5 jugadores de la Alineación Titular de un equipo participante en la Liga deben ser Residentes del Territorio en el que se desarrolla la competición.

Todos los equipos deben contar con al menos 4 jugadores Residentes del Territorio del Torneo entre sus alineaciones Titular y Substituta.

### **3.2.2 Disposiciones para jugadores no residentes**

Los equipos podrán contar en su Alineación Titular y Alineación Substituta con jugadores que no cumplan la condición de Residentes, mientras cumplan con las restricciones pertinentes al mínimo de jugadores residentes establecidas en la sección 3.2.1. Los jugadores no residentes miembros del equipo podrán residir y jugar desde fuera del Territorio del Torneo en las instancias del Torneo desarrolladas en línea, sin embargo, deberán hacerse presentes en las etapas del torneo que así lo requieran, esta disposición es inapelable.

La participación de jugadores no residentes está sujeta al cumplimiento estricto y completo de las disposiciones y restricciones establecidas en la sección 3.2.1 y en la sección 5 de este reglamento.

## **3.3 Elegibilidad laboral**

Cada jugador, previo a ser incluido en una Alineación Titular o Alineación Substituta de un equipo participantes en la Liga, debe presentar prueba fehaciente de su potestad y libertad legal para suscribir un contrato vinculante con el equipo, sea este contrato de índole laboral o cualquier otra índole. En el caso de jugadores menores de edad deben contar con la autorización firmada por escrito de su guardián legal para permitir su vinculación a un equipo.

## **3.4 Restricción para miembros de Liga**

Propietarios, administradores, entrenadores, jugadores titulares, suplentes, reservas y colaboradores de los equipos no pueden ser empleados de la Liga o

afiliados a la Liga, entendiéndose por afiliado a personas que posean, influyeran o controlen el funcionamiento de la competición en cualquier instancia.

### **3.5 Cuenta en el Juego**

Todos los jugadores participantes deben ser propietarios de una cuenta personal e intransferible de League of Legends registrada en el servidor del juego de acceso público para [Latinoamérica Norte](#). El jugador deberá usar la misma cuenta durante toda la Competición excepto en casos excepcionales dispuestos por la organización (uso de servidor de torneo en instancias presenciales del Torneo). Cada jugador debe cumplir con los [Términos de Uso](#) de su cuenta y adherirse de manera estricta al [Código de Invocador](#).

## **4. Criterios de propiedad de equipos**

### **4.1 Restricciones de propiedad de equipos:**

Una organización sólo puede poseer un único equipo participante en Liga Tica de Leyendas.

Para preservar la integridad competitiva de la Liga, se prohíbe estrictamente a los administradores, dueños o afiliados de los equipos participantes en la Liga tener acciones, intereses o participación en más de un Equipo Profesional de deportes electrónicos, o en más de una franquicia en el caso de equipos franquiciados, que se encuentre participando en las Ligas Nacionales o competiciones oficiales organizadas por Riot Games.

### **4.2 Cambios de nombre y propiedad**

Los cambios de propiedad de un equipo, así como los cambios de nombre debido al patrocinio de un patrocinador con derechos de titularidad sólo se permitirán en el umbral de tiempo entre Períodos Competitivos.

### **4.3 Reconocimiento de condición de profesionalidad y propiedad**

Un equipo participando en la Liga Tica de Leyendas o cualquier otra Liga Nacional oficializada por Riot Games, o en cualquier competición oficial organizado por Riot Games adquiere inmediatamente la condición de equipo profesional para efectos de este reglamento.

La Organización tendrá la última palabra con respecto a la determinación final y vinculante de propiedad de un equipo, asuntos pertinentes a la propiedad e interés en múltiples equipos y otras consideraciones relacionadas con propiedad de equipos o franquicias que puedan afectar de manera negativa la integridad competitiva del Torneo. Cualquier solicitud de adquisición de propiedad de un equipo con el objetivo



de participar en la Liga Tica de Leyendas puede ser denegada a discreción de la Organización. Las decisiones tomadas con respecto a asuntos relacionados con propiedad e intereses en los equipos son finales e inapelables, y los propietarios, administradores y otros miembros de los equipos acuerdan no disputar tales decisiones al aceptar los términos de este reglamento.

#### **4.4 Venta de Patrocinios**

Cualquier director de equipo solo podrá vender o administrar patrocinios o elementos de marca para el equipo con el que está afiliado. El dueño de un 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 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 derechos de nombre en un equipo no puede patrocinar a otros equipos de la Liga en cualquier capacidad. Ninguna persona o entidad que actúe como propietario, parcial o total, o como funcionario corporativo (por ejemplo; CEO) de una organización puede patrocinar a un equipo de otra organización a través de ellos mismos, una conexión directa, otra organización que ellos representan, o un representante.

#### **4.5 Otras disposiciones sobre Patrocinios**

Un equipo de Liga tiene la capacidad de adquirir patrocinadores a través de su participación en la Liga. La adquisición de patrocinios no está restringida a excepción de la lista de patrocinios restringidos en estas Reglas y en el Contrato de Participación de Equipo. 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:

1. Sitios de apuestas: Definido como cualquier sitio web que ayuda o incita a las apuestas de fondos en un evento de deporte tradicional o deporte electrónico y/o permite apuestas de fondos en juegos de casino incluyendo el póker.
2. Medicamentos restringidos.
3. Sitios de venta de cuentas compartidas/aspectos.
4. Proveedores de armas de fuego, pistolas municiones.
5. Sitios que muestran o están relacionados a la pornografía o sus productos.
6. Productos o servicios de competidores directos.
7. Productos de tabaco o sustancias nocivas para la salud.

## **4.6 Escuadras subsidiarias de equipos participantes en Liga Latinoamérica (LLA)**

### **4.6.1 Equipos participantes de Liga Nacional que a la vez son parte de una organización de Liga Latinoamérica (total o parcial).**

Un propietario de un equipo participante de Liga Latinoamérica puede ser propietario a la vez de otro equipo dentro de las Ligas Nacionales en la región, sin embargo, no puede ser propietario de más de un equipo dentro de una misma Liga Nacional. En caso de que un equipo de Liga Nacional (que a la vez sea propiedad de un equipo participante de Liga Latinoamérica) se convierta en campeón de una Liga Nacional, dicho equipo no será elegible para participar en el evento regional de ligas nacionales o en el Torneo de Promoción de Liga Latinoamérica, debiendo ceder su lugar al equipo mejor clasificado siguiente que no sea propiedad de un equipo de Liga Latinoamérica. La Liga se reserva el derecho ante cualquier resolución respecto a la propiedad de un equipo.

Ej: La organización Infinity Esports que posee un equipo participante en Liga Latinoamérica, y a la vez posee un equipo en la Liga Nacional Colombia y/o otro en Liga Nacional Costa Rica, estos equipos no serán elegibles para participar del evento regional de Ligas Nacionales. Por ello, en caso de obtener la clasificación más alta en su respectiva Liga Nacional, cederán su lugar al mejor equipo clasificado siguiente en dicha Liga Nacional de acuerdo con el formato de clasificación de dicha Liga. Dicho equipo siguiente no podrá ser otro equipo propiedad de una organización de Liga Latinoamérica o un equipo franquicia que ya tenga un equipo clasificado en otra Liga Nacional.

### **4.6.2 Equipos participantes de Liga Nacional que no son parte de una organización de Liga Latinoamérica, pero si de una franquicia (total o parcial).**

Si un equipo Franquicia (Equipo con representación en 2 o más Ligas Nacionales) llegase a quedar campeón en más de una Liga Nacional, solo podrá entrar a la etapa de regionales de Ligas Nacionales una de sus escuadras. El propietario del equipo Franquicia tendrá la facultad de elección para decidir cuál de sus escuadras participará en la etapa regional en representación de su franquicia, mientras que el equipo que no sea escogido no será elegible cediendo su lugar al mejor equipo clasificado siguiente de su Liga Nacional de acuerdo con el formato de clasificación de dicha Liga. El propietario del equipo Franquicia deberá notificar a la Liga a más

tardar 48 Hrs luego de finalizada la última fecha de la Liga Nacional dónde su último equipo logró la clasificación.

Ej: La organización Cream Esports posee un equipo en la Liga Nacional Argentina y otro en Liga Nacional México, pero no posee un equipo participante en Liga Latinoamérica. Sólo uno de sus equipos de Liga Nacional será elegible para participar del evento regional de Ligas Nacionales. Por ello, en caso de que ambos equipos obtengan la clasificación más alta en sus respectivas Ligas Nacionales, si el propietario selecciona al equipo de Liga Nacional México para que represente a su Franquicia, el equipo no escogido (en este ejemplo el de Liga Nacional Argentina) no será elegible cediendo su lugar al mejor equipo clasificado siguiente en dicha Liga Nacional de acuerdo al formato de clasificación de dicha Liga. Dicho equipo siguiente no podrá ser otro equipo propiedad de una organización de Liga Latinoamérica o un equipo franquicia que ya tenga un equipo clasificado en otra Liga Nacional.

## **5. Disposiciones sobre la Alineación**

### **5.1 Continuidad de la alineación**

Cada equipo de la Liga Tica de Leyendas debe mantener y tener bajo contrato a un administrador del equipo, un entrenador en jefe y por lo menos 6 jugadores entre su Alineación Titular y Alineación Substituta durante toda la duración cada Período Competitivo de la Liga.

Ningún individuo podrá ocupar simultáneamente dos o más roles de los previamente mencionados en este apartado.

### **5.2 Requerimientos de la Alineación**

El equipo puede mantener un máximo de 10 jugadores en su Alineación. Si un jugador es removido de la Alineación, el jugador también es removido del Equipo, lo que se define como que el jugador deja de tener cualquier obligación contractual con el Equipo y se convierte en Agente Libre.

Le será permitido a los Equipos determinar una Alineación de 6 jugadores como su Alineación de Eliminatorias. Adicionalmente, se requiere que el Equipo tenga registrados 7 jugadores en caso de que la Alineación titular esté compuesta por 3 Residentes y 2 No Residentes y el jugador sustituto no sea Residente. Este séptimo jugador no puede ser movido a la alineación titular a no ser que otro jugador sea incapaz de jugar. Si un jugador es reemplazado por el séptimo jugador el jugador reemplazado será inelegible para jugar el resto de las Eliminatorias.

Los equipos pueden tener hasta 3 jugadores en su Alineación de Reservas.

Todos los jugadores que formen parte de la Alineación de un Equipo deben tener contratos por escrito. Para jugadores de la Alineación Titular y Alineación Substituta este contrato debe establecer un vínculo legal entre la organización y el jugador, y puede ser de diferente naturaleza: Contrato de empleo, contrato de servicios profesionales o contrato de trabajo voluntario. Los contratos por escrito deben contener la totalidad de las obligaciones entre el jugador y la organización. Cualquier obligación fuera del contrato presentado a la Liga Nacional no será reconocida por la Liga.

Un Jugador solo tiene permitido competir para un único Equipo con el que mantiene un contrato. Un jugador no tiene permitido competir para más de una organización simultáneamente y no puede ser listado en la Alineación de más de un Equipo. Un Jugador no puede tener arreglos contractuales o financieros con otro Equipo que no sea el equipo con el que sostiene un vínculo contractual a menos que sea permitido específicamente y por escrito por la Liga. Un jugador solo puede tener contrato con un equipo globalmente y si el jugador actualmente tiene contrato con un equipo en otra región o competición debe compartir esa información. Para verificar que estos jugadores están oficialmente bajo contrato, cada equipo debe presentar una hoja de resumen del acuerdo del jugador para cada jugador que desean designar como bajo su contrato. La hoja de resumen es en sí misma no es un Contrato con el Jugador, sino un resumen de algunos términos clave que necesita la Liga para verificar la elegibilidad y confirmar el acuerdo entre el Jugador y el Equipo.

En caso de circunstancias extraordinarias, como problemas de visa temporal o suspensión competitiva, los requerimientos de Alineación pueden ser flexibilizados temporalmente. La concesión de este término queda a discreción exclusiva de la organización.

### **5.3 Modificación de la Alineación**

Al tiempo designado por los oficiales de la Liga Tica de Leyendas antes del inicio de cada Período Competitivo, cada equipo debe presentar su Alineación inicial. Para la Temporada 2019 las fechas límites determinadas para la presentación de la Alineación por parte de los Equipos son:

- Período Apertura: 14 de enero de 2019
- Período Clausura: 6 de mayo de 2019

Los equipos deben suministrar la información completa de cada jugador de manera escrita, así como la Hoja Resumen de cada contrato suscrito con cada jugador al momento de presentar su alineación. Si el Administrador de un Equipo desea modificar la Alineación, debe realizar las solicitudes cumpliendo con las reglas dispuesta en el apartado 5.3 de este reglamento. La solicitud debe ser entregada antes de la fecha propuesta de entrada en vigor del cambio en cuestión, a la

brevedad posible. El equipo no tendrá permitido jugar en la primera semana del Período Competitivo correspondiente con un Jugador que no esté en la Alineación inicial presentada en la fecha dispuesta por este apartado.

El Administrador del equipo está autorizado a hacer cambios de Alineación usando uno de los siguientes métodos: (1) Cambio de jugadores con otro equipo; (2) Contratación de Agentes Libres; (3) Liberar jugadores de la Alineación, (4) Mover jugadores entre la Alineación Titular, Substituta y de Reservas.

La imposibilidad de transportar a la alineación completa de eliminatorias a un encuentro presencial no se tomará como una razón válida para permitir sustituciones extemporales a las ventanas de tiempo dispuestas para este propósito. Los equipos deben garantizar su capacidad de presentar su Alineación de Eliminatorias completa de manera presencial para los encuentros que lo requieran. La Liga podrá, a su discreción, hacer responsable al equipo por cualquier daño o perjuicio incurrido, material o de imagen, debido a la imposibilidad de los equipos para presentar su Alineación físicamente a instancias de la Competición que así lo requieran.

No se hará efectiva ninguna sustitución que viole cualquier disposición del contrato del jugador, y el Administrador de Equipo del Equipo interesado en realizar la sustitución, o el entrenador en jefe que desee degradar al jugador a otra categoría, tienen la responsabilidad de asegurarse de obtener todas las aprobaciones correctamente antes de que la sustitución sea considerada como efectiva.

Para que un Jugador sea removido de la Alineación del Equipo, el Contrato con el Jugador debe finalizarse.

Cualquier Jugador que sea retirado de la Alineación del Equipo no puede reingresar a la Alineación del mismo equipo hasta cumplir un mínimo de 3 semanas exactas empezando desde el día en el que se hizo efectiva su separación de la Alineación del Equipo.

La petición para modificar la Alineación Titular de un Equipo para un juego de cualquier temporada regular se debe presentar en cualquier momento hasta antes de 2 horas de iniciar la transmisión del día.

El entrenador en jefe puede mover jugadores de la Alineación de Reserva a la Titular o la Substituta y Viceversa. La petición debe ser presentada a los oficiales de la Liga al menos 72 horas antes de la fecha propuesta para su entrada en vigor y su aprobación queda a discreción de los oficiales de la Liga.

Las solicitudes de sustituciones deben ser presentados a los oficiales de la Liga con la siguiente información: (1) Nombre del equipo; (2) Nombre del entrenador en jefe; (3) Nombre completo del jugador y su posición; (4) Estatus del jugador en la Alineación; (5) Fecha de solicitada de entrada en vigor.

Todas las modificaciones de Alineación serán consideradas efectivas inmediatamente después de su aprobación por los oficiales de la Liga Nacional a menos que se solicite lo contrario.

La Alineación actualizada del Equipo se reflejará en el Registro General de Temporada de la Liga y en la Página Web de la Competición. El registro y la página serán actualizados cuando se autoricen los cambios y sean confirmados por los oficiales de la Liga Nacional. La Alineación desplegada en la Página será considerada la más reciente y los Equipos son responsables de notificar a los oficiales de la Liga si la Alineación desplegada no refleja adecuadamente la Alineación actual.

Los equipos no pueden anunciar cualquier cambio a la Alineación que necesite aprobación de la Liga hasta que sea debidamente aprobado, sin embargo, los anuncios pueden realizarse incluyendo la aclaración de que el cambio está aún sujeto a aprobación de la Organización.

#### **5.4 Permanencia de la Alineación entre Períodos Competitivos y Puntos de Clasificación**

Un Equipo debe mantener en su Alineación al menos 3 de los Jugadores parte de la Alineación Titular que haya obtenido Puntos de Clasificación en el último Período Apertura de la Temporada Competitiva en curso para bonificar a favor los Puntos de Clasificación obtenidos en el Período Apertura de la Temporada actual al total de Puntos de Clasificación con el que se evaluará su elegibilidad del Equipo para ingresar a la Llave Clasificatoria.

#### **5.5 Entrenador en Jefe**

Es requerido que el Entrenador en Jefe esté en cada juego que el Equipo participa. El Entrenador en Jefe sólo puede representar a un equipo. El entrenador en jefe no puede estar asociado a más de una Organización. Si el contrato del Entrenador en Jefe es finalizado, entonces ese entrenador no puede actuar como entrenador para ese mismo equipo por 3 semanas. Si al Entrenador en Jefe se le hace imposible atender un juego, el Administrador del Equipo debe designar un entrenador interino para que esté en el encuentro. El entrenador interino puede ser el Administrador del equipo.

#### **5.6 Sustituciones**

Un equipo puede sustituir jugadores entre partidos. Para que la sustitución entre en efecto el equipo debe notificar a los oficiales de la Liga y la sustitución debe ser aprobada no más de 5 minutos después de la explosión del Nexo en el juego anterior.

En caso de emergencia, se le darán 2 horas de tiempo a un equipo para encontrar a un sustituto de su Alineación para un juego. Si un sustituto no puede ser encontrado, el equipo debe conceder el juego. Los oficiales de la Liga determinarán si un evento dado es una verdadera emergencia.

Las sustituciones de jugadores nunca deben resultar en violaciones a la elegibilidad de las alineaciones de ninguno de los equipos implicados.

## 5.7 Traspasos

El equipo puede hacer traspaso de jugadores de su Alineación a otros equipos. Los traspasos no tienen límite de cantidad, pueden ser asimétricos y puede involucrar efectivo u otras consideraciones como parte del traspaso.

Los traspasos pueden hacerse efectivos tan pronto como ventana de Agencia Libre inicie y debe entrar en vigor a más tardar la fecha de cierre de la Ventana de Agencia Libre.

Las solicitudes de traspasos deben ser entregadas a los oficiales de la Liga Nacional por el equipo con anticipación, por escrito, utilizando el Formulario de Aprobación de Traspasos. Los traspasos deberán ser aprobados por los oficiales de la Liga, por escrito, antes de ser efectivos.

## 5.8 Ventana de Agencia Libre y Agentes Libres

La Liga Tica de Leyendas establece periodos límites de tiempo en los cuales los Agentes Libres pueden ser firmados. Contrataciones de cualquier tipo fuera de las fechas especificadas son estrictamente prohibidas. El periodo de Agencia Libre para la Temporada 2019 dará inicio el 19 de noviembre del 2018.

	Apertura de agencia libre.	Fecha límite de agencia libre.
Período Apertura	Noviembre 19 del 2018 (21:00 GMT-3 / 18:00 GMT-6)	Marzo 4 del 2019 (21:00 GMT-3 / 18:00 GMT-6)
Período Clausura	Abril 22 del 2019 (21:00 GMT-3 / 18:00 GMT-6)	Julio 22 del 2019 (21:00 GMT-3 / 18:00 GMT-6)

Un agente libre es un jugador elegible para participar en la Liga Tica de Leyendas y que tampoco ha firmado un acuerdo válido por escrito con un equipo o ha sido liberado de un equipo o si su contrato ha expirado sin renovación.

La solicitud de contratación de agentes libres debe enviarse a los oficiales de Liga por el equipo por adelantado, por escrito, usando el Formulario de Aprobación de Contratación de Agentes Libres. La solicitud de Contratación de Agentes Libres debe ser aprobada por los oficiales de la Liga, por escrito, antes de ser efectivas.

Una adquisición debe ser declarada a los oficiales de la Liga con al menos 72 horas antes de que el equipo quiera adherir el jugador a su lista de jugadores.

Como una excepción a los términos y restricciones de la Agencia Libre los equipos tienen la potestad de contratar jugadores para sus Alineaciones de Reserva entre la fecha límite del Período Apertura y la apertura de Agencia Libre del Período Clausura. Jugadores que son añadidos a la Alineación del Equipo en este lapso son inelegibles para jugar para el equipo hasta la apertura de la agencia libre del Período Clausura.

## **5.9 Nombres de Invocador**

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.

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. Estas etiquetas deben ser sólo letras mayúsculas o números del 0 al 9.

Todas las etiquetas de equipo, nombres de equipo, y nombres de invocador deben ser aprobados por la Organización por adelantado para ser usados. No se permiten los cambios de nombres con excepción de ciertas circunstancias atenuantes y deben ser aprobados por la Organización antes de ser usados en una partida de la Liga. Cualquier cambio cosmético de los logotipos, los nombres de los equipos, etc., debe hacerse con quince (15) días de anticipación a la primera partida del Período de Competición. La Organización se reserva el derecho de negar el nombre de un Equipos si no cumple con las normas establecidas o no refleja los estándares de profesionalismos impulsados por la Liga, en cuyo caso la LCDE notificará al equipo y se le solicitará cambiarlo.

## **6. Equipamiento de los jugadores**

La Liga Tica de Leyendas (en torneos presenciales) proporcionará equipamiento a los jugadores y solo se les permitirá utilizar el mencionado en esta lista:



1. Pc y Monitor
2. Calienta manos
3. Auriculares y/o audífonos y/o Headsets y/o micrófonos
4. Mesa y silla

También los jugadores pueden solicitar a los oficiales de la Liga (en eventos presenciales) los siguientes equipamientos:

1. Teclado
2. Mouse/Raton
3. Mouse pad/Alfombrilla para ratón

## **6.1 Jugadores u Organizaciones propietarias del equipo**

Se le permite a jugadores y organizaciones traer sus propios equipamientos en las siguientes categorías en torneos presenciales para usarlos en partidas oficiales de Liga:

1. Teclados para PC
2. Ratones para PC/Mouse
3. Mouse pad/Alfombrilla para ratón

En el área de competencias los equipos no tienen permitido utilizar equipamiento que no esté autorizado por la Liga.

Todo el equipamiento que pertenezca a jugadores u organizaciones debe ser presentado a los oficiales de la liga por adelantado para ser aprobado. El equipamiento aprobado permanecerá en el lugar de la competición con los oficiales de la liga. No se permitirá equipamiento no autorizado por los oficiales de la Liga, ni equipamiento que brinde ventajas competitivas o sospechosos y se instará a los jugadores que en su lugar usen el proporcionado por la Liga.

## **6.2 Reemplazo del equipamiento**

Un jugador o un oficial pueden solicitar el cambio de equipamiento en caso de fallas técnicas o ventajas competitivas. Un técnico hará la revisión del equipo y solucionará el problema. Los técnicos de la Liga pueden solicitar el cambio de equipamiento a los oficiales de la Liga. La decisión de cambio queda a discreción de la Liga. Si un jugador desea hacer un cambio a equipación personal, debe presentarlo a los oficiales de la liga para su aprobación. De lo contrario recibirá equipamiento de reemplazo proporcionado por la Liga.

## **6.3 Programas de computadora**

Los jugadores tienen prohibido instalar programas sin autorización de los oficiales de Liga. Si un jugador desea instalar un programa primero debe informar a los oficiales de liga para su aprobación.

- 1. Chat de voz:** Se proporcionará el uso de Discord para la comunicación de los jugadores. No se permite el uso de chat de voz de terceros (Ejemplo, Skype, TeamSpeak)
- 2. Redes sociales:** Se prohíbe el uso en las computadoras de competencias el uso de redes sociales. Esto incluye Facebook, Twitter, Twitch, Instagram, correo electrónico, entre otros.
- 3. Equipamiento no oficial:** Se prohíbe conectar equipamiento no oficial a las computadoras de competición como cargadores de celular, unidades flash u otro tipo de dispositivos no oficiales aprobados por la Liga.

## **6.4 Cuentas de Torneo**

La liga proporcionará cuentas del servidor de torneos a los jugadores en torneos presenciales. Es responsabilidad de los jugadores configurarla de acuerdo con los requerimientos del torneo y ser aprobada por los oficiales de Liga.

## **6.5 Audio**

Los auriculares/Headsets deben colocarse directamente en los oídos de los jugadores y deben permanecer ahí durante toda la partida. No se permite que los jugadores coloquen ningún objeto en los equipamientos aprobados por la Liga incluyendo, sombreros, bufandas u otros artículos de vestimenta entre los auriculares y el oído.

## **6.6 Alteraciones del equipo**

No se permite que los jugadores manipulen el equipamiento de un compañero después de iniciado un combate. Los jugadores que soliciten ayuda con su equipamiento deben hacerlo a los oficiales de Liga.

# **7. Área de competencias**

## **7.1 Acceso al lugar:**

Los equipos tendrán acceso a las áreas de combate y solo los equipos, a menos que un oficial de liga apruebe el ingreso de un tercero. El permiso para ingresar a estas áreas queda a discreción de la Liga.

## **7.2 Área de Enfrentamiento:**

El Área de Enfrentamiento es el lugar donde se encuentran las computadoras utilizadas para los encuentros oficiales de Liga. Durante un encuentro solo se permite que los jugadores titulares estén en el lugar.

- Gerentes generales: Los gerentes generales tiene permitido ingresar al área de combate, pero deben retirarse en la fase de selección/bloqueo y no pueden ingresar hasta concluir el encuentro.
- Dispositivos inalámbricos: Dispositivos inalámbricos como teléfonos, tablets no están permitidos en el área de combate mientras los jugadores están jugando, en la fase de selección/bloqueo y pausas, los dispositivos pueden ser entregados a los miembros de su organización o a los oficiales de Liga. De ser entregados a los oficiales de Liga se les estarán entregando los dispositivos al finalizar los encuentros.
- Restricción de alimentos y bebidas: No se permite el ingreso de alimentos al área de combate y solo se permitirá el ingreso de bebidas en envases con tapa.

## **7.3 Otras áreas**

Estas áreas se ubican en el lugar que son consideradas para el descanso o preparación de los equipos y están separadas del área de combate. El acceso a estas áreas sólo está permitida a miembros del equipo a menos que un oficial de Liga apruebe el ingreso.

# **8. Otras Consideraciones**

## **8.1 Publicaciones y comunicados**

La Liga tiene el derecho de realizar publicaciones, declaraciones y comunicados oficiales en los que enuncie que un Administrador, Propietario o miembro de un Equipo ha sido penalizado.

## **8.2 Finalidad de las decisiones**

Todas las decisiones pertinentes a la interpretación de estas Reglas, elegibilidad de Jugadores, calendarización y operación de la Liga Tica de Leyendas y sanciones por mal comportamiento residen única y exclusivamente en la LCDE, y sus decisiones y directrices son finales y terminales.

## **8.3 Aceptación de las Reglas**

El Equipo acuerda en todo momento durante y hasta el término de la Temporada 2019; (a) someterse a las Reglas de la Liga Tica de Leyendas Temporada 2019 (incluyendo los Índices Locales y Globales de Sanciones de Esports) y el Código del

Invocador de LoL y, garantizar que cada uno de los Miembros del Equipo y su Gerente General se sometan y den cumplimiento a las Reglas; (b) observar y cumplir con todas las instrucciones de la Liga relativas a la conducta de los Miembros de Equipo y su Gerente General y al acceso a, y uso de las instalaciones, el hardware, el software y el equipamiento del torneo; (c) observar y cumplir con todos los requisitos relacionado a la seguridad de todo el hardware y software usado para jugar el juego LoL; y (d) no tomar medidas, y garantizar que ningún Miembro de Equipo y su Gerente General tome medidas que sean inconsistentes con la ley aplicable, las Reglas y/o los estándares de buena conducta, el juego limpio y el espíritu deportivo.

El 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. Por lo anterior, el Equipo acuerda que (a) la Liga podrá modificar las Reglas cada cierto tiempo, y (b) la Liga 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.

#### **8.4 Promoción, relegación y descalificación**

El Equipo reconoce que; (a) los cupos para los equipos en la Liga son concedidos competitivamente y todos los equipos están sujetos a la aceptación de la Liga así como a la promoción, relegación y descalificación por parte de la Liga, según está especificado en estas Reglas; (b) el equipo y sus Miembros de Equipo y Gerentes Generales están sujetos a multas, suspensiones y/o descalificaciones impuestas por la Liga por violación de las Reglas (o, en relación al Gerente General al Contrato de Participación de Equipo), y (c) dichas multas, suspensiones, promociones, relegaciones y/o descalificaciones son razonables y necesarias para mantener la integridad del juego y la competencia.

Salvo excepciones establecidas en el Contrato de Participación de Equipo, el Equipo acepta y hará que los Miembros del Equipo y su Gerente General acepten, no alegar cualquier determinación final hecha por la Liga con respecto a cualquier multa, suspensión, promoción, relegación y/o descalificación. La Liga actuara en buena fe al hacer dichas determinaciones en todo momento.

#### **8.5 Derecho de modificación**

Estas Reglas pueden ser corregidas, expandidas, modificadas o suplementadas por la Organización, con el propósito de garantizar el desarrollo justo e integral de la Liga.

## **9. Formato de Competiciones**

### **9.1 Formato de la Liga Tica de Leyendas**

La Liga Tica de Leyendas está estructurada en 2 Períodos Competitivos por Temporada: Apertura y Clausura. A su vez, los períodos competitivos se dividen en 2 Fases: Temporada Regular y Eliminatorias.

#### **9.1.1 Temporada Regular**

Cada Equipo se enfrentará a cada otro Equipo oponente participante en la Liga 2 veces, en 2 juegos al mejor de 1 por cada Período Competitivo (Formato de Round Robin Doble al Mejor de 1)

Las posiciones en la Tabla de Liga durante la Temporada Regular serán determinadas por la cantidad de encuentros ganados.

La Selección de Lado durante la Temporada Regular estará a cargo de la Organización, que se encargará de que cada equipo se enfrente al menos una vez en cada lado del mapa contra cada equipo oponente.

El calendario completo de Fechas y Encuentros estará disponible en [www.ltcr.com](http://www.ltcr.com) y en el [Calendario General de Competición](#)

#### **9.1.2 Desempate.**

En caso de que varios equipos están empatados en los puestos al finalizar la temporada regular (definido como tener la misma cantidad de puntos y/o victorias), se tomarán en cuenta los registros cabeza a cabeza de los equipos empatados entre sí. Si los equipos siguen teniendo el registro cabeza a cabeza iguales (definido como que cada equipo ganó una partida entre ellos 1-1), entonces el porcentaje de victorias basado en el total de juegos jugados en la temporada regular será usado para el desempate. Si los equipos tienen un porcentaje de victorias totales idénticos, entonces dichos equipos disputaran un juego de desempate para determinar su posición final.

Los juegos de desempate se realizarán después de la última partida de la temporada regular, pero antes del primer día de las eliminatorias. Los equipos competirán hasta que se defina un ganador.

Si tres (3) o más equipos quedan empatados, se considerará el registro cabeza a cabeza de todos los equipos entre todos los equipos involucrados en el desempate. Si un equipo tiene un registro victorioso (definido como haber ganado más del 50% de los encuentros) en contra de todos los demás equipos del desempate, se le otorgará automáticamente la clasificación más alta disponible en el desempate (por lo tanto ganando el desempate), y se declarará un nuevo desempate entre los equipos restantes (con los registros cabeza a cabeza de los equipos restantes),

ejemplo si el equipo A tiene un record de 2-0 contra el equipo B, contra el equipo C tiene uno de 1-1 y el equipo C tiene un record de 1-1 contra el equipo B, entonces el equipo A ganara el desempate con un agregado de 3-1 sobre todos los equipos involucrados en el desempate. Entonces un nuevo desempate se llevará a cabo entre los equipos B y C, el cual será un juego adicional.

Si en el desempate ningún equipo tiene un récord victorioso en contra de los otros equipos, se usará la siguiente fórmula:

- **Empate entre 3:** Se jugará una sola ronda todos contra todos entre los 3 equipos (Bo1). Si esto no resulta en distintos registros (2-0, 1-1 y 0-2), entonces los 3 equipos se organizan al azar en un emparejamiento de eliminación única en el que uno de los equipos tiene el pase a las finales.
- **Empate entre 4:** Se seleccionan los equipos al azar para un emparejamiento "estilo coreano" o "doble", en donde los equipos se enfrentan en combates al mejor de uno (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.
- **Empate entre 5:** Se seleccionarán los equipos al azar para un emparejamiento de eliminación única, en donde hay un play-in (enfrentamiento entre los equipos con clasificación más baja) entre dos equipos para obtener el cuarto puesto para la semifinal. El torneo exigirá un combate por el 3º puesto para determinar la clasificación.
- **Empate entre 6:** Se seleccionarán los equipos al azar para un emparejamiento de eliminación única, en donde dos equipos tienen cupo para las semifinales. El torneo exigirá un combate por el 3º puesto y uno por el 5º puesto para determinar la clasificación.
- **Empate entre 7:** Se seleccionarán los equipos al azar para un emparejamiento de eliminación única, en donde un equipo tiene un cupo para las semifinales. El torneo exigirá un combate por el 3º puesto y un emparejamiento entre los perdedores para determinar la clasificación.
- **Empate entre 8:** Se seleccionarán los equipos al azar para un emparejamiento de eliminación única. El torneo exigirá un combate por el 3º puesto y un emparejamiento entre los perdedores (incluyendo una partida por el 7º puesto) para determinar la clasificación.

La selección de lados para todas las partidas de desempate se determinará al azar por la administración.

#### **9.1.2.1 Desempate para Llave Clasificatoria Nacional**

En caso de haber empates en la cantidad de Puntos de Clasificación obtenidos por los equipos participantes que impidan determinar de manera inmediata cuáles equipos avanzan a la Llave Clasificatoria Nacional, se tomarán en cuenta como criterio de desempate su posición clasificación final durante la Temporada Regular en el Período Clausura.

#### **9.1.3 Eliminatorias**

La fase de Eliminatorias se compone de los Cuartos de Final, las Semifinales, Final y el encuentro por el 3er lugar. Al finalizar la Temporada Regular los seis mejores equipos de cada periodo avanzan a la fase eliminatoria. Los dos mejores clasificados se siembran directamente en las semifinales. Estos equipos se enfrentarán en llave de eliminación sencilla con encuentros jugados al mejor de 5.

Los dos equipos ubicados en las últimas dos posiciones de la Tabla de Liga al concluir la Temporada Regular del Período Clausura deberán jugar en el Torneo de Promoción para conservar su Escaño. El equipo ganador del Periodo de Clausura ingresa automáticamente a la Llave Clasificatoria como primer clasificado.

Durante todos los encuentros de las Eliminatorias, el equipo mejor clasificado tendrá escogencia de lado en los juegos impares y el clasificado inferior en los pares.

Las llaves de las Eliminatorias se acomodarán de acuerdo con los siguientes criterios:

##### **9.1.3.1 Cuartos de Final.**

Los cuartos de final se jugarán a modo de llave de eliminación sencilla, con encuentros al mejor de 5, de acuerdo con los siguientes criterios:

- El sexto clasificado durante la Temporada Regular se enfrentará al tercer clasificado en los Cuartos de Final
- El quinto clasificado durante la Temporada Regular se enfrentará al cuarto clasificado en los Cuartos de Final.

##### **9.1.3.2 Semifinales.**

Las semifinales se jugarán a modo de llave de eliminación sencilla, con encuentros al mejor de 5, de acuerdo con los siguientes criterios:

- El primer clasificado durante la Temporada Regular escogerá su rival para las semifinales de entre los equipos ganadores de las llaves de Cuartos de Final.

- El segundo clasificado durante la Temporada Regular se enfrentará al equipo ganador de las llaves de Cuartos de Final que no fue seleccionado como rival por el primer clasificado durante la Temporada Regular.
- Los ganadores de estas llaves avanzarán a la fase de Finales.
- Los equipos derrotados deberán enfrentarse en el encuentro por el 3er lugar.

### **9.1.3.3 Tercer Lugar.**

Los equipos que no lograron avanzar a las finales a través de la llave de semifinales se enfrentarán en un encuentro definitorio por el tercer lugar en formato al mejor de 5.

### **9.1.3.4 Final.**

Las finales son disputadas en un encuentro al mejor de 5 juegos entre los dos equipos que lograron superar su respectiva semifinal. La final de Liga Tica de Leyendas se jugará de manera presencial en una ubicación y horario a definir por la organización.

El ganador de esta serie será el campeón del Período de Competición Activo de la LTL.

## **9.2 Puntos de Clasificación**

Los Puntos de Clasificación se otorgan a los equipos al finalizar cada Período Competitivo y se distribuyen de acuerdo con el desempeño de los equipos durante el Período. Para conservar los puntos de clasificación entre periodo y periodo los equipos deben conservar al menos 3 jugadores de la alineación original que consiguió los puntos en el periodo anterior (Apartado 5.4 de este reglamento).

Los Puntos de Clasificación se usan como factor determinante de elegibilidad de ingreso y clasificación en la Llave Clasificatoria Nacional. La distribución de Puntos de Clasificación realiza así:

Posición	Período Apertura	Período Clausura
1er Lugar	300 puntos	Clasificado Automáticamente
2do Lugar	200 puntos	300 puntos
3er Lugar	100 puntos	200 puntos



4to Lugar	80 puntos	100 puntos
5to Lugar	60 puntos	80 puntos
6to Lugar	60 puntos	80 puntos

Al finalizar el Período Clausura, el equipo campeón del Período Clausura y los tres equipos con la mayor suma total de Puntos de Clasificación avanzarán a la Llave Clasificatoria Nacional.

#### **9.4 Llave Clasificatoria Nacional**

Después de la finalización exitosa de las Eliminatorias del Período Clausura, se jugará entre el equipo campeón del Período Clausura y los 3 equipos con la mayor cantidad de Puntos de Clasificación acumulados a lo largo de la Temporada, la Llave Clasificatoria Nacional. La Llave Clasificatoria Nacional determinará el equipo que representará a la Liga Nacional de Costa Rica en la siguiente instancia competitiva determinada por Riot Games para enfrentar a los equipos campeones de Ligas Nacionales como fase definitoria de los equipos que podrán disputar su ascenso a Liga Latinoamérica.

Los equipos serán admitidos como elegibles y clasificados en la Llave Clasificatoria Nacional de acuerdo con el total de Puntos de Clasificación obtenidos a lo largo de la presente temporada competitiva de la Liga.

La Llave Clasificatoria Nacional se desarrolla en formato rey de la colina y enfrenta a los equipos clasificados emparejados de acuerdo con los siguientes criterios:

- De entre todos los equipos clasificados a la Llave Clasificatoria Nacional, los dos que obtuvieron la menor cantidad de Puntos de Clasificación se enfrentarán en el primer encuentro.
- El equipo ganador del primer encuentro se enfrentará en el segundo encuentro al equipo clasificado a la Llave Clasificatoria Nacional con la mayor cantidad de Puntos de Clasificación.
- El equipo vencedor en el segundo encuentro se enfrentará al equipo campeón del Período Clausura de la Temporada Competitiva actual por la final de la Llave Clasificatoria Nacional.
  - La final de la Llave Clasificatoria Nacional se jugará de manera presencial en una ubicación y horario a definir por la organización.

Todos los encuentros serán al mejor de 5, el equipo clasificado superior tendrá elección de lado en las partidas impares, y el equipo clasificado inferior en las partidas pares, en todos los encuentros.

## **9.5 Circuito Tico de Leyendas**

El Circuitos Tico de Leyendas es la división competitiva de ascenso de la Liga Tica de Leyendas. Está compuesto por dos Períodos Competitivos, Período Apertura y Período Clausura, y por dos fases: Temporada Regular y Eliminatorias. Cada período se conforma por 8 torneos realizados en ciclos Bisemanales. Al finalizar cada Período Competitivo se seleccionan los ganadores del Circuito de acuerdo con su total de puntos de ascenso acumulado. Esta competencia se juega en la modalidad de "Rondas Suizas" donde todos los equipos se enfrentarán de manera aleatoria contra otro equipo durante la primera ronda. El emparejamiento de equipos durante las siguientes rondas se definirá según los resultados obtenidos durante las anteriores rondas. Ganadores contra ganadores y perdedores contra perdedores, así sucesivamente durante toda la duración de la competición. El número de rondas a jugar durante esta competición dependerá de la cantidad de equipos inscritos en el mismo, variando desde 4 hasta un máximo de 8 rondas.

### **9.5.1. Fechas y horas**

La fecha y hora de los torneos queda definida para los jueves a partir de las 6:30 p.m., el Circuito Tico de Leyendas se jugará bisemanalmente por ende en caso de cancelarse un torneo se estará informando con un plazo máximo de 1 semana, y se estará informando a través de las diferentes plataformas de comunicación de la Liga tica de Leyendas y de manera directa a los capitanes de los equipos. Las fechas en las que se jugará cada uno de los torneos son las siguientes:

- Período Apertura:
  - 7 de febrero
  - 21 de febrero
  - 7 de marzo
  - 21 de marzo
  - 4 de abril
  - 18 de abril
  - 2 de mayo
  - 16 de mayo
- Período Clausura

- 30 de mayo
- 13 de junio
- 27 de junio
- 11 de julio
- 25 de julio
- 8 de agosto
- 22 de agosto

### **9.5.2. Puntos de Ascenso**

Se otorgarán puntos de ascenso a los 8 primeros lugares del torneo. A medida que avance la temporada los torneos van otorgando cada vez más puntos. Los puntos otorgados por torneo están distribuidos de la siguiente forma:

- 1er lugar: número de equipos participantes x 2 + (18 x cantidad de torneos de CTL ejecutados previamente)
- 2do lugar: (puntos del 1er lugar/3) x 2 + (13 x cantidad de torneos de CTL ejecutados previamente)
- 3er lugar: puntos del 2do lugar/2 + (8 x cantidad de torneos de CTL ejecutados previamente)
- 4to lugar: puntos del 3er lugar x 0,8 + (7 x cantidad de torneos de CTL ejecutados previamente)
- 5to lugar: puntos del 3er lugar x 0,6 + (5 x cantidad de torneos de CTL ejecutados previamente)
- 6to lugar: puntos del 3er lugar x 0,6 + (5 cantidad de torneos de CTL ejecutados previamente)
- 7to lugar: puntos del 3er lugar x 0,4 + (4 x cantidad de torneos de CTL ejecutados previamente)
- 8to lugar: puntos del 3er lugar x 0,4 + (4 x cantidad de torneos de CTL ejecutados previamente)

Todos los equipos participantes recibirán 4 puntos por participación en cada torneo del circuito en el que jueguen. Todos los puntajes obtenidos se redondean hacia arriba.

### **9.5.3. Eliminatorias**

La fase de Eliminatorias se compone de los Cuartos de Final y las Semifinales, y se juega después de que han terminado total y exitosamente los Períodos Competitivos de Apertura y Clausura de la Liga Nacional. Al finalizar la temporada regular los 6 equipos con la mayor cantidad de puntos de ascenso acumulados ingresan a las eliminatorias, clasificados de acuerdo con la cantidad de puntos obtenidos. Los dos mejores clasificados se siembran directamente en las semifinales. Estos equipos se enfrentarán en llave de eliminación sencilla con encuentros jugados al mejor de 5.

Durante todos los encuentros de las Eliminatorias, el equipo mejor clasificado tendrá escogencia de lado en los juegos impares y el clasificado inferior en los pares.

Las llaves de las Eliminatorias se acomodarán de acuerdo con los siguientes criterios:

#### ***9.5.3.1 Cuartos de Final.***

Los cuartos de final se jugarán a modo de llave de eliminación sencilla, con encuentros al mejor de 5, de acuerdo con los siguientes criterios:

El sexto clasificado durante la Temporada Regular se enfrentará al tercer clasificado en los Cuartos de Final

El quinto clasificado durante la Temporada Regular se enfrentará al cuarto clasificado en los Cuartos de Final.

#### ***9.5.3.2 Semifinales.***

Las semifinales se jugarán a modo de llave de eliminación sencilla, con encuentros al mejor de 5, de acuerdo con los siguientes criterios:

El primer clasificado durante la Temporada Regular escogerá su rival para las semifinales de entre los equipos ganadores de las llaves de Cuartos de Final.

El segundo clasificado durante la Temporada Regular se enfrentará al equipo ganador de las llaves de Cuartos de Final que no fue seleccionado como rival por el primer clasificado durante la Temporada Regular.

No hay llave final pues los equipos que logren resultar vencedores en su respectiva semifinal ascenderán al Torneo de Promoción.

## **9.6 Torneo de Promoción**

El Torneo de Promoción de la Liga Tica de Leyendas se juega al finalizar los Períodos Competitivos de la Liga y al haber concluido las Eliminatorias del Circuito Tico de Leyendas, y enfrenta a los equipos candidatos a relegación de la LTL contra

los candidatos a promoción del Circuito Tico de Leyendas, en una llave de eliminación doble al mejor de 5.

Los criterios de selección de los equipos participantes en el Torneo de Promoción son los siguientes:

Los equipos candidatos a promoción del Circuito Tico de Leyendas serán los equipos que ocupen las 2 primeras posiciones de la tabla al finalizar completamente las Eliminatorias del CTL.

Los equipos candidatos a relegación de la LTL serán los que ocupen las últimas 2 posiciones de la tabla general al finalizar completamente el Período Clausura.

Las llaves del Torneo de Promoción de la LTL se jugarán a eliminación doble con un formato de encuentro al mejor de 5, empezando con las semifinales de la llave superior. La estructura de las llaves se define de la siguiente forma:

El Equipo clasificado 7mo durante la Temporada Regular del Período Clausura de la LTL escogerá su rival a enfrentar durante la semifinal de la llave superior de entre los equipos clasificados al Torneo de Promoción provenientes del CTL.

El Equipo clasificado 8vo durante la Temporada Regular del Período Clausura de la LTL se enfrentará al equipo proveniente del CTL no escogido como rival por el 7mo clasificado de la LTL.

Después de los emparejamientos iniciales la llave progresa de manera natural acorde al funcionamiento de una estructura de torneo de Eliminación Doble con Encuentros al mejor de 5. Los equipos ganadores de la llave superior y la llave inferior tendrán el derecho al escaño en la LTL y podrán competir como parte de esta en la temporada siguiente, los equipos derrotados perderán su cupo en la LTL.

#### **9.6.1 Ascenso a LLA y Escaño en LTL**

En el caso de que el Equipo ganador de la Llave Clasificatoria Nacional resulte siendo promovido a la Liga Latinoamérica (LLA) como parte del proceso competitivo establecido por Riot Games, el escaño disponible habilitado en LTL por esta promoción será ocupado por el equipo derrotado en la final de la llave inferior del Torneo de Promoción, el cuál será ascendido a formar parte de LTL.

#### **9.7 Desempates**

En caso de haber empates en la cantidad de Puntos de Clasificación obtenidos por los equipos participantes que impidan determinar de manera inmediata cuáles equipos avanzan a la Llave Clasificatoria Nacional, se tomarán en cuenta como criterio de desempate su posición clasificación final durante la Temporada Regular en el Período Clausura.

## 9.8 Selección de Lado

Para el primer juego de un encuentro todos los equipos deben comunicar oficialmente su escogencia de lado al menos dos horas antes del comienzo de la transmisión del día respectivo al encuentro en cuestión. De no anunciarse la selección por parte del equipo se asumirá lado azul por defecto.

Para el resto de los juegos del encuentro los equipos deben notificarle a un Oficial de la Liga su selección de lado a más tardar 5 minutos después de la explosión del Nexa en el juego anterior. Si la decisión de escogencia de lado no se comunica a tiempo, se asumirá lado azul por defecto.

## 10. Premios

Se contará con 15,000 USD (15 mil dólares) en premios para la Liga Tica de Leyendas los cuales se distribuirán de la siguiente manera de acuerdo con el desempeño de los equipos en cada Período Competitivo:

1er Lugar	6.900 USD (46%)
2do Lugar	4,050 USD (27%)
3er Lugar	2,400 USD (16%)
4to Lugar	1,650 USD (11%)

El premio para el Circuito de Invocadores será de 1,000 USD (mil dólares) por periodo. Los premios se distribuyen de acuerdo con el desempeño de los equipos en cada Período Competitivo.

1er Lugar	460 USD (46%)
2do Lugar	270 USD (27%)
3er Lugar	160 USD (16%)
4to Lugar	110 USD (11%)

## **11. Desarrollo de las partidas Fuera del Juego**

### **11.1. Agenda de Partidas en la LTL**

En la Liga Tica de Leyendas, todas las partidas están calendarizadas previamente, las fechas y horas de juego serán registradas en la Agenda de Partidas, la cual será publicada. Es obligación de los equipos verificar y confirmar su disponibilidad para jugar en las fechas especificadas, y anunciar con antelación de al menos una semana de presentarse un conflicto con alguna de las fechas. Las fechas y horas NO se cambiarán a excepción de situaciones extraordinarias sometidas a evaluación por la organización.

### **11.2. Árbitros**

**Funciones:** Los Árbitros son oficiales de la Liga que tienen como responsabilidad ocuparse de cada asunto, pregunta y situación relacionada con el combate que ocurra antes, durante y después del mismo. En sus funciones se incluye, pero no está limitada a:

- Comprobar las alineaciones antes de cada combate.
- Comprobar y verificar los periféricos de los jugadores en las áreas de combate.
- Ordenar pausas y reanudaciones en las áreas de combate.
- Emitir sanciones en caso de violaciones a las reglas durante un combate.
- Confirmar el término de combates y sus resultados

**Comportamiento de los árbitros:** En todo momento el comportamiento de los árbitros debe ser profesional e imparcial. No demostrar ningún tipo de preferencia o prejuicio hacia ningún jugador, equipo, director de equipo, propietario u otro individuo.

**Irrevocabilidad del juicio:** Si un Árbitro hace un juicio incorrecto, dicho juicio puede ser revertido. Los oficiales de Liga y el director de reglamentación y arbitraje pueden evaluar a su consideración la decisión durante o luego del combate para determinar si se cumplió con el procedimiento adecuado para permitir una decisión justa. Si no se siguieron los procedimientos adecuados o no se tomó en cuenta algún factor durante la decisión, los oficiales de Liga y el director de reglamentación y arbitraje se reservan el derecho de invalidar en cualquier situación la de decisión del árbitro. Los oficiales de Liga y el director de reglamentación y arbitraje tendrán siempre la palabra final en todas las decisiones establecidas por la Liga.

**Prohibición de apuestas:** Ningún árbitro puede estar envuelto en algún tipo de apuesta o amaño de encuentros.

### **11.3. Versión de parche en competiciones y torneos.**

En la Temporada 2019 de las competiciones de Liga Tica de Leyendas y Circuito Tico de Leyendas se jugarán con la versión actual disponible. Los cambios a la versión competitiva quedarán a discreción de los oficiales de Liga. En caso de torneos presenciales o del uso del servidor de torneos de Riot queda discreción de los oficiales de Liga que versión se utiliza para determinado encuentro.

Los campeones nuevos o que hayan estado sometidos a cambios importantes llámese "Reworks" estarán restringidos por un periodo de una (1) semana. Los campeones que hayan estado sometidos a revisiones o ajustes estarán sujetos a la consideración de la Liga.

Ejemplos: Campeón X lanzado el 1 de Marzo del 2019 estará disponible para competiciones hasta el 8 de Marzo del 2019.

### **11.4. Comienzo de Partida**

El equipo debe estar disponible por lo menos 15 minutos antes de la hora estipulada para el comienzo del encuentro en la agenda de juegos con al menos 3 de sus integrantes en la sala de "Selección de Lado".

Cada equipo tendrá derecho a un retraso máximo de 10 minutos, en el momento en el que el árbitro designado ingrese a la sala de "Selección de Lado" (el mismo deberá permanecer como espectador), los cuales cuentan en caso de un retraso por parte de algún jugador o bien, por problemas en la Fase de Selección y Bloqueo de campeones. Así se otorgará la victoria del encuentro, o bien informarle al árbitro o representante de la organización en turno. Si pasados 20 minutos de la hora pactada para la partida, el capitán del equipo presente deberá repetir el anterior proceso para poder reclamar la victoria de la segunda partida (en el caso de Eliminatorias).

Está contemplado que: cualquier problema con la configuración será resuelto durante el tiempo de preparación y que el enfrentamiento se realizará en el horario estipulado. Pueden permitirse retrasos debido a problemas durante el tiempo de preparación, solamente si la Organización así lo ve necesario. La Organización se reserva el derecho de aplicar sanciones por atrasos en estas situaciones a su discreción.

Una vez en la sala de "Selección de lado" ambos capitanes dirán cuando su equipo esté listo para empezar. La indicación de comenzar partida será impartida por el árbitro encargado del encuentro, o en su ausencia, cualquier otro representante de la organización presente en el juego. De no haber representantes disponibles de la



organización la partida comenzará cuando ambos capitanes confirmen que su equipo está listo.

### **Configuración de juego:**

- Mapa: Grieta del invocador.
- Tamaño del equipo: 5 integrantes.
- Permitir espectadores: Árbitros, Narradores, Comentaristas y Producción
- Tipo de partida: Torneo de reclutamiento.
- Servidor: LAN

## **11.5. Fase de Bloqueos y Selecciones**

Una vez en el lobby ambos capitanes dirán cuando su equipo esté listo para empezar. La indicación de comenzar partida será impartida por el árbitro encargado del encuentro, o en su ausencia, cualquier otro representante de la organización presente en el juego. De no haber representantes disponibles de la organización la partida comenzará cuando ambos capitanes confirmen que su equipo está listo. El entrenador en jefe podrá comunicarse con el equipo en toda la fase de selección y bloqueo y deberá retirarse del canal asignado al equipo una vez el conteo del temporizador llegue a los 5 segundos de finalizar. En caso de evento presencial deberá retirarse a un área designada.

De presentarse alguna desconexión por parte de algún jugador, los equipos volverán automáticamente a la fase de Selección de Lado.

**Error al seleccionar:** En caso de elegir o bloquear de manera errónea un campeón el equipo que cometió el error deberá notificar del error a un oficial de Liga antes que el otro equipo haya bloqueado su próxima selección. De hacerlo correctamente, se reiniciará el proceso hasta el punto donde ocurrió el error para que el equipo responsable pueda corregirlo. Si el equipo contrario realiza la selección antes de que el equipo que cometió el error notifique a los oficiales de liga, la selección errónea deberá ser considerada como irrevocable.

## **11.6. Tiempo de preparación entre partidas de un encuentro.**

Entre las partidas de un encuentro el capitán puede solicitar un tiempo máximo de 10 minutos de reacomodo, esto incluye una posible sustitución de jugadores titulares por suplentes inscritos. Luego de esto se procederá a la creación de la siguiente partida, la cual dará inicio inmediatamente.

Pasados 15 minutos desde la finalización de la primera partida y 10 minutos después del tiempo de retraso, el equipo que esté completamente preparado para iniciar tiene derecho a reclamar su victoria por defecto. A falta de la disponibilidad

de un árbitro, si algún equipo incumple el horario estipulado, el capitán deberá realizar una captura a la pantalla donde aparezcan los 5 jugadores de su equipo en la sala de "Selección de lado" del juego, además que muestre la hora en pantalla. Así se otorgará la primera victoria del encuentro, o bien informárselo al árbitro o representante de la organización en turno.

## **12. Desarrollo de los Encuentros Dentro del Juego**

### **12.1. Registro de juego**

Un juego se considerará registrado una vez que todos los jugadores estén conectados a la partida y la misma haya avanzado a un punto de interacción significativo entre ambos equipos. Una vez que el juego se considere registrado, los resultados serán considerados oficiales a partir de ese punto. Se considerará como interacción significativa los siguientes casos, incluyen, pero no se limitan a:

- Algún equipo ha obtenido la Primera Sangre (First Blood).
- Ha caído alguna torre del mapa.
- Algún equipo ha conseguido el primer dragón.
- Escurridizos que ha conseguido algún equipo.
- El contador del juego alcanza la marca de los 10 minutos (00:10:00).

### **12.2. Comunicación entre compañeros**

Al iniciar la partida (pantalla de carga), deben encontrarse únicamente los 5 jugadores que están dentro de la partida en la sala de voz de Discord, de incumplirse esta normativa, el equipo en cuestión recibirá una sanción (ver sección Sanciones) así como también en el mismo no puede haber personas que no se encuentren en ese momento en la partida. (Tampoco en tiempo de pausa)

### **12.3. Desconexión accidental.**

Una desconexión accidental sucede cuando un jugador pierde conexión al juego causada por problemas con el cliente de juego, red, o equipo de cómputo, o bien se le imposibilita jugar por algún motivo personal. Se permitirá un máximo de pausa por equipo de 10 minutos por equipo en cada partida. Esto será tomado como máximo para que el jugador se reconecte. En caso de que el problema continúe la partida deberá continuar para no interrumpir el juego ni fechas de la liga o el capitán del equipo con uno o más jugadores desconectados, puede rendirse y ceder la victoria de la partida al equipo contrario. Bajo toda circunstancia, el equipo que realizará la pausa debe avisar al equipo enemigo ANTES de realizar la pausa, así

como el equipo que reanudará la partida debe también avisar y esperar la confirmación del capitán del equipo contrario. En caso de no cumplir lo anteriormente estipulado, el equipo será sancionado ante la situación.

#### **12.4. Pausa dirigida.**

Un árbitro o miembro de la Liga puede ordenar la pausa de un enfrentamiento bajo su propia discreción bajo los 10 minutos restantes, en cualquier momento. En caso de que la organización consuma los 10 minutos de pausa correspondientes y el problema no sea solucionado, el encargado en cuestión puede utilizar el tiempo de pausa que sea necesario. Este mismo será restado a uno de los equipos a discreción del encargado de la organización en turno, o bien, en partes iguales a ambos.

#### **12.5. Comunicación entre equipos.**

El chat puede darse de manera amistosa en el lobby, sin embargo, durante la partida, el chat para todos será utilizado solamente para comunicar errores presentados durante las partidas. En caso de utilizar frases sarcásticas, ofensivas, spam o vocabulario/términos inadecuados, los jugadores involucrados serán sancionados (ver sección Sanciones)

#### **12.6. Reinicio de juego.**

Para cualquier reinicio de una partida, la decisión con respecto a qué condiciones deberán justificar este reinicio de un juego serán propias de la organización. Los ejemplos a continuación citados existen con el único propósito de ser ilustrativos:

**Reinicio de juego antes de ser considerado registrado:** Si un jugador se da cuenta que sus runas, maestrías, o configuración de interfaz no se ha aplicado de manera correcta, deberá pausar el juego. Si la configuración no puede ser correctamente establecida se realizará un reinicio de la partida. Si la organización determina que ciertas dificultades técnicas no permitirían continuar el juego de forma correcta.

**Reinicio de juego después de ser considerado registrado:** Si el juego experimenta un error crítico durante cualquier punto de la partida que altera significativamente al mismo.

- Si la organización determina que existen condiciones externas que podrían afectar el desempeño de la partida

## **13. Conducta y sanciones de los jugadores.**

Las siguientes acciones serán consideradas como actitud antideportiva y serán sujetas a amonestaciones decididas por la organización. Estas aplican tanto dentro como fuera de la competición.

### **13.1. Conducta en la competición.**

#### **13.1.1. Juego desleal**

Las siguientes acciones serán consideradas como juego desleal y estarán sujetas a sanciones a la discreción de la administración.

**Confabulación:** Se define como un acuerdo entre 2 o más jugadores, equipos y/u organizaciones para dejar en desventaja a los contrincantes. La confabulación incluye, pero no está limitada a actos como los siguientes:

- A.** Juego suave se define como cualquier acuerdo entre 2 o más jugadores de no dañar, impedir o jugar de otra manera diferente al estándar de competencia razonable en una partida.
- B.** Acordar de antemano en dividir el dinero del premio o cualquier otra forma de compensación.
- C.** Enviar o recibir señales electrónicas o de otra forma de un aliado hacia/desde un jugador.
- D.** Perder deliberadamente una partida a cambio de compensación, o cualquier otro motivo, o intentar inducir a otro jugador a hacer esto.
- E.** Conspirar para predeterminar las ubicaciones de los jugadores independientes y/o conspirar para arreglar los salarios de los contratos para miembros de equipos y/o potenciales miembros de equipos.

**13.1.2. Integridad competitiva:** Se espera que los equipos jueguen dando lo mejor de sí en todo momento dentro de cualquier partida de la competencia 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 y Bloqueo no serán consideradas al momento de determinar si esta regla fue violada.

**13.1.3. 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.

**13.1.4. 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

**13.1.5. Monitores de los espectadores:** Mirar los monitores de los espectadores o intentar hacerlo en caso de eventos presenciales.

**13.1.6. Suplantación:** Jugar en la cuenta de otro jugador o solicitar, inducir, alentar o solicitarle a alguien mas que jueguen en la cuenta de otro jugador.

**13.1.7. Dispositivo de trampa:** El uso de cualquier dispositivo para hacer trampa o cualquier programa con el mismo propósito.

**13.1.8. Desconexión intencional:** Una desconexión intencional sin una razón adecuada e indicada explícitamente.

**13.1.9. Consideración de la Liga:** Cualquier otro acto, omisión o comportamiento que, a consideración de los oficiales de la Liga, viole las reglas o los estándares de integridad establecidos por la Liga para una experiencia de juego competitiva.

**13.1.10. 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 ofensivo 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 (ejem, chat de twitch, youtube, facebook entro otras).

**13.1.11. Comportamiento antisocial:** 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.

**13.1.12. 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.

**13.1.13 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.

## **13.2. Comportamiento no profesional**

**13.2.1. 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.

**Acoso:** El acoso está prohibido. El acoso se define como los actos sistemáticos, hostiles y repetidos que tiene lugar durante el periodo de tiempo considerable y que se realizan para aislar o excluir a una persona o afecta su dignidad.

**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.

**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.

**Declaraciones sobre la Liga, Riot 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 LoL, tal como lo determine la Liga a su sola y única discreción.

**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.

**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.

**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.

**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.

**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.

**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.

**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.

**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 consultar el estado de un Entrenador o Jugador de otro equipo, los Gerentes Generales 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 decidir firmar un

**“Formulario de Declaración de Disponibilidad de Jugador o Entrenador”** el cuál otorga la posibilidad de que un Jugador o Entrenador pueda hablar libremente con cualquier equipo interesado por un tiempo limitado y no se considerará como un intento de traspasar las normas oficiales de protección contra la Apropiación y manipulación indebida de jugadores.

**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 dueño del equipo.

**No cumplimiento:** Ningún miembro de equipo puede rehusar o fallar en la aplicación de las instrucciones o decisiones de los oficiales de la Liga.

**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.

**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.

**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.

### **13.5. 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.

### **13.6. Sanciones.**

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

- Aviso(s) verbal(es)
- Perdida de la seleccion de lado para partidas actuales o futuras.



- Perdida del bloque para partidas actuales o futuras.
- Multa(s) o renuncia(s) a premios.
- Abandono de partidas.
- Abandono de combates.
- Suspensiones.
- 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 Administrador de Equipo, jugador o equipo por una primera ofensa si la acción de dicho jugador se considera suficientemente ofensiva como para merecer la descalificación de la Liga.

### **13.7. Derecho a 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 Liga Costarricense de Deportes Electrónicos, Riot, LoL o cualquiera de sus sociedades matriz, subsidiarios, afiliados, empleados, agentes o contratistas.

### **13.8. Reglas globales**

Existen reglas globales que afectan a todas las ligas profesionales de League of Legends y estas también son parte íntegra de la presente reglamentación. Todos los participantes de la Liga Tica de Leyendas y el Circuito Tico de Leyendas deben estar al tanto de estas mismas, las cuales las encontrarán en el [Índice de sanciones Globales](#).

### **13.9. Investigaciones**

La organización está en su derecho de exigir pruebas concretas a los jugadores para realizar las investigaciones correspondientes. Esto puede incluir ingreso a medios de comunicación durante partidas, utilizar la herramienta para rastreo de IPs, exigir testimonios y demás asuntos necesarios para determinar una decisión en una investigación. Todas las sanciones estarán disponibles de manera pública en la página web de la Organización ([www.ligaticadeleyendas.com](http://www.ligaticadeleyendas.com)) luego de presentar el comunicado de prensa respectivo.

## 14. Contacto y Soporte.

El primer punto de contacto para los jugadores será la comisión de Player Managers o bien la comisión de Reglamentación y Arbitraje, la cuál puede ser localizada a través de los siguientes mecanismos:

- Grupo privado de Facebook creado por cada categoría de la competición donde se agregan todos los capitanes.
- Grupo privado de WhatsApp creado por categoría de la competición donde se agregan todos los capitanes.
- En el chat grupal de Discord para ese propósito.
- Al correo [info@ltlcr.com](mailto:info@ltlcr.com)

## 15. Glosario

**Árbitros:** Representantes de la comisión de Reglamentación y Arbitraje durante la competencia.

**Player manager:** Entidad defensora del jugador y del reglamento de la organización.

**Bloqueo de Campeón:** Campeón no disponible durante la selección de campeones por elección de alguno de los dos equipos en competición.

**Bo5:** Formato de la temporada de eliminatorias de la competición. Por sus siglas en ingles Best Of Five, se refiere a encuentros a definir al mejor de 5 partidas.

**Bug:** Error proveniente del juego que afecta de alguna forma la jugabilidad y la normalidad de la partida.

**Canal:** División del servidor de Discord, asignada por la federación para un equipo en particular.

**Capitán:** Representante de un equipo.

**Coach:** Personal técnico de un equipo que puede estar presente únicamente durante la fase de Selección y Bloqueos.

**Discord:** Aplicación utilizada por la federación para la comunicación de los equipos durante un encuentro.

**Encuentro:** Se define como el conjunto de partidas que constituyen una fecha competitiva específica (Por ejemplo, el conjunto de partidas en un Mejor de 3) para dos equipos en particular. Ambos equipos iniciarán el encuentro de un lado asignado por la organización durante el primer enfrentamiento, y en la segunda ronda de la liga, el equipo iniciará el encuentro del lado opuesto con respecto a la

partida anterior (Si la primera ronda inició del lado azul, la segunda ronda iniciará del lado rojo del mapa).

**Escuadra:** Termino utilizado para referirse a un equipo.

**Equipo Nuevo:** Equipo que no ha participado en ninguna de las ediciones previas de la Liga Tica de Leyendas o que abandono la competición durante la temporada anterior.

**Equipo Regular:** Equipo que participó en la temporada anterior de la competición y participa en la actual.

**Hack:** Aplicación de un tercero encargado de alterar el cliente a beneficio de un jugador o para entorpecer la jugabilidad de otro.

**MVP:** Por sus siglas en ingles Most Valuable Player. Reconocimiento que otorga la organización al jugador más valioso durante un encuentro, este reconocimiento se otorga por partida, por encuentro y por temporada.

**Partida:** Juego durante una fecha competitiva entre 2 equipos.

**Pausa:** Tiempo en el que la partida se detiene momentáneamente a solicitud de alguno de los equipos o por la organización.

**Pick:** Campeón elegido por alguno de los jugadores de los equipos en competencia para utilizar durante la partida en su composición.

**Remake:** Reinicio de una partida en su totalidad (Esta situación se puede presentar solo por la decisión de un organizador de torneo o árbitro)

**Sala de Selección de Lado:** Sala del cliente de League of Legends donde los equipos deben ordenarse el su respectivo lado.

**Selección de Campeón:** Sala próxima a una vez "Enviada" la partida, donde los jugadores realizan sus respectivas bloqueos y selecciones.

**Sustitución:** Cualquier cambio temporal de jugadores que realice un equipo durante la ejecución de un encuentro.

**Fecha competitiva:** Semana que inicia los lunes de cada semana y termina los domingos de esta, en la que se calendarizan encuentros pertenecientes a la competición. La Liga está compuesta por diferentes fechas competitivas, semifinales y finales de cada división.

**Ciclo competitivo:** Versión de Fecha competitiva para el Circuito Tico de Leyendas. Lapso de competición de dos semanas de duración, habilitado para la realización de un torneo del Circuito Tico de Leyendas. El ciclo comienza el primer

lunes de las dos semanas, y concluye el jueves de la última de las dos semanas con la realización del torneo.

**Llaves:** Conjunto de encuentros por disputar en una fecha competitiva durante la fase de grupos y etapas finales de la liga.

**Deserción:** Abandono total del torneo por parte de un equipo.

**Organización:** Miembros organizadores de la Liga Tica de Leyendas

Franquicia: Franquicia se considera a cualquier Figura jurídica detrás de la administración de un equipo **competitivo**.

Escaño: Derecho de participación de un equipo en las diferentes categorías de la Liga.

**Cambio de alineación:** Se considera un cambio permanente al grupo de jugadores reportados originalmente como miembros del equipo.

**Puntos de ascenso:** Los puntos otorgados a los equipos del Circuito de Invocadores al finalizar dicho torneo.

**Spam:** Conjunto de mensajes con fines comerciales o molestos en cualquier chat.

**Desvincular:** Deshacer la conexión existente entre personas, equipos o instituciones.

**Despectivo:** Transmite una actitud negativa de desprecio o poco respeto.

**Calendarizar:** Fijar anticipadamente las fechas de ciertas actividades a lo largo de un período.

Lobby(sala de selección de equipos): Sala anterior a la fase de bloqueos y selección de campeones al juego donde se encuentran los jugadores y los respectivos miembros de la organización.

**Escrutinio:** Recuento de los votos de una elección.

**Alineación Activa:** La suma de jugadores de un equipo que están compitiendo continuamente en la Liga Nacional.

**Alineación Substituta:** Jugadores dentro de la Alineación Activa de un equipo pero que no forman parte de su Alineación Titular

**Alineación Titular:** Los 5 jugadores que participan en el equipo en un juego de la Liga.

**Sustituto:** Un jugador que está en la Alineación Activa pero no está en la alineación titular.

**Jugador de Reserva:** Un jugador que está en el Roster de Reserva.

**Alineación de Reserva:** Jugadores en el Roster de Reserva son los que están en el proceso de convertirse elegibles para el Alineación Activa pero no lo están aún (ejem; Jugadores menores de 16 años, jugadores baneados, jugadores que han aplicado para una visa, pero no la han recibido aún)