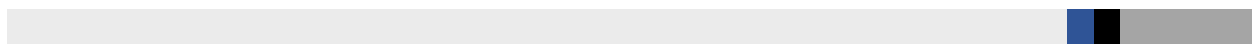




REGLAMENTO OFICIAL  
TEMPORADA  
2017



## Índice

Introducción .....	5
Definición de Términos: .....	5
Fechas Importantes .....	7
Inscripciones y Alineación .....	7
Criterios de elegibilidad de jugadores .....	7
Criterios de elegibilidad de equipo.....	7
Equipos Nuevos .....	8
Equipos Regulares .....	8
Sustituciones .....	8
Cambio de la alineación oficial .....	9
Notas Importantes.....	9
Formato de Competiciones .....	10
Fase clasificatoria .....	10
Número de Equipos Participantes por Categoría.....	11
Formato de la Liga Tica de Leyendas.....	11
Fase de Grupos .....	11
Fase de Eliminatorias.....	12
Finales.....	13
Formato del Circuito de Invocadores .....	13
Fase de Grupos .....	13
Fase de Eliminatorias.....	15
Finales.....	16
Ascenso y Descenso.....	16
Torneo de Promoción de la Liga Tica de Leyendas.....	16
Torneo de Promoción del Circuito de Invocadores.....	17
Desarrollo de los juegos .....	18

Fecha y hora de las partidas:.....	18
Comienzo de Partida .....	19
Tiempo de preparación entre partidas de un encuentro.....	19
Fallas técnicas.....	20
Configuración de juego.....	20
Confirmación .....	20
Fase de bloqueo y selección de lado .....	21
Reglas dentro del juego.....	21
Desconexión accidental.....	21
Caída del servidor .....	21
Registro de juego.....	22
Interrupciones de juego .....	22
Pausa dirigida .....	22
Jugadores.....	22
Continuar el juego .....	23
Comunicación entre equipos durante los encuentros .....	23
Reinicio de juego .....	23
Conducta y sanciones de los jugadores.....	23
Colusión .....	23
Abuso.....	24
Desconexiones intencionales: .....	24
Hacking .....	24
Irrespeto a la organización u otros jugadores.....	24
Suplantación .....	24
Lenguaje vulgar.....	24
Comportamiento disruptivo .....	25
Inferencia con el evento.....	25

Acoso .....	25
Discriminación .....	25
Actividad criminal .....	25
Corrupción .....	25
Abandono de Liga .....	26
Legadas tardías a los encuentros .....	26
Uso de un Canal .....	26
Obstrucción de investigación .....	26
Contacto y Soporte .....	27

## Introducción

Por medio del presente reglamento se intenta 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. Es importante recalcar que este reglamento aplica tanto dentro y fuera de la competencia.

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 competición Liga Nacional de League of Legends se referirá a sí misma en este documento como LTL, Liga Tica de Leyendas, el torneo, la competición o LTL.

### Definición de Términos:

**Fecha competitiva:** Semana que inicia los lunes de cada semana y termina los domingos de cada semana, 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 de Torneos Abiertos de Ascenso. Lapso de competición de dos semanas de duración, habilitado para la realización de un torneo del circuito de torneos abiertos de ascenso. El ciclo comienza el primer lunes de las dos semanas, y concluye el último domingo de las dos semanas con la realización del torneo.

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

**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 un equipo en particular. Un equipo iniciará 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 al encuentro anterior (Si la primera ronda inició azul, la segunda ronda iniciará rojo).

**Encuentro desierto:** Cuando ambas partes no hacen un esfuerzo consiente y comprobable para calendarizar una fecha, en los casos y torneos que aplique o que la calendarización de los encuentros quede a cargo de los capitanes.

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

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

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

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

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

**Bo3 o Bo5:**Por sus siglas en inglés Best of 3 o 5. Fecha competitiva al mejor de 3 partidas o al mejor de 5 partidas

**Fase Clasificatoria:** Fase de la Liga Tica de Leyendas previa a la temporada regular necesaria para ubicar a los equipos nuevos en cualquiera de las categorías de la Liga Nacional.

**Prioridad de selección de lado:** Potestad de elegir de qué lado del mapa se desea jugar en las partidas impares de un encuentro.

**Canal:** Sección mayor en la aplicación “TeamSpeak” constituida por uno o más cuartos/rooms.

**Cuarto/Room:** Subdivisión de un canal en el cual un usuario puede permanecer para comunicarse con otros en un chat de voz.

**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.

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

**Puntos de ascenso:** Los puntos otorgados a los equipos de los torneos abiertos de ascenso al finalizar dicho torneo.

**Puntos de circuito:** Son los puntos que se le asignan a los equipos de la Liga Tica de Leyendas como criterio de selección para la participación en los torneos internacionales a los que la Liga se adscribe.

## Fechas Importantes

**Clasificatorias:** 4 y 5 de Marzo

**Inicio de temporada regular:** 20 de Marzo

**Inicio de eliminatorias:** 5 de junio

**Cierre oficial de temporada:** 16 de Julio.

## Inscripciones y Alineación

### Criterios de elegibilidad de jugadores

Un jugador o equipo que desee competir en cualquiera de las categorías de la Liga Tica de Leyendas, deberá cumplir al menos con los siguientes requisitos:

**Edad:** Ningún jugador será considerado elegible para participar dentro de la liga hasta haber cumplido un mínimo de 14 años a la fecha de inicio de la competición.

**Identificación:** Cada jugador debe portar su identificación personal, ya sea documento de identidad personal o pasaporte al día, al momento de presentarse a competir en una fase presencial de la competición.

**Nacionalidad:** Todos los miembros deben ser costarricense o residir legalmente en Costa Rica y poseer identificación personal al día. Jugadores fuera del territorio nacional podrán competir siempre y cuando sean ciudadanos costarricenses, y se presenten a competir de manera física en las fases de la competición que así lo requieran. Si un jugador no pudiera estar presente el equipo deberá notificar a la Liga en el tiempo establecido por el reglamento o será descalificado de la competición.

**Nivel de cuenta del juego:** Cada jugador inscrito en el equipo deberá poseer una cuenta nivel 30 en el servidor LAN. Esta se utilizará durante todo el proceso de la liga. Además de tener un mínimo de 16 campeones para poder jugar la modalidad Torneo de Reclutamiento (Tournament Draft).

### Criterios de elegibilidad de equipo

Cada equipo estará compuesto por cinco jugadores titulares, con derecho a presentar tres jugadores en suplencia como máximo. Todos los jugadores deben cumplir con los requisitos de elegibilidad de jugadores detallados previamente.

Ningún equipo podrá cambiar su alineación completa sin la debida autorización de los organizadores de la liga.

Ningún jugador podrá pertenecer a dos equipos simultáneamente a nivel nacional.

La Organización publicará la alineación oficial completa de todos los equipos participantes de la liga.

### Equipos Nuevos

Un equipo que no haya participado previamente en una temporada de la Liga Tica de Leyendas tendrá la oportunidad de ingresar participando durante la fase de clasificatorias (ver sección [Fases Clasificatorias](#)).

### Equipos Regulares

En el cambio de temporada, El escaño le pertenece al capitán del equipo en caso de que no haya una figura de propietario. Si el equipo desea seguir compitiendo para ser considerado como equipo regular, el capitán deberá solicitar la re-inscripción y seguir el procedimiento estándar para ese propósito. Un equipo regular no estará obligado a jugar Fase Clasificatoria, tendrá su escaño en la Liga reservado en la categoría en la que haya competido la temporada anterior, o en una categoría superior en caso de haber sido ascendido.

La mitad (+1) de los jugadores pueden apelar la propiedad del escaño siempre y cuando esto sea en contra de la figura de un capitán. Para acogerse a esta medida los jugadores que apelan la propiedad del escaño deben haber jugado en al menos la mitad de los encuentros disputados por el equipo en la temporada anterior. El espacio de franquicia, de existir un dueño, es inapelable e irrefutable.

Los cambios de propiedad de escaño deben ser aprobados por la Comisión de Reglamentación y Arbitraje tras previo escrutinio para validar su legalidad antes de hacerse oficiales.

### Sustituciones

Cada equipo tiene derecho a cambiar jugadores entre titulares y suplentes entre partidas de un mismo encuentro, siempre y cuando estos se encuentren en la alineación oficial publicada por la Organización en las bitácoras del torneo.



Para realizar los cambios de una partida a otra, los capitanes deberán notificarlo al árbitro presente. En caso de ausencia de un árbitro, o en los encuentros del Circuito de Invocadores y Circuito de Torneos AA la sustitución debe notificarse al capitán del equipo oponente.

### Cambio de la alineación oficial

Se pueden realizar 4 cambios de alineación como máximo una vez iniciada la temporada. Los cambios no son transferibles entre equipos. A continuación se detalla el procedimiento para realizar cambios durante la temporada.

Para realizar una sustitución de un jugador se establecen los siguientes requisitos:

- El jugador que ingresa a la escuadra debe cumplir con los [Criterios de elegibilidad de jugadores](#).
- Debe enviarse un correo a la organización (lol@ligaticadeleyendas.com) presentando los siguientes datos:
  - Nombre completo
  - Número de identificación nacional
  - Edad
  - Nacionalidad
  - Nombre de invocador
  - Correo electrónico.
- El cambio debe solicitarse al menos 3 días antes de la fecha del próximo encuentro del equipo, o el jugador no podrá participar hasta la siguiente fecha competitiva.

### Notas Importantes

Si un jugador se desvincula de un equipo que haya estado inscrito en la temporada actual de la liga en cualquier categoría, ese jugador tiene derecho a reingresar a la Liga solamente una vez durante esa temporada, jugando para cualquier equipo, siempre y cuando al momento de realizar el cambio no se haya jugado ya la mitad de las fechas competitivas que componen la temporada regular. La Organización se reserva el derecho de aceptar o no dicho cambio con previo escrutinio del caso.

Separar a un jugador permanentemente del equipo se considera un cambio de alineación pero no cuenta en contra de los 4 cambios máximo permitidos por temporada.

Cualquier cambio no será efectivo hasta que sea aprobado por la Organización tras verificar todos los requisitos para el cambio de jugadores, se haya respondido al capitán el correo de aprobación del

cambio y se haya hecho público el cambio de alineación en las bitácoras de la competición (Esta aprobación puede tardar máximo una semana).

Los cambios de alineación pasada la fase de eliminatorias solo se permitirán a discreción de la comisión de reglamentación y arbitraje.

Todo cambio de nombre de invocador en cualquier torneo auspiciado por la organización debe ser reportado con al menos 24 horas naturales de anticipación antes de realizarse el siguiente encuentro.

## Formato de Competiciones

La Liga Nacional estará dividida en 3 Categorías: Circuito de Torneos Abiertos de Ascenso (Torneos Doble A), Circuito de Invocadores y La Liga Tica De Leyendas. La explicación del funcionamiento del Circuito de Torneos Abiertos de Ascenso y el reglamento que lo rigen será cubierta en otro documento y está fuera del alcance de este reglamento.

### Fase clasificatoria

Se realiza una Fase Clasificatoria en la cual se incluye a todos los equipos nuevos que aspiran participar en la competición nacional, a fin de definir cuáles equipos ingresan a la Liga Tica de Leyendas, Circuito de Invocadores y Circuito de Torneos Abiertos de Ascenso (AA), determinando en cuál categoría quedarán asignados. Los equipos mejor posicionados al finalizar la clasificatoria irán ingresando a cada categoría de la Liga hasta que ya no queden más cupos disponibles, ocupando los espacios libres que queden disponibles después de descontar los espacios reservados por los equipos regulares que han confirmado su participación. Se llenará primero la Liga Tica de Leyendas, seguidamente el Circuito de Invocadores. El Circuito de Torneos Abiertos de Ascenso no se llenará con esta mecánica pues es de inscripción libre y abierta para todos los jugadores y/o equipos que no estén clasificados en otra categoría de la Liga.

Si no hay suficientes equipos inscritos para ejecutar de manera satisfactoria la Fase Clasificatoria, los equipos inscritos serán categorizados de acuerdo a un cálculo del ELO promedio realizado a nivel interno por la organización, de mayor a menor, y llenarán las categorías de competición siguiendo el mismo proceso cuál si esa fuera la posición que hubieran obtenido al realizarse la Fase Clasificatoria.

## Número de Equipos Participantes por Categoría

El número máximo de equipos que se admitirá por categoría de Liga es:

- Liga Tica de Leyendas: 10 Equipos
- Circuito de Invocadores: 10 Equipos
- Circuito Abierto de Torneos Doble A: 16 por ciclo competitivo. Sin restricción para la temporada completa.

## Formato de la Liga Tica de Leyendas

La Liga Tica de Leyendas está dividida en 3 Fases: Fase de Grupos, Eliminatorias y Finales. A continuación se detalla toda la información pertinente a cada una de las fases:

### Fase de Grupos

En la fase de grupos, los equipos inscritos a la LTL serán divididos en 2 grupos, los equipos serán preseleccionados para su distribución en los grupos de acuerdo a los siguientes criterios, en orden:

- Lugar ocupado en la anterior edición de la Liga
- Puntos actuales de circuito
- Puntos históricos de ranking nacional

Si es imposible realizar una distribución satisfactoria con estos criterios, los equipos serán distribuidos en los grupos de manera aleatoria.

Cada grupo jugará en modalidad round robin (todos contra todos) doble (cada equipo enfrenta a cada oponente 2 veces) con encuentros al mejor de 3. Los grupos se juegan de manera simultánea (La fase de grupos concluye la misma fecha competitiva para ambos grupos).

El formato de esta fase estará especificado también en la plataforma de administración de competiciones que decida utilizarse para la realización del torneo (El formato de esta fase del torneo podría cambiar intempestivamente dependiendo de la cantidad de escuadras inscritas y es responsabilidad de los equipos mantenerse informados).

Durante la fase de grupos los equipos jugarán un encuentro de hasta tres partidas (Bo3) por fecha. Estos encuentros únicamente pueden resultar en victoria por parte de uno de los dos equipos disputantes.

En caso de que algún equipo resultara imposibilitado para continuar antes de que el encuentro completo pueda ejecutarse de manera satisfactoria, se otorgará la victoria del encuentro al equipo contrincante.

En caso de deserción de equipos antes de la cuarta fecha, los puntos serán otorgados a todos los equipos participantes de la división. El equipo que deserte de la liga, deberá realizar de nuevo el proceso de inscripción como si fuera un equipo nuevo, en la siguiente temporada.

Después de concluidas todas las partidas de la fase de grupos, los 3 equipos de cada grupo con la mayor cantidad de puntos acumulados avanzarán a la Fase de Eliminatorias.

#### *Modalidad de puntaje*

Cada equipo jugará un encuentro por fecha competitiva en la fase de grupos, otorgando puntos de la siguiente manera:

El equipo que gane un encuentro (2 - 0 ó 2-1) obtendrá 3 puntos.

En caso de que no se haya realizado el encuentro, porque ninguno de los equipos se presentó (0 - 0) ningún equipo se llevará puntos.

#### *Criterios de desempate*

En caso de empate en el puntaje, se tomará en cuenta las siguientes reglas en orden para definir las posiciones en la tabla:

- Mayor cantidad de juegos ganados.
- El ganador del encuentro entre ambos equipos.

Si con todos los puntos anteriores no hay ganador, se procederá a criterios adicionales a discreción de la Liga Tica De Leyendas Como Organización.

#### *Fase de Eliminatorias*

La fase de eliminatorias se compone de los Cuartos de Final, las Semifinales y el encuentro por el 3er lugar.

#### *Cuartos de Final*

Al finalizar la fase de grupos los tres equipos mejor puntuados de cada grupo de cada grupo pasarán a la fase de cuartos de final, estos equipos se enfrentarán en llave de eliminación sencilla con encuentros jugados al mejor de 5. Las llaves se acomodarán de acuerdo a los siguientes criterios:

- Los primeros lugares de cada grupo avanzaran de manera directa al segundo nivel de la llave eliminatoria (quedaran ubicados en las semifinales, esperando rival)
- El segundo lugar del grupo A se enfrentará al tercer lugar del grupo B en los Cuartos de Final
- El segundo lugar del grupo B se enfrentará al tercer lugar del grupo A en los Cuartos de Final.

### *Semifinales*

A partir de Semifinales de La Liga Tica De Leyendas los encuentros se realizaran de manera presencial en una ubicación y horario a definir por la organización. Las semifinales se jugarán a modo de llave de eliminación sencilla, con encuentros al mejor de 5, de acuerdo a los siguientes criterios:

- El primer lugar del grupo A se enfrentará al ganador de la llave de 4tos de Final entre el 2do lugar del grupo B y el 3er lugar del grupo A
- El primer lugar del grupo B se enfrentará al ganador de la llave de 4tos de Final entre el 2do lugar del grupo A y el 3er lugar del grupo B
- Los ganadores de estas llaves avanzarán a la fase de Finales
- Los equipos derrotados deberán enfrentarse en el encuentro por el 3er lugar

### *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. Este será un único encuentro jugado al mejor de 5 de manera presencial, en una ubicación y horario a definir por la organización.

### *Finales*

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

### *Formato del Circuito de Invocadores*

El Circuito de Invocadores está dividido en 3 Fases: Fase de Grupos, Eliminatorias y Finales. A continuación se detalla toda la información pertinente a cada una de las fases:

#### *Fase de Grupos*

En la fase de grupos, los equipos inscritos al Circuito de Invocadores serán divididos en 2 grupos, los equipos serán preseleccionados para su distribución en los grupos de acuerdo a los siguientes criterios, en orden:

- Lugar ocupado en la anterior edición de la Liga
- Puntos actuales de circuito
- Puntos históricos de ranking nacional

Si es imposible realizar una distribución satisfactoria con estos criterios, los equipos serán distribuidos en los grupos de manera aleatoria.

Cada grupo jugará en modalidad round robin (todos contra todos) doble (cada equipo enfrenta a cada oponente 2 veces) con encuentros al mejor de 3. Los grupos se juegan de manera simultánea (La fase de grupos concluye la misma fecha competitiva para ambos grupos).

El formato de esta fase estará especificado también en la plataforma de administración de competiciones que decida utilizarse para la realización del torneo (El formato de esta fase del torneo podría cambiar intempestivamente dependiendo de la cantidad de escuadras inscritas y es responsabilidad de los equipos mantenerse informados).

Durante la fase de grupos los equipos jugarán un encuentro de hasta tres partidas (Bo3) por fecha. Estos encuentros únicamente pueden resultar en victoria por parte de uno de los dos equipos disputantes.

En caso de que algún equipo resultara imposibilitado para continuar antes de que el encuentro completo pueda ejecutarse de manera satisfactoria, se otorgará la victoria del encuentro al equipo contrincante.

En caso de deserción de equipos antes de la cuarta fecha, los puntos de todos los encuentros contra el equipo en cuestión le serán bonificados como victoria a todos los equipos participantes de la categoría en el grupo correspondiente al equipo desertor. El equipo que deserte de la liga, deberá realizar de nuevo el proceso de inscripción como si fuera un equipo nuevo, en la siguiente temporada.

Después de concluidas todas las partidas de la fase de grupos, los 3 equipos de cada grupo con la mayor cantidad de puntos acumulados avanzarán a la Fase de Eliminatorias.

#### *Modalidad de puntaje*

Cada equipo jugará un encuentro por fecha competitiva en la fase de grupos, otorgando puntos de la siguiente manera:

El equipo que gane un encuentro (2 - 0 ó 2-1) obtendrá 3 puntos.

En caso de que no se haya realizado el encuentro, porque ninguno de los equipos se presentó (0 - 0) ningún equipo se llevará puntos.

#### *Criterios de desempate*

En caso de empate en el puntaje, se tomará en cuenta las siguientes reglas en orden para definir las posiciones en la tabla:

- Mayor cantidad de juegos ganados.
- El ganador del encuentro entre ambos equipos.

Si con todos los puntos anteriores no hay ganador, se procederá a criterios adicionales a discreción de la Liga Tica De Leyendas Como Organización.

#### *Fase de Eliminatorias*

La fase de eliminatorias se compone de los Cuartos de Final, las Semifinales y el encuentro por el 3er lugar.

#### *Cuartos de Final*

Al finalizar la fase de grupos los tres equipos mejor puntuados de cada grupo de cada grupo pasarán a la fase de cuartos de final, estos equipos se enfrentarán en llave de eliminación sencilla con encuentros jugados al mejor de 5. Las llaves se acomodarán de acuerdo a los siguientes criterios:

- Los primeros lugares de cada grupo avanzaran de manera directa al segundo nivel de la llave eliminatoria (quedaran ubicados en las semifinales, esperando rival)
- El segundo lugar del grupo A se enfrentará al tercer lugar del grupo B en los Cuartos de Final
- El segundo lugar del grupo B se enfrentará al tercer lugar del grupo A en los Cuartos de Final.

#### *Semifinales*

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

- El primer lugar del grupo A se enfrentará al ganador de la llave de 4tos de Final entre el 2do lugar del grupo B y el 3er lugar del grupo A

- El primer lugar del grupo B se enfrentará al ganador de la llave de 4tos de Final entre el 2do lugar del grupo A y el 3er lugar del grupo B
- Los ganadores de estas llaves avanzarán a la fase de Finales
- Los equipos derrotados deberán enfrentarse en el encuentro por el 3er lugar

#### *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. Este será un único encuentro jugado al mejor de 5.

#### *Finales*

Las finales son disputadas en un encuentro al mejor de 5 juegos entre los dos equipos que lograron superar su respectiva semifinal.

#### *Ascenso y Descenso*

El ascenso y descenso de equipos entre las diferentes categorías de competición de la Liga Nacional de League of Legends se define a través de los Torneos de Promoción.

#### *Torneo de Promoción de la Liga Tica de Leyendas*

El Torneo de Promoción de la Liga Tica de Leyendas se juega al finalizar la temporada competitiva de la Liga, y enfrenta a los equipos candidatos a relegación de la LTL contra los candidatos a promoción del Circuito de Invocadores, en tres series de eliminación simple al mejor de 5.

Los criterios de selección de los equipos participantes son los siguientes:

- Los equipos candidatos a promoción del Circuito de Invocadores serán los equipos que ocupen las 3 primeras posiciones de la tabla al finalizar completamente la temporada competitiva.
- Los equipos candidatos a relegación de la LTL serán los que ocupen las últimas 3 posiciones de la tabla general al finalizar completamente la temporada competitiva.

Los equipos que ocupen el 4to lugar en sus respectivos grupos al finalizar la temporada regular de la LTL, deberán enfrentarse entre ellos en un único encuentro al mejor de 5 para definir cuál de los dos ocupará la 8va posición de la tabla general y será candidato a relegación. El equipo que pierda este encuentro deberá jugar el Torneo de Promoción de la LTL. El resto de los candidatos a relegación serán los equipos que ocuparon la 5ta posición en su grupo respectivo al finalizar la temporada regular, su



posición en la tabla general será determinada por los criterios de desempate empleados en la Fase de Grupos de la LTL.

Las llaves del Torneo de Promoción de la LTL se jugarán a eliminación sencilla con un formato de encuentro al mejor de 5. La estructura de las llaves se define de la siguiente forma:

- El 8vo equipo de la tabla general de la LTL escoge a su rival de entre todos los equipos candidatos a promoción. El ganador de este encuentro jugará en la LTL la siguiente temporada competitiva y el equipo derrotado competirá en el Circuito de Invocadores.
- El 9no equipo de la tabla general de la LTL escoge a su rival de entre los restantes equipos candidatos a promoción. El ganador de este encuentro jugará en la LTL la siguiente temporada competitiva y el equipo derrotado competirá en el Circuito de Invocadores.
- El 9no equipo de la tabla general de la LTL jugará contra el candidato a promoción restante después de que el 8vo y 9no lugar han seleccionado a sus rivales. El ganador de este encuentro jugará en la LTL la siguiente temporada competitiva y el equipo derrotado competirá en el Circuito de Invocadores.

#### Torneo de Promoción del Circuito de Invocadores

El Torneo de Promoción del Circuito de Invocadores se juega al finalizar la temporada competitiva de la Liga Nacional, y enfrenta a los equipos candidatos a relegación del Circuito contra los candidatos a promoción del Circuito de Torneos Doble A, en tres series de eliminación simple al mejor de 5.

Los criterios de selección de los equipos participantes son los siguientes:

- Los equipos candidatos a promoción del Circuito de Torneos Doble A serán los equipos que ocupen las 3 primeras posiciones de la tabla al finalizar completamente la temporada competitiva.
- Los equipos candidatos a relegación del Circuito de Invocadores serán los que ocupen las últimas 3 posiciones de la tabla general al finalizar completamente la temporada competitiva.

Los equipos que ocupen el 4to lugar en sus respectivos grupos al finalizar la temporada regular del Circuito de Invocadores, deberán enfrentarse entre ellos en un único encuentro al mejor de 5 para definir cuál de los dos ocupará la 8va posición de la tabla general y será candidato a relegación. El equipo que pierda este encuentro deberá jugar el Torneo de Promoción del Circuito de Invocadores. El resto de los candidatos a relegación serán los equipos que ocuparon la 5ta posición en su grupo respectivo al finalizar la temporada regular, su posición en la tabla general será determinada por los criterios de desempate empleados en la Fase de Grupos del Circuito de Invocadores.

Las llaves del Torneo de Promoción del Circuito de Invocadores se jugarán a eliminación sencilla con un formato de encuentro al mejor de 5. La estructura de las llaves se define de la siguiente forma:

- El 8vo equipo de la tabla general del Circuito de Invocadores escoge a su rival de entre todos los equipos candidatos a promoción. El ganador de este encuentro jugará en el Circuito de Invocadores la siguiente temporada competitiva y el equipo derrotado competirá en el Circuito de Torneos Doble A.
- El 9no equipo de la tabla general del Circuito de Invocadores escoge a su rival de entre los restantes equipos candidatos a promoción. El ganador de este encuentro jugará en el Circuito de Invocadores la siguiente temporada competitiva y el equipo derrotado competirá en el Circuito de Torneos Doble A.

El 9no equipo de la tabla general de la LTL jugará contra el candidato a promoción restante después de que el 8vo y 9no lugar han seleccionado a sus rivales. El ganador de este encuentro jugará en la LTL la siguiente temporada competitiva y el equipo derrotado competirá en el Circuito de Invocadores.

### Desarrollo de los juegos

#### Fecha y hora de las partidas:

El criterio de selección de fecha y hora de las partidas dependerá de la categoría de competición. La calendarización se realiza de acuerdo a las siguientes normativas:

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

En la Liga Tica de Leyendas, todas las partidas estarán calendarizadas previamente, y las fechas y horas de juego serán registradas en la Agenda de Partidas, la cuál será publicada al finalizar la Fase Clasificatoria. 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 en situaciones extraordinarias sometidas a evaluación con la Comisión de Reglamentación y Arbitraje y la Comisión de Torneos y Competiciones.

#### *Agenda de Partidas en el Circuito de Invocadores*

Los capitanes de cada equipo tendrán la obligación de coordinar entre ellos, con el apoyo de la Comisión de Player Management, el día y la hora del encuentro, a comodidad de sus respectivos

equipos pero cumpliendo con las fechas máximas estipuladas por semana. El encuentro siempre deberá jugarse durante en la Fecha Competitiva en ejecución.

Si ninguno de los equipos hace un esfuerzo consciente y comprobable por agendar el encuentro, este se declarará como encuentro desierto. Si ambos equipos hacen un esfuerzo comprobable por agendar el encuentro pero no llegan a un acuerdo, o sólo un equipo hace el intento de programar el enfrentamiento y no hay respuesta del oponente, se tomará las 7 p.m. del domingo último día de la Fecha Competitiva, como hora por defecto para la ejecución del juego. La hora por defecto es un último recurso para agendar las partidas, y no una herramienta para que los equipos ganen partidas sin competir, cualquier reclamo o disputa suscitada por diferencias entre los equipos al momento de agendar las partidas será minuciosamente revisada por la comisión de Player Managers, que reclutará la ayuda de la Comisión de Reglamentación y Arbitraje de ser necesario. La última palabra sobre si un encuentro se declara desierto, se re agenda o se le otorga la victoria a alguno de los equipos la tendrá la organización.

#### 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.

Cada equipo tendrá derecho a un retraso máximo de 15 minutos después de la hora estipulada para el encuentro. En caso de que algún equipo incumpla el horario estipulado, el capitán deberá realizar una captura a la pantalla (screenshot) donde aparezcan los 5 jugadores de su equipo en el lobby de juego, además que muestre la hora en pantalla. Así se otorgará la primera victoria del encuentro. Si no se muestra la hora en pantalla, el reclamo no será válido y no se otorgarán puntos. En caso de que el retraso sea de 45 minutos después de la hora pactada, el capitán deberá realizar otra captura de pantalla (screenshot) donde aparezcan nuevamente los 5 jugadores de su equipo en el lobby de juego, y de igual forma muestre la hora en pantalla. Así se otorgará la segunda victoria del encuentro. Si no se muestra la hora en pantalla, el reclamo no será válido y no se otorgarán puntos.

#### 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 20 minutos desde la finalización de la primera partida (10 minutos después del tiempo de preparación), el equipo que esté completamente preparado para iniciar, tiene derecho a reclamar su victoria por defecto. El capitán deberá realizar otra captura de pantalla (screenshot) donde aparezcan los 5 jugadores de su equipo en el lobby de juego, además que muestre la hora en pantalla. Así se otorgará la segunda victoria del encuentro.

### Fallas técnicas

Si un jugador encuentra problemas con su configuración durante el tiempo de preparación, deberá alertar al otro equipo inmediatamente. En caso de que algún jugador que participará en ese encuentro esté inhabilitado para jugar el encuentro a la hora pactada, el equipo puede utilizar un suplente inscrito o jugar el encuentro a la hora pactada 4 contra 5.

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 atrasos 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.

### Configuración de juego

- Mapa: Grieta del invocador
- Tamaño del equipo: 5 integrantes
- Permitir espectadores Sólo Lobby
- Tipo de partida: Torneo de reclutamiento
- Servidor: LAN

### Confirmación

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.

### Fase de bloqueo y selección de lado

La selección de lado se llevara a cabo de manera automática por parte de la plataforma especificada por la liga para la administración del torneo.

En Fases Eliminatorias el equipo que haya alcanzado la posición más alta en la Fase de Grupos tendrá derecho a escoger de qué lado jugará en las partidas impares de un encuentro (1, 3 y 5), el equipo oponente escogerá de qué lado jugará en las partidas pares. En Fase de Finales la prioridad de selección de lado se decidirá de manera aleatoria. En Fase de Grupos los equipos se turnarán la prioridad de selección, en la primera fase del round robin los equipos con el mejor posicionamiento inicial de acuerdo al criterio de distribución en los grupos tendrán prioridad de selección, en la segunda vuelta los equipos oponentes tendrán la prioridad de selección en el mismo encuentro.

## Reglas dentro del juego

### Desconexión accidental

Una desconexión accidental sucede cuando un jugador pierde conexión al juego causada por problemas con el cliente de juego, plataforma, red o equipo de cómputo. Se permitirá un máximo de pausa por equipo de 15 minutos por partida. Esto será tomado como máximo para que el jugador se reconecte. En caso de que el problema continúe, queda a criterio del capitán oponente conceder más tiempo de pausa al otro equipo. En caso de que se niegue, la partida se deberá seguir jugando 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.

### Caída del servidor

Se define como caída del servidor cuando todos los jugadores pierden conexión al juego debido a un problema con el servidor o inestabilidad en la conexión a internet en la región.

Si no se han cumplido las condiciones de registro para el juego (ver sección [Registro de Juego](#)) Se reiniciará el encuentro respetando la fase de escogencia y bloqueo de campeones. Además de los hechizos de invocador previamente seleccionados deben ser respetados. Si la partida ya se consideraba juego registrado al momento de la desconexión, deberá reiniciarse por completo, descartando la fase de escogencia y bloqueo de campeones previamente ejecutada.

### 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.
- El contador del juego alcanza la marca de los 10 minutos (00:10:00)

### Interrupciones de juego

Si un jugador se desconecta intencionalmente sin notificar a la organización, no es requerida la interrupción del juego. En caso de existir una pausa o interrupción, los jugadores no deberán abandonar el “Área de juego” a no ser que sea con previa autorización de la organización (Evento Presencial).

### Pausa dirigida

La organización puede ordenar la pausa de un enfrentamiento bajo su propia discreción, en cualquier momento. El tiempo de pausa consumido por una pausa dirigida no contará en contra del tiempo de pausa total permitido para ninguno de los equipos.

### Jugadores

Los jugadores solo podrán pausar la partida por alguno de los eventos descritos a continuación, pero deberán avisar al equipo contrario inmediatamente para identificar la razón. (mediante chat /all) Las razones aceptables incluyen:

- Desconexión accidental
- Problemas técnicos
- Interferencia externa con los jugadores

### Continuar el juego

Un juego pausado no podrá continuar hasta que ambos capitanes de los equipos confirmen que estén listos (mediante chat /all). Todos los jugadores serán notificados y deberán estar listos para reiniciar la partida.

### Comunicación entre equipos durante los encuentros

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) de acuerdo a los criterios estipulados en el reglamento. Para reclamos, el capitán deberá enviar una captura de pantalla (screenshot) al correo [organizacion@ligaticadeleyendas.com](mailto:organizacion@ligaticadeleyendas.com) con la información necesaria para que la organización tome las medidas correctivas aplicables.

### Reinicio de juego

Cualquier otra situación que pueda forzar un reinicio total o parcial de la partida quedará a criterio de la Organización. La decisión con respecto a qué condiciones deberán justificar el reinicio de un juego recae también en la Organización.

### 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

#### Colusión

Será considerado colusión cualquier arreglo establecido entre dos (2) o más jugadores y/o asociados para poner en desventaja a un equipo rival. Los actos de colusión incluyen pero no se limitan a:

- Previo a un enfrentamiento, cualquier arreglo entre jugadores de equipos rivales con respecto a no dañarse, o disminuir la interacción natural, resultando en un juego pobre.
- Arreglar un juego con tal de repartir el premio entre 2 equipos.
- Otorgar la victoria al equipo rival de forma intencional, o, por cualquier medio, tratar de forzar a algún jugador a otorgar la victoria.

### Abuso

Se considerará abuso cuando se explote algún error del juego de forma que otorgue una ventaja injusta.

### Desconexiones intencionales:

Cualquier desconexión sin justificación válida en eventos presenciales (“rage quit”).

### Hacking

Se considerará hacking a cualquier modificación del cliente de juego de League of Legends realizado por cualquier jugador, equipo o persona actuando en nombre de algún jugador o equipo.

### Irrespeto a la organización u otros jugadores

Cualquier acto de irrespeto hacia cualquier persona involucrada en la Liga.

### Suplantación

Se considerará suplantación al hecho de jugar en la cuenta de otro jugador, o solicitar a otro jugador hacer lo mismo. En este caso ambos jugadores se verán sancionados por la organización. Además, el equipo quedará descalificado una vez confirmado por medio de la herramienta de rastreo de IPs. Suplantación de identidad puede incluso resultar en ban permanente por parte de Riot Games en todas las cuentas involucradas.

### Lenguaje vulgar

Ningún jugador podrá usar lenguaje ofensivo y/o vulgar, obsceno, insultante, amenazante o difamatorio con tal de promover odio o discriminación, en cualquier momento. Ningún jugador deberá usar las facilidades o equipo provisto por la organización o sus colaboradores para transmitir, diseminar o hacer disponible cualquier tipo de comunicación prohibida.



### Comportamiento disruptivo

Ningún jugador deberá actuar o realizar cualquier gesto que incite a otro jugador o persona a hacer lo mismo, ya sea en mofa, burla o insulto.

### Inferencia con el evento

Ningún jugador deberá tocar o interferir con el equipo de producción. Los jugadores no deberán pararse en las sillas, mesas o cualquier otro elemento de producción dentro del evento. Los jugadores deberán obedecer a la organización y sus asociados.

### Acoso

Cualquier tipo de acoso está prohibido, tanto para los jugadores como los organizadores. Acoso se define como la agresión hostil, sistemática y repetida, con la intención de excluir o afectar la dignidad de una persona.

### Discriminación

Ningún jugador deberá ofender la dignidad o integridad de un país, persona o grupo de personas a través de palabras y/o acciones discriminatorias o despectivas hacia su raza, color de piel, grupo étnico, nacionalidad, sexo, religión, opinión política, estado financiero u orientación sexual.

### Actividad criminal

Ningún jugador deberá verse involucrado en cualquier tipo de actividad que está prohibida por las leyes constitucionales.

### Corrupción

Ningún jugador deberá ofrecer, aceptar, conspirar o intentar influenciar el resultado de un enfrentamiento.

### Abandono de Liga

Un equipo que no juegue 3 fechas seguidas o 4 fechas en total durante la temporada, será expulsado de la Liga sin derecho a reclamos. También contará como abandono de Liga no presentarse a un encuentro de Fase Eliminatoria o Finales. Además para reingreso, será tomado como un equipo nuevo.

### Legadas tardías a los encuentros

Si un equipo no está preparado con antelación antes de que comience su encuentro al menos 15 min antes se expone a una sanción a determinar por la organización basado en si existe reincidencia.

### Uso de un Canal

Los equipos deben estar conectado a un canal común de comunicación ( team speak, skype etc) Dicho canal se les he proporcionado por la organización donde los árbitros de los encuentros tienen acceso, de utilizarse otro canal y no permitir la entrada al cuerpo de arbitraje se exponen a sanciones.

### Obstrucción de investigación

Si un jugador de cualquiera de nuestros torneos hace esfuerzos por obstruir una investigación de la organización o se comprueba que tenía las pruebas y no decidió compartirlas se expondrá a sanciones.

### Notas

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 que la comisión de reglamentación y arbitraje haga el comunicado de prensa respectivo.

## Contacto y Soporte

El primer punto de contacto para los jugadores será la comisión de Player Managers, 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 torneo creado dentro del cliente del juego para ese propósito
- Al correo [lol@ligaticadeleyendas.com](mailto:lol@ligaticadeleyendas.com)
- Al correo [playermanage@ligaticadeleyendas.com](mailto:playermanage@ligaticadeleyendas.com)