

Reglamento Oficial



COPA LOF

**Primera Temporada Liga Tica de
Legendas**

2017

Contenidos

1. Introducción
 - 1.1 Términos y Definiciones importantes
 - 1.2 Fechas Importantes
2. Formato y funcionamiento
 - 2.1 Divisiones y sus características
 - 2.2 Fase de Grupos
 - 2.3 Puntaje
 - 2.3.1 Reglas para el desempate
 - 2.4 Fase de Llaves
3. Inscripciones
 - 3.1 Requisitos de Inscripción
 - 3.2 Proceso de inscripción
 - 3.3 Monto de Inscripción
4. Requisitos de la alineación oficial
 - 4.1 Requisitos de los jugadores titulares
 - 4.2 Requisitos de los capitanes y miembros administrativos
5. Equipos
 - 5.1 Alineación oficial
 - 5.2 Suplentes oficiales
 - 5.3 Cambio en la alineación oficial
6. Partidas
 - 6.1 Horario de las partidas
 - 6.2 Tiempo de preparación
 - 6.3 Retrasos Técnicos
 - 6.4 Configuración de la Sala
 - 6.5 Primera elección y lado
 - 6.6 Reporte de partidas
7. Reglamento Dentro de la Partida
 - 7.1 Validación de enfrentamiento
 - 7.2 Pausas
 - 7.2.1 Pausas Equipos
 - 7.2.2 Pausas Administración
 - 7.3 Uso del Chat global
 - 7.4 Victoria concedida
8. Comportamiento dentro de la partida
 - 8.1 Cuadro de faltas
 - 8.2 Reclamos
9. Premiación
 - 9.1 Premios Individuales
 - 9.2 Premios mejor predicción
10. Papel de los organizadores en el reglamento.

1. Introducción

En este documento se explica el funcionamiento general, reglas, formato, y otras características del torneo de DotA 2 de la Liga Tica de Leyendas organizado por Legion Of The Fallen. Siendo así no sólo un recurso para que cualquier persona con una duda sobre el torneo consulte, si no también una guía del comportamiento durante el desarrollo del mismo

1.1 Términos y definiciones Importantes

Término	Definición
Alineación oficial	Son los jugadores titulares que conforman un equipo junto con los <u>suplentes</u> que pueden ser de ninguno a tres.
Bad Manner	Se considera bad manner cualquier comentario ofensivo, racista, provocativos. Sexista que ataque o incomode a cualquier otro jugador dentro o fuera del juego Frases como “ez”, “ez mid”, “close game”, “ez game”, “feeder”, “viva peru”, “pls end”, “report”, “come mid no def”, entre otras se consideran bad manner.
Bo3, Bo5	Mejor de 3 o 5 Enfrentamientos respectivamente
Confabulación	Cualquier pacto entre dos o más jugadores para poner en desventaja a algún equipo
Confirmación de un encuentro	Es cuando ambos capitanes en la sala dicen que están listos por medio del chat de la sala
Deserción	Abandono del torneo por parte de un equipo
Jugador Titular	Son los 5 jugadores que son parte de la alineación oficial que se asume al inicio de todas las partidas que van a participar en la misma
Miembro administrativo	Miembros de un equipo que no participen en las partidas (administradores, entrenadores, , analistas y similares)
MMR	(Match Making Rating) Puntaje otorgado por el juego al jugar partidas competitivas
MMR Promedio	Suma del MMR de la alineación oficial, dividida entre la cantidad de miembros
Partida	Compuesta por dos enfrentamientos entre los mismos dos equipos, donde un equipo juega primero como radiant y luego como Dire
Semana de Enfrentamiento*	Es la semana (de Lunes a Domingo) posterior al <u>planeamiento de partidas</u> en la cual se desarrollan las mismas
Streamview	Ver el stream para obtener información adicional (posicionamiento de wards por ejemplo)
Suplente	Son los jugadores que son parte de la alineación oficial que sirven para sustituir a cualquiera de los <u>jugadores titulares</u>
Tiempo de preparación	10 minutos antes de que empiece cada <u>partida</u> para hacer los preparativos (cambio de jugadores, ir al baño, tomar agua)
Validación de un enfrentamiento	Antes de la validación de un enfrentamiento si hay algún problema la <u>partida</u> podrá ser re-creada

- Para una explicación más a fondo y más información al respecto referirse a [la sección 6.1](#) “Horario de las partidas”

1.2 Fechas Importantes

Inscripciones	julio 31 - agosto 27
Registro	agosto 28 - septiembre 1
Fase de grupos	septiembre 2 - octubre 8
Elminatorias	octubre 14 - octubre 29
Final	noviembre 5

2. Formato y funcionamiento

El torneo se desarrolla en 3 etapas:

- Fase Incripciones
- Fase de Grupos
- Fase de eliminación

Además todo el torneo se Gestionará por medio de Battlefy (<https://battlefy.com/costa-rica-unorthodox-gaming-20/torneo-dota-2-1tl/5977a6272779ec0338564cao/info?infoTab=details>)

2.1 Divisiones y sus características

Para esta temporada, existirá una división única

2.2 Fase de Grupos

Para la Fase de grupos cada equipo jugará una partida contra cada uno de sus contrincantes, según el resultado se le otorgarán puntos para ver si este equipo clasifica a la fase de llaves

El Tamaño y la cantidad de grupos dependerá de la cantidad de equipos inscritos (así como en ciertos casos la cantidad de partidas que se jugarán)

2.3 Puntaje

El puntaje durante la fase de grupos será de la siguiente manera:

Situación	Puntaje Equipo 1	Puntaje Equipo 2
-----------	------------------	------------------

Equipo 1 Gana 2-0	3	0
Empate	1	1
No se presenta Equipo 1	-1	3
No se presenta ningún equipo	-1	-1

En caso de deserción antes de la tercera semana de enfrentamiento, se le dará un resultado de 0-2 a todas las partidas de este equipo.

2.3.1 Reglas para el desempate

En caso de empate al final de la fase de grupos se tomarán los siguientes criterios en orden:

1. Mayor cantidad de enfrentamientos ganados
2. Mayor cantidad de partidas empatadas
3. Ganador del encuentro entre ambos equipos

SI aún así no hay un desempate, se jugará una serie Bo3 para determinar al ganador (o más en caso de un triple empate o similar)

2.4 Fase de llaves

Los primeros cuatro lugares de los grupos (esto puede variar según la cantidad de participantes) clasificarán a la siguiente fase del torneo de la siguiente manera:

A ▼	PRIMER LUGAR GRUPO A	0	}
	CUARTO LUGAR GRUPO A	0	
B ▼	SEGUNDO LUGAR GRUPO A	0	
	TERCER LUGAR GRUPO A	0	
C ▼	PRIMER LUGAR GRUPO B	0	}
	CUARTO LUGAR GRUPO B	0	
D ▼	SEGUNDO LUGAR GRUPO B	0	
	TERCER LUGAR GRUPO B	0	

3. Inscripciones

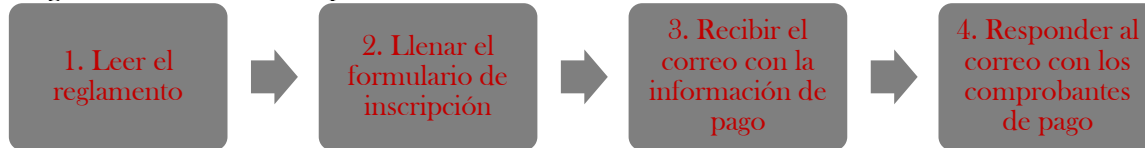
En esta sección se encuentra todo lo referente al proceso de inscripción

3.1 Requisitos de inscripción

- Todos los miembros deben vivir en Costa Rica
- Todos los miembros deben tener MMR (haber jugado los 10 juegos de clasificación)
- Todos los miembros deben ser mayores de 15 años y tener un documento de identificación válido (cédula, cédula de menor de edad)

3.2 Proceso de Inscripción

Diagrama Proceso de inscripción



3.3 Monto de inscripciones

División A	20 000 Colones
------------	----------------

4. Requisitos de la alineación oficial

4.1 Requisitos de los jugadores titulares*

- Ser mayores de 15 años (cumplidos)
- Debe residir en Costa Rica
- Debe poseer MMR
- No puede ser parte de ningún otro equipo registrado

*Los Suplentes deben cumplir los mismos requisitos que los jugadores titulares

4.2 Requisitos de los capitanes y miembros administrativos

Los capitanes de los equipos deben de cumplir los requisitos como jugadores titulares, además de esto:

- Los capitanes son los intermediarios entre la organización y los jugadores y miembros administrativos por lo tanto debe informar sobre los comunicados a sus compañeros , e

Informar a la organización sobre acontecimientos importantes en su equipo (Disband, cambios en el roster, deserción, ausencia de alguna partida, dudas entre otros)

- Los miembros administrativos no estarán en la alineación oficial ni en el grupo de los capitanes.

5. Equipos

Los equipos deben de tener un mínimo de 5 jugadores y un máximo de 8 (5 jugadores titulares y 3 suplentes)

5.1 Alineación oficial

La alineación oficial está conformada por los jugadores titulares junto con los suplentes que pueden ser de ninguno a tres.

Un jugador sólo puede estar en un mismo equipo.

5.2 Suplentes oficiales

Los suplentes son jugadores que pueden intercambiar con los jugadores titulares durante la semana de enfrentamiento sin restricciones, son intercambiables durante las partidas y a lo largo del torneo.

Los suplentes pueden cambiarse durante el tiempo de preparación de las partidas, pero no pueden cambiarse durante el enfrentamiento. En caso de ser necesario que un nuevo jugador entre a la partida, el capitán de dicho equipo puede decidir entre continuar la partida con 4 jugadores o rendirse.

Cuando un suplente va a entrar se le debe informar al capitán enemigo antes de que empiece la partida

Un suplente sólo puede ser parte de un equipo.

5.3 Cambio en la alineación oficial

Para realizar un cambio en la alineación oficial se debe tomar en cuenta:

- Para realizar un cambio en la alineación oficial (sin importar si es jugador oficial o un suplente) se debe realizar un pago.
- Los jugadores no son transferibles entre equipos.
- El nuevo jugador deberá cumplir los requisitos expuestos en la sección 4.1 y la sección 2.1 según la división a la que va a ingresar.
- El límite de cambios por temporada es de 2 jugadores.
- Cualquier cambio no será efectivo durante la semana de enfrentamiento en la cual se solicitó, sino hasta que sea aprobado y se vea reflejado en la lista oficial de jugadores.
- No se permiten cambios durante las semifinales y finales. Sólo en casos extraordinarios que la organización considere.

El proceso para realizar un cambio es el siguiente:

- Llenar el formulario de cambio de jugador (LINKDELFORMULARIO)
- Esperar el correo de confirmación

Monto a cancelar por el cambio de un jugador de División A	4000 colones
------------------------------------------------------------	--------------

6. Partidas

6.1 Horario de las partidas

- Los capitanes de los equipos deben estar disponibles 15 minutos antes de la hora establecida.
- diez minutos después de la hora establecida se impondrá un castigo de ---70 segundos de tiempo extra al equipo infractor
- Quince minutos después de la hora establecida el capitán presente tomará una captura de pantalla donde se vea la hora para otorgarle una victoria
- veinte minutos después de la hora establecida se deberá tomar otra captura donde se muestre la hora para otorgarle la segunda victoria al equipo

Si no se muestra la hora en pantalla el reclamo será inválido.

6.2 Tiempo de preparación

Al acabar el primer encuentro de una [partida](#) el capitán de un equipo puede solicitar hasta 10 minutos para prepararse

- En este tiempo puede hacer todos los cambios que se requieran entre la [alineación oficial](#)
- diez minutos después de la hora establecida (en otras palabras 20 minutos después de concluir el primer encuentro) el Capitán del equipo que está preparado deberá tomar una captura de pantalla donde se vea la hora, y con esto otorgarle la segunda victoria de la [partida](#) a su equipo.

6.3 Retrasos técnicos

- Si un jugador presenta problemas durante el [tiempo de preparación](#), deberá alertar al otro equipo inmediatamente.
- En caso de no lograr resolver los problemas técnicos durante el [tiempo de preparación](#) el equipo puede utilizar a cualquier otro jugador de la [alineación oficial](#) o jugar 4 contra 5

6.4 Configuración de la sala

- Modo de Juego: Modo Capitán
- Password: Establecido en el horario
- Localización del servidor: E.E.U.U Este
- Equipo inicial: Random (para el segundo enfrentamiento se cambia)
- Penalizaciones: Impuestas por el referee según correspondan
- Tipo de serie*:
 - Fase de Grupos:N/a
 - Fase de llaves [Bo3](#)
 - Final [Bo5](#)
- Habilitar trampas: desmarcado
- Llenar espacios vacíos con BOTs: desmarcado
- Chat Global: desmarcado
- Dificultad de los BOTs: N/A (cualquiera)
- Versión: Torneo
- Espectadores: permitidos
- Retraso de DotA TV: 2 minutos

*La final podría cambiar a [Bo3](#) según la administración lo considere conveniente

6.5 Primera elección y elección de lado

- La primera elección será otorgada al azar para el primer encuentro, para el segundo encuentro empezará el equipo que selecciono de segundo.
- El lado será especificado en el horario

6.6 Reporte de Partidas

Al finalizar una partida el capitán deberá reportar el resultado de la partida en Battlefy (Requiere Capturas de pantalla)

7. Reglamento dentro de la partida

7.1 Validación de un enfrentamiento

Un enfrentamiento puede re-crearse si ocurre algún problema antes de la validación del mismo y la administración lo considera pertinente. Una vez que la [partida](#) quede validada el resultado de esta será el resultado final (A menos que la administración considere prudente un cambio, como en el caso de la detección de algún Hack por ejemplo).

Para que una [partida](#) quede validada se debe dar alguno de los siguientes casos:

- Se dio la primera sangre.
- Algún equipo consiguió ambas runas de recompensa iniciales.
- Cayó alguna torre del mapa.
- Algún equipo logra derrotar a Roshan

- Se llega a los 10 minutos de juego (a partir de la aparición de los creeps)
- Cualquier otro caso que la organización considere pertinente

7.2 Pausas

- Se tiene un límite de 3 minutos de pausa por equipo
- Después de estos 3 minutos está a discreción del capitán enemigo esperar más tiempo

Para continuar una partida en pausa ambos capitanes deberán confirmar mediante el chat global que todos sus jugadores están listos.

7.2.1 Pausas equipos

Las únicas razones por las cuales un equipo podrá pausar avisando por medio del chat global la razón son:

- Desconexión accidental
- Problemas técnicos

Cualquier otra situación pedir pausa al capitán enemigo explicando la situación y él tomará la decisión de la pausa.

7.2.2 Pausas Organización

- La organización puede pausar una partida en cualquier momento sin necesidad de explicarse.
- Las pausas de la organización pueden durar indefinidamente.

Si se está en desacuerdo con alguna pausa de un administrador, escribir un correo a la dirección legionofthefallencr@gmail.com con el siguiente asunto:

- “Nombre del equipo” Reporte de pausa División “A/B”
Ej. Legion of the Fallen Reporte pausa división A

Este correo deberá contener:

- Fecha y hora de la partida
- Equipos de la partida
- Nombre del referee
- Tiempo de la pausa
- Pruebas (replay, captura de pantalla, ect)

7.3 Uso del Chat Global

Se puede usar el chat de la sala para conversar, pero una vez iniciado el juego el chat global se reserva para comunicar pausas, o alguna otra información relevante.

Cualquier otro uso del chat está sancionado y se puede ver en la sección 8.2

Si se tiene algún reclamo con respecto a una sanción revisar la sección 8.3

7.4 Victorias concedidas

Si por alguna razón se debe reiniciar una partida, la organización puede en vez de esto concederle la victoria a un equipo, los criterios a utilizar serían:

- Han pasado al menos 20:00 minutos
- +12 500 diferencia de oro
- +12 500 diferencia de exp
- +2/3 de barracas destruidas

Si no se puede llegar a una decisión concluyente se repetirá el enfrentamiento.

8. Comportamiento dentro de la partida

Para manejar el comportamiento durante la partida se utilizará un sistema de Advertencias y suspensiones.

8.1 Cuadros de Faltas

Falta	Cantidad de Advertencias	Suspensión	Duración de la suspensión	OTRO
Abuso de algún error del juego de forma intencional	0	Si	2 Fechas	
Acumular 3 advertencias*	0	Sí	2 Fechas	-30 segundos de tiempo (70 si son dos jugadores 110 si son 3 o más)**
<u>Confabulación</u> *	0	Sí	Indefinidamente	
Desconexión Intencional (Rage Quit)*	2	No	N/A	
Equipo completo no juega 3 <u>partidas</u> seguidas	0	NO	N/A	Descalificación
La cuenta de Steam no es la misma a la inscrita o juega para más de 1 equipo*	0	Sí	1 Copa	

Mal uso de la pausa	2	NO	N/A	-30 segundos de tiempo en el siguiente enfrentamiento
Ofrecer, aceptar, o intentar influenciar el resultado de algún enfrentamiento	0	Sí	Indefinidamente	
Se Juega con otro nombre de usuario al especificado durante la inscripción	2	No	N/A	-30 segundos de tiempo
Usar comentarios ofensivos o de bad manner	*1-2	DG***	entre 1 fecha a 1 Copa	
Uso de Hacks, Streamview , o cualquier otro programa o acción que de una ventaja injusta durante el torneo	0	Sí	Entre 1 y 3 fechas	

* Estas faltas pueden ser individuales

** Si las advertencias las acumula un equipo serán -70 segundos de castigo

*** Depende del grado

8.2 Reclamos

Si se quiere hacer cualquier reclamo se debe enviar un correo a legionofthefallencr@gmail.com con el siguiente formato:

- Asunto: “Nombre del equipo” “Asunto del reclamo” División “A/B”
 - Ej. Legion Of The Fallen Advertencias innecesarias División A
 - Ej2. Legion Of The Fallen PProblema con un referee División A
 - Ej3 Legion Of The Fallen Enemigo Hackeando División A
- Nombre de usuario de las personas involucradas (o nombre de los equipos en su debido caso)
- Pruebas si son necesarias
- Fecha y hora de la partida (o la situación)
- Descripción del problema

Si no se sigue este formato su solicitud será ignorada

9. Premiación

Primer lugar:

- Viaje A china para participar en la World Cyber Arena
- Clasificación en la Ultimate Latin League

- Porcentaje de lo recaudado

Segundo Lugar:

- Clasificación en la Ultimate Latin League
- Porcentaje de lo recaudado

Tercer Lugar:

- Porcentaje de lo recaudado

9.1 Premio Mejor Predicción

Se Podrán descargar predicciones para el torneo en las cuales se deberán predecir los resultados tanto de los grupos como de los brackets y la persona que tenga más predicciones correctas ganará el premio.

10. Papel de los organizadores en el reglamento

- La decisión final de cualquier argumento, debate, conflicto en el reglamento, violación de reglas, sanción lo tendrá la organización y es inapelable
- Este reglamento puede cambiar y cualquier cambio será público tanto en la página de LTL como en el grupo del torneo
- Para comunicarse con nosotros escribanos un correo a o a nuestro Facebook