



REGLAMENTO OFICIAL
TEMPORADA 2018-2019

Contenido I. Introducción	¡Error! Marcador no definido.
II. Glosario	4
III. Inscripciones y Alineación	8
III.I. Criterios de elegibilidad de jugadores	8
III.II. Criterios de elegibilidad de equipos.....	8
III.III. Equipos Regulares.....	9
III.IV. Equipos Nuevos	9
III.V. Cambios de Alineación	9
III.VI. Sustituciones	11
IV. Formato de Competiciones.....	11
IV.I. Fase clasificatoria	11
IV.II. Formato de la Liga Tica de Leyendas	12
IV.II.I. Fase de Grupos	12
IV.II.II. Fase de Eliminatoria	12
IV.II.III. Torneo Promoción - Relegación	13
IV.II. Formato del Circuito de invocadores	14
IV.II.I. Fase de Grupos	14
IV.II.II. Fase de Eliminatoria	15
IV.II.III. Torneo Promoción - Relegación	16
IV.III. Formato de Torneos doble A	17
IV.III.I. Inscripción de nuevos jugadores a torneos A	17
IV.III.II. Fechas y horas	17
IV.III.III. Distribución de puntos por Torneos Doble A	18
IV.III.IV. Fase de Eliminatoria.....	18
IV.II.V. Torneo Promoción - Relegación	19
IV.II.VI. Desarrollo de las partidas	20
V. Desarrollo de los Encuentros Fuera del Juego.....	20
V.I. Agenda de Partidas en la LTL.....	20
V.II. Comienzo de Partida	20
V.III. Selección de Lado	21
V.IV. Fase de Bloqueos y Selecciones.....	22

V.V. Tiempo de preparación entre partidas de un encuentro	22
V. VI. Partidas desiertas:.....	22
VI. Desarrollo de los Encuentros Dentro del Juego	23
VI.I. Registro de juego	23
VI.II. Comunicación entre compañeros.....	23
VI.II. Desconexión accidental	23
VI.III. Pausa dirigida.....	23
VI.IV. Comunicación entre equipos	24
VI.V. Reinicio de juego	24
VII. Conducta y sanciones de los jugadores	24
VII.I. Faltas Leves.....	24
VII.II. Faltas Medias	25
VII.III. Graves (Suspensión temporal o permanente)	26
VII.IV Notas	26
VIII. Contacto y Soporte	27

I. 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. Es importante recalcar que este reglamento aplica tanto dentro y fuera de la competencia. 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.

Del mismo modo se establece que las comunicaciones recibidas por la organización formarán parte de este reglamento. La Liga Tica de Leyendas se compromete a hacer cumplir las reglas oficiales de manera rápida, justa, además de facilitar una investigación adecuada y la oportunidad de poder ser escuchados y presentar pruebas.

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 organización agradece la comprensión de los y las presentes y desea que los equipos participantes obtengan su mejor actuación a lo largo del Torneo, quedando a disposición para cualquier inquietud que se les presente.

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.

II. 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.

Bo2: Formato de la temporada regular de la competición. Por sus siglas en ingles **Best Of Two**, se refiere a encuentros a definir al mejor de 2 partidas (estas pueden terminar en empate).

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

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

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

Capitán: Representante de un equipo.

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

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

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

Escuadra: Termino utilizado para referirse a un equipo.

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

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

Fase Clasificatoria: Etapa previa a la competición en la que se definen los equipos nuevos que integraran la liga.

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

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

Partida: Juego durante una fecha competitiva entre 2 equipos.

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

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

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

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

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

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

Fecha competitiva: Semana que inicia los lunes de cada semana y termina los domingos de la misma, 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.

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.

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 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.

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

Chat /all: Modo por el cual los equipos se pueden comunicar entre ellos dentro de la partida.

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.

Competir: Jugar contra otros equipos con el fin de lograr un objetivo.

Propicio: Que es oportuno o favorable.

Check-in: Por su nombre en inglés hace referencia a confirmación de registro y participación en un Torneo Doble A.

Escuadra: Término utilizado para referirse a uno o varios equipos, si el término se utiliza en plural.

Fomentar: Favorecer de algún modo que una acción se desarrolle o que aumente un aspecto positivo de ella.

Escrutinio: Recuento de los votos de una elección.

III. Inscripciones y Alineación.

III.I. Criterios de elegibilidad de jugadores.

Un jugador que desee competir en cualquiera de las categorías de la Liga Tica de Leyendas deberá cumplir con los siguientes requisitos sin excepción.

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, tanto al momento de la inscripción, como 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 en el juego: Cada jugador inscrito en el equipo deberá poseer una cuenta mínimo nivel 30 en el servidor LAN. Esta se utilizará durante todo el proceso de la liga. Además de tener un mínimo de 20 campeonos para poder jugar la modalidad Torneo de Reclutamiento (Tournament Draft).

Incidencias: Ningún jugador que presente incumplimientos graves en el reglamento en temporadas anteriores, en cualquier división de la competición podrá participar de la liga, a menos que haya cumplido el tiempo de sanción establecido por la organización.

Nombre de Invocador: No se permitirá la inscripción de ningún jugador que posea un Nombre de Invocador despectivo o irrespetuoso, llámese xenofóbico, machista, etc.

III.II. Criterios de elegibilidad de equipos.

Nombre de equipo: El equipo a competir deberá tener un nombre que no sea despectivo hacia ninguna población, persona, cultura, religión, comunidad, etc. Además, queda prohibido el uso de derechos de autor.

Siglas: Todos los equipos que deseen competir deben tener una abreviación de su nombre de entre 2 a 4 letras.

Logotipo: En cada inicio de torneo se indicará si se requiere un logotipo del equipo para darlos a conocer y utilizarlo en anuncios de fechas competitivas en la página y/o Facebook de la Liga Tica de Leyendas.

Regularidad: Ningún equipo que se haya retirado de la competición o que se haya negado a participar en un torneo de promoción en la temporada anterior será elegible para la competición.

Miembros: Todos los jugadores de un equipo deben cumplir con los criterios de elegibilidad de jugadores (Inciso III.I del presente reglamento).

Alineación: Todos los equipos deben tener un mínimo de 5 jugadores titulares al momento de su inscripción en la competición. Además, presentan la posibilidad de tener un máximo de 3 suplentes en la misma.

III.III. Equipos Regulares.

En el cambio de temporada, el puesto del equipo le pertenece al capitán de este, 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 reinscripción y seguir el procedimiento estándar para ese propósito. Un equipo regular no estará obligado a jugar Fase Clasificatoria, tendrá su puesto 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 puesto 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 puesto deben haber jugado en al menos la mitad de los encuentros disputados por el equipo en la temporada anterior.

Los cambios de propiedad del puesto deben ser aprobados por la organización tras previo escrutinio para validar la correcta aplicación de esta norma.

III.IV. Equipos Nuevos.

Un equipo nuevo es el que no ha participado previamente en una temporada de la Liga Tica de Leyendas, este tendrá la oportunidad de ingresar participando durante la fase de clasificatorias al inicio de temporada. (ver sección Fases Clasificatorias)

Dependiendo del puesto obtenido por un nuevo equipo durante la fase clasificatoria este tendrá la posibilidad de participar en una de las competiciones de la organización, según sea el resultado del equipo en esta fase.

III.V. Cambios de Alineación.

Tómese en cuenta los siguientes requisitos al realizar cambios una vez iniciada la competición.

1. Cada equipo estará compuesto por cinco jugadores titulares, con derecho a presentar tres jugadores en suplencia como máximo.

2. Se pueden realizar 4 cambios de alineación como máximo una vez iniciada la temporada.
3. Todo cambio debe ser notificado al departamento de Atención al Jugador y aprobado por el departamento de atención al jugador de la organización y aprobado por el mismo , por medio de un correo a ltd_lol@ligaticadeleyendas.com en caso de LTL y CI y en caso de Torneos doble A al correo torneos2a@ligaticadeleyendas.com con los siguientes datos:
 - Nombre completo
 - Número de identificación nacional o de residencia
 - Edad
 - Sexo
 - Nacionalidad
 - Nombre de usuario
 - Nombre de invocador
 - División
 - Correo electrónico
 - Cuenta de battlefy
4. El jugador que ingresa a la escuadra debe cumplir con los Criterios de elegibilidad de jugadores.
5. Ningún jugador podrá pertenecer a dos equipos simultáneamente a nivel nacional.
6. La Organización publicará la alineación oficial completa de todos los equipos participantes de LTL y CI.
7. Los jugadores únicamente pueden cambiarse a la división inmediata tanto superior como inferior.
8. En caso de que un equipo pierda toda posibilidad de clasificar a la fase eliminatoria de su respectiva división, sus jugadores únicamente pueden cambiarse a un equipo que se encuentre en la división a la que pertenecen actualmente.
9. Un jugador es considerado **"Permanente"** si se presenta en la inscripción del equipo o si lleva 5 fechas competitivas en el mismo.
10. Todo equipo debe mantener mínimo a 3 jugadores considerados permanentes, de lo contrario este será descalificado de la competición, y la siguiente temporada realizar la inscripción como "Equipo Nuevo".
11. 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.
12. Los cambios de alineación, pasada la fase eliminatoria solo se permitirán a discreción de la organización.

13. Los cambios de alineación, deberá ser reportado con 7 días de anticipación a un encuentro competitivo y debe ser aprobado por la organización.
14. 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.

III.VI. 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 el Registro General de la Temporada, manejado por la organización. Para realizar los cambios de una partida a otra, los capitanes deberán notificarlo al árbitro presente.

IV. Formato de Competiciones.

IV.I. Fase clasificatoria.

Esta fase marca el inicio de la temporada, la cual incluye a todos los equipos nuevos que aspiran participar en cualquier división a nivel nacional, con el fin de definir cuáles equipos ingresan a la Liga Tica de Leyendas, Circuito de Invocadores y Circuito de Torneos Abiertos de Ascenso (2A). Los equipos mejor posicionados al finalizar la clasificatoria irán ingresando a cada categoría de la Organización hasta que ya no queden más cupos disponibles, ocupando los cupos 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. En esta fase se inscriben todos aquellos equipos que aspiren participar en alguna competición de la organización, siempre y cuando cumplan con los criterios de elección de equipo (Inciso III.II del presente reglamento).

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 10 rondas.

Los equipos inscritos en esta fase no podrán presentar cambios de alineación ya que la duración del torneo es de entre 1 a 2 días según la cantidad de equipos inscritos a esta fase. No obstante, si

podrán presentar sustituciones entre los encuentros siempre y cuando sea entre jugadores previamente inscritos como parte del equipo y aprobados por la organización.

Una vez finalizada la competición se notificará a todos los capitanes por el medio de comunicación definido previamente por la organización (En su defecto, el grupo de WhatsApp creado por los organizadores, donde se encuentran todos los representantes de los equipos participantes) los equipos que ocuparán puestos en las divisiones superiores de la Organización y quienes podrán participar de los Torneos Abiertos de Ascenso (2A).

IV.II. Formato de la Liga Tica de Leyendas.

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

IV.II.I. Fase de Grupos.

En la fase de grupos, los equipos inscritos a la LTL:

El grupo jugará en modalidad “**Round Robin**” (todos contra todos) ida y vuelta (cada equipo enfrenta a cada oponente 2 veces) con encuentros Bo1.

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 a discreción de la organización.

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 6 equipos 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 (1 - 0) obtendrá 3 puntos.
- El equipo que pierde un encuentro (0 - 1) obtendrá 0 puntos.

IV.II.II. Fase de Eliminatoria

La fase de eliminatorias se compone de los Cuartos de Final, las Semifinales y el encuentro por el 3er lugar. Al finalizar la fase de grupos los seis equipos mejor puntuados del grupo pasarán a la fase

eliminatória. Estos equipos se enfrentarán en llave de eliminación sencilla con encuentros jugados al mejor de 5. Las llaves se acomodarán de acuerdo con los siguientes criterios.

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 lugar del grupo se enfrentará al tercer lugar del grupo en los Cuartos de Final
- El quinto lugar del grupo se enfrentará al cuarto lugar del grupo 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 con los siguientes criterios.

- El primer lugar del grupo se enfrentará al ganador de la llave de 4tos de Final entre el 5to lugar del grupo y el 4ro lugar del grupo.
- El segundo lugar del grupo se enfrentará al ganador de la llave de 4tos de Final entre el 3er lugar del grupo y el 6to lugar del grupo.
- 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 definitivo por el tercer lugar.

Final.

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

El ganador de esta serie será el campeón de la temporada en cuestión de LTL. Dependiendo de la temporada, los jugadores titulares de los equipos en esta fase, serán tomados en cuenta para la Preselección del equipo nacional.

IV.II.III. Torneo Promoción - Relegación

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.

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 juega una serie Bo5 contra el 3er lugar de CI. 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 juega una serie Bo5 contra el 2do lugar de CI. El ganador de este encuentro jugará en la LTL la siguiente temporada competitiva y el equipo derrotado competirá en el Circuito de Invocadores.
- El 10mo equipo de la tabla general de la LTL juega una serie Bo5 contra el 1er lugar de CI. El ganador de este encuentro jugará en la LTL la siguiente temporada competitiva y el equipo derrotado competirá en el Circuito de Invocadores.

IV.II. Formato del Circuito de invocadores.

El Circuitos de invocadores está dividido en 3 Fases: Fase de Grupos, Eliminatorias y Torneo Promoción - Relegación. A continuación, se detalla toda la información pertinente a cada una de las fases.

IV.II.I. Fase de Grupos.

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

- Lugar ocupado en la anterior edición del CI.
- Lugar ocupado por equipos ascendidos del torneo doble A.
- Lugar ocupado en la fase clasificatoria

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) ida y vuelta (cada equipo enfrenta a cada oponente 2 veces) con encuentros Bo2. Los grupos se juegan de manera simultánea (La fase de grupos concluye la misma fecha competitiva para ambos grupos).

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 a discreción de la organización.

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) obtendrá 3 puntos.
- Si se presenta un empate entre 2 equipos (1-1) ambos sumaran 1 punto

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.

IV.II.II. Fase de Eliminatoria

La fase de eliminatorias se compone de los Cuartos de Final, las Semifinales y el encuentro por el 3er lugar. Al finalizar la fase de grupos los tres equipos mejor puntuados de cada grupo pasarán a la fase eliminatoria. Estos equipos se enfrentarán en llave de eliminación sencilla con encuentros jugados al mejor de 5.

Las llaves se acomodarán de acuerdo con los siguientes criterios.

Cuartos de Final.

El segundo y tercer lugar de cada grupo avanzara a esta fase, mientras los primeros de cada grupo lo harán directamente a la semifinal 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 con 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.

Final.

Las finales son disputadas en un encuentro al mejor de 5 juegos entre los dos equipos que lograron superar su respectiva semifinal. La final del Circuito de Invocadores se jugará de manera en línea en un horario a definir por la organización. El ganador de esta serie será el campeón de la temporada en cuestión del CI. Al primer, segundo y tercer lugar se premiará, los premios se anunciarán en el transcurso de la temporada.

IV.II.III. Torneo Promoción - Relegación

El Torneo de Promoción del Circuito del Invocadores se juega al finalizar la temporada competitiva de la Liga, y enfrenta a los equipos candidatos a relegación del CI contra los candidatos a promoción del Torneos de 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 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 CI serán los que ocupen las últimas 3 posiciones de la tabla general al finalizar completamente la temporada competitiva.

Las llaves del Torneo de Promoción del CI 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 CI juega una serie Bo5 contra el 3er lugar de 2A. El ganador de este encuentro jugará en el CI la siguiente temporada competitiva y el equipo derrotado podrá competir en Torneos doble A.

- El 9vo equipo de la tabla general de la CI juega una serie Bo5 contra el 2do lugar de 2A. El ganador de este encuentro jugará en el CI la siguiente temporada competitiva y el equipo derrotado podrá competir en Torneos doble A.
- El 10mo equipo de la tabla general de la CI juega una serie Bo5 contra el 1er lugar de 2A. El ganador de este encuentro jugará en el CI la siguiente temporada competitiva y el equipo derrotado podrá competir en Torneos doble A.

IV.III. Formato de Torneos doble A

Los torneos doble A están diseñados para equipos que no pudieron avanzar en fase clasificatoria, además de equipos principiantes, que desean tener contacto con la escena competitiva de los videojuegos electrónicos.

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.

Una vez finalizada la competición, los equipos participantes enviarán al correo torneos2a@ligaticadeleyendas.com, la posición en el torneo y los nicks de los 5 participantes que recibirán los premios. Los capitanes deberán hacer el check-in, 15 minutos antes de que el torneo comience, en caso contrario el capitán deberá indicar el encargado del equipo, para que la organización realice el check-in correspondiente y suministre los códigos de partida en cada ronda a su respectivo equipo.

IV.III.I. Inscripción de nuevos jugadores a torneos A

Cada jugador debe pagar 3 000 colones como parte de su inscripción de torneos doble A, este monto le permitirá al jugador participar en cualquier torneo doble A como lo desee (puede participar de 1 a 8 por torneos doble A por temporada).

IV.III.II. Fechas y horas

La fecha y hora de los torneos queda definida para los días Domingo a partir de la 1 p.m, el Circuito de Torneos Doble A se jugarán bisemanalmente por ende en caso de cancelarse un torneo se estará informando con un plazo máximo de 1 semana, y se estará informando por los respectivos medios de comunicación de Liga tica de Leyendas con los capitanes de los equipos.

IV.III.III. Distribución de puntos por Torneos Doble A.

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 doble A ejecutados previamente)

2do lugar: (puntos del 1er lugar/3) x 2 + (13 x cantidad de torneos doble A ejecutados previamente)

3er lugar: puntos del 2do lugar/2 + (8 x cantidad de torneos doble A ejecutados previamente)

4to lugar: puntos del 3er lugar x 0,8 + (7 x cantidad de torneos doble A ejecutados previamente)

5to lugar: puntos del 3er lugar x 0,6 + (5 x cantidad de torneos doble A ejecutados previamente)

6to lugar: puntos del 3er lugar x 0,6 + (5 x cantidad de torneos doble A ejecutados previamente)

7to lugar: puntos del 3er lugar x 0,4 + (4 x cantidad de torneos doble A ejecutados previamente)

8to lugar: puntos del 3er lugar x 0,4 + (4 x cantidad de torneos doble A ejecutados previamente)

Todos los equipos participantes recibirán 4 puntos por participación. Todos los puntajes obtenidos se redondean hacia arriba.

IV.III.IV. Fase de Eliminatoria

La fase de eliminatorias se compone de los Cuartos de Final, las Semifinales y el encuentro por el 3er lugar. Al finalizar la fase de grupos los ocho equipos mejor puntuados de torneos doble A pasarán a la fase eliminatoria. Estos equipos se enfrentarán en llave de eliminación sencilla con encuentros jugados al mejor de 5.

Las llaves se acomodarán de acuerdo con los siguientes criterios.

Cuartos de Final.

El segundo y tercer lugar de cada grupo avanzara a esta fase, mientras los primeros de cada grupo lo harán directamente a la semifinal 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 con 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.

Final.

Las finales son disputadas en un encuentro al mejor de 5 juegos entre los dos equipos que lograron superar su respectiva semifinal. La final del Circuito de Invocadores se jugará de manera en línea en un horario a definir por la organización. El ganador de esta serie será el campeón de la temporada en cuestión del CI. Al primer, segundo y tercer lugar se premiará, los premios se anunciarán en el transcurso de la temporada.

IV.II.V. Torneo Promoción - Relegación

El Torneo de Promoción del Circuito del Invocadores se juega al finalizar la temporada competitiva de la Liga, y enfrenta a los equipos candidatos a relegación del CI contra los candidatos a promoción del Torneos de 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 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 CI serán los que ocupen las últimas 3 posiciones de la tabla general al finalizar completamente la temporada competitiva.

Las llaves del Torneo de Promoción del CI 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 CI juega una serie Bo5 contra el 3er lugar de 2A. El ganador de este encuentro jugará en el CI la siguiente temporada competitiva y el equipo derrotado podrá competir en Torneos doble A.
- El 9vo equipo de la tabla general de la CI juega una serie Bo5 contra el 2do lugar de 2A. El ganador de este encuentro jugará en el CI la siguiente temporada competitiva y el equipo derrotado podrá competir en Torneos doble A.

- El 10mo equipo de la tabla general de la CI juega una serie Bo5 contra el 1er lugar de 2A. El ganador de este encuentro jugará en el CI la siguiente temporada competitiva y el equipo derrotado podrá competir en Torneos doble A.

Los jugadores y equipos que ascendieron de torneos doble A no podrán jugar en la siguiente temporada, dado que el objetivo de la organización es el crecimiento de los jugadores y del deporte electrónico nacional. Los equipos que obtengan un cupo para jugar el torneo de ascenso y no desean participar en él, recibirán la misma sanción.

La organización es consciente que hay escenarios en los que los jugadores no pueden mantener un nivel competitivo óptimo para ellos, por lo cual, ascender a otra liga les generaría un retroceso en la evolución como jugador (dado que en muchos casos los equipos se desintegran por falta de interés, tiempo, competitividad entre otros factores), la organización permitirá el ingreso a torneos doble A de equipos que estén constituidos por un máximo de 2 jugadores, esto con el fin de no perturbar la jugabilidad del circuito relámpago, es importante mencionar que esta actualización es un plan piloto y que será analizado debidamente en el proceso.

IV.II.VI. Desarrollo de las partidas.

El desarrollo de las partidas se dará bajo el horario y fecha que la organización así decida establecer, cada dos semanas.

V. Desarrollo de los Encuentros Fuera del Juego

V.I. Agenda de Partidas en la LTL.

En la Liga Tica de Leyendas, todas las partidas están calendarizadas previamente, las fechas y horas de juego serán registradas en la Agenda de Partidas, la cual será publicada 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 situaciones extraordinarias sometidas a evaluación por la organización.

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

V.III. Selección de Lado.

La selección de lado se llevará 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.

A partir de esta fase todos los jugadores de los equipos deben estar en su respectivo canal de Discord, junto con su coach o bien suplentes del equipo inscritos con anterioridad.

V.IV. 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.

De presentarse alguna desconexión por parte de algún jugador, los equipos volverán automáticamente a la fase de Selección de Lado, el tiempo que el jugador tarde en reconectarse o bien, solucionar el problema, será tiempo que se descontará del tiempo de pausa del equipo. Si el equipo en cuestión ya utilizo todo su tiempo de pausa, perderá la partida automáticamente, a menos de que el capitán enemigo decida ceder el tiempo de pausa de su equipo (En caso de tenerlo disponible).

V.V. Tiempo de preparación entre partidas de un encuentro.

Entre las partidas de un encuentro el capitán puede solicitar un tiempo máximo de 15 minutos de reacomodo, esto incluye una posible sustitución de jugadores titulares por suplentes inscritos. Luego de esto se procederá a la creación de la siguiente partida, la cual dará inicio inmediatamente.

Pasados 15 minutos desde la finalización de la primera partida y 10 minutos después del tiempo de retraso, el equipo que esté completamente preparado para iniciar tiene derecho a reclamar su victoria por defecto. A falta de la disponibilidad de un árbitro, si algún equipo incumple el horario estipulado, el capitán deberá realizar una captura a la pantalla donde aparezcan los 5 jugadores de su equipo en la sala de "Selección de lado" del juego, además que muestre la hora en pantalla. Así se otorgará la primera victoria del encuentro, o bien informárselo al árbitro o representante de la organización en turno.

V. VI. Partidas desiertas:

Las partidas desiertas son aquellas en las cuales ambos equipos incurren con algún error (desconexión de algún jugador de discord, problemas de conexión de los jugadores en la partida, ausencia de algún jugador, etc), por lo tanto, se les dará la victoria a los dos equipos. En el caso de fase regular de la Liga Tica de Leyendas, de Circuito de Invocadores y de Torneos Doble A, se realizará un reinicio del encuentro, desde la fase de selección y bloqueo de campeones, nuevas selecciones, si los jugadores lo desean.

Al darse la victoria para ambos equipos, el equipo en conseguir dos victorias más ganara la serie (De ser en fase eliminatoria).

VI. Desarrollo de los Encuentros Dentro del Juego

VI.I. Registro de juego.

Un juego se considerará registrado una vez que todos los jugadores estén conectados a la partida y la misma haya avanzado a un punto de interacción significativo entre ambos equipos. Una vez que el juego se considere registrado, los resultados serán considerados oficiales a partir de ese punto.

Se considerará como interacción significativa los siguientes casos, incluyen, pero no se limitan a:

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

VI.II. 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)

VI.II. 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.

VI.III. Pausa dirigida.

Un árbitro o miembro de la organización 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.

VI.IV. 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)

VI.V. Reinicio de juego.

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

VII. Conducta y sanciones de los jugadores.

Las siguientes acciones serán consideradas como actitud antideportiva y serán sujetas a amonestaciones decididas por la organización, las cuales se clasificarán en faltas leves, medias o graves. Estas aplican tanto dentro como fuera de la competición.

VII.I. Faltas Leves.

Las faltas leves se sancionarán con a una llamada de atención o pérdida de un juego según criterio de la organización. Acumular 3 faltas leves equivaldrán a una falta media.

Falta leve	Sanción
Excedente del límite de miembros en el canal de Discord cuando la partida inicia (en pantalla de carga solo se permiten 5 jugadores).	Un encuentro
Ausencia de un integrante de un equipo en el canal de Discord durante la fecha competitiva. (Se abre una investigación y queda a criterio de la organización indicar el resultado de la partida)	Un encuentro
Llegadas tardías a una fecha competitiva.	Un encuentro

Excedente del tiempo de pausa durante un juego.	Primera vez llamada de atención, segunda llamada de atención perdida del encuentro.
Interferencias durante un evento presencial.	Primera vez llamada de atención, segunda llamada de atención una temporada sin poder jugar LTL, CI o doble A.
Lenguaje ofensivo.	Primera vez llamada de atención, segunda llamada de atención una temporada sin poder jugar LTL, CI o doble A.
Nombre inapropiado	Primera vez llamada de atención, segunda llamada de atención prohibido jugar torneos de LTL hasta que actualice el nombre.
Placeholding	Llamada de atención y reinicio de la partida desde selección y bloqueo de campeones.
Comunicación irrespetuosa por all chat o escritura innecesaria en el all chat (solo los capitanes o delegados de cada equipo tienen permitido escribir para avisar y poner pausas)	Primera vez llamada de atención, segunda llamada de atención el jugador no podrá participar durante una fecha competitiva.
Atraso en solicitud de permisos de Discord	Llamada de atención.

VII.II. Faltas Medias.

Las faltas medias se sancionarán a criterio de la organización. Acumular dos faltas medias equivaldrán a una falta grave.

Falta media	Sanción
Ausencia de un equipo en el canal de Discord durante la fecha competitiva.	Un encuentro
Ausencias a la fecha competitiva.	Un encuentro
Agresión (En caso de agresión se deberá abrir una investigación para definir a quien se le aplicará la sanción).	Primera vez llamada de atención, segunda llamada de atención una temporada sin poder jugar LTL, CI o doble A.
Irrespeto al personal de la organización durante y fuera de la competición.	Primera vez llamada de atención, segunda llamada de atención una temporada sin poder jugar LTL, CI o doble A.

Irrespeto a un jugador durante y fuera de fecha competitiva.	Primera vez llamada de atención, segunda llamada de atención una temporada sin poder jugar LTL, CI o doble A.
---	---

VII.III. Graves (Suspensión temporal o permanente)

Las faltas graves se sancionarán a criterio de la organización. Acumular dos faltas medias equivaldrán a una falta grave.

Falta grave	Sanción
Suplantación en partida.	Dos temporadas sin poder jugar LTL, CI o doble A o permanente. (El individuo bajo investigación tiene 10 días hábiles para alegar y aportar pruebas.)
Ocultar información relevante en una investigación.	Una temporada sin poder jugar LTL, CI o doble A
Dar información falsa en una investigación.	Una temporada sin poder jugar LTL, CI o doble A
Manipulación de una prueba.	Una temporada sin poder jugar LTL, CI o doble A
Abandono de torneo.	Una temporada sin poder jugar LTL, CI o doble A
Soborno al personal de la organización.	Permanente baneado de competiciones
Soborno a un jugador.	Permanente baneado de competiciones
Soborno a un equipo.	Permanente baneado de competiciones
Comportamiento disruptivo en un evento presencial.	Dos temporadas sin poder jugar LTL, CI o doble A o permanente.
Actividad criminal.	Permanente baneado de competiciones
Información de inscripción falsa.	Permanente baneado de competiciones
Uso de aplicaciones de terceros no aprobados por Riot.	Permanente baneado de competiciones
Acoso (comentarios racistas, xenofóbicos, denigrantes, entre otros). Dentro y fuera del ámbito competitivo.	Primera vez llamada de atención, segunda llamada de atención una temporada sin poder jugar LTL, CI o doble A.

VII.IV 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) luego de presentar el comunicado de prensa respectivo.

VIII. 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 ttl_lol@ligaticadeleyendas.com
- Al correo reglamentacion@ligaticadeleyendas.com
- Al correo torneos2a@ligaticadeleyendas.com