



Reglas del Campeonato Mundial 2024
Versión 1.0

Tabla de contenido:

1.	Introducción y propósito	5
1.1	Contexto y propósito	5
1.2	Propósito	5
1.3	Reconocimiento y aceptación	5
1.4	Aplicación de las reglas de la competición	5
1.5	Acción disciplinaria	6
2.	Elegibilidad del evento	7
2.1.	Elegibilidad de los miembros del equipo	7
2.2.	Elegibilidad del equipo	7
3.	Plantillas	9
3.1.	Requisitos mínimos de la plantilla	9
3.2.	Fechas límite de la plantilla	9
3.3.	Asistencia	9
4.	Equipamiento y periféricos	10
4.1.	Equipamiento y periféricos del escenario	10
4.2.	Programas informáticos y su uso	11
4.3.	Vestimenta de los jugadores	13
4.4.	Vestimenta de los entrenadores	15
5.	Recinto y área de la competición	16
5.1.	Acceso al recinto	16
5.2.	Área de enfrentamiento	16
5.3.	Área de calentamiento	18
5.4.	Otras áreas de los miembros del equipo	18
5.5.	Áreas de competición remota	Error! Bookmark not defined.
5.6.	Restricciones adicionales	18
6.	Estructura, calendario y premios del torneo	20

6.1.	Formato de la competición	20
6.2.	Clasificación del torneo	24
6.3.	Sorteos del torneo	24
6.4.	Calendario de juego del torneo	27
6.5.	Premios del torneo	27
7.	Proceso de los enfrentamientos	29
7.1.	Llegada al recinto	29
7.2.	Roles de la organización del Mundial	29
7.3.	Versión de la competición	31
7.4.	Preparación previa al enfrentamiento	31
7.5.	Preparación de la partida	33
7.6.	Proceso posterior a la partida	35
7.7.	Proceso posterior al enfrentamiento	35
8.	Pausas y errores	37
8.1.	Interrupción del juego	37
8.2.	Definiciones de los errores	38
8.3.	Disponibilidad y uso de Fisura temporal	41
9.	Conducta del personal del equipo	46
9.1.	Intención irrelevante	46
9.2.	Conducta durante la competición	46
9.3.	Conducta del personal del equipo	48
9.4.	Otras conductas prohibidas	49
9.5.	Cumplimiento de la normativa de LoL	50
9.6.	Asociación con las apuestas	52
10.	Naturaleza de las reglas	53
10.1.	Rotundidad de las decisiones	53
10.2.	Cambios del reglamento	53

10.3.	Diferencias idiomáticas	53
10.4.	Intereses del Campeonato Mundial	53
Glosario terminológico		54
Apéndice		56

1. Introducción y propósito

1.1 Contexto y propósito

League of Legends Championship Series LLC, sociedad limitada de Delaware, Estados Unidos, ("Entidad del Mundial"), junto con sus filiales ("Riot", en su conjunto), han establecido estas reglas para las partidas competitivas de LoL con el fin de unificar y estandarizar el reglamento empleado en el Campeonato Mundial de 2024.

1.2 Propósito

Estas reglas han sido diseñadas únicamente para asegurar la integridad del sistema establecido por los responsables del Campeonato Mundial para el juego profesional de LoL y para lograr un equilibrio competitivo entre los equipos que participan a nivel profesional. Un reglamento estandarizado beneficia a todas las partes involucradas en el juego profesional de LoL, ya sean equipos, jugadores o encargados.

1.3 Reconocimiento y aceptación

El reconocimiento de las reglas de la competición y el compromiso de cumplir lo establecido en ellas son una parte fundamental del acuerdo de participación en el torneo de cada equipo. Estas reglas son las "reglas oficiales de la competición" a las que se hace referencia en el acuerdo de participación de cada equipo y forman parte de conjunto general de reglas y políticas descritas en dichos acuerdos ("Reglas"). La entidad del Mundial puede publicar interpretaciones, guías y otros documentos relacionados con las políticas ("Documentación de guía", cada uno de ellos) cada cierto tiempo para explicar, clarificar, suplementar o aportar información de guía sobre lo estipulado en las políticas, reglas de la competición y demás reglas. Dicha documentación de guía se incorporará y formará parte de las reglas de la competición en el momento de su publicación. La documentación de guía inicial se ha adjuntado como documentos a las reglas de la competición, y se ha incorporado aquí.

1.4 Aplicación de las reglas de la competición

Todas las entidades de equipos reconocen y acepta que infringir o no cumplir lo establecido en las reglas de la competición o en la documentación de guía por parte de (a) una persona o entidad que, directa o indirectamente a través de alguna corporación intermediaria u otras entidades, posea valores, participaciones u otros intereses de propiedad de la entidad o el sello ("Propietario") del equipo en cuestión se considerará una infracción o incumplimiento de las reglas de la competición o la documentación de guía por parte de la entidad del equipo; y de (b) cualquier jugador, entrenador, administrador, analista, contratista, asesor, empleado, miembro del personal o cualquier otra persona contratada por la entidad del equipo o los propietarios que

ocasionalmente cumpla las obligaciones de la entidad del equipo o ejercite los derechos de la entidad del equipo recogidos en el acuerdo de participación del equipo (de ahora en adelante, "**Personal del equipo**") se considerará una infracción o incumplimiento de las reglas de la competición o la documentación de guía por parte de la entidad del equipo en todos los casos, incluso en aquellos en los que la entidad del equipo no sea la culpable directa. Las reglas de la competición se aplicarán únicamente a las partidas oficiales del Campeonato Mundial y no a ninguna otra competición, torneo o partida organizada de League of Legends gestionados por empleados, contratistas o agentes de la liga ("**Organización del Mundial**").

1.5 Acción disciplinaria

La entidad del Mundial tiene derecho a emprender procedimientos disciplinarios como considere oportuno en relación con cualquier infracción o incumplimiento de estas reglas de la competición por parte de la entidad del equipo, los propietarios o el personal del equipo y a imponer las multas, suspensiones, descalificaciones u otras acciones disciplinarias (o una combinación de estas medidas) según su exclusivo criterio ("**Acciones disciplinarias**", de forma colectiva). Además, (i) será posible anunciar públicamente dichas acciones disciplinarias, según el criterio de la entidad del Mundial, y (ii) las acciones disciplinarias son lógicas y necesarias a fin de mantener la integridad competitiva del Campeonato Mundial o la buena voluntad asociada al título, el Campeonato Mundial y Riot.

2. Elegibilidad del evento

2.1. Elegibilidad de los miembros del equipo

A fin de participar en el Campeonato Mundial, todos los jugadores, entrenadores y representantes ("**Miembros del equipo**") deben cumplir los siguientes requisitos:

- 2.1.1.** **Edad:** Todos los miembros del equipo deben haber nacido el 25 de septiembre de 2007 o antes (es decir, deben haber alcanzado los 17 años antes del primer día del evento).
- 2.1.2.** **Residencia y elegibilidad laboral:** Todos los miembros del equipo deben cumplir los requisitos de elegibilidad laboral de la región a la que representan en el Campeonato Mundial.
- 2.1.3.** **Ningún empleado de Riot:** Los miembros del equipo no pueden ser empleados de Riot Games Inc. ("**RGI**"), de League of Legends Esports Federation LLC ni de cualquiera de sus respectivas filiales al principio ni en ningún momento del Campeonato Mundial. "**Filial**" hace referencia a cualquier persona o entidad que posea o controle, sea propiedad o esté bajo el control de, o sea una propiedad común o esté bajo el control común de, un propietario. "**Control**" hace referencia al poder, a través cualquier medio, para decidir las políticas o administración de una entidad, ya sea mediante el poder de seleccionar, designar o aprobar, directa o indirectamente, a los directores, oficiales, administradores o consejeros de la entidad en cuestión o de cualquier otro modo.
- 2.1.4.** **Apodos de los miembros del equipo:** Los miembros del equipo deben utilizar en el torneo el apodo que cada uno de ellos haya utilizado más recientemente en la escena de juego regional mientras se clasificaban para participar en el Campeonato Mundial. No se permitirá el cambio de nombre salvo en circunstancias excepcionales y, en todo caso, deberá ser aprobado por la organización del Campeonato Mundial antes de que se use en partida.

2.2. Elegibilidad del equipo

- 2.2.1.** **Clasificación del equipo:** Los equipos se clasificarán para participar en el Campeonato Mundial durante la escena de juego regular y posttemporada de la región en la que suelan competir, y según las reglas establecidas por dicha región. Se ha asignado la siguiente cantidad de puestos a cada región:

2.2.1.1. China (LPL), Corea del Sur (LCK): 4 puestos

2.2.1.2. EMEA (LEC), Norteamérica (LCS): 3 puestos

2.2.1.3. APAC (PCS), Vietnam (VCS): 2 puestos

2.2.1.4. Brasil (CBLOL), Latinoamérica (LLA): 1 puesto

A lo largo de estas reglas, se hará referencia a los equipos según su región y número. Por ejemplo: LCK2 o VCS1. Dicho número indica la posición que alcanzaron en la escena regional.

2.2.2. **Revocación de la clasificación:** Se podrá revocar la clasificación de los equipos en cualquiera de las siguientes situaciones:

2.2.2.1. El equipo clasificado es incapaz de viajar al lugar del evento debido a las restricciones de los desplazamientos locales o internacionales, o es incapaz de conseguir la documentación necesaria para acceder al país (como visados, autorizaciones de desplazamiento relacionadas con el COVID-19, etc.) antes de asistir al Campeonato Mundial.

2.2.2.2. El equipo clasificado es incapaz de cumplir los requisitos relacionados con la plantilla antes de la fecha especificada por la organización del Mundial.

2.2.2.3. Otras situaciones que provoquen que la organización del Mundial considere necesario prohibir la participación en el Campeonato Mundial a un equipo clasificado.

2.2.3. **Etiquetas, logotipos y nombres del equipo:** Los equipos deben utilizar el nombre, la etiqueta y el logotipo que cada uno de ellos haya utilizado más recientemente en la escena regional mientras se clasificaban para participar en el Campeonato Mundial. No se permitirán cambios salvo en circunstancias excepcionales y, en todo caso, deberán ser aprobados por la organización del Campeonato Mundial antes de que se usen.

3. Plantillas

3.1. Requisitos mínimos de la plantilla

- 3.1.1. Jugadores:** Todos los equipos deben mantener, en todo momento durante el Campeonato Mundial, una plantilla compuesta por al menos seis jugadores. De esos jugadores, un mínimo de cuatro deberán ser considerados residentes de la región a la que representan. Además, los equipos pueden mantener a un séptimo jugador en la plantilla de forma adicional, sufragando sus costes.
- 3.1.2. Entrenadores:** Todos los equipos deben mantener, en todo momento durante el Campeonato Mundial, a un entrenador principal. Además, los equipos pueden incluir hasta un máximo de tres entrenadores estratégicos en su plantilla de forma adicional.
- 3.1.3. Representante:** Todos los equipos deben mantener, en todo momento durante el Campeonato Mundial, a un representante del equipo.

3.2. Fechas límite de la plantilla

- 3.2.1. Fijado de la plantilla activa:** Los equipos deberán completar y presentar su plantilla activa a la organización del Mundial antes del 16 de agosto de 2024 a las 23:59 (hora del Pacífico). La plantilla que se haya presentado en dicha fecha será la que se tenga en cuenta para el Campeonato Mundial. Esta plantilla solo podrá estar compuesta por jugadores y entrenadores que formen parte de la plantilla regional del equipo en cuestión.
- 3.2.2. Plantillas iniciales:** En cada partida del Campeonato Mundial, los equipos deberán designar a cinco jugadores de su plantilla activa, que se convertirán en la plantilla inicial de la partida en cuestión. Es necesario enviar la plantilla de la primera partida jugada cada día por los equipos antes de las 22:00 (hora local) o una hora después de que concluya la última partida del día (lo que ocurra más tarde) del día anterior a la partida del equipo en cuestión. Será necesario enviar las plantillas de las siguientes partidas durante los 5 minutos posteriores a que concluya la partida anterior.

3.3. Asistencia

Todos los miembros del equipo deben estar presentes en todas las actividades obligatorias, lo que incluye, pero no se limita a, las siguientes:

- 3.3.1. Partidas programadas**
- 3.3.2. Ensayos y comprobaciones tecnológicas**

- 3.3.3. Eventos de prensa y/o medios de comunicación
- 3.3.4. Programa Premium Experiences

4. Equipamiento y periféricos

4.1. Equipamiento y periféricos del escenario

- 4.1.1. **Equipamiento provisto por el Campeonato Mundial:** El Campeonato Mundial ofrecerá, y los jugadores utilizarán exclusivamente, equipamiento perteneciente a las siguientes categorías: (1) ordenador y monitor, (2) calentadores de manos, (3) auriculares y micrófonos, y (4) mesas y sillas.

Además, la entidad del Mundial ofrecerá equipamiento perteneciente a las siguientes categorías para que lo usen los jugadores, bajo demanda: (1) teclados para ordenador, (2) ratones para ordenador, y (3) alfombrillas para ratones.

Todo el equipamiento ofrecido por el Campeonato Mundial se escogerá y elegirá a discreción del propio Campeonato Mundial. De acuerdo a esto, se considerará "hacer trampas" la modificación sin autorización del equipamiento aportado por el Campeonato Mundial o el uso de hardware, software u otro tipo de equipamiento que no haya aportado o aprobado el propio Campeonato Mundial. Los jugadores deberán devolver todo el equipamiento aportado por el Campeonato Mundial a la organización del mismo cuando concluya el evento o lo solicite la organización. Está permitido decorar el equipamiento del Campeonato Mundial con los logotipos y marcas de patrocinadores del evento. Los jugadores no tienen permitido cubrir, tapar ni impedir la vista de dichos logotipos o marcas.

- 4.1.2. **Equipamiento provisto por los jugadores y equipos:** Los jugadores tienen permitido llevar equipamiento perteneciente a las siguientes categorías, ya sea de su propiedad o de su equipo, al área de enfrentamiento y utilizar dicho equipamiento durante las partidas oficiales del Campeonato Mundial: (1) teclados para ordenador, (2) ratones para ordenador y sujetaciones para el cable del ratón, y (3) alfombrillas para ratones. Este equipamiento no puede tener nombres, asemejarse o incluir el logotipo de ninguna compañía o marca que sea competencia de Riot Games o LoL. Además, el equipamiento tampoco deberá utilizarse sin el consentimiento del propietario de los derechos de autor o de manera que pueda dar lugar a, o someter a MSI o sus afiliados a cualquier reclamo de infracción, apropiación indebida u otra forma de competencia desleal. Los jugadores no pueden llevar ningún otro tipo de equipamiento al área de enfrentamiento, lo que incluye, pero no se limitada a, cascos, micrófonos, auriculares, teléfonos móviles, memorias USB o reproductores mp3.

- 4.1.3. Sustitución de equipamiento:** En caso de sospechar que existe algún problema técnico o relacionado con el equipamiento, cualquier jugador o la organización del Mundial pueden solicitar una revisión técnica de la situación. Entonces, un técnico designado por la organización del Mundial diagnosticará y solucionará el problema en cuestión. Los técnicos pueden solicitar la sustitución de equipamiento a la organización del Mundial, a discreción del técnico en cuestión. En caso de que un jugador prefiera utilizar equipamiento propio o del equipo como sustitución, deberá tener dicho equipamiento en el recinto para su uso inmediato. Si no tiene dicho equipamiento a su disposición, será necesario que utilice el equipamiento provisto por el Campeonato Mundial, como se menciona anteriormente. La sustitución de equipamiento será decisión única y exclusivamente del Campeonato Mundial.
- 4.1.4. Política de periféricos:** Será necesario enviar a la organización del Mundial todo el equipamiento que los jugadores y equipos quieran utilizar durante el evento antes de que comience el mismo. El Campeonato Mundial guardará dichos periféricos durante el evento y los devolverá tras la eliminación de los equipos o para viajar entre recintos. Los equipos serán responsables del transporte del equipamiento entre recintos, y deberán entregar de nuevo todos los periféricos antes del comienzo de cualquier fase. La organización del Mundial se encargará del almacenamiento (y de la recarga, en caso de ser necesario) de los periféricos de los equipos. Los equipos o jugadores que saquen dicho equipamiento del área de enfrentamiento podrán recibir una sanción, a menos que hayan seguido las indicaciones de la organización del Mundial. Si un jugador quiere tener el mismo equipamiento en el área de entrenamiento y en el escenario, deberá traer dos unidades del equipamiento en cuestión.
- 4.1.5. Equipamiento no aprobado:** No se permitirá el uso de equipamiento no aprobado ni de equipamiento que la organización del Mundial sospeche que ofrecerá una ventaja injusta a nivel competitivo. El uso de equipo no aprobado durante la competición se considerará "hacer trampas". En caso de no aprobar el equipamiento de un jugador, el jugador deberá utilizar el equipo provisto por el Campeonato Mundial. Además, a discreción de la organización del Mundial, se podrá revocar el uso de cualquier equipamiento por motivos relacionados con la seguridad o eficiencia operativa del torneo.

4.2. Programas informáticos y su uso

Los miembros del equipo tienen expresamente prohibido instalar programas en los ordenadores provistos por el Campeonato Mundial, lo que incluye los ordenadores de las áreas de calentamiento y práctica. Si algún miembro del equipo quiere instalar un programa en un ordenador, primero deberá recibir la aprobación de la organización del

Mundial. El uso de programas informáticos no aprobados se considerará "hacer trampas".

- 4.2.1. **Chat de voz:** El chat de voz tendrá lugar, únicamente, a través del sistema nativo utilizado en los cascos provistos por el Campeonato Mundial. No está permitido el uso de software de terceros para chats de voz (como Discord). A discreción del Campeonato Mundial, la organización del mismo podrá monitorizar el audio de los equipos.
- 4.2.2. **Redes sociales y comunicación:** Está prohibido utilizar los ordenadores del Campeonato Mundial para ver o publicar contenido en redes sociales o páginas de comunicación. Esto incluye, pero no se limita a, Facebook, X, foros virtuales, tablones de mensajes y el correo electrónico.
- 4.2.3. **Equipamiento no esencial:** Está prohibido conectar, por cualquier motivo, nada que no sea el equipamiento aprobado de los jugadores y equipos o el equipamiento provisto por el Campeonato Mundial a los ordenadores del Campeonato. Esto incluye, por ejemplo, dispositivos como teléfonos móviles o memorias USB.
- 4.2.4. **Macros:** Están prohibidos todos los programas relacionados con macros ajenos al cliente de League of Legends, lo que incluye el software de macros y las macros implementadas a través del hardware y almacenadas en la memoria interna.
- 4.2.5. **Programas nativos:** Los jugadores pueden utilizar los programas nativos MS Paint y Bloc de notas antes y después de las partidas. No está permitido que los jugadores utilicen los programas nativos MS Paint y Bloc de notas durante las partidas, y deberán cerrar dichos programas antes de que comiencen. En caso de abuso, la organización del Mundial puede prohibir a los jugadores el acceso a programas nativos.
- 4.2.6. **Ruido rosa:** El Campeonato Mundial utiliza un sistema de cancelación de sonido de "ruido rosa" en los cascos para asegurar la integridad de la competición. Se requerirá que los jugadores mantengan un nivel mínimo de "ruido rosa" en sus cascos. La organización del Mundial puede prohibir a los jugadores reducir el nivel de "ruido rosa" en caso de determinar, a su criterio, que resultaría demasiado sencillo distinguir las fuentes de ruido externas. Además, la organización del Mundial puede decidir, a su discreción, dejar de utilizar el sistema de "ruido rosa".
- 4.2.7. **Restricciones auditivas adicionales:** Los cascos deberán cubrir directamente las orejas de los jugadores, y deberán permanecer ahí durante toda la partida. El micrófono de los cascos debe estar situado cerca de la boca de los jugadores, y la

organización del Mundial podrá ajustarlo en caso de decidir que no se encuentra en la posición correcta. Los jugadores no tienen permitido obstruir la colocación de los cascos de ningún modo ni colocar objetos, como gorros, bufandas u otras prendas de ropa, entre los cascos y sus orejas, excepto por determinadas prendas religiosas y/o dispositivos médicos (como un hiyab, un dastar, una yarmulke o aparatos auditivos). Decidir si un artículo cumple los requisitos de las excepciones religiosas y/o médicas quedará en manos de la organización del Mundial, a su exclusivo criterio.

- 4.2.8. Manipulación del equipamiento:** Los jugadores no pueden tocar ni manipular el equipamiento de otro jugador, ya sea propio o aportado por la organización, después de que la partida haya comenzado. Aquellos jugadores que requieran asistencia con su equipamiento deberán pedírsela a la organización del Mundial.

4.3. Vestimenta de los jugadores

- 4.3.1. Definiciones:** Los uniformes de los equipos incluyen las siguientes prendas:

- 4.3.1.1. Camiseta del equipo:** Incluye camisetas de manga corta y larga.
- 4.3.1.2. Pantalones:** Solo está permitido el uso de pantalones.
- 4.3.1.3. Uniforme del equipo:** Hace referencia a las camisetas y pantalones, así como a cualquier prenda que cubra la camiseta, como chaquetones, sudaderas con capucha o chaquetas.
- 4.3.1.4. Calcetines y calzado:** Solo está permitido el uso de calzado cerrado.
- 4.3.1.5. Otras prendas de ropa:** Los jugadores no tienen permitido llevar gorros u otros tipos de sombreros en el área de enfrentamiento.

- 4.3.2. Identidad de los jugadores y equipos:** El equipo debe incluir su logotipo en el pecho de las camisetas y el nombre de invocador de cada jugador en la parte superior de la espalda de las camisetas. El logotipo del equipo y el nombre de invocador deben tener un tamaño lo suficientemente grande como para ser apreciables en las retransmisiones y para que sea posible distinguirlos de los logotipos de patrocinadores y del resto de elementos de las camisetas. Todos los jugadores deben llevar el mismo uniforme.

- 4.3.3. Posicionamiento de los logotipos de patrocinadores:** Está permitido colocar los logotipos de patrocinadores en el uniforme del equipo. No existen restricciones en lo referido a la cantidad permitida de logotipos de patrocinadores ni en lo relativo a su posicionamiento en los eventos internacionales. Los equipos podrán decidir cómo distribuir los logotipos del equipo y los patrocinadores por el uniforme. No obstante, los equipos deberán

evitar dar la impresión de que un determinado patrocinador da nombre a su equipo si no es el caso.

- 4.3.4.** **Material inaceptable:** Algunos tipos de materiales serán inaceptables, por lo que no podrán aparecer en el uniforme del equipo. Esto incluye:

- 4.3.4.1.** Cualquier declaración o testimonio falso, no corroborado o injustificado sobre un producto o servicio que el Campeonato Mundial considere inmoral a su discreción.
- 4.3.4.2.** Cualquier material difamatorio, obsceno, soez, vulgar, repulsivo u ofensivo; que describa o represente cualquier función corporal interna o síntomas de condiciones internas; o haga referencia a temas que no sean socialmente aceptables.
- 4.3.4.3.** Cualquier contenido vilipendioso o difamatorio dirigido a un equipo o jugador rival, o a cualquier otra persona, entidad o producto.

- 4.3.5.** **Material protegido por derechos de autor:** Los uniformes de los equipos no pueden incluir ninguna marca registrada, material protegido por derechos de autor ni cualquier otro tipo de propiedad intelectual sin el consentimiento de su dueño, ni tampoco material que pueda ocasionar, o someter al Campeonato Mundial o sus filiales a, una reclamación por incumplimiento, apropiación indebida o cualquier otro tipo de competencia desleal.

- 4.3.6.** **Aprobación de la vestimenta:** Todos los uniformes de los equipos deberán ser aprobados, por escrito, antes de que comience el Campeonato Mundial.

- 4.3.7.** **Política de la vestimenta:** Los jugadores deberán llevar los uniformes oficiales del equipo durante todas las apariciones oficiales del Campeonato Mundial, lo que incluye, pero no se limita a, las entrevistas previas y posteriores a las partidas, otras entrevistas, las presentaciones de las fases y las ceremonias.

- 4.3.8.** **Uniformes idénticos:** Durante las partidas, los jugadores deberán llevar las camisetas y pantalones del equipo a juego. De forma individual, los jugadores podrán decidir si quieren llevar la chaqueta del equipo. Todos los jugadores que decidan llevar chaquetas deberán ir a juego (es decir, solo está permitido el uso de un tipo de chaqueta para todo el equipo durante una partida).

- 4.3.9.** **Identidad:** Ningún jugador puede cubrirse la cara ni intentar ocultar su identidad a la organización del Mundial. La organización del Mundial debe ser capaz de distinguir la identidad de cada jugador en todo momento y puede solicitar a los jugadores que se deshagan de cualquier material que impida su identificación o suponga una distracción para otros jugadores o la propia organización. Por este

motivo y por las razones incluidas más arriba, en la sección 4.2.7, no está permitido el uso de gorros.

- 4.3.10. Restricciones regionales:** Además, en el Campeonato Mundial se impondrá cualquier restricción regional adicional establecida por la región a la que represente un equipo en lo referido a los uniformes de los jugadores.

4.4. Vestimenta de los entrenadores

- 4.4.1. Política de la vestimenta:** Los entrenadores deberán llevar un atuendo adecuado para el evento. Será necesario vestir con un estilo ejecutivo informal, lo que no incluye ropa deportiva, ni prendas con la marca de los equipos (como camisetas), calzado abierto, etc. Está permitido que los entrenadores lleven pines, suponiendo que cumplan lo establecido en las restricciones de estas reglas.
- 4.4.2. Restricciones regionales:** Además, en el Campeonato Mundial se impondrá cualquier restricción regional adicional establecida por la región a la que represente un equipo en lo referido a la ropa de los entrenadores.

5. Recinto y área de la competición

5.1. Acceso al recinto

5.1.1. Acceso general al recinto: El acceso de los equipos del Campeonato Mundial a las áreas restringidas de los recintos donde se jugarán las partidas del torneo está limitado al personal del equipo, a menos que la organización del Mundial especifique lo contrario por adelantado. El hecho de conceder permiso para asistir a las partidas del Campeonato Mundial depende exclusivamente del mismo. El acceso al recinto está restringido en todo momento. Los únicos momentos en los que el personal del equipo podrá acceder al recinto son aquellos en los que la organización del Mundial requiera su presencia. La entrada al recinto estará supeditada a seguir los protocolos de seguridad del evento.

5.1.2. Control sanitario previo a la entrada: Todo el personal del equipo deberá verificar su identidad con la organización del Mundial antes de entrar al recinto por cualquier motivo. Además, la organización del Mundial tendrá derecho (antes de permitir la entrada al recinto al personal del equipo o a cualquier otra persona) a comprobar el estado de salud de cualquier persona midiendo su temperatura o aplicando las medidas necesarias para confirmar un buen estado de salud. Si, en cualquier momento antes o durante un enfrentamiento, la organización del Mundial determina que un individuo está enfermo y no debería acceder al recinto, se le revocará el acceso y tendrá que abandonar el recinto de inmediato. Si la organización del Mundial determina que un jugador está enfermo y no debería participar en un enfrentamiento, puede solicitar al equipo en cuestión que llame a un sustituto. Si alguna ley requiere la aplicación de controles sanitarios, saneamientos o procedimientos de seguridad pública adicionales o distintos, la organización del Mundial dispondrá de la autoridad necesaria para implementar dichas medidas, y todos los jugadores cooperarán con la organización en su implementación.

5.2. Área de enfrentamiento

El "área de enfrentamiento" es la zona circundante a los ordenadores utilizados en las partidas. Mientras se juegan las partidas, la presencia del personal del equipo en el área de enfrentamiento estará limitada exclusivamente a los jugadores de los equipos participantes que estén jugando la partida y a los entrenadores, de acuerdo con la sección 5.2.2 de más abajo.

5.2.1. Personal del equipo: El personal del equipo autorizado, lo que incluye a los representantes del equipo, intérpretes y otros tipos de personal de asistencia del equipo, que se haya registrado y al que se haya otorgado credenciales para el

evento puede encontrarse en el área de enfrentamiento durante el proceso de preparación del mismo, pero deberá abandonarla antes de que comience el proceso de selección y bloqueo, y no podrá regresar hasta que concluya la partida. La cantidad máxima permitida de personal del equipo, lo que incluye a los jugadores, entrenadores y otros miembros del personal, en el área de enfrentamiento durante el proceso de preparación del mismo no puede superar las diez (10) personas.

- 5.2.2. Acceso de los entrenadores al área de enfrentamiento:** El entrenador principal deberá encontrarse en el área de enfrentamiento durante el proceso de preparación del mismo y durante la fase de selección y bloqueo, pero deberá abandonarla cuando concluya dicha fase y no podrá regresar hasta que termine la partida. Además, un entrenador estratégico puede, de manera opcional, estar presente durante el proceso de preparación del enfrentamiento y durante la fase de selección y bloqueo, pero también deberá abandonar la zona cuando concluya dicha fase.
- 5.2.3. Dispositivos inalámbricos:** No está permitido el acceso con dispositivos electrónicos, lo que incluye, pero no se limita a, teléfonos móviles, tabletas y relojes inteligentes, al área de enfrentamiento ni a las salas de reunión del equipo durante una partida, lo que incluye la fase de selección y bloqueo, las pausas, las partidas rehechas y el periodo entre partidas de los enfrentamientos compuestos por múltiples partidas. La organización del Mundial requisará dichos dispositivos al personal del equipo que se encuentre en el área de enfrentamiento y en las salas de reunión del equipo, y lo devolverá al final de la partida.
- 5.2.4. Notas y blocs de notas:** Los jugadores no tienen permitido acceder con materiales escritos o impresos al área de enfrentamiento durante una partida. El entrenador principal y los entrenadores estratégicos tienen permitido acceder con materiales escritos o impresos al área de enfrentamiento durante una partida. Los materiales escritos o impresos deben permanecer con el entrenador en el área designada para su uso. Los entrenadores tienen prohibido utilizar el material escrito o impreso para comunicarse con o transmitir información a los jugadores durante una partida fuera de la fase de selección y bloqueo, entre partidas y demás periodos en los que la comunicación entre los entrenadores y los jugadores está permitida.

5.2.5. Restricciones para consumibles

Consumibles permitidos:

- 5.2.5.1.** Se permite el acceso al área de enfrentamiento con bebidas únicamente en recipientes con cierre hermético aprobados por el Campeonato

Mundial. La organización del Mundial suministrará dichos recipientes a los jugadores que los soliciten.

Consumibles prohibidos:

- 5.2.5.2.** Está prohibido el acceso con comida al área del enfrentamiento.
- 5.2.5.3.** Está prohibido el acceso con tabaco y demás productos con nicotina al área del enfrentamiento.

Los equipos no deberán dejar basura en el área de enfrentamiento cuando concluya la partida.

5.3. Área de calentamiento

- 5.3.1.** **Propósito:** El área de calentamiento (a la que también nos referiremos como "Green Room") contendrá los ordenadores designados por el Campeonato Mundial para que los jugadores practiquen antes de que den comienzo sus partidas oficiales.
- 5.3.2.** **Acceso al área de calentamiento:** Solo el personal del equipo autorizado tendrá permitido acceder al área de calentamiento del equipo. Correspondrá a la organización del Mundial permitir accesos adicionales, a su exclusivo criterio.
- 5.3.3.** **Grabación en el área de calentamiento:** Ocasionalmente, el Campeonato Mundial puede mostrar grabaciones del área de calentamiento de los equipos en las retransmisiones. Por este motivo, el personal del equipo deberá ocultar sus credenciales en todo momento mientras se encuentre en el área de calentamiento.

5.4. Otras áreas de los miembros del equipo

- 5.4.1.** **Propósito:** Las otras áreas de los miembros del equipo son zonas del recinto, que definirá la organización del Mundial cada cierto tiempo, designadas para que los jugadores descansen y socialicen en ubicaciones independientes al área de enfrentamiento.
- 5.4.2.** **Acceso a las otras áreas de los miembros del equipo:** Solo el personal del equipo autorizado tendrá permitido acceder a estas áreas. Correspondrá a la organización del Mundial permitir accesos adicionales, a su exclusivo criterio.

5.5. Restricciones adicionales

- 5.5.1.** **Visitantes:** No están permitidos los visitantes externos en las áreas restringidas del recinto en ningún momento.

- 5.5.2. Interferencias con el estudio:** El personal del equipo no tiene permitido manipular ni interferir de ningún modo con las luces, cámaras y demás equipo del estudio. El personal del equipo tiene prohibido subirse a las sillas, mesas y demás equipo del estudio. El personal del equipo debe seguir las instrucciones del personal del estudio del Campeonato Mundial.
- 5.5.3. Interferencias con las colaboraciones del recinto:** El Campeonato Mundial ha integrado varias colaboraciones en el recinto. No está permitido cubrir, desplazar, dificultar la vista o interferir de ningún otro modo con dichas integraciones.

6. Estructura, calendario y premios del torneo

6.1. Formato de la competición

6.1.1. Fase de apertura

6.1.1.1. **Descripción:** Se repartirán a ocho equipos en dos cuadros de eliminación doble al mejor de 3 (cuadro A y cuadro B). El equipo ganador de cada cuadro avanzará a la fase suiza. El segundo equipo se enfrentará al tercer equipo del cuadro opuesto en un set final de Avance al mejor de tres. Los ganadores de estas series conseguirán una plaza en la fase suiza. Se ha incluido una representación visual de la fase de apertura en el apéndice, en las imágenes 1a y 1b.

6.1.1.1.1. En cada cuadro, se jugarán cinco enfrentamientos al mejor de 3: dos enfrentamientos en la ronda 1, dos enfrentamientos en la ronda 2 y un enfrentamiento en la ronda 3.

6.1.1.1.2. Los ganadores de los enfrentamientos de la ronda 1 avanzarán al enfrentamiento 1 de la ronda 2, mientras que los perdedores pasarán al enfrentamiento 2 de la ronda 2.

6.1.1.1.3. Los ganadores del enfrentamiento 1 de la ronda 2 pasarán a jugar una partida de avance. Los perdedores del enfrentamiento 2 de la ronda 2 quedarán eliminados del Campeonato Mundial y se quedarán con los puestos 21.^º y 22.^º.

6.1.1.1.4. Los perdedores del enfrentamiento 1 de la ronda 2 se enfrentarán a los ganadores del enfrentamiento 2 de la ronda 2 en la ronda 3. Los perdedores de este enfrentamiento quedarán eliminados del Campeonato Mundial y se quedarán con los puestos 19.^º y 20.^º, mientras que los ganadores pasarán a competir contra los ganadores del enfrentamiento 1 de la ronda 2 del otro cuadro en una partida de avance.

6.1.1.1.5. El ganador del enfrentamiento 1 de la ronda 2 del cuadro A se enfrentará al ganador del enfrentamiento 1 de la ronda 3 del cuadro B, mientras que el ganador del enfrentamiento 1 de la ronda 2 del cuadro B competirá contra el ganador del enfrentamiento 1 de la ronda 3 del cuadro A en un conjunto de enfrentamientos de avance al mejor de 5.

- 6.1.1.1.6.** Los ganadores de las partidas de avance pasarán a la fase suiza, mientras que los perdedores quedarán eliminados del Campeonato Mundial y se quedarán con los puestos 17.^º y 18.^º
- 6.1.1.2.** **Elección de lado:** Durante la primera partida de la primera ronda, la posibilidad de seleccionar en qué lado del mapa jugar (a lo que, de ahora en adelante, nos referiremos como "**derecho a escoger lado**") se brindará al equipo con mejor clasificación. Será necesario comunicar dicha elección (a la que haremos referencia como "**selección de lado**") antes de las 22:00 (hora local) dos días antes del enfrentamiento. Por ejemplo, si se va a celebrar una partida el 25 de septiembre, se deberá seleccionar un lado antes del 23 de septiembre a las 22:00 (hora local). El derecho a escoger lado durante la primera partida de la segunda y tercera ronda se asignará lanzando una moneda (o mediante un método equivalente) tras la finalización de las partidas anteriores. La selección de lado se deberá llevar a cabo cuando se lance la moneda. El derecho a escoger lado durante la primera partida de avance se asignará al equipo que provenga del enfrentamiento 1 de la ronda 2 de su cuadro. En todas las partidas posteriores a la primera de cualquier enfrentamiento, el equipo perdedor de la partida anterior tendrá derecho a escoger lado y deberá haberlo seleccionado en los 5 minutos posteriores al fin de la partida anterior.
- 6.1.2.** **Fase suiza**
- 6.1.2.1.** **Descripción:** Dieciséis equipos se enfrentarán en cinco rondas de enfrentamientos al mejor de 1 y al mejor de 3. En la primera ronda, se repartirá a los equipos en ocho enfrentamientos al mejor de 1. Tras eso, se repartirá a los equipos para jugar ocho enfrentamientos más al mejor de 1, en los que cada equipo se enfrentará a un oponente con el mismo historial. Este proceso continuará hasta que todos los equipos hayan conseguido ganar o perder tres enfrentamientos. Los enfrentamientos iniciales se jugarán al mejor de 1, mientras que cualquier enfrentamiento que decida el avance o la eliminación de un equipo se jugará al mejor de 3. Los equipos avanzarán a la fase eliminatoria tras ganar tres enfrentamientos, mientras que quedarán eliminados del Campeonato Mundial al perder tres enfrentamientos. Se ha incluido una representación visual de la fase suiza en la imagen 2 del apéndice.
- 6.1.2.1.1.** La ronda 1 estará compuesta por ocho enfrentamientos al mejor de 1.

- 6.1.2.1.2.** La ronda 2 estará compuesta por ocho enfrentamientos al mejor de 1.
- 6.1.2.1.3.** La ronda 3 estará compuesta por cuatro enfrentamientos al mejor de 3 y cuatro enfrentamientos al mejor de 1. Los enfrentamientos entre equipos invictos (es decir, aquellos equipos con un historial de 2-0) y entre equipos sin victorias (es decir, aquellos equipos con un historial de 0-2) se jugarán al mejor de 3, mientras que el resto de enfrentamientos (es decir, aquellos que se celebren entre equipos con un historial de 1-1) se jugarán al mejor de 1. Los equipos eliminados durante la tercera ronda acabarán el Campeonato Mundial con los puestos 15.^º y 16.^º.
- 6.1.2.1.4.** La cuarta ronda estará compuesta por seis enfrentamientos al mejor de 3. Los equipos eliminados durante la cuarta ronda acabarán el Campeonato Mundial en los puestos 12.^º, 13.^º y 14.^º.
- 6.1.2.1.5.** La quinta ronda estará compuesta por tres enfrentamientos al mejor de 3. Los equipos eliminados durante la quinta ronda acabarán el Campeonato Mundial con los puestos 9.^º, 10.^º y 11.^º.

6.1.2.2. Elección de lado

- 6.1.2.2.1.** **Primera ronda:** El derecho a escoger lado durante las partidas de la primera ronda se asignará al equipo que provenga del grupo con mejor clasificación. En el caso de todos los enfrentamientos de la primera ronda, se deberá seleccionar un lado antes del 1 de octubre (dos días antes de los enfrentamientos) a las 22:00 (hora local).
- 6.1.2.2.2.** **Segunda a quinta ronda:** El derecho a escoger lado en la primera partida de cada enfrentamiento durante las rondas de la segunda a la quinta se asignará al equipo que provenga del grupo con mejor clasificación. Para dichos enfrentamientos, se deberá seleccionar un lado antes de las 22:00 (hora local) o una hora después de que concluya la última partida, lo que ocurra más tarde, el día anterior al enfrentamiento. En caso de que ambos equipos provengan del mismo grupo, el derecho a escoger lado se asignará lanzando una moneda (o mediante un método equivalente) tras el sorteo. En caso de asignar el derecho a escoger lado lanzando una moneda, la selección de lado se deberá llevar a cabo cuando se lance la moneda. En todas las

partidas posteriores a la primera de cualquier enfrentamiento, el equipo perdedor de la partida anterior tendrá derecho a escoger lado y deberá haberlo seleccionado en los 5 minutos posteriores al fin de la partida anterior.

6.1.3. Fase eliminatoria

6.1.3.1. **Descripción:** Se repartirá a los ocho equipos restantes en un cuadro de eliminación única al mejor de 5 con tres rondas: cuartos de final, semifinales y final. Se ha incluido una representación visual de la fase eliminatoria en la imagen 3 del apéndice.

6.1.3.1.1. Los equipos que salgan victoriosos de sus enfrentamientos durante los cuartos de final avanzarán a las semifinales. Los perdedores de sus enfrentamientos quedarán eliminados del Campeonato Mundial y se quedarán con los puestos 5.^º a 8.^º.

6.1.3.1.2. Los equipos que salgan victoriosos de sus enfrentamientos durante las semifinales avanzarán a la final. Los perdedores de sus enfrentamientos quedarán eliminados del Campeonato Mundial y se quedarán con los puestos 3.^º y 4.^º.

6.1.3.1.3. El equipo que salga victorioso en la final se convertirá en el ganador del Campeonato Mundial 2024. El perdedor de la final quedará eliminado del Campeonato Mundial y se quedará con el 2.^º puesto.

6.1.3.2. Elección de lado

6.1.3.2.1. **Cuartos de final:** El derecho a escoger lado durante la primera partida de los cuartos de final se asignará al equipo con mejor historial durante la fase suiza. En caso de que ambos equipos tengan el mismo historial, el derecho a escoger lado se asignará según el orden del sorteo de los cuartos de final (consultar la sección 6.3 para más información). El lado para esta partida se escogerá en el momento de lanzar la moneda. Para el resto de partidas de los cuartos de final, será necesario seleccionar un lado antes de las 22:00 (hora local) dos días antes de cada enfrentamiento.

6.1.3.2.2. **Semifinales y final:** El derecho a escoger lado durante las semifinales y la final se asignará lanzando una moneda, donde y cuando decida la organización del Mundial. La selección de lado se deberá llevar a cabo cuando se lance la moneda.

- 6.1.3.2.3.** En todas las partidas posteriores a la primera de cualquier enfrentamiento y ronda, el equipo perdedor de la partida anterior tendrá derecho a escoger lado y deberá haberlo seleccionado en los 5 minutos posteriores al fin de la partida anterior.

6.2. Clasificación del torneo

Se ha dividido a los equipos del torneo para que empiecen en una de las siguientes fases: la fase de apertura o la fase suiza.

- 6.2.1.** Estos son los equipos que comenzarán en la fase de apertura:

- 6.2.1.1.** 1.^{er} y 2.^º clasificado de la PCS
- 6.2.1.2.** 1.^{er} y 2.^º clasificado de la VCS
- 6.2.1.3.** 1.^{er} clasificado de la CBLOL
- 6.2.1.4.** 1.^{er} clasificado de la LLA
- 6.2.1.5.** 3.^{er} clasificado de la LEC
- 6.2.1.6.** 3.^{er} clasificado de la LCS

- 6.2.2.** Estos son los equipos que comenzarán en la fase suiza:

- 6.2.2.1.** 1.^{er}, 2.^º, 3.^{er} y 4.^º clasificado de la LPL
- 6.2.2.2.** 1.^{er}, 2.^º, 3.^{er} y 4.^º clasificado de la LCK
- 6.2.2.3.** 1.^{er} y 2.^º clasificado de la LEC
- 6.2.2.4.** 1.^{er} y 2.^º clasificado de la LCS

6.3. Sorteos del torneo

- 6.3.1.** Sorteo de la fase de apertura

- 6.3.1.1.** **Grupos del sorteo:** Se ha dividido a los equipos en dos grupos, según el rendimiento internacional de sus regiones anteriormente, para el sorteo de la fase de apertura.

6.3.1.1.1. Grupo 1: LEC₃, LCS₃, PCS₁, VCS₁

6.3.1.1.2. Grupo 2: CBLOL₁, LLA₁, PCS₂, VCS₂

6.3.1.2. **Procedimiento del sorteo:** De forma aleatoria, se repartirá a los equipos en enfrentamientos contra oponentes del grupo contrario (es decir, los equipos del grupo 1 se enfrentarán a equipos del grupo 2). Dichos enfrentamientos se repartirán entre dos cuadros siguiendo el orden del sorteo, pero aplicando las restricciones indicadas más abajo. El orden del sorteo no determinará el orden en el que se jugarán los enfrentamientos.

6.3.1.3. **Restricciones del sorteo:** No puede haber dos equipos de una misma región en un mismo cuadro. En caso de que el sorteo dé lugar a esta situación, o en caso de forzarla al continuar con el sorteo, el equipo afectado pasará a ocupar el siguiente puesto disponible.

6.3.2. Fase suiza - Primera ronda

6.3.2.1. **Grupos del sorteo:** Se ha dividido a los equipos en cuatro grupos, según el rendimiento internacional de sus regiones anteriormente, para el sorteo de la fase suiza. Dichos grupos están divididos a su vez en dos parejas: los grupos 1 y 4, y los grupos 2 y 3.

6.3.2.1.1. Grupo 1: LCK1, LPL1, LCS1, LEC1

6.3.2.1.2. Grupo 2: LCK2, LPL2, LCS2, LEC2

6.3.2.1.3. Grupo 3: LCK3, LPL3, LCS3, LEC3

6.3.2.1.4. Grupo 4: Equipo de la fase de apertura 1, equipo de la fase de apertura 2, equipo de la fase de apertura 3, equipo de la fase de apertura 4

6.3.2.2. **Procedimiento del sorteo:** De forma aleatoria, se repartirá a los equipos en enfrentamientos contra oponentes de su misma pareja de grupos (es decir, el grupo 1 se enfrentará al 4, y el grupo 2 se enfrentará al 3). El orden del sorteo no determinará el orden en el que se jugarán los enfrentamientos.

6.3.2.3. **Restricciones del sorteo:** No se celebrarán enfrentamientos entre una misma región durante la primera ronda de la fase suiza. En caso de que el sorteo dé lugar a esta situación, o en caso de forzarla al continuar con el sorteo, el equipo afectado pasará a ocupar el siguiente puesto disponible.

6.3.3. Sorteos suizos - Segunda a quinta ronda

6.3.3.1. **Procedimiento del sorteo:** De forma aleatoria, se repartirá a los equipos en enfrentamientos contra un oponente que tenga su mismo historial. El

orden del sorteo no determinará el orden en el que se jugarán los enfrentamientos.

- 6.3.3.2.** **Restricciones del sorteo:** No habrá enfrentamientos repetidos durante toda la fase suiza (es decir, si dos equipos se enfrentaron en la Ronda 1, independientemente de su historial, no serán elegibles para volver a enfrentarse en las Rondas 3, 4 o 5). En los casos en que un sorteo tendría este resultado o haría este resultado inevitable en un sorteo futuro, el equipo sorteado se moverá a la siguiente plaza que esté disponible. Si esta norma implica que no hay ningún sorteo posible, el Campeonato Mundial podrá ignorar esta norma.

6.3.4. Sorteo de la fase eliminatoria

- 6.3.4.1.** **Procedimiento del sorteo:** A los equipos que terminen la fase suiza con un historial de (3-0) se los emparejará de forma aleatoria contra los equipos que terminen la fase suiza con un historial de (3-2). Tras este sorteo, se emparejará de forma aleatoria a los cuatro equipos restantes en dos enfrentamientos.
- 6.3.4.2.** **Construcción del cuadro:** Los dos enfrentamientos (3-2) vs. (3-0) se colocarán en lados opuestos del cuadro de la fase eliminatoria. El puesto de los enfrentamientos restantes se decidirá según el orden del sorteo.
- 6.3.4.3.** **Restricciones del sorteo:** No habrá restricciones adicionales en el sorteo de la fase eliminatoria.

6.3.5. Calendario de los sorteos del torneo

- 6.3.5.1.** Sorteo de la fase de apertura: 1 de septiembre, tras la final de la LEC
- 6.3.5.2.** Sorteo de la primera ronda de la fase suiza: Justo después de que concluyan los enfrentamientos del 29 de septiembre
- 6.3.5.3.** Sorteo de la segunda ronda de la fase suiza: Justo después de que concluyan los enfrentamientos del 3 de octubre
- 6.3.5.4.** Sorteo de la tercera ronda de la fase suiza: Justo después de que concluyan los enfrentamientos del 4 de octubre
- 6.3.5.5.** Sorteo de la cuarta ronda de la fase suiza: Justo después de que concluyan los enfrentamientos del 7 de octubre

- 6.3.5.6.** Sorteo de la quinta ronda de la fase suiza: Justo después de que concluyan los enfrentamientos del 12 de octubre
- 6.3.5.7.** Sorteo de los cuartos de final: Justo después de que concluyan los enfrentamientos del 13 de octubre

6.4. Calendario de juego del torneo

6.4.1. Fechas de las fases del torneo

- 6.4.1.1.** Fase de apertura: 25 a 29 de septiembre
- 6.4.1.2.** Fase suiza: 3 a 7 y 10 a 13 de octubre
- 6.4.1.3.** Fase de cuadros - Cuartos de final: 17 a 20 de octubre
- 6.4.1.4.** Fase de cuadros - Semifinales: 26 y 27 de octubre
- 6.4.1.5.** Fase de cuadros - Final: 2 de noviembre

- 6.4.2.** **Cambios del calendario:** El orden de los enfrentamientos, las fechas y el calendario dependen exclusivamente del Campeonato Mundial. La organización del Mundial puede, a su exclusivo criterio, reordenar las partidas de un día concreto y/o traspasar un enfrentamiento del Campeonato Mundial a otra fecha, así como modificar de cualquier otra forma el calendario de enfrentamientos. En caso de que la organización del Mundial cambie la fecha de un enfrentamiento, deberá notificar a todos los equipos cuanto antes.

6.5. Premios del torneo

El premio del Campeonato Mundial será una parte porcentual de un premio que alcanzará, de forma garantizada por el organizador del torneo, los 2,225 millones de dólares (USD). Dicho premio estará compuesto por (i) una contribución de 2,225 millones de dólares (USD) realizada por el organizador del torneo; y por (ii) un porcentaje de los beneficios generados con la venta de determinados artículos digitales relacionados con el Campeonato Mundial (el "Premio"). Los premios se repartirán del siguiente modo:

Puesto	Porcentaje
1. ^º	20,00 %
2. ^º	16,00 %
3. ^º y 4. ^º	8,00 % cada uno
5. ^º a 8. ^º	4,50 % cada uno
9. ^º a 11. ^º	3,50 % cada uno
12. ^º a 14. ^º	3,00 % cada uno
15. ^º y 16. ^º	2,50 % cada uno
17. ^º y 18. ^º	1,75 % cada uno
19. ^º y 20. ^º	1,00 % cada uno

7. Proceso de los enfrentamientos

7.1. Llegada al recinto

Los miembros de la plantilla activa de un equipo que vayan a participar en el Campeonato Mundial deberán acudir al local antes de la hora especificada por la organización del mismo. A criterio de la organización del Mundial, se podrán aplicar sanciones debido a retrasos.

7.2. Roles de la organización del Mundial

7.2.1. Director de operaciones competitivas: El "director de operaciones competitivas" forma parte de la organización del Mundial y es el responsable de tomar todas las decisiones relacionadas con problemas del evento que afecten a la integridad competitiva. El rol de esta persona incluye, pero no se limita a, lo siguiente:

7.2.1.1. Tomar la decisión final en todo lo relacionado con el reglamento de las operaciones vinculadas a los enfrentamientos.

7.2.2. Director de operaciones de los enfrentamientos: El "director de operaciones de los enfrentamientos" forma parte de la organización del Mundial y es el responsable de tomar todas las decisiones relacionadas con problemas de los enfrentamientos que afecten a la integridad competitiva. El rol de esta persona incluye, pero no se limita a, lo siguiente:

7.2.2.1. Valorar los errores y casos de abuso, así como sus posibles repercusiones.

7.2.2.2. Tomar la decisión inicial en todo lo relacionado con el reglamento de las operaciones vinculadas a los enfrentamientos.

7.2.3. Árbitro principal: El "árbitro principal" forma parte de la organización del Mundial y es responsable de la preparación previa y posterior a los enfrentamientos, así como de las salas de partida. Sus funciones de supervisión incluyen, pero no se limitan a, lo siguiente:

7.2.3.1. Comprobar la alineación de los equipos antes de un enfrentamiento.

7.2.3.2. Comprobar y monitorizar los periféricos de los jugadores en el área de enfrentamiento, en caso de ser necesario.

7.2.3.3. Anunciar el comienzo de los enfrentamientos.

7.2.3.4. Determinar y registrar las partidas oficiales.

7.2.3.5. Ordenar la pausa o continuación de las partidas.

- 7.2.3.6.** Informar a los equipos sobre sanciones o acciones disciplinarias en respuesta a infracciones de las reglas durante un enfrentamiento.
- 7.2.3.7.** Tomar decisiones relacionadas con los enfrentamientos siguiendo lo establecido en estas reglas de la competición, lo que también incluye las pausas e interrupciones de las partidas.
- 7.2.3.8.** Confirmar el fin de los enfrentamientos y sus resultados.
- 7.2.4.** **Árbitros del escenario:** Los "árbitros del escenario" responden ante el director de operaciones de los enfrentamientos y el árbitro principal. Sus responsabilidades incluyen, pero no se limitan a, lo siguiente:

 - 7.2.4.1.** Permitir o denegar el acceso al área de enfrentamiento, en caso de que proceda.
 - 7.2.4.2.** Implementar los protocolos de seguridad indicados por el árbitro principal o la organización del Mundial, y/o para cumplir lo establecido en las reglas de esta competición.
 - 7.2.4.3.** Supervisar las listas de jugadores e imponer las reglas de la competición, lo que incluye dar instrucciones a los jugadores para hacer o evitar hacer algo.
 - 7.2.4.4.** Comunicarse con los jugadores sobre los problemas experimentados, tanto dentro como fuera del juego.
 - 7.2.4.5.** Bajo solicitud, explicar los casos de abuso de errores del título.
- 7.2.5.** **Director de cumplimiento:** El "director de cumplimiento" forma parte de la organización del Mundial y es el responsable de investigar las acciones del personal del equipo que sean de naturaleza poco ética y/o supongan una infracción del reglamento de los esports de Riot. El rol de esta persona incluye, pero no se limita a, lo siguiente:

 - 7.2.5.1.** Investigar infracciones del reglamento de los esports de Riot, lo que incluye las normas relacionadas con el comportamiento del personal del equipo (sección 9).
 - 7.2.5.2.** Tomar la decisión final en todo lo relacionado con las medidas disciplinarias aplicadas a los equipos.
 - 7.2.5.3.** Bajo solicitud, explicar las medidas disciplinarias aplicadas a los equipos.
- 7.2.6.** **Comportamiento de los árbitros:** En todo momento, los árbitros deberán comportarse de forma profesional, y tomar decisiones de manera imparcial. No

se deberá demostrar predilección ni prejuicios hacia ningún jugador, equipo, representante, propietario o cualquier otro individuo.

7.2.7. Rotundidad de las decisiones:

Todas las decisiones relacionadas con la interpretación de las reglas de la competición, la elegibilidad de los jugadores, el calendario y la preparación del evento, y las penalizaciones por conductas indebidas recaen únicamente en el director de operaciones competitivas, cuyas decisiones serán definitivas. No será posible apelar las decisiones tomadas por el director de operaciones competitivas en relación con las reglas de la competición, lo que tampoco podrá dar lugar a reclamaciones por perjuicios monetarios ni a ninguna otra compensación legal o equitativa.

7.3. Versión de la competición

El Campeonato Mundial se disputará con la versión 14.18. Los cambios de la versión de competición serán decisión de la organización. Se podrá eliminar cualquier campeón, objeto, runa, aspecto o problema explotable en cualquier momento si así lo estima oportuno la organización del Campeonato Mundial, incluso en pleno enfrentamiento. Antes del evento, se enviará a todos los equipos una lista con los campeones, objetos, runas y elementos que no estarán disponibles.

7.4. Preparación previa al enfrentamiento

- 7.4.1. Cuentas de los jugadores:** Los jugadores recibirán cuentas ("cuentas del reino de torneos") para su uso en los enfrentamientos oficiales del Campeonato Mundial. El nombre de las cuentas del reino de torneos se establecerá utilizando la etiqueta del equipo, seguida por el apodo oficial de cada jugador para el torneo.
- 7.4.2. Orden de los asientos:** Los jugadores deberán sentarse en el orden indicado por el árbitro que se encuentre presente.
- 7.4.3. Periodo de preparación:** Los jugadores dispondrán de períodos concretos antes de los enfrentamientos para asegurarse de estar totalmente preparados. La organización del Mundial comunicará a los jugadores y equipos cuándo dispondrán de dicho periodo de preparación y su duración como parte del calendario de los enfrentamientos. La organización del Mundial puede modificar dicho calendario en cualquier momento. Se considerará que el periodo de preparación ha dado comienzo en cuanto los jugadores comiencen a entrar en el área de la partida, momento a partir del cual no tendrán permitido abandonarla sin el permiso de un miembro de la organización del Mundial o de un árbitro y sin

ir acompañados de otro miembro de la organización. La preparación está compuesta por lo siguiente:

- 7.4.3.1. Confirmar que los nombres de las cuentas del reino de torneos son correctos.
 - 7.4.3.2. Asegurar la calidad de todo el equipamiento.
 - 7.4.3.3. Conectar y calibrar los periféricos.
 - 7.4.3.4. Asegurar el correcto funcionamiento del sistema del chat de voz.
 - 7.4.3.5. Preparar las páginas de runas.
 - 7.4.3.6. Modificar los ajustes del juego.
 - 7.4.3.7. Un calentamiento limitado en partida.
- 7.4.4. **Fallos técnicos del equipamiento:** Si algún jugador descubre problemas relacionados con el equipamiento durante cualquier fase del proceso de preparación, el jugador en cuestión deberá avisar a la organización del Mundial de inmediato.
- 7.4.5. **Nivel de iluminación:** Los jugadores pueden solicitar ajustes al nivel de iluminación dirigido hacia el escenario durante el proceso de preparación. Sin embargo, el personal del Campeonato Mundial requerirá un mínimo de iluminación para el escenario, y no se reducirá por debajo de dicho mínimo.
- 7.4.6. **Puntualidad del comienzo de los enfrentamientos:** Se espera que los jugadores resuelvan cualquier problema que surja durante el proceso de preparación en el periodo de tiempo asignado a ello y que los enfrentamientos comiencen a la hora prevista. Pueden permitirse retrasos a causa de los problemas encontrados durante la preparación, pero eso dependerá de la organización del Mundial. A criterio de la organización del Mundial, se podrán aplicar penalizaciones debido a retrasos.
- 7.4.7. **Jugadores preparados:** Dos minutos antes de la hora a la que deberá comenzar un enfrentamiento, como mínimo, la organización del Mundial confirmará con cada jugador que ha terminado de prepararse. Cuando los diez jugadores de un enfrentamiento hayan confirmado que han terminado de prepararse, los jugadores no tendrán permitido abandonar el área de enfrentamiento o entrar en una partida de calentamiento sin permiso de la organización del Mundial.
- 7.4.8. **Creación de las salas de partida:** La organización del Mundial decidirá cómo crear la sala oficial de las partidas. En cuanto terminen las pruebas, la

organización del Mundial solicitará a los jugadores que se unan a la sala de partida en el siguiente orden: calle superior, jungla, calle central, ADC y apoyo.

- 7.4.9. Obligaciones previas al enfrentamiento:** Se informará a los miembros del equipo de cualquier obligación previa a los enfrentamientos, lo que incluye, pero no se limita a, actos con medios de comunicación, entrevistas o cualquier tipo de discusión sobre cuestiones relacionadas con los enfrentamientos. Es obligatorio que los miembros del equipo cumplan con las obligaciones previas a los enfrentamientos.
- 7.4.10. Horario previo al enfrentamiento:** Todos los equipos están obligados a seguir cualquier horario previo a los enfrentamientos que haya provisto la organización del Mundial. Dicho horario puede incluir las horas de llegada y salida del alojamiento del equipo y del recinto del evento. Además, el horario también puede incluir periodos dedicados a las obligaciones previas a los enfrentamientos, peluquería y maquillaje, la preparación y otros requisitos previos a la partida. A criterio de la organización del Mundial, se podrán aplicar sanciones debido a retrasos y/o al incumplimiento de las obligaciones indicadas en el horario previo al enfrentamiento.

7.5. Preparación de la partida

- 7.5.1. Inicio del proceso de selección y bloqueo:** Cuando los diez jugadores hayan entrado a la sala oficial de la partida, la organización del Mundial solicitará la confirmación de que ambos equipos están listos para que dé comienzo la fase de selección y bloqueo. Cuando ambos equipos hayan confirmado que están listos, la organización del torneo avisará al propietario de la sala para que inicie la partida. Tanto el entrenador principal como un entrenador estratégico tendrán permitido acceder al escenario y comunicarse con el equipo durante el proceso de selección y bloqueo. Los entrenadores deberán abandonar el escenario y marcharse a una ubicación designada para ellos cuando la cuenta atrás llegue a 5 segundos durante la fase de intercambio, y se los silenciará cuando la cuenta atrás llegue a cero.
- 7.5.2. Registro del proceso de selección y bloqueo:** Las selecciones y bloqueos se llevarán a cabo a través del modo de reclutamiento de torneo. La organización del Mundial registrará las selecciones y bloqueos conforme tenga lugar el reclutamiento. En caso de que sea necesario rehacer el reclutamiento, los equipos deberán seleccionar y bloquear en el mismo orden hasta llegar a la selección o bloqueo erróneo que hizo necesario rehacer el reclutamiento.
- 7.5.3. Reclutamiento de torneo:** La organización del Mundial puede decidir entre utilizar el modo de reclutamiento de torneo o un reclutamiento manual (ej.:

llevar a cabo el reclutamiento a través del chat sin la necesidad de una función concreta). No será posible sustituir a los jugadores de ningún equipo después de que haya comenzado el reclutamiento. Los jugadores podrán jugar con cualquier campeón que su equipo haya reclutado.

- 7.5.4. **Sistema de reclutamiento:** Todas las partidas del Campeonato Mundial utilizarán un sistema de reclutamiento por turnos durante la fase de selección y bloqueo. Para más información, se recomienda consultar la imagen 4 del apéndice.
- 7.5.5. **Error de selección:** En caso de que se seleccione o bloquee a un campeón por error, el equipo que haya cometido el error deberá confirmar a la organización del Mundial el campeón que pretendía seleccionar antes de que el otro equipo haya llevado a cabo su siguiente selección. En dicha situación, se reiniciará el proceso y se volverá al punto en el que se cometió el error para que el equipo en cuestión lo corrija. Si se realiza la siguiente selección antes de que el equipo que haya cometido el error se lo notifique a la organización del Mundial, la selección errónea será irrevocable.
- 7.5.6. **Intercambio de campeones:** Los equipos deberán completar todos los intercambios de campeones antes de que queden 20 segundos en la fase de intercambio. A discreción de la organización del Mundial, no se aceptarán los intercambios tardíos y los jugadores se verán obligados a jugar con el campeón que tenían antes de dichos intercambios (ej.: situaciones en las que no sea posible aplicar penalizaciones, como la última partida de una serie).
- 7.5.7. **Inicio de la partida tras las selecciones y bloqueos:** La partida empezará inmediatamente después de completar el proceso de selección y bloqueo, a menos que la organización del Mundial indique lo contrario. En este momento, la organización del Mundial se encargará de eliminar cualquier material impreso del área de enfrentamiento, lo que incluye cualquier nota escrita por los miembros del equipo. Los jugadores no tienen permitido abandonar una partida entre el fin de las selecciones y bloqueos y el inicio de la partida.
- 7.5.8. **Inicio controlado de la partida:** En caso de que se produzca un error durante el inicio de la partida o de que la organización del Mundial decida separar el proceso de selección y bloqueo del inicio de la partida, la organización del Mundial dará comienzo a la partida de un modo controlado y todos los jugadores seleccionarán a los campeones de acuerdo con un proceso de selección y bloqueo válido que se haya completado previamente.
- 7.5.9. **Carga lenta del cliente:** Si se produce un caída, desconexión o cualquier otro tipo de error que interrumpa el proceso de carga e impida a algún jugador unirse

a la partida cuando comience, se deberá pausar por completo la partida hasta que los diez jugadores se hayan conectado a la misma.

7.6. Proceso posterior a la partida

- 7.6.1. **Resultados:** La organización del Mundial confirmará y registrará el resultado oficial de la partida.
- 7.6.2. **Notas tecnológicas:** Los jugadores informarán de cualquier problema tecnológico a la organización del Mundial.
- 7.6.3. **Descanso:** La organización del Campeonato Mundial informará a los jugadores sobre el tiempo que les queda antes de que comience la siguiente fase de selección y bloqueo de campeones. El tiempo estándar de transición entre partidas (desde la explosión del nexo hasta que se les pide a los jugadores que vuelvan a sus asientos) es de 13 minutos. Los árbitros informarán al entrenador y/o a los jugadores del tiempo exacto. La fase de selección y bloqueo de campeones comenzará en cuanto los jugadores estén en sus asientos. Si algún jugador no está sentado y preparado para elegir campeón en el momento designado por los árbitros, el equipo puede ser penalizado por retrasar la partida.
- 7.6.4. **Resultados de los abandonos:** Los enfrentamientos ganados debido a abandonos se registrarán con la puntuación mínima necesaria para que un equipo gane el enfrentamiento (ej.: 1-0 en los enfrentamientos al mejor de 1, 2-0 al mejor de 3 y 3-0 al mejor de 5). No se registrará ninguna otra estadística en los abandonos.

7.7. Proceso posterior al enfrentamiento

- 7.7.1. **Resultados:** La organización del Mundial confirmará y registrará el resultado de los enfrentamientos.
- 7.7.2. **Obligaciones posteriores al enfrentamiento:** Se informará a los jugadores de cualquier obligación posterior a los enfrentamientos, lo que incluye, pero no se limita a, actos con medios de comunicación, entrevistas tras la partida y entre bastidores, o cualquier tipo de discusión sobre cuestiones relacionadas con los enfrentamientos tras la conclusión de uno.
 - 7.7.2.1. **Entrevistas entre bastidores:** Será posible solicitar la participación de los jugadores en entrevistas en directo entre bastidores para la retransmisión oficial del evento. Dichas entrevistas solo se llevarán a cabo tras la última partida del día del equipo en cuestión.

- 7.7.2.2.** **Entrevistas tras las partidas:** Será posible solicitar la participación de los jugadores en entrevistas pregrabadas tras las partidas para futuras retransmisiones oficiales del evento. Dichas entrevistas solo se llevarán a cabo tras la última partida del día del equipo en cuestión.
- 7.7.2.3.** **Entrevistas con la prensa y medios de comunicación:** Será necesario que los equipos pongan a disposición de los medios de comunicación a, al menos, tres jugadores o entrenadores que hayan participado en alguna partida a lo largo del día, sin importar si se ha tratado de una victoria o una derrota, para un mínimo de cuatro entrevistas.
- 7.7.2.3.1.** Cuatro de dichas entrevistas debe realizarlas un medio perteneciente a cada una de las siguientes regiones: Norteamérica, EMEA, China y Corea del Sur.
- 7.7.2.3.2.** Una de estas entrevistas debe ser presencial.
- 7.7.2.3.3.** Además, cada equipo deberá participar en una entrevista grupal durante la fase de apertura y la fase suiza. Se avisará de estas entrevistas a los equipos con un día de antelación, como mínimo, y sustituirán a una de las entrevistas individuales estándar del día en cuestión.
- 7.7.2.4.** **Conferencias de prensa:** Tras los enfrentamientos de la fase eliminatoria, los equipos deberán enviar a toda su plantilla, lo que incluye al entrenador, a una conferencia de prensa en la que participarán diferentes medios de comunicación. Dichas conferencias de prensa durarán entre 30 y 45 minutos aproximadamente.

8. Pausas y errores

8.1. Interrupción del juego

- 8.1.1. Pausa directa:** La organización del Mundial puede solicitar la pausa de un enfrentamiento o ejecutar un comando de pausa en la estación de cualquier jugador, a su exclusivo criterio y en cualquier momento.
- 8.1.2. Pausas autorizadas de jugadores:** Los jugadores solo tienen permitido pausar un enfrentamiento en las situaciones descritas a continuación, pero deberán avisar a la organización del Mundial inmediatamente después de hacerlo y explicar el motivo. Estos son ejemplos de motivos aceptables:
- 8.1.2.1.** Una desconexión accidental (es decir, un jugador pierde la conexión con el juego debido a problemas o errores relacionados con el cliente del juego, la plataforma, la red o el ordenador).
 - 8.1.2.2.** Un fallo del hardware o software (ej.: desconexión del monitor, fallos de los periféricos o errores del juego).
 - 8.1.2.3.** Interferencia física con un jugador (ej.: fan en el área o silla rota).
- 8.1.3. Pausas no autorizadas:** Si un jugador pausa o reanuda una partida por un motivo no autorizado, o sin permiso de la organización del Mundial, se considerará juego sucio y se impondrán las penalizaciones que la organización crea oportunas. Esto también incluye las pausas originadas por una preparación errónea, según lo establecido en la sección sobre la preparación de los jugadores (sección 7.4.7).
- 8.1.4. Desconexión intencionada:** Las desconexiones intencionadas no están permitidas. Los jugadores experimentarán desconexiones intencionadas cuando sus acciones (ej.: abandonar una partida) provoquen una pérdida de conexión con la partida. Cualquier acción llevada a cabo por un jugador que ocasione una desconexión será considerada intencional, sin importar la intención real del jugador. En caso de que se produzca una desconexión intencionada, la organización del Mundial no está obligada a realizar una pausa.
- 8.1.5. Enfermedad, lesión o incapacidad:** El hecho de que los jugadores experimenten una enfermedad, lesión o incapacidad leve no es una razón aceptable para que realicen una pausa. En caso de que exista alguna condición médica subyacente y/o de la que se haya avisado con anterioridad, el jugador puede avisar a la organización del Mundial antes del enfrentamiento, y esta puede realizar una pausa durante el enfrentamiento para evaluar la situación y determinar si el jugador está listo, dispuesto y en condiciones de continuar jugando en un

periodo razonable de tiempo, que establecerá la organización y no superará unos minutos.

Si un jugador muestra síntomas relacionados con el virus del COVID-19, se lo someterá a los procedimientos necesarios, según lo indicado en los protocolos de salud y seguridad provistos antes del evento.

Si se declara que un jugador no puede jugar o continuar jugando por falta de autorización médica o si el equipo no es capaz de presentar una plantilla que cumpla lo establecido en estas reglas, el equipo deberá abandonar la partida, a menos que la organización del Mundial, a su criterio, decida que es necesario otorgar la victoria de la partida a uno de los equipos.

- 8.1.6. Comunicación entre los jugadores durante las pausas en la partida:** A fin de preservar la integridad de la competición, los jugadores no podrán comunicarse entre sí durante las pausas en la partida. Para que quede claro, podrán comunicarse con el árbitro, pero solo cuando se les solicite para identificar y solucionar la causa de la pausa. Si la pausa se prolonga suficiente, los árbitros pueden, si así lo deciden, dejar que los equipos hablen antes de que se reanude la partida para comentar las condiciones de la partida.

8.2. Definiciones de los errores

- 8.2.1. Fisura temporal:** La Herramienta de Recuperación de Desastres Determinantes.
- 8.2.2. Error:** Un error, desperfecto o fallo que ocasiona un resultado incorrecto o inesperado, o provoca que un juego o dispositivo del hardware se comporte de formas imprevistas.
- 8.2.3. Error menor:** Un error (lo que incluye los fallos del hardware) que es, en el peor de los casos, un inconveniente para los jugadores. Esto incluye, por ejemplo, errores que alteren las estadísticas de la partida o las mecánicas del juego de formas con las que es posible lidiar, aunque no sea lo óptimo. Para que no quede duda alguna, no se rehará ninguna partida debido a estos errores en los casos en los que Fisura temporal no esté disponible.
- 8.2.4. Error convíviente:** Un error que no altera significativamente la integridad competitiva del juego. Esto implica que existen formas de mitigar un error con el que, de otro modo, resultaría complejo jugar (como reiniciar el cliente del juego o el ordenador). Alternativamente, esto puede hacer referencia a situaciones en las que sea posible mitigar el impacto de un error mediante otras funciones del juego.

8.2.5. Esta categoría también incluye los errores de los que se haya informado, es decir, los errores de los que se informa a los equipos antes de las partidas (normalmente, interacciones de un campeón, objeto u obstáculo y efectos persistentes) y que no supondrán una razón válida para rehacer una partida. No es posible evitar o mitigar estos efectos o interacciones de ningún modo, excepto deshabilitando los campeones, aspectos u objetos implicados, por lo que no se rehará ninguna partida debido a dichos errores, con los que se ha de convivir.

A su exclusivo criterio, la organización del Mundial podrá ofrecer el uso de Fisura temporal para los errores de los que se haya informado si afecta en gran medida a la integridad competitiva del juego. La organización del Mundial no ofrecerá el uso de Fisura temporal si, a su exclusivo criterio, determina que el jugador o equipo en desventaja tenía intención de provocar o provocó a propósito el error. En caso de utilizar Fisura temporal, la organización del Mundial tratará el error convíviente como un error menor o crítico, según sea lo apropiado, durante la utilización de esta herramienta. Si no es posible recuperar la partida con Fisura temporal o un jugador provoca que el error ocurra de nuevo, la organización del Mundial forzará el desarrollo normal de la partida, sin opción a rehacerla o a utilizar Fisura temporal de nuevo.

8.2.6. **Fallo accidental del hardware:** Esto hace referencia a fallos en cualquier elemento del hardware, lo que incluye los servidores, monitores, ordenadores o periféricos del jugador. Esto no incluye los fallos del hardware ocasionados por los jugadores, como los daños o la destrucción intencional de los periféricos de un jugador, los daños de los monitores o la manipulación de los ordenadores. Dependerá de la organización del Mundial, a su exclusivo criterio, decidir si los daños del hardware son accidentales.

8.2.7. **Error crítico:** Un error (lo que incluye los fallos accidentales del hardware) que afecta en gran medida a la capacidad de los jugadores para competir en una partida, que altera significativamente las estadísticas o mecánicas de la experiencia de juego, o una situación en la que sea imposible continuar debido a las condiciones ambientales externas. Dependerá de la organización del Mundial, a su exclusivo criterio, decidir si un error ha afectado a la capacidad de los jugadores para competir.

8.2.8. **Error constatable:** Un error o error crítico presente en el juego de forma concluyente, y que no es atribuible a un error de los jugadores. Los espectadores deben poder rebobinar y repetir la situación en cuestión para verificar la existencia de dicho error o error crítico.

8.2.9. **Situación terminal:** Un error o cualquier otra situación que haga necesario rehacer una partida. Dichas situaciones incluyen (i) casos de errores críticos en

los que Fisura temporal no esté disponible o no sea capaz de recuperar la partida; (ii) errores que no se puedan solucionar o evitar con el uso de Fisura temporal, lo que incluye errores relacionados con campeones o aspectos concretos que hagan necesario deshabilitar el campeón o aspecto en cuestión; o (iii) cualquier otra situación que, a criterio de la organización del evento, impida la continuación de la partida (lo que incluye cuestiones ambientales y fallos catastróficos del hardware).

- 8.2.10. Estado de "punto muerto":** Un punto de la partida en el que ningún equipo interactúa demasiado con el otro, aunque también puede designarse este estado con algo de interacción.

A la hora de encontrar un punto muerto, se deberá identificar un periodo tan cercano al error como sea posible y que ofrezca alrededor de 2 segundos antes de cualquier posible interacción en situaciones en las que se haya rebobinado la partida desde un momento en el que los equipos estaban interactuando. La idea es encontrar una situación en la que la interacción sea posible, pero no inevitable.

Quizás no existan las circunstancias perfectas para un punto muerto y, en dichas situaciones, se priorizará el identificar una situación sin interacciones importantes tan cercana al error como sea posible (por ejemplo, retroceder demasiado podría deshacer la preparación planeada por un equipo, como colocar guardianes, ejercer presión en las calles o flanquear al rival).

- 8.2.11. Coste:** Cualquier (i) muerte de un jugador; (ii) objetivo (torreta, inhibidor, dragón, Heraldo o Barón) eliminado que no se encontrase en progreso en el punto muerto (ej.: dragón asesinado o tres jugadores en una torreta con una oleada de súbditos y sin oposición); o (iii) el uso de una habilidad definitiva, objeto o hechizo de invocador cuyo enfriamiento sea igual o superior a 110 segundos con el nivel 1 de la definitiva (sin importar el nivel de la definitiva ni su enfriamiento cuando se produjo el error) o con el hechizo de invocador u objeto básicos (es decir, sin la reducción de enfriamiento otorgada por runas u objetos). Las habilidades definitivas o hechizos de invocador utilizados de formas que no sigan los patrones normales de juego, a criterio de la organización del Mundial, por el mero hecho de suponer un coste en lo referido a esta regla no constituirán coste alguno. Otros factores, como la visión (guardianes colocados o destruidos), los súbditos asesinados y demás, no son tan importantes como para considerar el uso de Fisura temporal, aunque tengan algo de valor en la partida.

- 8.2.12. Informes inmediatos:** Cuando un jugador se percate de un error (lo que, como se ha mencionado anteriormente, incluye presuntos fallos del hardware), el jugador en cuestión deberá pausar el juego en cuanto pueda utilizando uno de los

métodos de más abajo y avisar del error a la organización del Mundial. Dichos métodos son estos:

- 8.2.12.1.** Pausar el juego con el comando de pausa (/pause).
- 8.2.12.2.** Pedir a un compañero que pause la partida a través de comunicaciones por voz audibles.
- 8.2.12.3.** Pedir a un árbitro que pause la partida.

Para evitar cualquier duda, si un jugador solicita a un árbitro que pause la partida, se considerará que el jugador ha solicitado la pausa a partir de ese momento, aunque no se haya pausado la partida de inmediato. Además, puede no ser práctico pausar la partida de forma inmediata al notar un error si, por ejemplo, ambos equipos están interactuando entre sí. En dichas situaciones, la organización del Mundial puede decidir que no es posible pausar la partida hasta que la interacción termine.

- 8.2.13.** **Partida oficial:** Una partida en la que han entrado los diez jugadores y que ha progresado lo suficiente como para que se hayan producido interacciones relevantes entre ambos equipos. Cuando una partida alcanza el estado de "partida oficial", finaliza el periodo en el que rehacer la partida se puede permitir y se considerará que se trata de una partida "oficial" desde ese momento.
- Ejemplo de situaciones que provocan que una partida sea oficial:

- 8.2.13.1.** Establecer una línea de visión entre jugadores de equipos opuestos.
- 8.2.13.2.** Asestar un ataque o acertar con una habilidad a súbditos, monstruos de la jungla, estructuras o campeones enemigos.
- 8.2.13.3.** Poner pie, establecer visión o lanzar un tiro de habilidad en la jungla rival, por parte de cualquier equipo, lo que incluye abandonar el río o entrar en malezas conectadas con la jungla enemiga.
- 8.2.13.4.** El cronómetro de la partida alcanza los dos minutos (00:02:00).

8.3. Disponibilidad y uso de Fisura temporal

- 8.3.1.** **Constatación de errores:** En caso de experimentar un error en partida en cualquier momento de un enfrentamiento, la organización del Mundial deberá determinar primero si el jugador ha seguido el protocolo de pausa indicado anteriormente. Si se ha pausado la partida correctamente, la organización del Mundial deberá determinar si se trata de un error constatable. En caso de que se trate de un error constatable, la organización del Mundial deberá decidir si se trata de un error, error menor, error crítico o situación terminal.

8.3.2. Error menor

- 8.3.2.1.** Si resulta que el error es un error menor, la organización del Mundial deberá determinar un punto muerto apropiado y decidir si existe algún coste asociado al uso de Fisura temporal para rebobinar hasta dicho momento. En caso de que exista algún coste relacionado con el error menor, Fisura temporal no estará disponible y se indicará a los jugadores que deberán jugar con dicho error.
- 8.3.2.2.** En caso de que no exista coste alguno relacionado con el error menor, la organización del Mundial deberá decidir si (i) Fisura temporal puede restaurar la partida; y si (ii) rebobinar la partida hasta un momento anterior servirá para solucionar el error o evitar provocarlo. Si Fisura temporal no puede restaurar la partida o rebobinar no servirá para solucionar el error o evitar provocarlo, o en caso de que sea necesario jugar con el error, no se deberá utilizar Fisura temporal y se indicará a los jugadores que deberán jugar con el error.
- 8.3.2.3.** Si la organización del Mundial decide que el uso de Fisura temporal es apropiado, deberá determinar si alguno o ambos equipos se han visto en una desventaja razonable a causa del error menor. Se ofrecerá a los equipos que se hayan visto en desventaja la posibilidad de utilizar Fisura temporal en partida, aunque no se comunicará a los equipos en cuestión el punto muerto que se utilizará. Si ambos equipos se han visto en una desventaja razonable, se utilizará Fisura temporal en caso de que cualquiera de ellos lo solicite.
- 8.3.2.4.** Si algún equipo que se haya visto en desventaja solicita el uso de Fisura temporal, la organización del Mundial utilizará Fisura temporal para rebobinar la partida hasta un punto muerto apropiado. En caso de que no exista un punto muerto adecuado, se deberá rebobinar a los jugadores hasta un punto anterior al momento en el que se produjo el error, a criterio de la organización del Mundial.

8.3.3. Error crítico:

- 8.3.3.1.** En caso de que se trate de un error crítico, la organización del Mundial deberá decidir si (i) Fisura temporal puede restaurar la partida; y si (ii) rebobinar la partida hasta un momento anterior servirá para solucionar el error o evitar provocarlo.
- 8.3.3.2.** Si Fisura temporal no puede restaurar la partida o rebobinar la partida no servirá para solucionar el error o evitar provocarlo, el error habrá provocado una situación terminal.

- 8.3.3.3.** En caso de que se produzca un error crítico, la organización del Mundial deberá determinar si alguno o ambos equipos se han visto en una desventaja razonable a causa del error crítico. Se ofrecerá a los equipos que se hayan visto en desventaja la posibilidad de utilizar Fisura temporal en partida, aunque no se comunicará a los equipos en cuestión el punto muerto que se establecerá. Si algún equipo que se haya visto en desventaja solicita el uso de Fisura temporal, la organización del Mundial intentará buscar un punto muerto anterior al momento en el que se produjo el error. En caso de que no exista un punto muerto adecuado, se deberá rebobinar a los jugadores hasta un punto anterior al momento en el que se produjo el error, a criterio de la organización del Mundial. Si la organización del Mundial decide que el coste de utilizar Fisura temporal sería superior al de rehacer la partida, ofrecerá rehacer la partida al equipo que se haya visto en desventaja.
- 8.3.4.** **Situación terminal:** En caso de que se produzca una situación terminal, la organización del Mundial deberá seguir el protocolo indicado abajo para rehacer la partida.
- 8.3.5.** **Rehacer partidas no oficiales:** Las siguientes situaciones constituyen ejemplos en los que sería posible rehacer una partida si todavía no es oficial:
- 8.3.5.1.** Si un jugador se percata de que las runas, hechizos de invocador o ajustes de la interfaz no se han aplicado correctamente debido a un error que se ha producido entre la sala de la partida y la partida en sí misma, el jugador puede pausar la partida para modificar dichos ajustes. Si no es posible modificar correctamente dichos ajustes, se podrá reiniciar la partida.
- 8.3.5.2.** La organización del Mundial decide que las dificultades técnicas no permitirán reanudar la partida con normalidad (lo que incluye la incapacidad de un equipo de posicionarse correctamente de cara a ciertos acontecimientos de la partida, como la aparición de los súbditos).
- 8.3.5.3.** Cualquier circunstancia que posibilitaría el hecho de rehacer una partida oficial.
- 8.3.6. Rehacer partidas oficiales**
- 8.3.6.1.** Las siguientes situaciones constituyen ejemplos en los que sería posible rehacer una partida oficial:
- 8.3.6.1.1.** Se da una situación crítica en cualquier momento de un enfrentamiento.

8.3.6.1.2. La organización del Mundial decide que existen condiciones ambientales injustas (como un exceso de ruido, una climatología hostil o riesgos de seguridad inaceptables).

8.3.7. Procedimiento para rehacer partidas

8.3.7.1. Victoria concedida: En caso de que se produzca una situación terminal que obligue a la organización del mundial a rehacer una partida, la organización deberá decidir primero si se debería conceder la victoria de la partida a alguno de los equipos.

La organización del Mundial puede decidir, a su exclusivo criterio, que un equipo es incapaz de evitar la derrota (es decir, que no podrá remontar y ganar la partida) con un nivel de certeza razonable. La organización del Mundial puede, pero no está obligada a, utilizar todos o cualquiera de los siguientes criterios a la hora de determinar que un equipo es incapaz de evitar la derrota con un nivel de certeza razonable.

8.3.7.1.1. Diferencia de oro: Un equipo ha conseguido un 57,5 % o más del oro total reunido a lo largo de la partida. Ejemplo: si se han conseguido 10 000 de oro en una partida, el equipo en cabeza habrá reunido al menos 5750 de oro.

8.3.7.1.2. Diferencia de torretas restantes: La diferencia entre el número de torretas restantes de los equipos es de ocho (8) o más.

8.3.7.1.3. Diferencia de inhibidores restantes: La diferencia entre el número de inhibidores sin destruir de los equipos es de tres (3).

8.3.7.1.4. Diferencia de torretas del nexo restantes: La diferencia entre el número de torretas del nexo restantes de los equipos es de dos (2).

8.3.7.1.5. Diferencia en la reaparición de los jugadores: La diferencia entre los personajes vivos de los equipos es de al menos cuatro (4), y los cronómetros de reaparición de los jugadores muertos es de cuarenta (40) segundos o más.

8.3.7.1.6. GG evidente: En el momento en el que se produjo la dificultad técnica, es imposible, a criterio de la organización del Mundial, evitar la victoria de uno de los equipos (ej.: tras 45 minutos de partida, un equipo aniquila al equipo rival y llega a la base enemiga con el campeón de la calle central, el jungla y una oleada de súbditos).

- 8.3.8. Ofrecer rehacer una partida:** En caso de que la organización del Mundial no conceda la victoria de la partida, deberá determinar si alguno o ambos equipos se han visto en una desventaja razonable a causa del error. Se ofrecerá a los equipos que se hayan visto en una desventaja razonable la posibilidad de rehacer la partida. Si cualquiera de los equipos que se hayan visto en desventaja acepta rehacer la partida, se rehará de inmediato según lo establecido en esta sección. Es necesario que los equipos se hayan visto en una desventaja razonable para ofrecerles rehacer una partida.
- En determinadas situaciones terminales, en las que, por ejemplo, el servidor se caiga y no sea posible continuar con la partida o recuperarla con Fisura temporal, la organización del Mundial puede rehacer la partida en cuestión sin plantear dicha decisión a los equipos.
- 8.3.9. Entorno controlado:** Es posible preservar determinados elementos en caso de que se rehaga una partida no oficial, lo que incluye, pero no se limita a, las selecciones y bloqueos, las runas, los aspectos o los hechizos de invocador. Sin embargo, si se trata de una partida oficial, la organización del Mundial no deberá preservar ningún ajuste.
- 8.3.10. Desactivación de campeones y aspectos:** Si se ha rehecho una partida a causa de un error relacionado con un campeón, no se preservarán los ajustes (lo que incluye las selecciones y bloqueos) sin importar si se trataba de una partida oficial o no. Además, será posible deshabilitar al campeón en cuestión durante, al menos, el resto de enfrentamientos del día, a menos que el error esté claramente vinculado a un elemento concreto del juego que se pueda eliminar por completo (como un aspecto que sea posible deshabilitar).
- 8.3.11. Fallo del hardware:** En caso de que se produzca un fallo relacionado con el hardware, la organización del Mundial deberá decidir si dicho fallo constituye un error menor (ej.: un monitor se apaga y el jugador se choca contra un muro o avanza por un camino extraño), un error crítico (ej.: un teclado deja de funcionar y provoca la muerte de un jugador) o una situación terminal (ej.: el servidor de LoL deja de funcionar) y seguir los protocolos apropiados según lo indicado arriba.
- 8.3.12. Criterio de la liga:** La organización del Mundial puede utilizar Fisura temporal en cualquier momento o rehacer cualquier partida si, a su exclusivo criterio, cree que dicha acción es necesaria para preservar los intereses de la liga. Esta capacidad no está restringida de ningún modo por la falta de especificaciones en estas reglas.

9. Conducta del personal del equipo

9.1. Intención irrelevante

A menos que se especifique lo contrario, los incumplimientos e infracciones de estas reglas serán sancionables, tanto si se han cometido de forma intencionada como si no. También serán sancionables los intentos de cometer dichos incumplimientos o infracciones.

9.2. Conducta durante la competición

Las siguientes acciones serán consideradas jugar sucio, por lo que estarán sujetas a penalizaciones a discreción de la organización de LoL.

9.2.1. Confabulación: Se define la "confabulación" como la cooperación o conspiración para hacer trampas o engañar a alguien. Dicha cooperación o conspiración puede tener lugar entre jugadores, equipos y/u organizaciones. Esta lista de conspiraciones no es exhaustiva. La confabulación incluye, pero no se limita a, acciones como las siguientes:

9.2.1.1. Jugar sin esforzarse, lo que se define como un jugador que no se adhiere a los estándares razonables de una partida competitiva.

9.2.1.2. Acordar de antemano dividir el premio y/o cualquier otro tipo de compensación.

9.2.1.3. Enviar o recibir señales, electrónicas o de cualquier otro tipo, por parte de un jugador o su cómplice.

9.2.1.4. Perder una partida a propósito a cambio de una compensación, o por la razón que sea, o intentar convencer a otro jugador de hacerlo.

9.2.2. Amañar partidas: El personal del equipo no tiene permitido ofrecer, aceptar, conspirar o intentar influir en el resultado de una partida o enfrentamiento de ninguna forma prohibida por la ley o por estas reglas.

9.2.3. Integridad competitiva: Se espera que los equipos se esfuerzen al máximo en todo momento durante las partidas, y que eviten cualquier comportamiento que vaya en contra de los principios de deportividad, honestidad y juego limpio.

9.2.4. Hackeo: Se define el "hackeo" como la modificación de los ordenadores de la competición (o de cualquier otro tipo de hardware utilizado en una partida), los servidores, la conexión a internet o el cliente de LoL llevada a cabo por un jugador, equipo o persona que actúe en nombre de un jugador o equipo.

- 9.2.5. Secuencias de comandos (scripting):** El uso de "secuencias de comandos" o scripting se define como cualquier intento de utilizar software y/o aplicaciones de terceros contra la infraestructura de Riot. Un ejemplo de esto sería sacar información de los enfrentamientos de otros equipos en el reino de torneos.
- 9.2.6. Explotar errores:** Explotar errores consiste en aprovechar algún error para conseguir algún tipo de ventaja. Explotar un error incluye, pero no se limita a, actos como provocar errores conocidos o utilizar elementos de LoL que, a criterio de la organización del título, no funcionen correctamente.
- 9.2.7. Monitores de los espectadores:** Los jugadores de la plantilla inicial de una partida no tienen permitido mirar ni intentar ver ninguna pantalla o dispositivo en el que se aprecie la partida al nivel de un espectador (es decir, que pueda mostrar una vista neutral del mapa). Además, deberán avisar de inmediato de estas pantallas o dispositivos en caso de verlos.
- Nota: los jugadores no podrán, por ejemplo, mirar ni intentar ver las pantallas colocadas en el recinto del evento porque dichas pantallas pueden mostrar los movimientos, la posición, el oro y demás datos del oponente a los que no tienen acceso durante la partida. Sin embargo, no está prohibido inclinarse para echar un vistazo al monitor de otros compañeros, mientras no se rompa ninguna norma en el proceso (quitarse los cascos, por ejemplo).
- 9.2.8. Ordenadores en modo espectador:** Ningún miembro del personal del equipo tiene permitido utilizar los ordenadores en modo espectador que se encuentran entre bastidores para los entrenadores para interferir en una partida o comunicarse con alguien que participe en una. Interferir con cualquier partida, lo que incluye pausarla o enviar mensajes a los participantes de la misma, desde los ordenadores en modo espectador que se encuentran entre bastidores para los entrenadores tendrá como resultado el abandono del equipo infractor, sin importar la intención.
- 9.2.9. Suplantación:** Jugar con la cuenta de otro jugador o solicitar, convencer, animar u ordenar a alguien que juegue con la cuenta de otro jugador.
- 9.2.10. Trampas:** El uso de cualquier dispositivo y/o programa para hacer trampas, o de cualquier otro método con dicho objetivo, como dispositivos de señalización, señales manuales, etc.
- 9.2.11. Criterio de la liga:** Cualquier otra acción, inacción o comportamiento que, a criterio de la organización del Mundial, infrinja estas reglas y/o los estándares de integridad establecidos por el Campeonato Mundial para la escena de juego competitiva.

9.3. Conducta del personal del equipo

- 9.3.1. Insultos y apología del odio:** El personal del equipo no usará lenguaje obsceno, inadecuado, vulgar, insultante, amenazante, abusivo, difamatorio, ofensivo o criticable. De igual modo, tampoco fomentará o incitará una conducta discriminatoria o de odio.
- 9.3.2. Comportamiento abusivo:** No se tolerará el acoso a los miembros de la organización del Mundial, el personal del equipo rival o el público. Cometer infracciones conductuales repetidamente, lo que incluye, pero no se limita a, tocar el ordenador, el cuerpo o las propiedades de otro jugador, acarreará la aplicación de sanciones. El personal del equipo y sus invitados (en caso de haberlos) deberán tratar de forma respetuosa a todos los asistentes de un enfrentamiento.
- 9.3.3. Comportamiento en LoL:** Se comprobará y estudiará el comportamiento en LoL de todo el personal del equipo, lo que incluye la época previa a la asociación de cada entrenador, representante o jugador con el equipo. El personal del equipo deberá comportarse apropiadamente en partida y evitar el uso de lenguaje derogatorio, racista y ofensivo, así como molestar al resto de jugadores y los sacrificios intencionados.
- 9.3.4. Abuso verbal:** El abuso verbal está prohibido. El abuso verbal se define como actos hostiles y repetidos de manera sistemática a lo largo de un considerable periodo de tiempo u ofensas puntuales cuya intención no es sino la de aislar o excluir a una persona y/o dañar la dignidad de la misma.
- 9.3.5. Acoso sexual:** El acoso sexual está prohibido. El "acoso sexual" se define como insinuaciones sexuales indebidas. La valoración de este tipo de acoso depende de si una persona razonable consideraría una conducta concreta indebida u ofensiva. Se tendrá tolerancia cero con cualquier amenaza o coerción de carácter sexual, o con promesas de ventajas a cambio de favores sexuales.
- 9.3.6. Discriminación y denigración:** El personal de los equipos no ofenderá la dignidad o la integridad de un país, una persona particular o un grupo de personas mediante palabras o acciones despectivas, discriminatorias o denigrantes por motivo de raza, color de piel, etnia, nacionalidad u origen social, género, idioma, religión, opinión política o cualquier otra opinión, situación económica, de nacimiento u otra situación, orientación sexual o cualquier otro motivo.
- 9.3.7. Declaraciones sobre el Campeonato Mundial, Riot Games y League of Legends:** El personal del equipo no tiene permitido dar, autorizar ni respaldar

ninguna declaración o acción que tenga, o esté diseñada para tener, un efecto perjudicial o nocivo en lo relativo a los intereses del Campeonato Mundial, Riot Games o sus filiales, o League of Legends, a exclusivo criterio del Campeonato Mundial.

9.4. Otras conductas prohibidas

- 9.4.1. **Interferencias con el estudio:** El personal del equipo no tiene permitido manipular ni interferir de ningún modo con las luces, cámaras y demás equipo del estudio. El personal del equipo tiene prohibido subirse a las sillas, mesas y demás equipo del estudio. El personal del equipo debe seguir las instrucciones de la organización del Mundial.
- 9.4.2. **Prohibida la interferencia con los árbitros:** Durante una pausa de la partida o cualquier otro tipo de interrupción de la misma (lo que incluye caídas del servidor de juego), el personal del equipo no podrá encontrarse en el área entre bastidores cerca del árbitro principal. El personal del equipo podrá interactuar con un árbitro o responsable de LoL designado, que transmitirá la información del equipo al árbitro principal y viceversa.
- 9.4.3. **Comunicación no autorizada:** Antes de la partida, se eliminarán del área de juego todos los teléfonos móviles, tabletas, dispositivos activados por voz y/o dispositivos electrónicos que puedan sonar. Los jugadores no pueden enviar, de forma directa, mensajes a otros jugadores que no se encuentren sobre el escenario, entrenadores u otras entidades mientras se encuentren en el área de enfrentamiento. Esto incluye enviar mensajes a través del cliente del juego, mensajes de texto, el correo electrónico, redes sociales o cualquier otro método de contacto. Durante los enfrentamientos, la comunicación de la plantilla principal de un equipo estará limitada a los jugadores de dicha plantilla.
- 9.4.4. **Vestimenta:** La organización de LoL se reserva el derecho a prohibir, en cualquier momento, cualquier prenda de ropa inaceptable u ofensiva. La organización de LoL se reserva el derecho a denegar el acceso o impedir la participación en un enfrentamiento al personal del equipo que incumpla lo establecido en las directrices de LoL relacionadas con la vestimenta, según se indica en el manual operativo de LoL. No está permitido el uso de gorros.
- 9.4.5. **Identidad:** Ningún jugador puede cubrirse la cara ni intentar ocultar su identidad a la organización de LoL. La organización de LoL debe ser capaz de distinguir la identidad de cada jugador en todo momento y puede solicitar a los jugadores que se deshagan de cualquier material que impida su identificación o suponga una distracción para otros jugadores o la propia organización.

- 9.4.6. Actividad delictiva:** El personal del equipo no tiene permitido participar en actividades prohibidas por cualquier estatuto, acuerdo o principio del derecho consuetudinario que provoque o tenga probabilidades de provocar su condena en un tribunal de la jurisdicción competente.
- 9.4.7. Actividad inmoral:** El personal del equipo no tiene permitido participar en actividades que la organización de LoL considere inmorales, oprobiosas o contrarias a los estándares convencionales de un comportamiento ético y deportivo.
- 9.4.8. Confidencialidad:** El personal del equipo tiene prohibido revelar la información confidencial aportada por la LCS o cualquier filial de Riot Games, mediante cualquier método de comunicación, lo que incluye todas las redes sociales.
- 9.4.9. Soborno:** El personal del equipo no tiene permitido ofrecer regalos o recompensas a los jugadores, entrenadores, representantes, miembros de la organización de LoL, empleados de Riot Games o personas vinculadas o empleadas por otro equipo a cambio de la promesa, entrega o futura entrega de servicios relacionados con derrotar o intentar derrotar a un equipo rival.
- 9.4.10. Regalos:** El personal del equipo no tiene permitido aceptar ningún regalo, recompensa o compensación a cambio de la promesa, entrega o futura entrega de servicios relacionados con la escena competitiva de LoL, lo que incluye servicios relacionados con derrotar o intentar derrotar a un equipo rival o servicios destinados a perder o amañar un enfrentamiento o partida. La única excepción a esta regla serán las compensaciones monetarias que el patrocinador o propietario oficial de un equipo pague al personal del mismo según su rendimiento.

9.5. Cumplimiento de la normativa de LoL

- 9.5.1. Sometimiento a penalizaciones:** Cualquier persona que haya participado o intentado participar en actividades que la organización del Mundial considere, a su exclusivo criterio, "juego sucio" estará sujeta a penalizaciones. La naturaleza y alcance de las penalizaciones impuestas a causa de dichas actividades dependerá únicamente de la liga.
- 9.5.2. Incumplimiento:** El personal del equipo no puede negarse o incumplir las instrucciones o decisiones razonables de la organización del Mundial.
- 9.5.3. Solicitudes varias y de documentación:** La organización de LoL puede solicitar documentación u otros artículos razonables en determinados momentos. En caso de que no se entregue la documentación indicada por los estándares de la liga, el equipo en cuestión podrá estar sujeto a penalizaciones. También se

podrán imponer penalizaciones en caso de no entregar los artículos solicitados en el periodo de tiempo indicado.

- 9.5.4.** **Penalizaciones:** Al descubrir una infracción de estas reglas cometida por el personal del equipo, la liga puede, sin limitar su autoridad, imponer las siguientes sanciones:

- 9.5.4.1.** Advertencia verbal o escrita
- 9.5.4.2.** Pérdida del derecho a escoger lado en la partida actual o en futuras partidas
- 9.5.4.3.** Pérdida del derecho a bloquear en la partida actual o en futuras partidas
- 9.5.4.4.** Multa y/o cancelación del premio
- 9.5.4.5.** Abandono de la partida
- 9.5.4.6.** Abandono del enfrentamiento
- 9.5.4.7.** Suspensión
- 9.5.4.8.** Descalificación

En caso de cometer infracciones en repetidas ocasiones, los infractores estarán sujetos a sanciones cada vez mayores, llegando incluso a la imposibilidad de participar en la escena competitiva de League of Legends. Cabe mencionar que no siempre se impondrán las penalizaciones de manera sucesiva. Por ejemplo, la organización del Mundial puede, a su exclusivo criterio, descalificar a un jugador tras cometer su primera infracción si la infracción en cuestión es tan flagrante como para merecerlo.

Las sanciones que indiquen un determinado periodo disciplinario solo se aplicarán durante los meses competitivos, es decir, los meses en los que se celebran competiciones de League of Legends (de enero a octubre).

Las infracciones seguirán lo establecido en la lista de penalizaciones mundiales, que se encuentra en esta página: riotgames.com/LCS.

- 9.5.5.** **Sanciones por infracciones de las políticas:** Si la organización del Mundial o Riot determinan que un equipo o el personal del mismo han violado el Código del Invocador, los términos de uso de LoL o cualquier otra norma de LoL, podrán aplicar sanciones a su entera discreción.
- 9.5.6.** **Investigaciones y confidencialidad:** Si la organización del Mundial se pone en contacto con el personal del equipo para hablar sobre una investigación, el personal estará obligado a decir la verdad. Si el personal del equipo oculta información o engaña a la organización del Mundial, de tal modo que obstruya la

investigación, el equipo y/o el personal del mismo estarán sujetos a penalizaciones. El equipo y/o el personal del mismo no tienen permitido compartir información sobre ninguna de las partidas durante el transcurso de una investigación.

- 9.5.7. Derecho a la publicación:** La organización del Mundial tiene derecho a publicar una declaración en la que afirme que se ha penalizado al personal de un equipo. Cualquier equipo y/o miembro del personal de uno al que se haga referencia en dicha declaración renuncia por la presente al derecho de emprender acciones legales contra la League of Legends Championship Series, LLC, Riot Games, Inc., y/o cualquiera de sus matrices, subsidiarias, filiales, empleados, agentes o contratistas.

9.6. Asociación con las apuestas

El personal del equipo y la organización del Mundial tienen prohibido participar, de forma directa o indirecta, en apuestas relacionadas con los resultados de cualquier torneo o enfrentamiento de League of Legends a nivel mundial.

10. Naturaleza de las reglas

10.1. Rotundidad de las decisiones

Todas las decisiones relacionadas con la interpretación de estas reglas, la elegibilidad de los jugadores, el calendario y la preparación de Campeonato Mundial, y las penalizaciones por conductas indebidas recaen únicamente en la organización del Mundial, cuyas decisiones serán definitivas. No será posible apelar las decisiones tomadas por la organización del Campeonato Mundial en relación con estas reglas, que tampoco podrán dar lugar a reclamaciones por perjuicios monetarios ni a ninguna otra compensación legal o equitativa.

10.2. Cambios del reglamento

La liga podrá ajustar, modificar o complementar estas reglas, cada cierto tiempo, a fin de asegurar el juego limpio y la integridad de la competición.

10.3. Diferencias idiomáticas

Se podrá entregar estas reglas en diversos idiomas a los participantes del evento. En caso de que alguna de las traducciones de estas reglas dé lugar a un conflicto, la versión en inglés de las reglas será la que prevalezca.

10.4. Intereses del Campeonato Mundial

La organización del Mundial tiene permitido actuar con la autoridad necesaria, en todo momento, a fin de preservar los intereses del Campeonato Mundial. Esta capacidad no está restringida por la falta de especificaciones en este documento. La organización del Mundial puede aplicar cualquier medida punitiva a su disposición contra cualquier entidad cuya conducta no se adhiera a los intereses del Campeonato Mundial.

Glosario terminológico

Partida: Parte de la competición celebrada en el mapa de la Grieta del Invocador que se juega hasta que un equipo se proclama vencedor de una de las siguientes formas, la que ocurra primero: (a) compleción del objetivo definitivo (destrucción del nexo), (b) rendición de un equipo, (c) abandono de un equipo o (d) victoria concedida a un equipo (consultar la sección 8.8).

Enfrentamiento: Un conjunto de partidas que se juega hasta que un equipo gana la mayoría de las partidas totales, es decir, ganar la partida de un enfrentamiento único ("al mejor de 1"), ganar dos partidas de tres ("al mejor de 3") o ganar tres partidas de cinco ("al mejor de 5").

Jugador: Un atleta individual que ha firmado un contrato escrito en el que ofrece sus servicios como jugador al equipo para el que juega, y que figura como jugador del equipo en la base de datos de contratos reconocida por los esports de League of Legends.

Entrenador principal: Un individuo que ha firmado un contrato escrito en el que ofrece sus servicios como entrenador al equipo para el que juega, y que figura como entrenador del equipo en la base de datos de contratos reconocida por los esports de League of Legends. Este individuo no puede ser un jugador, propietario o representante de ningún equipo profesional, semiprofesional o secundario.

Entrenador estratégico: Un individuo que ha firmado un contrato escrito con el equipo al que representa. Este individuo puede ser un jugador sustituto, analista, intérprete u otro miembro del equipo participante. Este individuo no puede actuar como entrenador principal sin la autorización, por escrito, de la organización del Mundial.

Representante: Un individuo, designado por el equipo, que se encarga de gestionar los compromisos del equipo asociados a su participación en el Campeonato Mundial, lo que incluye, pero no se limita a, solicitudes de contenido, avisos relacionados con el calendario del evento, la coordinación y la transmisión de información. Este individuo no puede ser jugador ni entrenador principal de ningún equipo, lo que incluye el equipo al que representa.

Personal del equipo: Cualquier miembro del personal autorizado, lo que incluye a los jugadores, entrenadores, representantes y demás miembros del personal.

Plantilla activa: Los seis o siete jugadores y el entrenador principal que representan a un equipo profesional.

Ligas participantes: Las ligas participantes del Campeonato Mundial son las siguientes: League of Legends Pro League (LPL), League of Legends Champions Korea (LCK), League of Legends EMEA Championship (LEC), League of Legends Championship Series (LCS), Pacific Championship Series (PCS), Vietnam Championship Series (VCS), Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLOL), Liga Latinoamérica (LLA) y League of Legends Japan League (LJL).

Apéndice

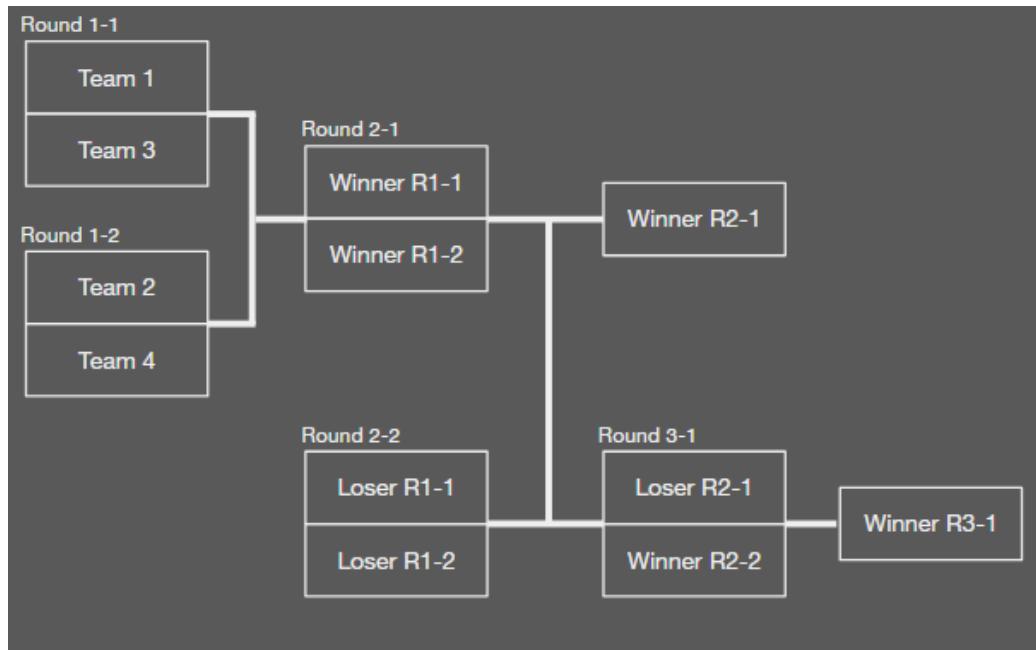


Imagen 1a - Cuadro de la fase de apertura

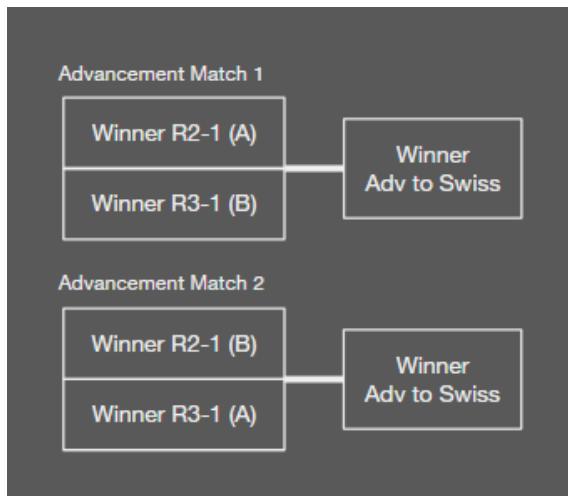


Imagen 1b - Partidas de avance de la fase de apertura

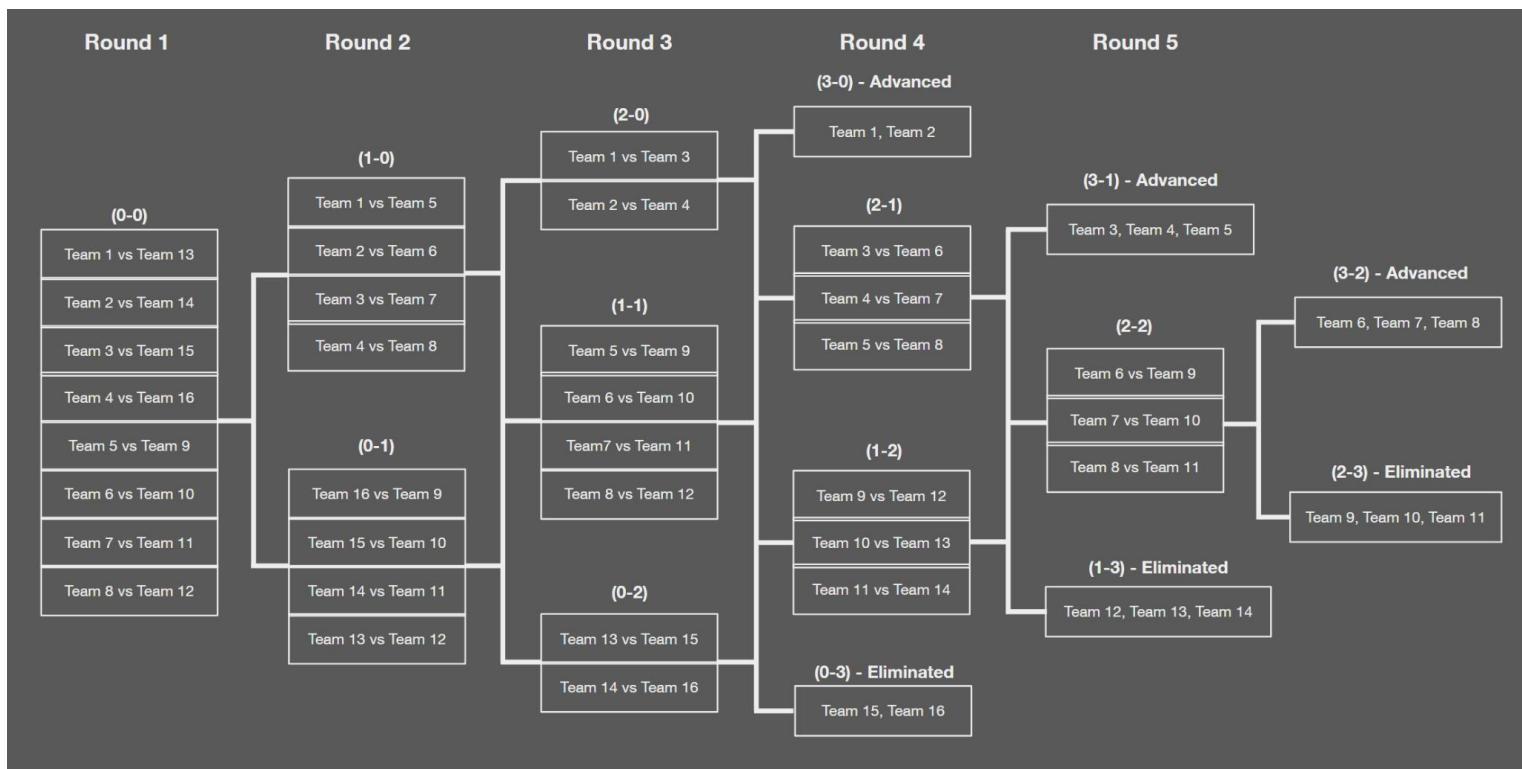


Imagen 2 - Cuadro de ejemplo de la fase suiza

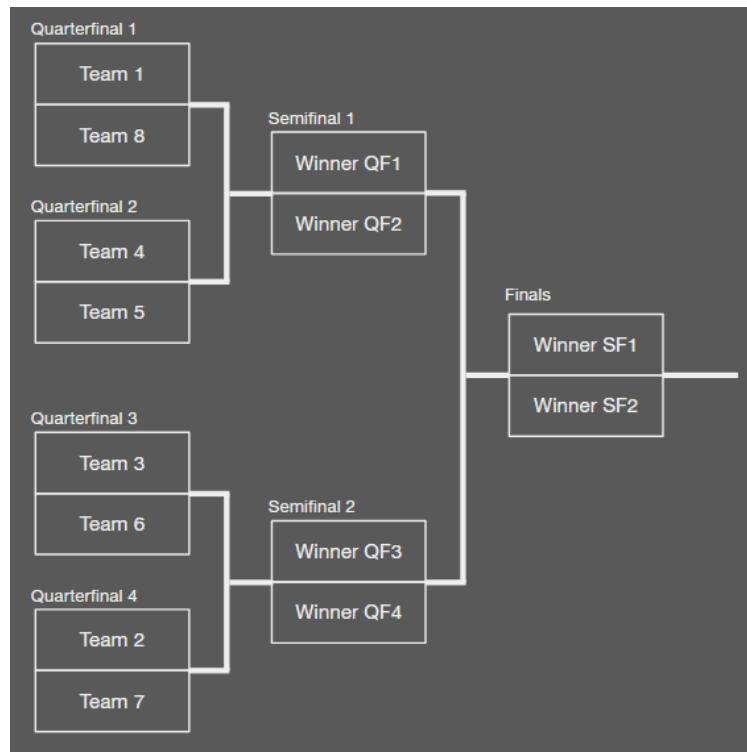


Imagen 3 - Cuadro de la fase eliminatoria

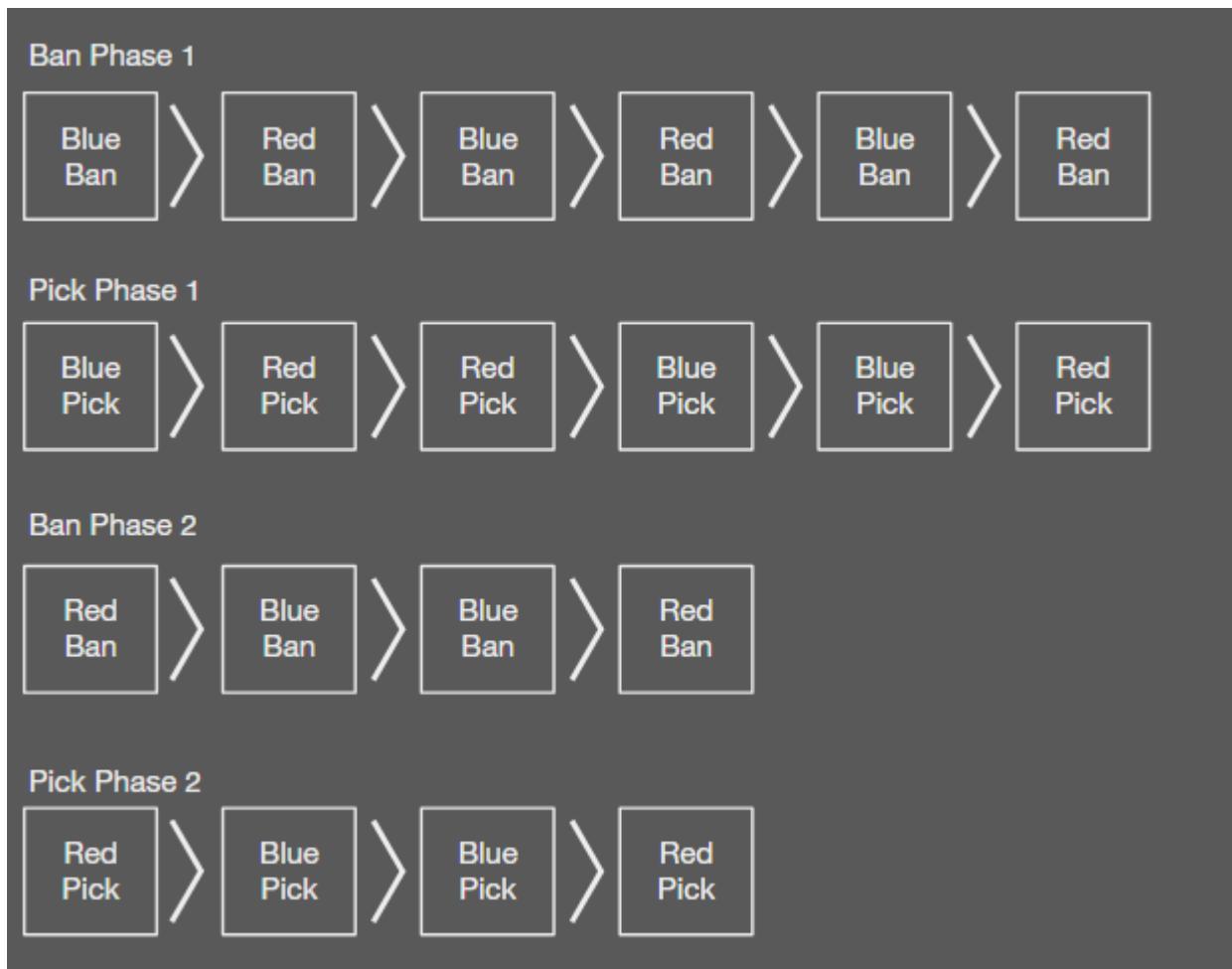


Imagen 4 - Modo de reclutamiento