

# Reglas La Lega Online Season II

---

## Índice

1.	Estructura de la competición .....	5
1.1.	División de la competición.....	5
1.1.1.	Liga regular .....	5
1.1.2.	Champions Lega.....	6
1.2.	Horarios de la competición.....	7
1.2.1.	Cambios de horario.....	7
1.3.	Sistema de puntuación.....	8
1.3.1.	Criterios de desempate .....	8
1.4.	Selección del mapa en las partidas.....	9
1.5.	Ascensos y descensos.....	9
1.5.1.	Premier Lega .....	9
1.5.2.	1ª División.....	9
1.5.3.	2ª División.....	10
1.6.	Playoffs .....	10
1.6.1.	Premier Lega .....	10
1.6.2.	1ª División – e inferiores.....	10
2.	INSCRIPCIONES Y FORMACION DE EQUIPOS .....	10
2.1.	Inscripción en la web: .....	10

2.1.1.	Precio de la inscripción.....	11
2.2.	Propiedad de la plaza .....	11
3.	Formación de equipo .....	11
3.1.	Nombres de los equipos .....	12
3.2.	Fichajes e incorporaciones:.....	12
3.2.1.	Periodo de fichajes.....	12
3.2.2.	Fichajes extraordinarios.....	12
3.2.3.	Limitaciones en los fichajes .....	13
3.2.4.	Fichajes desde academias o filiales .....	13
3.2.5.	Notificación de los fichajes.....	13
3.3.	Equipos filiales y movimientos dentro de LaLega .....	13
3.4.	Cambios de nombre y/o logo del club.....	13
3.4.1.	Cambio de logo del club.....	14
3.4.2.	Cambio de nombre del club.....	14
3.5.	Abandono de equipos:.....	14
3.5.1.	Abandono de equipos y partidos disputados .....	14
3.5.2.	Reemplazo de equipos tras su abandono.....	14
3.6.	Roles .....	15
3.6.1.	Capitán.....	15
3.6.2.	Jugadores .....	15
3.7.	Cesión de los derechos de imagen .....	16

4.	CALENDARIO Y HORARIOS .....	16
4.1.	Calendario .....	16
4.2.	Cambios en el calendario .....	17
5.	PARTIDA.....	17
5.1.	Servidor.....	17
5.2.	Envío de información de equipo:.....	17
5.3.	Acceso a la partida .....	17
5.4.	Lobby.....	18
5.4.1.	Partidas retransmitidas.....	18
5.4.2.	Partidas no retransmitidas .....	18
5.5.	Retrasos y ausencias.....	18
5.6.	Placeholders y draft .....	18
5.7.	Skins y campeones .....	19
5.8.	Durante la partida .....	19
5.9.	Comunicación durante la partida .....	20
5.10.	Reporte de resultado.....	20
5.11.	Streaming.....	20
6.	Premios .....	21
6.1.	Premio por victoria.....	21
6.1.1.	Condiciones cobro.....	21
6.2.	Premios por división.....	21

7.	Conducta.....	22
7.1.	Uso de programas .....	22
7.2.	Tabla de sanciones.....	22

## 1. Estructura de la competición

Durante la Season 2 hemos querido traer un formato clásico a la vez que innovador el cual vamos a detallar a lo largo de esta normativa.

### 1.1. División de la competición

La competición va a estar separada en dos partes claramente diferenciadas por un lado tendremos la temporada regular, *la cual estará dividida en tres Splits*.

Por otro lado, tendremos la Champions Lega competición de libre acceso en formato copa que se disputará al término de la temporada regular y será independiente a la misma.

#### 1.1.1. Liga regular

Estará formada por tres Splits independientes unos de otros, y entre los cuales habrá playoffs para determinar los campeones de las diferentes divisiones, así como los ascensos y descensos entre las diferentes divisiones.

Entre cada Split se volverán a abrir las inscripciones para nuevos equipos los cuales serán asignados a los grupos correspondientes de acuerdo a su media de ELO excepto para la Premier Lega que es de acceso únicamente mediante ascenso directo desde las divisiones inferiores.

##### 1.1.1.1. Formato

Cada Split está formado por divisiones nombradas numéricamente según su rango, (Premier Lega, 1ª División, 2ª División...) y divididas en grupos de forma igualmente numérica (1ª División Grupo I, 1ª División Grupo II...) igualmente la organización se reserva la posibilidad de renombrar los grupos de la forma que considere oportuna para facilitar su distinción entre sí.

Todas las divisiones serán conformadas por los grupos necesarios a excepción de la Premier Lega que estará formada únicamente por un grupo.

Los grupos estarán formados por ocho (8) equipos, y se disputarán siete (7) partidos por grupo, cada jornada se disputará a Bo1. Al finalizar esta fase regular de cada Split, se disputarán unos playoffs detallados en el apartado **1.6 Playoffs**

### 1.1.1.2. Distribución de los equipos

Los equipos serán asignados a su grupo correspondiente de acuerdo a su ELO medio, siendo la división de los mismos la que se muestra en la tabla adjunta.

División	ELO medio acceso
<b>Premier Lega</b>	Acceso desde grupos inferiores
<b>Primera división</b>	Hasta Diamante I
<b>Segunda División</b>	Hasta Platino I
<b>Tercera división</b>	Hasta Oro I

Hemos adjuntado tan sólo las divisiones que en nuestras experiencias acumuladas aglutinan el 90 % de las medias de ELO de los equipos participantes, si tu equipo no se encuentra en ninguno de los parámetros mostrados consulta con la organización a través del mail [administracion@lalegaonline.com](mailto:administracion@lalegaonline.com) y se informará de las diferentes posibilidades.

Cabe la posibilidad de que algún equipo pertenezca a una división que no se corresponda con su ELO medio con el fin de optimizar el desarrollo de la competición.

Igualmente se podrían añadir u omitir divisiones de no haber el número necesario de equipos para conformarlas.

*Ejemplo, podría darse el caso de que la segunda división contara con 36 equipos registrados y hubiera 4 equipos con ELO medio Oro III, esperando la posibilidad de ingresar en la misma. Estos equipos pasarían directamente a formar parte de la segunda división.*

### 1.1.2. Champions Lega

La Champions Lega es una competición formato copa eliminatoria de libre acceso para todos los equipos que quieran disputarla, sin embargo, los equipos participantes en los Split de la temporada regular tendrán ventajas para conseguir su plaza en la misma.

Por otro lado, esta competición concentrará el montante económico de los botes acumulados a lo largo de la temporada regular y por ello será la que tenga el montante económico en premios más elevado de toda la temporada.

Esta competición se detalla más a fondo en el [Anexo II](#).

## 1.2. Horarios de la competición

Los horarios de la competición serán de domingo a jueves de 21:00 a 23:00, y serán fijados en uno u otro horario según la división y grupo en el que se encuentre cada equipo. Los calendarios y horarios de cada grupo serán facilitados a los equipos con anterioridad al inicio de la misma.

Existe la posibilidad de realizar cambios en los horarios y días de disputa de los partidos siguiendo las indicaciones detalladas en el punto 1.2.1 *Cambios de horario*.

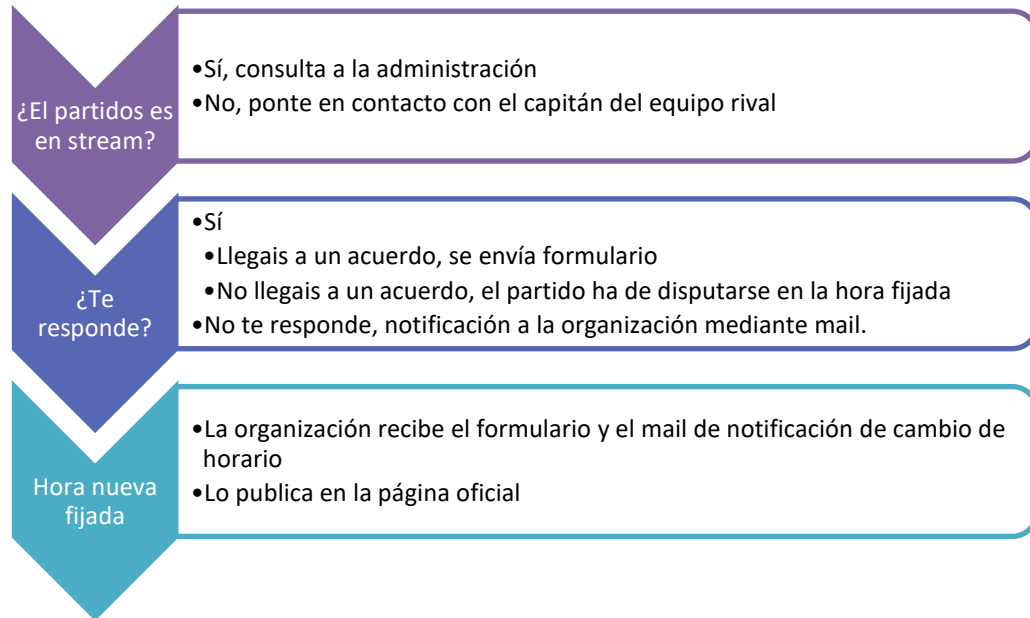
### 1.2.1. Cambios de horario

En caso de que un equipo no pueda disputar un partido a la hora fijada en el calendario, tiene la posibilidad de contactar al capitán del equipo rival para modificar dicha hora. Siempre y cuando se respeten las condiciones detalladas a continuación.

- Los partidos de la Premier Lega tienen un horario fijo, el cual no puede ser modificado ya que todos los partidos son retransmitidos a través del canal además la programación de dicho canal gira en torno a dichos partidos. Los partidos de otras divisiones marcados como “televisados” seguirán la misma normativa que los partidos de la Premier Lega.
  - De no poderse disputar un partido en la hora marcada, hay que informar a la organización con 7 días de antelación a la disputa del mismo y será ésta la que determine la posibilidad de movimiento o no y en qué día y hora alternativa se podrá disputar.
- Las partidas podrán tanto adelantarse como retrasarse un máximo de tres (3) días desde el inicio y final de cada jornada correspondiente. *Ejemplo: las jornadas comienzan en domingo y acaban en jueves, por tanto, los partidos se pueden disputar desde jueves anterior al inicio de la jornada hasta el miércoles siguiente a la finalización de la misma.*
- La nueva hora confirmada deberá ser comunicada a la organización a través de formulario de cambio de horario, el cual se encuentra en el perfil de equipo de cada uno de los equipos, además de notificado mediante mail a la organización, [administracion@lalegaonline.com](mailto:administracion@lalegaonline.com)
  - Será necesario aportar pruebas gráficas como imagen o recorte de la confirmación de nuevo horario.
  - Si se detectan irregularidades o intentos de malversación de la información podrían tomarse las medidas disciplinarias necesarias detalladas en la tabla de sanciones [Anexo III](#).
- Los cambios de horario no serán considerados como aceptados hasta que sean validados por la organización y reflejados por tanto así en el calendario de la competición.
- Todos los partidos no disputados con fecha +4 días respecto al final de la jornada anterior a las 6:30 am (jueves siguiente a las 6:30 am) serán considerados como nulos.

<https://forms.gle/BCVS9YVFnvMSUR2e8>

El proceso a seguir se detalla a continuación mediante el siguiente diagrama de flujo:



*La organización no se hace responsable de los motivos por los que un equipo se niegue a cambiar un horario. En caso de que no se llegue a un acuerdo, la partida deberá jugarse el día y hora marcados por el calendario.*

### 1.3. Sistema de puntuación

Los equipos se ordenarán en la clasificación de mayor a menor número de puntos, los puntos se obtienen de la siguiente forma.

Las victorias otorgan un (1) punto y la derrotas cero (0) puntos. En caso de empate en la clasificación final, los desempates se determinarán de acuerdo al apartado

#### 1.3.1 Criterios de desempate.

##### 1.3.1. Criterios de desempate

En caso de empate los criterios de resolución de desempate serán los siguientes.

- Enfrentamiento directo (2 equipos)
- Número de Kills totales (3+ equipos)
- Partido de desempate (3+ equipos)

De haber varios implicados en el empate y llegar empatados incluso en el apartado kills totales, se organizará el formato de partidos necesario para resolver el empate.



## 1.4. Selección del mapa en las partidas

Durante la fase regular la elección de lado en las partidas vendrá determinada por la posición de los equipos en el calendario. Los equipos situados a la izquierda o arriba (dependiendo del tipo de calendario escogido) jugarán en el lado azul, y el resto en el lado rojo.

## 1.5. Ascensos y descensos

Los ascensos y descensos vendrán determinados dependiendo del grupo correspondiente de la siguiente forma:

Por un lado, habrá ascensos directos, y por otros desafíos que deberán disputar los equipos clasificados en determinadas posiciones frente a equipos de la división inferior para conservar su plaza en si división correspondiente o perderla en detrimento del equipo de inferior categoría. El funcionamiento de los desafíos se explica en el [Anexo I](#).

### 1.5.1. Premier Lega

Los equipos clasificados en las posiciones del 1 al 4 disputarán el playoff por ser el campeón de la división.

Descensos, los equipos clasificados en las posiciones 7 y 8 del grupo descenderán automáticamente a la 1ª División, los equipos clasificados en las posiciones 5 y 6 deberán salvar uno (1) y dos (2) desafíos respectivamente para conservar la categoría.

### 1.5.2. 1ª División

Los campeones de cada grupo ascenderán de manera automática a la Premier Lega. Los equipos clasificados en las posiciones 2 y 3 de cada uno de los grupos disputarán los correspondientes desafíos frente a los equipos de la Premier Lega correspondientes siendo los enfrentamientos los siguientes:

En primer lugar, se determina el mejor segundo clasificado de los grupos mediante enfrentamiento directo entre ellos (Bo3). Éste se enfrenta al 6º clasificado de la Premier Lega.

De producirse la victoria del equipo de Premier Lega éste deberá disputar su siguiente desafío frente al otro segundo clasificado de la 1ª División, de salir victorioso el mejor segundo, dicho partido será frente al 5º clasificado de la Premier Lega.

El siguiente desafío de quedar algún equipo con desafíos pendientes lo disputaría el mejor tercer clasificado, el cual también se determina mediante enfrentamiento directo entre ellos (Bo3).

### 1.5.3. 2ª División

Los campeones de cada grupo ascenderán de manera automática a la 1ª División. Los equipos clasificados en las posiciones 2 y 3 de cada uno de los grupos disputarán los correspondientes desafíos frente a los equipos de la 1ª División correspondientes siguiendo los criterios descritos para la primera división.

## 1.6. Playoffs

Tras finalizar la fase regular los equipos clasificados en determinadas posiciones de cada grupo disputarán un playoff para determinar el campeón de cada división. El formato del playoff dependerá de cada una de las divisiones.

Los equipos clasificados más arriba en la tabla elegirán el lado en el que se disputa la primera partida, el resto de partidas se alternará el lado respecto al lado inicial. *Ejemplo, si la serie empieza con Equipo A (azul) vs Equipo B (rojo) el segundo partido será Equipo B (azul) vs Equipo A (rojo), y así sucesivamente.*

### 1.6.1. Premier Lega

Los cuatro primeros clasificados se enfrentan en playoff con formato stepladder, es decir:

- Ronda 1: 4º Clasificado vs 3ª Clasificador (Bo3)
- Ronda 2: Ganador Ronda 1 vs 2º Clasificado (Bo3)
- Final: Ganador ronda 2 vs 1º Clasificados. (Bo5)

### 1.6.2. 1ª División – e inferiores

Los tres primeros clasificados de cada grupo se enfrentan en formato stepladder cruzando ambos grupos.

- Ronda 1: 3º Clasificado G I vs 2ª Clasificado GII (Bo3) y viceversa
- Ronda 2: Ganador Ronda 1 vs 1º Clasificado (Bo3) Cruces mediante sorteo.
- Final: Ganador ronda 2.1 vs Ganador ronda 2.2

## 2. INSCRIPCIONES Y FORMACION DE EQUIPOS

### 2.1. Inscripción en la web:

El registro de los equipos deberá ser llevado a cabo a través del formulario de inscripción de equipos de la página web de la competición ([www.lalegaonline.com](http://www.lalegaonline.com)). En el registro de inscripción es obligatorio rellenar los campos tal y como se especifica a continuación:

- Nombre del equipo
- Logo del equipo
- Región de juego (EUW)
- Correo electrónico del capitán (o responsable del equipo)
- Teléfono de contacto
- Twitter del equipo
- Campos de jugadores: Se debe indicar Nick, posición y ELO
  - **Nick:** Nombre de la cuenta (incluyendo siglas o variaciones de lenguaje).
  - **Posición:** Se debe elegir un jugador en cada posición (titulares) y los suplentes
  - **ELO:** Se pondrá el ELO actual de la clasificación más alta (Flex o soloQ).  
(Inicialmente solo se puede inscribir 8 jugadores, si se necesita inscribir más jugadores se puede editar posteriormente en el perfil, siempre y cuando sea antes del inicio de liga)
- Aceptación de este reglamento, así como los términos y condiciones de la competición.

#### 2.1.1. Precio de la inscripción

El coste de la inscripción será de 25 €/ Split, los cuales serán 100 % reinvertidos en premios para los equipos y jugadores.

Esta inscripción otorga al equipo:

- Una plaza en el Split correspondiente
- Un fragmento de pase para la Champions Lega (detallada en el [Anexo II](#))

#### 2.2. Propiedad de la plaza

Desde el momento de la inscripción la plaza del equipo será propiedad de la persona que realizó el pago de la inscripción, ya sea este el representante de un club o el capitán de un equipo y deberá responder por ello como el responsable de dicha plaza.

La organización se reserva el derecho de retirar la propiedad de la plaza a un club o capitán que no cumpla con lo estipulado tanto en esta normativa, como en los términos y condiciones de la competición.

### 3. Formación de equipo

Los equipos estarán formados por un mínimo de 5 jugadores y un máximo de 15, tras la inscripción inicial del equipo se podrán seguir inscribiendo jugadores hasta 7

días antes del inicio de la competición (fecha límite 06-10-19). Tras esta fecha todas las inscripciones de jugadores se considerarán como fichaje. Puedes consultar las condiciones de fichaje en el punto **3.2 Fichajes e incorporaciones**.

Ningún jugador puede estar inscrito en más de un (1) equipo participante en La Lega. Si algún jugador es baneado por Riot y no puede entrar en su cuenta, tampoco podrá participar en la competición durante el período de baneo. Si el jugador es permabaneado, podrá inscribir su nueva cuenta principal siempre y cuando su Elo sea igual o superior al de la cuenta original, respetando las condiciones de fichaje y consumiendo un fichaje extraordinario de producirse este fuera del periodo de fichajes.

La diferencia de ELO máxima entre el jugador de mayor y menor nivel dentro de un mismo equipo debe ser de ocho (7) divisiones.

### 3.1. Nombres de los equipos

Los equipos no podrán tener nombres y/o logos ofensivos, ni con mensajes políticos, xenófobos o que se consideren denigrantes para cualquier estrato social o sección de la sociedad. La organización se reserva el derecho de vetar cualquier nombre de equipo que no considere apropiado.

### 3.2. Fichajes e incorporaciones:

Dividimos estos fichajes en dos tipos, por un lado, los fichajes realizados durante el periodo de fichajes y por otro los fichajes extraordinarios. Explicados ambos a continuación.

Todos los fichajes sean en la forma que sean se solicitarán a través del formulario de solicitud de fichaje que aparece en el perfil personal de cada equipo.

<https://forms.gle/ktS6sSdcgFCcGXFL7>

#### 3.2.1. Periodo de fichajes

Tiene lugar entre las jornadas 4 y 5 de cada Split, los equipos podrán inscribir los fichajes que consideren entre el final de la jornada 4 y el inicio de la jornada 5 de cada Split. El calendario de cada Split detallará las fechas exactas de dicho periodo

#### 3.2.2. Fichajes extraordinarios

Cada equipo contará con un fichaje extraordinario por temporada de manera gratuita, una vez consumido dicho fichaje extraordinario, se podrán realizar cuantos fichajes se deseen, sin embargo, éstos pasarán a tener un valor de 1000 Lega Coins (en adelante LC). Para más información sobre cómo conseguir LC consulta el [Anexo IV](#).

### 3.2.3. Limitaciones en los fichajes

Los fichajes deben ajustarse a la media de ELO del equipo, esto es no superar en 1 división la media del equipo. *A excepción de para la primera división.*

### 3.2.4. Fichajes desde academias o filiales

Los jugadores que entren como parte de un equipo filial, no cuenta como fichaje. Se detallan más a fondo las restricciones entre filiales y equipos principales en el punto *3.2 de esta normativa.*

### 3.2.5. Notificación de los fichajes

Cada fichaje debe avisarse a la administración, mediante el formulario de solicitud de fichaje, siendo esta la encargada de aceptar el fichaje y asegurarse de que cumple la normativa. Ningún fichaje no confirmado por la directiva podrá disputar un partido y de hacerlo podría ser motivo de la sanción correspondiente.

## 3.3. Equipos filiales y movimientos dentro de La Lega

Se permiten que los equipos puedan tener filiales dentro de La Lega y puedan compartir nombre e incluso Staff. No obstante, esto está regulado por las siguientes normas:

- No pueden compartir Liga/competición
- No pueden interferir en ascensos/descensos relacionados con el equipo principal
- Si el equipo principal desciende a la división del filial, este deberá dejar de serlo o descender también de categoría
- Los jugadores del equipo principal no pueden jugar en el filial
- Los jugadores filiales que hayan jugado 3 mapas con el equipo principal dejarán de pertenecer al filial y pasarán a formar parte de la plantilla del equipo principal
- Los jugadores no pueden cambiar de equipo para jugar playoffs o tramos finales de temporada
- Si un jugador ha jugado al menos el 50% de los partidos de la temporada regular no podrá cambiar de equipo hasta la siguiente temporada

## 3.4. Cambios de nombre y/o logo del club

Los cambios de nombre y/o logo del club ocasionan problemas de diversa índole a la organización, como obsolescencia en el contenido audiovisual y es por ello que todos ellos deberán ser consultados a la organización, la cual puede tomarse desde 3 hasta 7 días laborables para tomar una determinación, la cual se tratará de manera individual para cada caso, sin ser un caso anterior vinculante para una decisión futura.

### 3.4.1. Cambio de logo del club

Como se ha expuesto en el punto anterior 3.4 *Cambios de nombre y/o logo del club*, los cambios de logo ocasionan discrepancias en los contenidos audiovisuales de La Lega, además de trabajos de edición, es por ello que los cambios de logo durante el desarrollo de un Split tendrán un coste de 2.500 LC. Además, deberán ser revisados y aprobados individualmente por la organización.

Los cambios de logo en el periodo entre Splits, no tendrán coste alguno.

### 3.4.2. Cambio de nombre del club

A todos los efectos un cambio de nombre de club en mitad de un Split se considera un traspaso de plaza, o lo que es lo mismo abandono y entrada de un nuevo equipo. Por tanto, todos los cambios de nombre de club durante el desarrollo de un Split se considerarán como una nueva inscripción y el importe de la misma deberá ser abonado de forma íntegra a la organización.

Los cambios de nombre de clubes en los periodos entre Splits están permitidos, pero deberán ser notificados a la organización 7 días antes del inicio del siguiente Split.

## 3.5. Abandono de equipos:

Si un equipo abandona la competición durante un Split, su plaza pasará a pertenecer a la organización, la cual determinará cual es el mejor destino para dicha plaza, pudiendo ser asignada a un tercero con el fin de alterar lo menos posible el normal desarrollo de la competición y minimizar el impacto del abandono en el número de partidos oficiales disputados.

### 3.5.1. Abandono de equipos y partidos disputados

Si un equipo abandona la competición y no es reemplazado por otro equipo, todos los partidos disputados frente a dicho equipo quedan anulados, tanto a nivel de victorias conseguidas, como estadísticas individuales. *Si se han repartido premios por victoria éstos se mantendrán en los equipos que salieron victoriosos del partido.*

### 3.5.2. Reemplazo de equipos tras su abandono

Si tras el abandono de un equipo, la organización decide sustituirlo por un nuevo equipo, este deberá disputar todos los encuentros pendientes antes del final de la jornada (+1) desde su inscripción (aproximadamente 2 semanas). *Estos partidos otorgarán el premio por victoria habitual, y los premios por victoria del equipo que abandonó la competición serán revocados.*

## 3.6. Roles

### 3.6.1. Capitán

El la persona responsable de su equipo, será la encargada de ponerse en contacto con la organización ante las necesidades de su equipo o jugadores. Al ser el interlocutor principal todas las gestiones deben pasar por él, la organización no se hace responsable de gestiones del equipo realizadas por terceras personas ajenas a los mencionados capitanes – organización.

El capitán es además responsable de que los jugadores del equipo conozcan la normativa de la competición y la cumplan. Todas las normas aplicables a jugadores lo serán también a sus respectivos capitanes en caso de ser estos también jugadores del equipo.

### 3.6.2. Jugadores

Los jugadores mediante la aceptación por parte de su capitán de los términos y condiciones de la competición, así como del reglamento de la misma, son responsables de su cumplimiento y tienen obligación de conocerla.

Las faltas o incumplimientos de la normativa derivada del desconocimiento de la misma no les eximirá de la culpa y deberán asumir las sanciones correspondientes tanto ellos como sus equipos correspondientes. Dichas sanciones pueden ser consultadas en el apartado [Anexo III](#) de la presente normativa.

#### 3.6.2.1. *Cuentas smurf y cuentas prestadas*

Los jugadores inscritos en La Lega no pueden, bajo ningún concepto, utilizar cuentas smurf o cuentas que no les pertenezcan. Si se detectan situaciones anómalas en la utilización de campeones, jugabilidad, o partidas jugadas en alguna de las cuentas de jugadores de La Lega, se tomarán las medidas disciplinarias necesarias, detalladas en el [Anexo III](#) de la presente normativa.

Los perfiles de las cuentas inscritas en La Lega deben ser reales y reflejar el recorrido del jugador de una forma lógica, de forma que los rivales puedan hacerse un planteamiento del estilo de juego de las personas a las que se tienen que enfrentar.

Los criterios de sanción de una cuenta smurf pueden estar entre los siguientes:

- Que su rendimiento y estadísticas no sean coherentes con las características de la cuenta de invocador.
- Hechizos de invocador en posiciones distintas a las habituales en su perfil.

- Que el uso de los campeones en las partidas de Liga no se asemeje al uso de los campeones que el invocador utiliza de forma habitual en su cuenta.
- Que el número de partidas en la cuenta del invocador sea extremadamente bajo.

Si algún jugador se ve implicado en un partido en el que algún jugador es sospechoso de dichas características puede ser denunciado a la organización mediante el formulario de reporte de incidencias.

<https://forms.gle/Be2xfuiNrkdo11nn9>

### 3.6.2.2. *Cambios de nombre de invocador*

Los cambios de nombre de invocador deberán ser notificados a la organización con al menos 72 horas de anterioridad respecto a la hora de inicio del siguiente partido que dichos jugadores vayan a disputar. Debe hacerse mediante el formulario de cambio de nombre cuyo enlace se encuentra en el perfil de equipo de cada uno de los equipos.

De no realizarse dicha solicitud de forma apropiada y en el tiempo y forma adecuados dicho jugador no podrá disputar el encuentro, y de hacerlo sin la autorización mencionada se tomarán las medidas disciplinarias establecidas en el apartado sanciones de esta normativa.

Todos los nombres aprobados por Riot Games, lo son también por La Lega, conocemos que hay algunos nombres de invocador que se pueden considerar ofensivos, pero al ser permitidos por el servidor oficial La Lega como organizador de Eventos no puede prohibir su uso.

## 3.7. Cesión de los derechos de imagen

Todos los equipos participantes en la competición La Lega Online, ceden a la organización de forma libre y gratuita la utilización de sus logos, insignias, partidas e imagen corporativa para su publicación por los medios de comunicación de la misma.

## 4. CALENDARIO Y HORARIOS

### 4.1. Calendario

El calendario de la temporada será el siguiente:

	Inicio	Fin
<b>Inscripciones Split 1</b>	23-sep	07-oct
<b>Split 1</b>	14-oct	01-dic



<b>Playoffs Split 1</b>	08-dic	15-dic
<b>Inscripciones Split 2</b>	16-dic	03-ene
<b>Split 2</b>	06-ene	23-feb
<b>Playoffs Split 2</b>	01-mar	08-mar
<b>Inscripciones Split 3</b>	09-mar	20-mar
<b>Split 3</b>	23-mar	17-may
<b>Playoff split 3</b>	24-may	31-may
<b>Inscripciones champions Lega</b>	01-jun	10-jun
<b>Champions Lega</b>	14-jun	28-jun

## 4.2. Cambios en el calendario

La organización se reserva el derecho de hacer las alteraciones del calendario que considere necesarias.

## 5. PARTIDA

### 5.1. Servidor

Todas las partidas de la competición tienen lugar en el servidor de EUW

### 5.2. Envío de información de equipo:

La información de todos los equipos participantes en la competición se encuentra debidamente actualizada en la página oficial de la competición [www.lalegaonline.com](http://www.lalegaonline.com)

Adicionalmente los capitanes de los equipos podrán solicitarse entre sí la información de la alineación que va a disputar el partido, no estando en ningún momento obligados a hacerlo y siendo la organización totalmente ajena a este tipo de solicitudes. Cualquier reclamación al respecto la solicitud de información del equipo rival será directamente archivada y no gestionada por la organización.

### 5.3. Acceso a la partida

Todas las partidas se disputan mediante la utilización de código torneo, los códigos torneos serán entregados a los capitanes por la organización con anterioridad a la disputa de los partidos.

Las partidas no disputadas bajo el código torneo correspondiente serán consideradas nulas y deberán repetirse.

## 5.4. Lobby

### 5.4.1. Partidas retransmitidas

Tan solo podrán estar en el lobby los jugadores que vayan a disputar el encuentro, ya que las posiciones de espectador serán ocupadas por los miembros del staff para la retransmisión del encuentro.

### 5.4.2. Partidas no retransmitidas

Se permitirá la presencia en el lobby de los 5 jugadores de cada equipo, más dos miembros del staff de cada uno de los equipos.

## 5.5. Retrasos y ausencias

Los equipos deben estar en la sala de la partida al menos 5 minutos antes del comienzo de la partida.

- Los partidos retransmitidos deben estar en la sala al menos 10 minutos antes.
- Si un equipo no está al completo a la hora del partido, tendrá una falta leve.
- Si un equipo no está 15 minutos después de la hora programada, el equipo rival podrá cancelar el partido y reclamar la victoria para sí mismos.
- Si el retraso de un equipo a la asistencia de un partido excediendo dichos 15 minutos, se debe a un retraso originado por la disputa de un encuentro anterior de la propia competición. Se concederá el tiempo necesario a dicho equipo para finalizar el encuentro en curso y comenzar el siguiente. (en caso de jugarse dos partidos de manera consecutiva)
- De no poderse disputar el encuentro por el retraso anteriormente mencionado, éste tendría que disputarse en otra fecha determinada por los equipos u organización dependiendo de la situación dada.

## 5.6. Placeholders y draft

Por problemas o alteraciones de envío de datos en los códigos torneo los placeholders quedan totalmente prohibidos. Si los equipos llegan a un acuerdo entre ellos podrán utilizar herramientas de draft ajenas al cliente de riot games, sin embargo, la organización no se hace responsable de la falta de acuerdo entre los equipos para la utilización de los mismos, o cualquier problema derivado de su uso.

En caso de no llegar a un acuerdo entre los equipos el uso de dichas prácticas no está permitido.

En las partidas retransmitidas cualquier uso de estas herramientas deberá haber concluido antes de la hora fijada para el inicio del mismo.

## 5.7. Skins y campeones

Se permite el uso de todas las skins disponibles en el cliente de league of legends. Así como todos los campeones disponibles en el parche en curso.

Si se reportan errores concretos en un campeón o skin lo cual pudiera alterar el normal desarrollo de la partida, la organización lo comunicará a los capitanes para restringir su uso en la/s jornada/s afectada/s

## 5.8. Durante la partida

Para regular posibles problemas durante las partidas, hemos adoptado las siguientes medidas:

- Pausas: Cada equipo puede hacer pausa en la partida un máximo de 2 veces o 10 minutos, no se puede exceder los 10 minutos de pausa.
- Las pausas deben ser por motivos justificados: lag, caída de internet, etc...
- De surgir un problema ajeno a los jugadores/equipos, como podría ser una caída del servidor o cliente de League of legends y se justifique ésta de manera veraz (por ejemplo, pantallazo del mensaje de error). La partida se declarará nula y ambos equipos acordarán otra fecha u hora para disputar el encuentro.
- Si pasadas las 2 pausas o 10 minutos de pausa total, el equipo no ha solucionado los problemas, el partido se da por perdido.
- El otro equipo puede ceder su tiempo de pausa o número de pausas para que se solucionen los problemas, esto es opcional y se valorará la actuación de los equipos en estas situaciones.
- Rendirse durante la partida: No está permitido rendirse durante la partida, se sancionará con una falta a los equipos que lo hagan. Los partidos se deben acabar con la caída del nexo.
- Comportamiento ingame: Si un equipo alarga la partida innecesariamente, se valorará por parte de la organización una posible sanción.
- Emoticonos y chapas: Son contenido del cliente del juego y la organización no se hace responsable de su uso ya que pueden ser silenciadas. No obstante, la organización valorará si un equipo los utiliza en exceso y puede conllevar una sanción si se percibe una falta de respeto. ***Consejo evita spamear chapa/emoticonos durante las partidas.***
- Chat ingame: Está prohibido el uso del chat durante la partida si no es necesario (como problemas técnicos). La organización valorará si un equipo usa el chat como mofa o falta de respeto hacia el otro equipo, pudiendo conllevar sanciones.

## 5.9. Comunicación durante la partida

La comunicación de la partida de cada equipo en las partidas retransmitidas será mediante el Discord propio de La Lega. De esta forma La Lega puede verificar que solo estén los 5 jugadores en Discord, controlar las caídas de internet de los jugadores, así como su acceso al canal para ser entrevistados. De esta forma se facilita la labor de organizador teniendo comunicación directa con cada equipo:

- 5-10 minutos antes de la partida, un organizador os moverá a la sala de juego privada.
- Se ha habilitado una sala de juego pública en caso de un horario de partido imposible de atender.
- Cada equipo se dispondrá en un chat de voz. Equipo Azul y Equipo Rojo.
- Cualquier reporte de conexión, parón de partida, etc... podrá ser moderado por la organización.

## 5.10. Reporte de resultado

Los resultados se reciben de forma automática mediante código torneo, sin embargo, se recompensará a los equipos que aporten clips de sus jugadas o grabación de repeticiones o partidas completas. Para el posterior uso en nuestros canales de difusión como Twitch, YouTube o Twitter.

Puedes consultar dichas recompensas en el apartado **6. Premios**.

## 5.11. Streaming y derechos de retransmisión

Los equipos pueden retransmitir todas las partidas de la competición que deseen correspondan a sus equipos o no, sin embargo, la retransmisión de partidas las cuales vayan a ser o estén siendo retransmitidas en el canal oficial de la competición no podrán ser retransmitidas por ninguna otra vía, ya que todas las partidas son propiedad audiovisual de la competición.

En caso de detectarse dicha anomalía el equipo o los equipos implicados podrían ser expulsados de la competición. De ser este hecho realizado por una tercera persona ajena a la competición la organización se reserva el derecho de tomar las medidas legales necesarias respecto a la propiedad intelectual y audiovisual de su competición.

### 5.11.1. Entrega de información al equipo de retransmisión

Así mismo el equipo de retransmisión del canal oficial de La Lega Online, puede requerir a los capitanes de los equipos el mismo día de la disputa de los partidos que vayan a ser retransmitidos información sobre los cinco jugadores que van a disputar el mismo para poder hacer una análisis más profundo y profesional.

A su vez la organización y el equipo de retransmisión se compromete a no compartir dicha información con el resto de participantes en los partidos.

## 6. Premios

Los premios provienen de la totalidad de los ingresos derivados de las inscripciones a la competición de la competición se dividen en varios tipos que detallamos a continuación.

### 6.1. Premio por victoria

En La Lega Online queremos que todos los partidos sean importantes, sea la jornada que sea, la división que sea, así como la jornada o el grupo. Por ello cada victoria en la fase regular, tiene un premio de 3 €. Además, conseguir un Split con pleno de victorias otorga un bonus de 4 € adicionales.

*Al final de cada Split* los equipos pueden reclamar la cantidad acumulada o utilizarla para reducir el coste o pagar de forma íntegra su participación en el siguiente Split.

#### 6.1.1. Condiciones cobro

Los requisitos para acumular el dinero por victoria, así como para su cobro final son los siguientes

- Para poder cobrar el montante total es necesario disputar todos los partidos de la competición.
- Los partidos ganados en los despachos no cuentan como victoria ni suman los 3€ (ejemplo un equipo no se presenta).
- Los partidos ganados por enfrentamiento contra un equipo que ha abandonado la competición tampoco cuentan para la suma total.

### 6.2. Premios por división

Sumado a los premios por victoria, los premios correspondientes a cada una de las divisiones **estarán valorados** en las cantidades reflejadas en la siguiente tabla:

División	Premio
Premier Lega	275 € + 1 mes servicios Mental Gaming
1ª División	225 €
2ª División e inferiores	200 €

### 6.3. Premios Champions Lega

La Champions Lega es la competición que aglutina un mayor montante económico de toda la Season II, su formato se detalla en el [Anexo II](#) de esta normativa y sus premios **estarán valorados** de la siguiente forma:

Posición	Premio
Campeón	1.500 €
Finalista	300 €

### 6.4. Modificación de premios

El montante de los premios está calculado en base a una estimación de equipos participantes considerado por la organización, por tanto, de verse este número de equipos estimados alterado tras el cierre de las inscripciones, éstos podrán verse alterados ya sea aumentando o disminuyendo su valor.

### 6.5. Premios por aporte de contenido

Los premios por facilitar a la organización contenido de los partidos disputados en La Lega y que no hayan sido retransmitidos en el canal oficial, se cifrarán en LegaCoins o cofres de streamloots en una cuantía que se valorará individualmente en cada caso por dicha organización.

## 7. Conducta

### 7.1. Uso de programas

No se permite ningún tipo de programa no autorizado por riot, si se sospechase del uso de algún tipo de programa externo para conseguir ventajas dentro del cliente de League of Legends será sancionada. Igualmente, la detección o sospecha de uso de los mismos puede ser denunciado a la organización mediante el formulario correspondiente.

### 7.2. Tabla de sanciones

Las medidas que se llevan a cabo para determinar la gravedad y sanciones de cualquier falta en el cumplimiento de la normativa de la competición se encuentran recogidas en el [Anexo III](#) Sanciones.

No obstante, la organización se reserva el derecho de añadir, eliminar o modificar algunos puntos de dicha tabla si lo considera necesario para la mejora de la competición.

### 7.3. Recursos y reclamaciones

Las decisiones tomadas por el comité de competición son firmes y no pueden ser recurridas por los equipos bajo ningún concepto ya que son tomadas conforme a una tabla de sanciones pública que todos los equipos conocen.

## 8. Modificaciones y fe de erratas

La organización se reserva el derecho modificar la presente normativa si lo considera necesario para el bien de la competición. En tal caso las modificaciones serán notificadas a los capitanes mediante correo electrónico.