

CIRCUITO TICO



DE LEYENDAS

REGLAMENTO OFICIAL DE LA COMPETICIÓN

CIRCUITO TICO DE LEYENDAS TEMPORADA 2020

V 1.2

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	7
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 Restricción para miembros de Liga	7
3.4 Restricción para jugadores de LTL	7
3.5 Cuenta en el Juego	8
4. Ventana de Agencia Libre y Agentes Libres	8
5. Disposiciones sobre la Alineación	9
5.1 Continuidad de la alineación	9
5.2 Requerimientos de la Alineación	9
5.3 Modificación de la Alineación	9
5.4 Sustituciones	10
5.5 Traspasos	10
5.6 Nombres de Invocador	11
6. Circuito Tico de Leyendas	11
6.1. Fechas y horas	12
6.2. Puntos de Ascenso	12
6.3 Torneo de Promoción	13
7. Desarrollo de las partidas Fuera del Juego	14
7.1. Agenda de Partidas en la CTL	14
7.2. Árbitros	14
7.3. Versión de parche en competiciones y torneos.	15
7.4. Comienzo de Partida	15
7.5. Fase de Bloqueos y Selecciones	16
7.6. Tiempo de preparación entre partidas de un encuentro.	17
8. Desarrollo de los Encuentros Dentro del Juego	17
8.1. Registro de juego	17
8.2. Comunicación entre compañeros	17
8.3. Desconexión accidental.	18
8.4. Pausa dirigida.	18
8.5. Comunicación entre equipos.	18
8.6. Reinicio de juego.	18
9. Conducta y sanciones de los jugadores.	19

9.1. Conducta en la competición.	19
9.1.1. Juego desleal	19
9.1.2. Integridad competitiva	20
9.1.3. Hackeo	20
9.1.4. Aprovechamiento	20
9.1.5. Monitores de los espectadores	20
9.1.6. Suplantación	20
9.1.7. Dispositivo de trampa	20
9.1.8. Desconexión intencional	20
Una desconexión intencional sin una razón adecuada e indicada explícitamente.	20
9.1.9. Consideración de la Liga	21
9.1.10. Obscenidad y discurso discriminatorio	21
9.1.11. Comportamiento antisocial	21
9.1.12. Comportamiento abusivo.	21
9.1.13 Identidad	21
9.2. Comportamiento no profesional	22
10.2.1. Responsabilidad bajo código.	22
9.5. Sometido a penalización.	24
9.6. Sanciones.	24
9.7. Derecho a publicar.	25
9.8. Reglas globales	25
9.9. Investigaciones	25
10. Otras Consideraciones	25
10.1 Publicaciones y comunicados	25
10.2 Restricción de propiedad de equipos	25
10.3 Finalidad de las decisiones	25
10.4 Aceptación de las Reglas	26
11. Contacto y Soporte.	26
12. Glosario	26

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 Circuito Tico de Leyendas. A lo largo del documento se podrán usar otros términos para referirse al Torneo, tales como la Competición, el Torneo, la CTL.

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 del Circuito Tico de Leyendas, 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 10 de Julio de 2020 y el 6 de septiembre de 2020.

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 Circuito Tico 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 CTL, los jugadores deben satisfacer todos los siguientes criterios:

3.1 Edad

Ningún jugador será considerado elegible para participar en la CTL hasta haber cumplido los 15 años. Esto no impide que los equipos firmen e integren jugadores independientes (Agentes Libres) a su Alineación de Reserva, entendiéndose que estos jugadores no podrán participar de ningún partido oficial de Liga hasta haber cumplido al menos los 15 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 Sustituta.

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 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, influncien o controlen el funcionamiento de la competición en cualquier instancia.

A su vez miembros de equipos que participen activamente en la LTL, no pueden participar en la CTL.

3.4 Restricción para jugadores de LTL

Jugadores en la alineación titular o suplente de un equipo perteneciente a la Liga Tica de Leyendas (LTL) no pueden participar bajo ninguna circunstancia en CTL.

Jugadores en la alineación de Reserva de un equipo perteneciente a la Liga Tica de Leyendas (LTL), pueden jugar en el Circuito de Invocadores bajo ciertas condiciones, enunciadas a continuación:

- Para que un jugador en la alineación de reserva de un equipo de LTL pueda ser inscrito en el CTL, antes de que sea elegible para ser inscrito deben pasar al menos 3 semanas exactas empezando desde el día en el que se aprobó su ingreso en la alineación de reserva o se hizo efectiva su separación de la Alineación del Equipo de LTL.
- Cualquier jugador que haya jugado más del 50% de partidas (13 partidas para la temporada 2020) del calendario oficial de LTL como parte de cualquier equipo participante en LTL, no será elegible para ser inscrito en el CTL durante la misma temporada.

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. 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 2019 (21:00 GMT-3 / 18:00 GMT-6)	Agosto 12 del 2020 (21:00 GMT-3 / 18:00 GMT-6)

--	--	--

Un agente libre es un jugador elegible para participar en el Circuito Tico 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. 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. Disposiciones sobre la Alineación

5.1 Continuidad de la alineación

Cada equipo del Circuito Tico de Leyendas debe mantener por lo menos 3 jugadores entre su Alineación Titular y Alineación Sustituta durante todos los 4 torneos del Circuito de lo contrario perderían sus puntos acumulados.

5.2 Requerimientos de la Alineación

El equipo puede mantener un máximo de 8 jugadores en su Alineación. Si un jugador es removido de la Alineación, el jugador también es removido del Equipo, por lo cual se convierte en Agente Libre.

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

5.3 Modificación de la Alineación

Los equipos deben suministrar la información completa de cada jugador de manera escrita, si el Administrador de un Equipo desea modificar la Alineación, debe realizar las solicitudes cumpliendo con las reglas dispuesta en 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.

Para que un Jugador sea removido de la Alineación del Equipo, se debe notificar a los oficiales de Liga por medio del correo ctl_ops@ltlcr.com

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.

Solo se permitiran 5 nuevos ingresos después de haber presentado el roster oficial para cada equipo durante los 4 torneos, si un equipo desea ingresar mas jugadores nuevos a su alineacion serán negados, la excepción de esta regla queda a discreción de los oficiales de Liga.

5.4 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 Nexa en el juego anterior.

Si un sustituto no puede ser encontrado, el equipo debe conceder el juego.

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

5.5 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. Los traspasos deberán ser aprobados por los oficiales de la Liga, por escrito, antes de ser efectivos.

5.6 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. 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. Circuito Tico de Leyendas

El Circuitos Tico de Leyendas es la división competitiva de ascenso de la Liga Tica de Leyendas. Está compuesto por un Período Competitivo, Período Clausura, y por dos fases: Temporada Regular y Eliminatorias. El período se conforma por 4 torneos realizados en ciclos Bisemanales. Al finalizar el 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.

6.1. Fechas y horas

La fecha y hora de los torneos queda definida para los viernes 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 Clausura
 - 10 de Julio
 - 24 de Julio
 - 7 de Agosto
 - 21 de Agosto

6.2. 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: $((\text{número de equipos participantes} \times 2) / 3) \times 2 + (13 \times \text{cantidad de torneos de CTL ejecutados previamente})$
- 3er lugar: $((((\text{número de equipos participantes} \times 2) / 3) \times 2) / 2) + (8 \times \text{cantidad de torneos de CTL ejecutados previamente})$
- 4to lugar: $(((((\text{número de equipos participantes} \times 2) / 3) \times 2) / 2) \times 0,8) + (7 \times \text{cantidad de torneos de CTL ejecutados previamente})$
- 5to lugar: $(((((\text{número de equipos participantes} \times 2) / 3) \times 2) / 2) \times 0,6) + (5 \times \text{cantidad de torneos de CTL ejecutados previamente})$
- 6to lugar: $(((((\text{número de equipos participantes} \times 2) / 3) \times 2) / 2) \times 0,6) + (5 \times \text{cantidad de torneos de CTL ejecutados previamente})$
- 7to lugar: $(((((\text{número de equipos participantes} \times 2) / 3) \times 2) / 2) \times 0,4) + (4 \times \text{cantidad de torneos de CTL ejecutados previamente})$
- 8to lugar: $(((((\text{número de equipos participantes} \times 2) / 3) \times 2) / 2) \times 0,4) + (4 \times \text{cantidad de torneos de CTL ejecutados previamente})$

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.

6.3. 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 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:

6.3.1 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.

6.3.2 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.

6.4 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:

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.

7. Desarrollo de las partidas Fuera del Juego

7.1. Agenda de Partidas en la CTL

En el Circuito Tico de Leyendas, todas las partidas están calendarizadas previamente, las fechas y horas de juego serán registrados en el Battlefy, el cual será publicado. 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.

7.2. 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.

7.3. Versión de parche en competiciones y torneos.

En la Temporada 2020 de la Circuito Tico de Leyendas se jugará 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 2020 estará disponible para competiciones hasta el 8 de Marzo del 2020.

7.4. 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

7.5. 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.

7.6. 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 aparecen 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 informarle al árbitro o representante de la organización en turno.

8. Desarrollo de los Encuentros Dentro del Juego

8.1. 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.
- Escurrizos que ha conseguido algún equipo.
- El contador del juego alcanza la marca de los 10 minutos (00:10:00).

8.2. 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)

8.3. 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.

8.4. 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.

8.5. 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)

8.6. 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

9. 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.

9.1. Conducta en la competición.

9.1.1. 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.

9.1.2. 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.

9.1.3. 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.

9.1.4. 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

9.1.5. Monitores de los espectadores

Mirar los monitores de los espectadores o intentar hacerlo en caso de eventos presenciales.

9.1.6. 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.

9.1.7. Dispositivo de trampa

El uso de cualquier dispositivo para hacer trampa o cualquier programa con el mismo propósito.

9.1.8. Desconexión intencional

Una desconexión intencional sin una razón adecuada e indicada explícitamente.

9.1.9. 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.

9.1.10. 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 entre otras).

9.1.11. 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.

9.1.12. 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.

9.1.13 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.

9.2. Comportamiento no profesional

9.2.1. 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.

9.5. 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.

9.6. 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.

9.7. 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.

9.8. 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](#).

9.9. 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.ltcr.com) luego de presentar el comunicado de prensa respectivo.

10. Otras Consideraciones

10.1 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.

10.2 Restricción de propiedad de equipos:

Una Organización solo puede poseer un equipo participante en Liga Tica de Leyendas.

Un propietario de un equipo participante de Liga Tica de leyendas puede ser propietario a la vez de otro equipo en el Circuito tico de leyendas, sin embargo,

no puede ser propietario de más de un equipo dentro de una misma Liga Nacional. En caso de que un equipo de CTL que a la vez sea propiedad de un equipo participante de Liga Tica de leyendas, clasifique al Torneo de Promoción/Relegación, dicho equipo no será elegible para participar en el Torneo de Promoción/Relegación de Liga Tica de leyendas, debiendo ceder su lugar al equipo mejor clasificado siguiente que no sea propiedad de un equipo de Liga Tica de leyendas. La Liga se reserva el derecho ante cualquier resolución respecto a la propiedad de un equipo.

10.3 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.

10.4 Aceptación de las Reglas

El Equipo acuerda en todo momento durante y hasta el término de la Temporada 2020; (a) someterse a las Reglas del Circuito Tico de Leyendas (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.

11. 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@tlcr.com
- Al correo reglamentacion@tlcr.com
- Al correo ctl_ops@tlcr.com

12. 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 inglés 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: Término 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 abandonó 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 inglés 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 en 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 Sustituta: 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 15 años, jugadores baneados, jugadores que han aplicado para una visa, pero no la han recibido aún).