



Reglamento

Circuito Nacional Centroamérica y el Caribe 2022

League of Legends



Introducción y propósito

El presente documento tiene como finalidad, regir la competencia titulada Circuito Nacional Centroamérica y el Caribe (“**CNCC**”) que se desarrollará principalmente en los países de Centroamérica (Costa Rica, Panamá, Nicaragua, Guatemala, El Salvador, Belice y Honduras) y el Caribe (Antigua y Barbuda, Aruba, Bahamas, Barbados, Dominica Granada, Guadalupe, Haití, Islas Caimán, Islas Turcas y Caicos, Islas Vírgenes, Jamaica, Martinica, Puerto Rico, República Dominicana, San Cristóbal y Nieves, San Vicente y Las Granadinas, Santa Lucía, Trinidad y Tobago, Curazao y Bonaire) para la temporada 2022 y organizada por Fandroid Entertainment SL (“**LVP**”, “**Liga de Videojuegos Profesional**”) para el juego de League of Legends (“**LoL**”).

Lo aquí estipulado será lo denominado reglas oficiales (“**Reglas**”) las cuales aplican a todos los equipos participantes en CNCC, así como también a los miembros del equipo llámese managers, propietarios, entrenadores, analistas, jugadores titulares, reservas (colectivamente “**Miembros del Equipo**”) y demás empleados.

En los Torneos Clasificatorios, en caso de requerir una aclaración o resolución de un conflicto, se podrá consultar a los Árbitros por medio del [SOPORTE AL JUGADOR](#) de ArenaGG, y únicamente su decisión será válida y definitiva.

En Playoffs, toda la comunicación oficial de temas relacionados con la CNCC para playoffs será a través del correo: esports.ca@lvp.global

1. Elegibilidad

- 1.1 Edad del jugador.** Ningún jugador será considerado elegible para jugar si no ha cumplido 16 años de edad. Todos los jugadores deberán cumplir 17 años para el 10 de julio del 2022.
- 1.2 Titulares.** Se define como un “**Titular**” a uno de los cinco jugadores que conforman la Alineación Titular del equipo para competir en una partida.
- 1.3 Reservas.** Se define como “**Reserva**” a un jugador que no figura en la Alineación Titular de un equipo, el equipo debe notificar el uso de los Reservas en una partida.
- 1.4 Cantidad.** Cada equipo deberá contar con un mínimo de cinco (5) jugadores titulares y de manera opcional hasta dos (2) reservas. En playoffs se requerirá obligatoriamente mínimo un (1) reserva.
- 1.5 Nacionalidad.** Para que un equipo pueda participar en una partida deberá contar con al menos tres (3) jugadores titulares con la nacionalidad o naturalización de Centroamérica (Costa Rica, Panamá, Nicaragua, Guatemala, El Salvador, Belice y Honduras) y el Caribe (Antigua y Barbuda, Aruba, Bahamas, Barbados, Dominica Granada, Guadalupe, Haití, Islas Caimán, Islas Turcas y Caicos, Islas Vírgenes, Jamaica, Martinica, Puerto Rico, República Dominicana, San Cristóbal y Nieves, San Vicente y Las Granadinas, Santa Lucía, Trinidad y Tobago, Curazao y Bonaire), es decir, que siempre en juego deberá haber como mínimo 3 jugadores nacionales de los países mencionados. El resto de los jugadores podrán ser de cualquier otra nacionalidad. Si los jugadores son de países que conforman a los servidores LAN/LAS, pueden jugar desde su respectivo país y serán considerados jugadores Extranjeros. Si los jugadores son de países diferentes a los que conforman los servidores LAN/LAS pueden jugar siendo considerados como Extranjeros, siempre y cuando estén

residiendo en algún país que conforme los servidores LAN/LAS.

Los árbitros pueden hacer comprobaciones de nacionalidad en cualquier momento de la competencia.

- 1.6 Residencia.** Para participar no se tomará en cuenta la ubicación desde donde compite el jugador mientras cumpla con el resto de las reglas de elegibilidad de esta sección.
- 1.7 Prueba de identidad y nacionalidad.** Cualquier jugador que desee competir debe comprobar su identidad y nacionalidad al momento que se le solicite. La evidencia documental aceptable incluye solo elementos legales y oficiales tales como: pasaporte vigente, cédula de identidad ciudadana, carta de naturalización, certificado de nacionalidad, acta de nacimiento, o credencial para votar vigente. En caso de enviar un documento sin foto (como la CURP), será necesario enviar uno con foto que muestre el nombre completo, aunque no sea oficial, credencial escolar como ejemplo.
- 1.8 Exclusión de empleados.** Empleados de LVP o Riot Games no son elegibles para competir, tampoco podrán estar afiliados o ser parte de los equipos participantes.
- 1.9 Jugadores en LLA y Ligas Nacionales.** No se permitirá competir a ningún jugador que haya participado en más de 6 partidas del ciclo de Apertura 2022 de cualquier liga nacional, o jugadores que estuvieron en la alineación de un equipo de Liga Latinoamérica (LLA) en el ciclo de Apertura 2022.

2. Registro y Participación.

- 2.1 Creación de cuenta en ArenaGG.** Los jugadores interesados en competir y que cumplen los requisitos de Elegibilidad de la sección 1 deberán crear su cuenta en la plataforma de [ArenaGG](#), siguiendo los siguientes pasos:
 - A. Ingresar al [sitio de registro](#)
 - B. Llenar todos los datos que se piden y aceptar las condiciones de uso y políticas de privacidad. Una vez hecho esto, dar clic en *crear cuenta*.
 - C. Un correo será enviado al email registrado para activar la cuenta.
 - D. Ir a [cuenta de juego](#) presionar *añadir*, eligiendo el juego *League of Legends* e introducir la *región del servidor* en el que juegan y su *nombre de invocador* de League of Legends con los mismos caracteres que aparecen en el juego.
- 2.2 Creación de equipo en ArenaGG.** El equipo deberá formar su alineación en [ArenaGG](#) de la siguiente manera:
 - A. Ir a la [sección equipos](#)
 - B. Hacer clic en crear equipo y colocar el nombre y contraseña de acceso del equipo.
 - C. Desde la pestaña equipo ubicar el equipo creado y dar click en ver.
 - D. Todos los jugadores deben ser añadidos al equipo y a la alineación del torneo, de no constar en la alineación no podrán participar, aunque estén dentro del equipo.
 - E. Luego de crear el equipo podrán preinscribirse directamente en los sitios individuales de los torneos clasificatorios.

2.3 Registro. Los torneos clasificatorios están abiertos como prescripción para un número ilimitado de equipos, esta preinscripción solo significa que el equipo tiene interés de participar más no significa que el equipo ya estará participando en los torneos y tendrá que realizar el check-in una vez abierta la ventana para hacerlo antes de cada torneo clasificatorio.

2.4 Check-in. Solo para los torneos clasificatorios. Este paso confirma que el equipo está listo para participar. Iniciando una (1) hora con diez (10) minutos antes y finalizando diez (10) minutos antes de la hora marcada como inicio del torneo puntuable se abrirá una ventana de tiempo para hacer check-in. Como ejemplo, si un torneo inicia a las 12:00 pm, el proceso de check-in iniciará a las 10:50 am y finalizará a las 11:50 am.

El proceso de check-in será ilimitado, pero al generarse la llave correspondiente, las plazas se limitarán 256 como máximo, asignadas por orden de check-in.

2.5 Nombres de equipo y jugador. Los árbitros se reservan el derecho de rechazar un nombre de equipo o jugador que se considere vulgar, ofensivo o discriminatorio. Si un equipo o jugador infractor no cambia su nombre cuando se solicite, será descalificado.

2.6 Cuentas de jugadores. Cada jugador deberá tener una cuenta propia de League of Legends en el servidor de LAN. El nombre de invocador tiene que corresponder con el que registran en ArenaGG.

No habrá restricción de división, pero la cuenta de invocador de todos los jugadores que participen deberá ser nivel 30 y tener los campeones necesarios para poder disputar una partida personalizada en modo "torneo de reclutamiento".

2.7 Servidores. Todas las partidas de los torneos clasificatorios y playoffs se jugarán en el servidor de Latinoamérica Norte (LAN).

2.8 Participación múltiple. Un jugador solo puede participar en un solo equipo con una única cuenta de LoL. No está permitido que un participante individual compita en diferentes equipos. Si se descubre, el participante y/o el equipo serán descalificados inmediatamente.

2.9 Cambios de alineación. Durante la fase de torneos clasificatorios, los equipos son libres de agregar o sustituir jugadores antes de iniciar cada torneo. Una vez iniciado cada torneo no se permitirán más cambios.

Para la fase de playoffs, una vez clasificados la alineación quedará bloqueada por el resto de la competencia, es decir, competirán con la alineación registrada para jugar el 4to torneo; solo se permitirá agregar un suplente en caso de que no tuviese ninguno registrado.

3. Equipamiento y software

3.1 Responsabilidad del jugador. Se espera que los jugadores se hagan responsables de su propio equipamiento que se compone, pero no se limita a:

- La protección y funcionamiento de su PC.
- Estabilidad de la conexión a Internet.
- Actualizar el juego a la versión más reciente.
- Rendimiento del juego en su PC.

3.2 Programas de computadora para partidas en línea. Todos los jugadores deberán tener instalados los siguientes programas ya que serán de uso obligatorio.

3.2.1 Clientes de League of Legends. El cliente público de LAN, siempre deben estar actualizados y configurados para todas las fases del CNCC.

3.3 Sanciones de Riot Games. Aquellos jugadores que tengan su cuenta de League of Legends baneada o posean alguna sanción por parte de Riot Games que les impida participar en torneos de League of Legends no podrán participar en la Competencia hasta que acabe su sanción.

4. Formato de Competencia

4.1 Definición de Términos.

A. Partida. Una instancia de la competición en la Grieta del Invocador que se juega hasta que se determine un ganador por medio de uno de los siguientes métodos, lo que ocurra primero: (a) terminación del objetivo final (destrucción de un nexo), (b) rendición de un equipo, (c) abandono de un equipo, o (d) victoria de partida otorgada.

B. Serie. Un conjunto de partidas que se juegan hasta que un equipo gana la mayoría del total de las partidas (por ejemplo, ganar dos de tres partidas o "mejor de tres").

4.2 Torneos clasificatorios. Esta fase en línea consta de 5 torneos puntuables distribuidos a lo largo de 1 mes, con 1 torneo por semana. Dependiendo de la posición, cada torneo otorgará puntos, que serán distribuidos de la siguiente manera:

Posición	Torneo 1	Torneo 2	Torneo 3	Torneo 4
1°	2200	3300	4400	5500
2°	1600	2400	3200	4000
3° - 4°	1100	1650	2200	2750
5° - 8°	700	1050	1400	1750
9° - 16°	400	600	800	1000

17° - 32°	200	300	400	500
33° - 64°	100	150	200	250
65° - 256°	0	0	0	0

El detalle de los torneos es el siguiente:

- **Modo de juego:** Torneo Reclutamiento
- **Mapa de juego:** Grieta del invocador
- **Permitir espectadores:** Se permiten, pero no dentro de la sala.
- **Lado de mapa:** El lado en el que jugará cada equipo para cada partida será dado de manera aleatoria por ArenaGG.
- **Número de equipos:** 256 máximo
- **Formato de torneo:** Eliminación directa
- **Formato de series:** Al mejor de 1 partida
- **Jugadores en partida:** 5v5
- **Clasificación:** Los mejores 4 equipos de la tabla general al término de los 4 torneos clasificatorios pasan a la fase de playoffs.

4.3 Sembrado Circuito Nacional. A los equipos participantes se les asignará un lugar en el bracket de mayor a menor sembrado (seed) mediante los siguientes criterios:

- **División Media:** Se calculará la división media de todos los jugadores inscritos en cada equipo.
- **Puntos del ranking:** Acumulación de puntos en los torneos previos, a partir del segundo torneo.
- **Fórmula:** Para asignar el sembrado, daremos un peso del 80% a la división media del equipo y un 20% a los puntos acumulados en el circuito. Para la división media, se asignará un valor numérico del 0 al 27 a la media de división del equipo, donde 0 es no rankeado, y 27 es retador. La suma será un promedio de todos los jugadores inscritos al equipo (sin diferenciar entre titulares y reservas). Para equipararse a miles como en los puntos, se multiplicará por 100, quedando la fórmula de la siguiente manera:

$$[\text{LOL_TIER_RANK_VALUE} \times 100 \times 0.8 + \text{CIRCUIT_TOURNAMENT_POINTS} \times 0.2]$$

4.4 Desempate. En caso de que haya un empate entre uno o más equipos se tomará como referencia los resultados del torneo anterior, es decir, el equipo con mejor puntuación en el torneo 4 será el que clasifique, en caso de seguir empatados se considerará el torneo 3 y así sucesivamente.

4.5 Fase de playoffs. Fase donde compiten los 4 mejores equipos de los torneos clasificatorios.

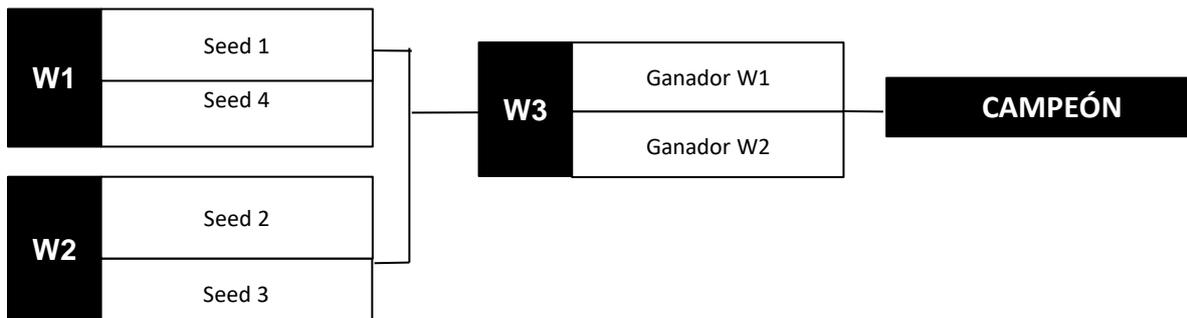
- **Modo de juego:** Torneo Reclutamiento
- **Mapa de juego:** Grieta del invocador

- **Lado de mapa:** El equipo con el seed más alto elige lado en los juegos 1 y 3 de las series, el equipo con el seed más bajo elige los juegos 2 de las series. Las decisiones para las primeras partidas (lado y roster) tienen que ser enviadas a más tardar 6 horas antes del combate y serán puestas en el fixture 4 horas antes de la primera partida. Para las partidas restantes el límite serán 4 minutos después de que el nexa estalle en la transmisión para entrenadores.
- **Formato de torneo:** Eliminación directa.
- **Formato de series:** Al mejor de 3 (Bo3)
- **Jugadores en partida:** 5v5
- **Sembrado:** Se les otorgará a los equipos el número de sembrado dependiendo del lugar por el que se clasificaron.

4.6 Fechas y horarios.

CICLO DEL TORNEO								
Torneo	Ronda	Equipos	Día	Hora centro de México	Hora de Costa Rica	Hora Guatemala	Hora Republica Dominicana	Hora Puerto Rico
1	1	256	2 de junio	7:00 pm	6:00 pm	6:00 pm	8:00 pm	8:00 pm
	2	128		9:00 pm	8:00 pm	8:00 pm	10:00 pm	10:00 pm
	3	64	3 de junio	7:00 pm	6:00 pm	6:00 pm	8:00 pm	8:00 pm
	4	32		9:00 pm	8:00 pm	8:00 pm	10:00 pm	10:00 pm
	5	16	4 de junio	7:00 pm	6:00 pm	6:00 pm	8:00 pm	8:00 pm
	6	8		9:00 pm	8:00 pm	8:00 pm	10:00 pm	10:00 pm
	7	4	5 de junio	7:00 pm	6:00 pm	6:00 pm	8:00 pm	8:00 pm
	8	2		9:00 pm	8:00 pm	8:00 pm	10:00 pm	10:00 pm
2	1	256	9 de junio	7:00 pm	6:00 pm	6:00 pm	8:00 pm	8:00 pm
	2	128		9:00 pm	8:00 pm	8:00 pm	10:00 pm	10:00 pm
	3	64	10 de junio	7:00 pm	6:00 pm	6:00 pm	8:00 pm	8:00 pm
	4	32		9:00 pm	8:00 pm	8:00 pm	10:00 pm	10:00 pm
	5	16	11 de junio	7:00 pm	6:00 pm	6:00 pm	8:00 pm	8:00 pm
	6	8		9:00 pm	8:00 pm	8:00 pm	10:00 pm	10:00 pm
	7	4	12 de junio	7:00 pm	6:00 pm	6:00 pm	8:00 pm	8:00 pm
	8	2		9:00 pm	8:00 pm	8:00 pm	10:00 pm	10:00 pm
3	1	256	16 de junio	7:00 pm	6:00 pm	6:00 pm	8:00 pm	8:00 pm
	2	128		9:00 pm	8:00 pm	8:00 pm	10:00 pm	10:00 pm
	3	64	17 de junio	7:00 pm	6:00 pm	6:00 pm	8:00 pm	8:00 pm
	4	32		9:00 pm	8:00 pm	8:00 pm	10:00 pm	10:00 pm
	5	16	18 de junio	7:00 pm	6:00 pm	6:00 pm	8:00 pm	8:00 pm
	6	8		9:00 pm	8:00 pm	8:00 pm	10:00 pm	10:00 pm
	7	4	19 de junio	7:00 pm	6:00 pm	6:00 pm	8:00 pm	8:00 pm
	8	2		9:00 pm	8:00 pm	8:00 pm	10:00 pm	10:00 pm
4	1	256	23 de junio	7:00 pm	6:00 pm	6:00 pm	8:00 pm	8:00 pm
	2	128		9:00 pm	8:00 pm	8:00 pm	10:00 pm	10:00 pm
	3	64	24 de junio	7:00 pm	6:00 pm	6:00 pm	8:00 pm	8:00 pm
	4	32		9:00 pm	8:00 pm	8:00 pm	10:00 pm	10:00 pm
	5	16	25 de junio	7:00 pm	6:00 pm	6:00 pm	8:00 pm	8:00 pm
	6	8		9:00 pm	8:00 pm	8:00 pm	10:00 pm	10:00 pm

	7	4	26 de junio	7:00 pm	6:00 pm	6:00 pm	8:00 pm	8:00 pm
	8	2		9:00 pm	8:00 pm	8:00 pm	10:00 pm	10:00 pm
Playoffs	1	Semifinales	2 de julio	7:00 pm	6:00 pm	6:00 pm	8:00 pm	8:00 pm
	2			9:00 pm	8:00 pm	8:00 pm	10:00 pm	10:00 pm
	1	Final	3 de julio	7:00 pm	6:00 pm	6:00 pm	8:00 pm	8:00 pm



5. Proceso de enfrentamientos.

5.1 Papel de los Árbitros. Son los miembros de la LVP que tienen la responsabilidad de juzgar cada asunto, pregunta y situación que ocurra antes, durante e inmediatamente después de cada juego. Las decisiones de los Árbitros son definitivas y no podrán ser discutidas ni cambiadas una vez tomadas.

5.2 Torneos clasificatorios.

- 5.2.1 Versión y servidor de juego.** Cada torneo se jugará con la versión disponible actual del servidor público de LAN.
- 5.2.2 Asistencia y tolerancia.** Habrá 10 minutos de tolerancia para poder presentarse en el chat de la hoja de partido en ArenaGG a partir de la hora indicada para el juego. Una vez finalizado este tiempo, el rival podrá reportar su victoria de la primera partida por "Rival no presentado".
- 5.2.3 Creación de la sala de juego e inicio de partida.** Para cada partida, los jugadores deben acceder a su perfil de ArenaGG, bajo la sección de Partidas, donde encontrarán el código de partida personalizada correspondiente a la partida que vayan a disputar. Deben utilizar dicho código en el cliente de League of Legends para acceder a la partida.

En caso de que el sistema no arroje un código, las partidas serán creadas por el equipo de arriba/izquierda del bracket y pasará los datos de la sala en tiempo y forma a través del chat de la partida en ArenaGG.

5.2.4 Espectadores y transmisión. Solo los jugadores podrán estar dentro del juego, sin derecho a ningún espectador excepto, de ser necesario, el staff autorizado de LVP, el cual se presentará debidamente en la hoja de partido de ArenaGG previo a la partida. La sala puede ser configurada para tener espectadores externos.

Cualquier persona puede transmitir y/o castear las partidas desde fuera del juego (con el retraso del espectador de LoL), solamente cuando no haya transmisión oficial.

5.2.5 Reporte de resultados. Al finalizar cada partida es importante hacer captura de cómo ha finalizado en la que se vea el nombre de los jugadores de ambos equipos y la señalización de victoria o derrota. Al terminar todos los juegos el equipo debe reportar todas las imágenes y el resultado en el botón "Reportar Resultado" de la hoja de partido.

Los equipos contarán con un plazo de 10 minutos a partir de la hora marcada en la hoja de partida como "Fecha Límite Resultados" o "Fecha de Resolución" (contará la más reciente) para comunicar cualquier error en la resolución de una partida. Fuera de este plazo, se asumirá el resultado como válido.

5.3 Fase de playoffs.

5.3.1 Fixture. Antes del inicio de playoffs se proporcionará a los equipos un documento Fixture que concentra toda la información de las partidas con fechas, horas, resultados, alineaciones, puntajes, entre otras informaciones importantes. El contenido de este documento es oficial, y será la principal fuente de información actualizable que podrán consultar los equipos para playoffs.

5.3.2 Versión y servidor de juego. La fase de playoffs se jugará en el servidor público de League of Legends.

5.3.3 Calendario. En el Fixture compartido por LVP aparecerán tanto las fechas y horas exactas para que los equipos estén presentes en sus salas de Teamspeak y en la sala de juego del servidor de LAN ("**Hora de Llegada**") así como las horas aproximadas del inicio de sus partidas ("**Hora de Inicio**"). La hora de llegada es la misma para todos los equipos. Las partidas se irán ejecutando acorde a cómo terminan las partidas anteriores.

5.3.4 Cambios en el calendario. La LVP puede reorganizar el horario y/o fecha de una partida a su consideración. En caso de que la LVP haga alguna modificación se notificará a todos los equipos a la mayor brevedad posible.

5.3.5 Retrasos. En caso de que se cumpla la Hora de Inicio y el equipo aún este incompleto o no esté presente en la sala de juego, se le dará una derrota por inasistencia. La lvp determinará si la justificación por inasistencia es válida a su

critorio. No se puede hacer uso del tiempo de pausa como tiempo de espera, este solo se puede usar una vez iniciada la partida.

5.3.6 Creación de la sala de juego. Los Árbitros serán los responsables de crear la sala de juego e invitar a los jugadores.

5.3.7 Ajustes generales de partida.

Nombre de sala:	Definido por Árbitros
Contraseña:	Definido por Árbitros
Mapa:	Grieta del invocador
Tamaño de equipo:	5 jugadores
Permitir espectadores:	Solo de sala
Tipo de partida:	Torneo de reclutamiento
Servidor:	Miami

5.3.8 Espectadores. Solo los jugadores y el staff autorizado de LVP podrán estar dentro del juego. En playoffs no habrá espectadores fuera de sala.

5.3.9 Orden en sala. Los jugadores deben entrar y mantenerse en la sala de juego en el siguiente orden: Carril Superior, Jungla, Carril Central, Tirador y Soporte.

5.3.10 Tiempo de preparación. Antes de sus partidas los jugadores deben utilizar el tiempo para asegurarse de que están completamente preparados. La preparación se conforma de los siguientes aspectos:

- A. Asegurarse del funcionamiento de su computadora y conexión a Internet.
- B. Conectar y calibrar todos los periféricos.
- C. Asegurarse del correcto funcionamiento del chat de voz.
- D. Configurar las páginas de runas.
- E. Ajustar la configuración del juego.

5.3.11 Puntualidad del inicio del combate. Se espera que los jugadores resuelvan cualquier problema con el proceso de preparación dentro del tiempo asignado ya que su partida comenzará a la hora que indiquen los Árbitros.

5.3.12 Verificaciones. Se harán verificaciones de identidad la primera vez que jueguen playoff. Personal de LVP les entregaran las fichas de club que deberán llenar con todos los datos del equipo. Estos datos de alineaciones se verán reflejados en el Fixture (5.3.1)

5.3.13 Soporte técnico. Los Árbitros estarán disponibles para ayudar con el proceso de preparación y resolución de problemas de cualquier asunto que surja durante la partida, siempre y cuando esté dentro de sus posibilidades.

5.3.14 Grabación del proceso de selección. La fase de selección se realizará a través de la característica de Torneo de Reclutamiento del cliente. Si las selecciones o bloqueos se interrumpen, bajo la instrucción y consideración de los Árbitros, se

guardarán y abortarán manualmente el inicio del juego para reiniciarlo.

5.3.15 Error al seleccionar. En caso de selección o bloqueo erróneo debido a una falla del juego o programa, el equipo que cometió el error deberá mostrar evidencia (captura o video) y notificarlo a un Árbitro de inmediato antes de que el otro equipo se encuentre en su próxima selección. De hacerlo, el proceso se reiniciará y empezará desde el punto en el que ocurrió el error, para que el equipo pueda corregirlo. Si la siguiente selección está asegurada antes de que el equipo que cometió el error lo notifique, la selección errónea deberá ser considerada irrevocable. No se permitirán reinicios por error mecánico de los jugadores.

En caso de no haber evidencias suficientes de error del juego, el proceso se reiniciará y empezará después de la selección errónea, es decir, el equipo deberá elegir o bloquear el mismo campeón.

5.3.16 Intercambio de campeones. Los equipos deben completar los intercambios de campeones y fijar sus hechizos de invocador antes de que el contador de inicio marque 20 segundos

5.4 General

5.4.1 No equipos incompletos. Para iniciar una partida los equipos deberán contar con 5 jugadores. Si un jugador se desconecta durante la partida, el equipo debe reanudarla si su tiempo permitido de pausa ha terminado, incluso si el jugador no se ha reconectado

5.4.2 Picks y Bans. La fase de selección y bloqueo se considera la última instancia para corroborar que el equipo rival tenga todo en regla para comenzar la partida (IDs correctas, alineación, etc). Salirse de la partida en esta fase sin un reclamo que se adecúe a las reglas y sin haber conseguido las pruebas correspondientes para sustentar dicho reclamo podría significar la derrota de la partida en curso.

5.4.3 Campeones prohibidos. Cuando un nuevo campeón esté disponible en el juego o algún campeón reciba una actualización completa (rework), solo podrá ser utilizado 7 días después de su lanzamiento oficial. En caso de algún rework parcial, de habilidades o visual, su uso queda a criterio de LVP. De existir alguna prohibición para el uso de un campeón, por algún error del juego, LVP notificará a los participantes.

5.4.4 Fallo de servidor. En el caso extremo de que ocurra un imprevisto con los servidores de juego y no se pueda continuar jugando, si la partida ha superado el minuto 20:00, un árbitro podrá conceder la victoria a un equipo en caso de que determine que un equipo no puede evitar la derrota con una certeza razonable. Los siguientes criterios pueden ser utilizados para tomar la decisión:

- A. Diferencia de oro. La diferencia de oro es más del 33 % entre los equipos.
- B. Diferencia de torres. La diferencia de torretas derribadas es de 7 o más.
- C. Diferencia de inhibidores. La diferencia de inhibidores derribados es de 2 o más. LVP se reservará el derecho en todo momento de tomar la decisión

final en caso de disputa.

5.4.5 Reportes de incumplimientos de reglas. Si se acusa a algún equipo de incumplir alguna de las reglas establecidas o de realizar algún tipo de trampa durante los torneos clasificatorios, se deberán presentar pruebas que respalden la sospecha a través del [soporte al jugador](#) de ArenaGG. Si es durante la fase de playoffs, es necesario mandar las pruebas al correo de esports.ca@lvp.global, de otra manera LVP no iniciará ninguna investigación.

5.4.6 Reglamento Riot. Sumadas a las reglas por parte de LVP en los torneos del Circuito Nacional Centroamérica y el Caribe 2022, se aplican las reglas del código de invocador y las aplicables a competiciones de Riot.

6. Ganador CNCC Promoción/Relegación

6.1 Promoción/Relegación. El ganador del CNCC 2022 jugará un Bo5 con el equipo con menos puntos de clasificación de Elements League 2022 (apertura y clausura), el ganador clasificará/mantendrá el cupo en la Elements League 2023 y el perdedor no obtendrá/mantendrá el cupo. El equipo ganador de CNCC tendrá mayor seed por lo que tendrá la elección de lado en la primera partida.

El equipo que haya ganado Circuito Nacional Centroamérica y el Caribe 2022 deberá cumplir con los siguientes requisitos para poder disputar la serie de promoción, la fecha límite para cumplirlos será el 8 de julio del 2022:

- Una empresa capaz de firmar contrato de jugadores.
- Cuenta bancaria a nombre de la empresa o representante, activa y con posibilidad de recibir depósitos nacionales.
- Poder emitir facturas electrónicas.
- Tener un logotipo y/o marca del cual se tengan los derechos de uso o propiedad.

Si un equipo participante de Circuito Nacional Centroamérica y el Caribe 2022 es parte de una organización que ya participa en una Liga Nacional (total o parcial), se convierte en campeón del Circuito Nacional Centroamérica y el Caribe 2022, dicho equipo no será elegible para participar en la serie de promoción a Elements League. La posibilidad de jugar la serie será otorgada a los siguientes lugares hasta tener un equipo con posibilidad de participar.

Promoción/Relegación: 18 de Julio 2022

6.2 Organizaciones en Elements League. Las organizaciones que conforman la Elements League pueden tener un equipo compitiendo en CNCC. Sin embargo, este no será elegible para participar en su respectiva serie de promoción y, por consecuencia, no podrá ascender. El equipo deberá ceder su cupo en promoción al siguiente lugar viable.

7. Código de conducta

- 7.1 Conductas o acciones no permitidas.** Las siguientes acciones están totalmente prohibidas y serán sujetas a sanciones a discreción de los Árbitros:
- 7.1.1 Confabulación.** Cualquier acuerdo o acción entre 2 o más jugadores o equipos para dejar en desventaja a los contrincantes o beneficiarse de un resultado.
 - 7.1.2 Hacking.** Cualquier modificación al cliente de juego.
 - 7.1.3 Aprovechamiento.** Usar de manera intencionada cualquier error dentro del juego para tratar de sacar ventaja.
 - 7.1.4 Suplantación.** Jugar en la cuenta de otro jugador.
 - 7.1.5 Obscenidad.** Usar lenguaje obsceno, vil, vulgar, insultante, amenazador, abusivo, injurioso, calumnioso o difamatorio.
 - 7.1.6 Acoso.** Actos sistemáticos, hostiles y repetidos que se realizan para aislar o excluir a una persona o afectar su dignidad.
 - 7.1.7 Discriminación y denigración.** Ofender la dignidad o integridad de un país, persona privada o grupo de personas por medio de palabras o acciones despectivas, discriminatorias o denigrantes a causa de la raza, color de piel, etnia, origen nacional o social, género, idioma, religión, orientación sexual, opinión política o de otro tipo, estado financiero, nacimiento u otro estado.
 - 7.1.8 Declaraciones negativas.** Hacer, publicar o apoyar cualquier declaración o acción que tenga o esté designada a tener un efecto perjudicial o dañino para los mejores intereses de la LVP o Riot Games.
 - 7.1.9 Actividad criminal.** Estar involucrado en actividades que estén prohibidas por una ley, estatuto o tratado común.
 - 7.1.10 Soborno.** Ofrecer regalos a un jugador, entrenador, director, árbitro, empleado de LVP, Garena o a otra persona relacionada a la Competición por servicios que beneficien en los resultados de la competencia.
 - 7.1.11 Engaño.** Presentar evidencias falsas o mentir a los árbitros.
 - 7.1.12 Confidencialidad.** Ningún miembro de los equipos puede revelar ninguna información confidencial proporcionada por la LVP por ningún método de comunicación.
- 7.2 Infracciones.** Luego de descubrir que cualquier miembro de un equipo ha cometido cualquier violación a las reglas especificadas arriba, la LVP puede, sin limitación de su

autoridad, emitir sanciones a su consideración.

7.3 Derecho a publicar. La LVP tendrá el derecho de emitir una declaración en la que exponga la sanción a un equipo.

7.4 Modificación del presente reglamento. LVP se reserva el derecho a modificar las normas en cualquier momento que sea necesario con el fin de garantizar el juego limpio y la integridad de la competición. Todas las reglas están sujetas a la interpretación de LVP.