



**Reglas del Campeonato Mundial 2024**

**v1.0**

<b>Tabla de contenido</b>	<b>4</b>
1.Introducción y propósito	4
1.1 Contexto y finalidad	4
1.2 Propósito	4
1.3 Reconocimiento y aceptación	4
1.4 Aplicación del Reglamento de la Competencia	4
1.5 Acción disciplinaria	5
<b>2.Requisitos para el evento</b>	<b>6</b>
2.1.Requisitos de los Integrantes de los Equipos	6
2.2.Requisitos de los Equipos	6
<b>3.Alineaciones</b>	<b>8</b>
3.1.Requisitos mínimos de las Alineaciones	8
3.2.Plazos para la alineación	8
3.3.Asistencia	8
<b>4.Equipamiento y periféricos</b>	<b>9</b>
4.1.Equipamiento del escenario y periféricos	9
4.2.Programas de computadora y uso	10
4.3.Ropa del jugador	11
4.4.Ropa de los entrenadores	13
<b>5.Recinto y Área de Competencia</b>	<b>14</b>
5.1.Acceso al recinto	14
5.2.Área de las partidas	14
5.3.Área de calentamiento	16
5.4.Otras áreas para los Integrantes de los Equipos	16
5.5.Áreas de competencia remota	Error! Bookmark not defined.
5.6.Restricciones adicionales	16
<b>6.Estructura, calendario y premios del torneo</b>	<b>17</b>
6.1.Formato de la competencia	17
6.2.Posicionamiento en el torneo	20
6.3.Sorteos del torneo	21
6.4.Calendario del torneo	23
6.5.Premios del torneo	23
<b>7.Proceso de las partidas</b>	<b>25</b>
7.1.Llegada al recinto	25
7.2.Rol de las autoridades del WCE	25
7.3.Versión de la competencia.	27
7.4.Disposición antes de la partida	27
7.5.Preparación de la partida	28
7.6.Proceso después de las partidas	30
7.7.Proceso después de la partida	30
<b>8.Pausas y Errores</b>	<b>32</b>
8.1.Cese de partida.	32

8.2.Definiciones de errores	33
8.3.Disponibilidad y uso de la Cronorruptura	36
<b>9.Conducta del Personal del Equipo</b>	<b>40</b>
9.1.La intención es irrelevante.	40
9.2.Conducta durante la competencia	40
9.3.Conducta del Personal del Equipo hacia otros	42
9.4.Otras conductas prohibidas	43
9.5.Cumplimiento de las reglas de la Liga	44
9.6.Asociación con las apuestas	46
<b>10.Espíritu de las reglas</b>	<b>47</b>
10.1.Carácter definitivo de las decisiones	47
10.2.Cambios del reglamento	47
10.3.Diferencias lingüísticas	47
10.4.Beneficio del WCE	47
<b>Glosario de términos</b>	<b>48</b>
<b>Apéndice</b>	<b>50</b>

# 1. Introducción y propósito

## 1.1 Contexto y finalidad

League of Legends Championship Series LLC, una sociedad de responsabilidad limitada de Delaware ("**Entidad del WCE**"), junto con sus afiliados (colectivamente, "**Riot**") establece estas Reglas para las partidas competitivas de LoL con el fin de unificar y estandarizar las reglas utilizadas en el WCE 2024.

## 1.2 Propósito

Estas reglas se diseñaron exclusivamente para garantizar la integridad del sistema establecido por las autoridades del WCE para las partidas profesionales de LoL y para un balance competitivo entre los equipos que juegan a nivel profesional. Las reglas estandarizadas benefician a todas las partes involucradas en las partidas profesionales de LoL, incluyendo a los equipos, jugadores y representantes generales.

## 1.3 Reconocimiento y aceptación

El reconocimiento del Reglamento de la competencia, y el acuerdo de comprometerse y cumplir sus términos, es un requisito esencial de todos los Acuerdos de Participación en Torneos de los Equipos. Este Reglamento de la competencia es el "Reglamento Oficial de la Competencia" al que se hace referencia en cada Acuerdo de Participación del Equipo y forma parte de un conjunto más amplio de reglas y políticas descritas en dichos acuerdos ("**Reglamento**"). La Entidad WCE podrá publicar interpretaciones, orientaciones y otros documentos normativos (cada uno de ellos, un "**Documento de Orientación**") de vez en cuando para explicar, aclarar, complementar o proporcionar orientación informal sobre las disposiciones de las Políticas, el Reglamento de la Competencia y las otras Reglas. Todos estos Documentos de Orientación se considerarán incorporados y formarán parte del Reglamento de la Competencia en el momento en que se pongan a disposición de los Equipos. Los Documentos de Orientación iniciales se adjuntan como Anexos al Reglamento de la Competencia y quedan incorporados al presente documento.

## 1.4 Aplicación del Reglamento de la Competencia

Cada Entidad del Equipo reconoce y acepta que una infracción o incumplimiento del Reglamento de la Competencia o de cualquier Documento de Orientación por parte de (a) cualquier persona o entidad que, directa o indirectamente a través de sociedades intermedias u otras entidades, posea valores, acciones u otros intereses de propiedad en la Entidad del Equipo o en las Marcas del Equipo ("Propietario") se considerará una infracción o incumplimiento del Reglamento de la Competencia o de cualquier Documento de Orientación por parte de la Entidad del Equipo; y (b) cualquier jugador, entrenador, administrador, analista, contratista, consultor, empleado, miembro del personal u otra persona contratada por la Entidad del Equipo o los Propietarios que, de vez en cuando, cumpla las obligaciones de la Entidad del Equipo o ejerza los derechos de la Entidad del

Equipo en virtud del Acuerdo de Participación del Equipo (los anteriores en conjunto, "Personal del Equipo") se considerará una infracción o un incumplimiento del Reglamento de la Competencia o de cualquier Documento de Orientación por parte de la Entidad del Equipo, en cada caso, incluso en los que la Entidad del Equipo no haya sido, en sí misma, culpable. El presente Reglamento de la Competencia únicamente es aplicable a las partidas oficiales del WCE y no a otras competencias, torneos o partidas organizadas de League of Legends administradas por empleados, contratistas o agentes de la Liga ("**Autoridades del WCE**").

## **1.5 Acción disciplinaria**

La Entidad del WCE tendrá derecho a iniciar los procedimientos disciplinarios que determine en relación con cualquier infracción o incumplimiento de este Reglamento de la Competencia por parte de la Entidad del Equipo, de cualquiera de los Propietarios o del Personal del Equipo y a imponer las multas, suspensiones, descalificaciones u otras acciones disciplinarias (o combinaciones de las mismas) que la Entidad del WCE determine a su entera discreción (colectivamente, "**Acciones Disciplinarias**"); y dichas Acciones Disciplinarias (i) pueden ser divulgadas públicamente por la Entidad del WCE según determine a su entera discreción, y (ii) son razonables y necesarias para mantener la integridad competitiva del WCE o la buena voluntad asociada con el Juego, el WCE y Riot.

## 2. Requisitos para el evento

### 2.1. Requisitos de los Integrantes de los Equipos

Para poder participar en el WCE, todos los jugadores, entrenadores y directivos ("**Integrantes del Equipo**") deben cumplir con las siguientes condiciones:

- 2.1.1. **Edad.** Cada Integrante del Equipo debe haber nacido el o antes del 25 de septiembre de 2007 (es decir, tener al menos 17 años de edad el primer día del evento).
- 2.1.2. **Requisitos de residencia y trabajo.** Cada Integrante del Equipo debe cumplir los requisitos de trabajo de la región a la que representa en el WCE.
- 2.1.3. **No se permiten empleados de Riot.** Los Integrantes de los Equipos no podrán ser empleados de Riot Games Inc. ("**RGI**") ni de League of Legends Esports Federation LLC ni de ninguna de sus respectivas empresas afiliadas al comienzo del WCE ni en ningún momento de su transcurso. Se define "**afiliado**" como cualquier persona o entidad que sea dueña o controle, o que esté bajo el control o propiedad o de la propiedad o control comunes de un dueño. Por "**control**" se entenderá el poder, por cualquier medio, de determinar las políticas o la gestión de una entidad, ya sea mediante el poder de elegir, nombrar o aprobar, directa o indirectamente, a los directivos, oficiales, administradores o consejeros de dicha entidad o de cualquier otro modo.
- 2.1.4. **Alias de los Integrantes del Equipo.** Un Integrante de un Equipo deberá utilizar el alias que usó por última vez en el torneo regional cuando se clasificó para el WCE. Los cambios de nombre no están permitidos salvo en determinadas circunstancias atenuantes, y deben ser aprobados por las autoridades del WCE antes de su uso en una partida del WCE.

### 2.2. Requisitos de los Equipos

- 2.2.1. **Clasificación de los Equipos.** Los Equipos se clasificarán para el WCE a través de partidas regulares y de postemporada de la región en la que compitan normalmente, y según las reglas establecidas por dicha región. A las regiones se les ha otorgado el siguiente número de puestos:

- 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 este Reglamento, los equipos podrán ser denominados por su región y un número, por ejemplo: LCK2 o VCS1. Este número se refiere a la clasificación que obtuvieron en su región.

**2.2.2. Revocación de la clasificación.** Se podrá revocar la clasificación de los equipos si se da alguna de las siguientes situaciones:

- 2.2.2.1.** El equipo clasificado no puede al lugar del evento debido a las restricciones de viaje locales o globales, o no obtiene los documentos necesarios para ingresar al país (como visados, autorización de viaje por COVID-19, etc.) antes de viajar al WCE.
- 2.2.2.2.** El equipo clasificado no puede cumplir los requisitos de la alineación en el plazo especificado por las autoridades del WCE.
- 2.2.2.3.** Otras situaciones que las autoridades del WCE consideraron necesarias para prohibir que un equipo clasificado participara en el WCE.

**2.2.3. Nombres, Etiquetas y Logotipos de los Equipos.** Cada equipo debe utilizar el Nombre, la Etiqueta y el Logotipo del Equipo que utilizó por última vez en la fase regional mientras se clasificaba para el WCE. Los cambios no están permitidos salvo en determinadas circunstancias atenuantes, y deben ser aprobados por las autoridades del WCE antes de su uso.

### 3. Alineaciones

#### 3.1. Requisitos mínimos de las Alineaciones

- 3.1.1. **Jugadores.** Cada equipo debe tener, en todo momento durante el WCE, una alineación de al menos seis Jugadores. Un mínimo de cuatro de estos jugadores debe ser considerados Residentes de la región a la que representan. Además, los equipos podrán tener, bajo su propio costo, a un séptimo Jugador en su alineación.
- 3.1.2. **Entrenadores.** Cada equipo debe tener, en todo momento durante el WCE, un Entrenador Jefe. Además, los equipos pueden tener hasta tres Entrenadores Estratégicos en su alineación.
- 3.1.3. **Gerente.** Cada equipo debe tener, en todo momento durante el WCE, un Gerente de Equipo.

#### 3.2. Plazos para la alineación

- 3.2.1. **Cierre de Alineaciones Activas.** Los equipos deben finalizar y enviar su Alineación activa a las autoridades del WCE antes del 16 de agosto de 2024 a las 23:59 (PST). La Alineación Activa presentada en ese momento se considerará la Alineación Activa elegible para el WCE. Esta alineación solo puede estar compuesta por jugadores y entrenadores que estén en la alineación regional de un equipo.
- 3.2.2. **Alineaciones iniciales.** Para cada partida en el WCE, los equipos deben designar a cinco jugadores de su Alineación Activa como la Alineación Inicial de esa partida. La Alineación para la primera partida de un Equipo en cualquier día debe enviarse 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. Las Alineaciones para las siguientes partidas deben enviarse a más tardar 5 minutos después de la conclusión de la partida anterior.

#### 3.3. Asistencia

Todos los Integrantes de un Equipo deben estar presentes en todas las actividades que se requieran, incluidas, entre otras, las siguientes:

- 3.3.1. Partidas programadas
- 3.3.2. Periodos de ensayo / Revisión técnica
- 3.3.3. Eventos de prensa o medios de comunicación
- 3.3.4. Programa Premium Experiences



## 4. Equipamiento y periféricos

### 4.1. Equipamiento del escenario y periféricos

- 4.1.1. Equipamiento proporcionado por el WCE.** El WCE les proporcionará, y los jugadores utilizarán exclusivamente, el equipamiento de las siguientes categorías: (1) PC y monitor, (2) Calentadores de manos, (3) Auriculares y micrófonos, y (4) mesas y sillas.

Además, si un jugador lo solicita, la Entidad del WCE proporcionará las siguientes categorías de equipamiento para su uso: (1) Teclados de PC, (2) Mouse de PC y (3) Alfombrillas de Mouse.

Todo el equipamiento proporcionado por el WCE será elegido y determinado a entera discreción del WCE. Conforme a lo anterior, se considerará trampa la modificación no autorizada del equipamiento proporcionado por el WCE o el uso de hardware, software u otro equipo que no haya sido proporcionado o aprobado por el WCE. Los jugadores deben devolver cualquier equipamiento proporcionado por el WCE a las autoridades del WCE cuando finalice el evento o a petición de las autoridades del WCE. El equipamiento del WCE pueden estar adornado con logotipos o marcas de los Patrocinadores del Evento. Los jugadores no podrán cubrir, ocultar ni ofuscar de cualquier modo estos logotipos o marcas.

- 4.1.2. Equipamiento proporcionado por el jugador y el equipo.** Está permitido que los jugadores traigan equipamiento de las siguientes categorías, que les pertenezca a ellos o a sus equipos, para usarlo en el Área de las partidas y durante las partidas oficiales del WCE: (1) Teclados para PC, (2) Mouse para PC y soportes para el cable del mouse, (3) Alfombrillas para el Mouse. Este equipamiento no puede mostrar ningún nombre, imagen o logotipo de una empresa 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. Está prohibido que los jugadores lleven cualquier otro equipamiento al Área de las partidas, incluidos, entre otros, auriculares, micrófonos, audífonos, teléfonos móviles, memorias flash o reproductores mp3.

- 4.1.3. Reemplazo del equipamiento.** Si se sospecha que hay problemas técnicos o de equipamiento, un jugador o una autoridad del WCE puede solicitar una revisión técnica de la situación. Un técnico designado por una autoridad del WCE diagnosticará y solucionará los problemas sospechados. Los técnicos podrán solicitar a las autoridades del WCE que permitan la sustitución de cualquier equipamiento a discreción del técnico correspondiente. Si un jugador desea utilizar el equipamiento proporcionado por el jugador/equipo como sustituto, debe tener dicho equipamiento disponible en el lugar del evento para su uso inmediato. Si no

dispone de este equipamiento, deberá utilizar el equipamiento proporcionado por el WCE, tal y como se describe anteriormente. Las decisiones relacionadas con el reemplazo de cualquier equipamiento son a discreción del WCE.

**4.1.4. Política de los periféricos.** Todo el equipamiento proporcionado por los jugadores y los equipos que los jugadores deseen utilizar durante el evento deberá ser entregado a las autoridades del WCE con antelación al evento. El WCE mantendrá la posesión de estos periféricos durante todo el evento y los devolverá tras la eliminación de un equipo o para los desplazamientos entre sedes. Los equipos serán responsables de transportar el equipamiento de una sede a otra y deberán volver a presentar todos los periféricos antes del inicio de cualquier fase de la competencia. Las autoridades del WCE serán responsables del almacenamiento (y carga, si es necesario) de los periféricos de los equipos. Los equipos o jugadores que saquen este equipamiento fuera del Área de las partidas estarán sujetos a sanciones, a menos que así lo indiquen las autoridades del WCE. Para mayor claridad, si un jugador desea tener el mismo equipamiento en sus áreas de práctica y en el escenario, deberá traer dos unidades de dicho equipamiento.

**4.1.5. Equipamiento no aprobado.** No se permitirá el uso de equipamiento no aprobado que las autoridades del WCE sospechen que proporciona una ventaja competitiva injusta. El uso de equipamiento no aprobado durante la competencia se considerará como trampa. Si el equipamiento del jugador está designado como no aprobado, entonces el jugador deberá usar el equipamiento proporcionado por el WCE en su lugar. Además, a su entera discreción, las autoridades del WCE pueden prohibir el uso de cualquier equipamiento individual por razones relacionadas a la seguridad del torneo o a la eficiencia o efectividad operativa.

## **4.2. Programas de computadora y uso**

Los Integrantes del Equipo tienen estrictamente prohibido instalar sus propios programas en cualquiera de las computadoras proporcionadas por el WCE, incluidas las que se encuentran en las áreas de calentamiento y práctica. Si algún integrante del equipo desea instalar un programa en cualquier computadora, deberá recibir primero la aprobación de una autoridad del WCE. El uso de programas no aprobados será considerado como hacer trampa.

**4.2.1. Chat de voz.** El chat de voz será provisto exclusivamente mediante el sistema nativo de los auriculares provistos por el WCE. No se permite el uso de software de chat de voz de terceros (por ejemplo, Discord). Las autoridades del WCE podrán monitorear el audio de un equipo a discreción.

**4.2.2. Redes sociales y comunicación.** Está prohibido usar las computadoras del WCE para ver o realizar publicaciones en cualquier red social o sitio de comunicación. Esto incluye, entre otros, el uso de Facebook, X, foros y tableros de mensajes en línea, y correo electrónico.

- 4.2.3. Equipamiento no esencial.** Está prohibido conectar a las computadoras proporcionadas por el WCE, por cualquier motivo, cualquier cosa que no sea equipamiento permitido propiedad de los jugadores/equipos o equipamiento proporcionado por el WCE. Por ejemplo, esto incluye dispositivos como teléfonos móviles o memorias USB.
- 4.2.4. Macros.** Quedan prohibidos todos los programas de macros, incluidas las macros de software y las macros implementadas en hardware almacenadas en la memoria integrada de dicho hardware, externos al cliente de juego de League of Legends.
- 4.2.5. Programas nativos.** Los jugadores pueden utilizar los programas nativos MS Paint y Bloc de notas antes y después de las partidas. Los jugadores no pueden utilizar los programas nativos MS Paint y Bloc de notas durante una partida, y deben cerrar esos programas antes del comienzo de la partida. El WCE podrá prohibir a los jugadores el acceso a los programas nativos en caso de abuso.
- 4.2.6. Ruido rosa.** El WCE utiliza un sistema de cancelación de ruido estilo "ruido rosa" en sus auriculares para salvaguardar la integridad de la competencia. Los jugadores deberán mantener unos niveles mínimos de "ruido rosa" en sus auriculares. Las autoridades del WCE pueden prohibir a los jugadores que bajen sus niveles de "ruido rosa" si determinan, a su sola discreción, que las fuentes de ruido externas serían discernibles fácilmente. Además, las autoridades del WCE podrán, a su entera discreción, optar por no utilizar el sistema de "ruido rosa".
- 4.2.7. Restricciones de audio adicionales.** Los auriculares deben colocarse directamente sobre las orejas del jugador y deben permanecer ahí durante toda la partida. El micrófono adjunto a los auriculares debe estar cerca de la boca del jugador y las autoridades del WCE podrían ajustarlo si determinan que está mal acomodado. Está prohibido que los jugadores obstruyan la colocación de los auriculares mediante el uso algún método o mediante la colocación de algún objeto (incluyendo sombreros, bufandas o alguna otra prenda) entre los auriculares y las orejas del jugador, con excepción de ciertos artículos religiosos o dispositivos médicos (por ejemplo, hiyab, dastar, kipá y dispositivos para personas con pérdida auditiva). La decisión de si un artículo cumple los requisitos necesarios para entrar en la excepción religiosa o médica será tomada por las autoridades del WCE a su entera discreción.
- 4.2.8. Alteración del equipamiento.** Los jugadores no podrán tocar ni manejar el equipamiento de otro compañero de equipo después de iniciada una partida. Los jugadores que necesiten ayuda con su equipamiento deberán solicitarla a una autoridad del WCE.

### **4.3. Ropa del jugador**

- 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. Prendas para las piernas.** Solo se permiten pantalones.
  - 4.3.1.3. Uniforme del equipo.** Incluye camisetas y pantalones, así como cualquier prenda sobre la camiseta, como calentadores, sudaderas con capucha y chaquetas.
  - 4.3.1.4. Calcetines y zapatos.** Solo se permite el uso de zapatos cerrados.
  - 4.3.1.5. Otras prendas de vestir.** Está prohibido que los jugadores lleven sombreros u otras prendas para la cabeza dentro del Área de las partidas.
- 4.3.2. Identidad del equipo y del jugador.** El equipo debe mostrar su logotipo en la zona del pecho de la camiseta y el Nombre de Invocador del jugador en la parte superior trasera de la camiseta. El logotipo del equipo y el Nombre de Invocador deben ser lo suficientemente grandes como para ser visibles con facilidad en la transmisión, así como distinguibles de los logotipos de los patrocinadores y otros elementos de la camiseta. Los uniformes de todos los jugadores deben combinar.
- 4.3.3. Colocación del logotipo del patrocinador.** Está permitido colocar logotipos de patrocinadores en el uniforme del equipo. No hay restricciones en cuanto al número de logotipos de patrocinadores y a la zona de colocación de los mismos en los eventos internacionales. Los equipos pueden elegir cómo distribuir los logotipos del equipo y del patrocinador en el uniforme. Sin embargo, los equipos deben abstenerse de dar la impresión de que un patrocinador es el patrocinador del nombre del equipo si no es el caso.
- 4.3.4. Material inapropiado.** Algunos materiales se consideran inapropiados y no podrán exhibirse en los Uniformes de los Equipos. Esto incluye:
  - 4.3.4.1.** Cualquier afirmación falsa, infundada o injustificada de cualquier producto o servicio, o testimonios que el WCE, a su entera y absoluta discreción, considere poco éticos.
  - 4.3.4.2.** Cualquier material que sea difamatorio, obsceno, profano, vulgar, repulsivo u ofensivo, o que describa o represente cualquier función corporal interna o los resultados sintomáticos de condiciones internas, o haga referencia a temas no considerados socialmente aceptables.
  - 4.3.4.3.** Cualquier cosa que menosprecie o difame a cualquier equipo o jugador contrario o a cualquier otra persona, entidad o producto.
- 4.3.5. Material protegido por derechos de autor.** Los uniformes de los equipos no pueden contener ninguna marca, material con copyright o cualquier otro elemento de propiedad intelectual que se utilice sin el consentimiento del propietario o que pueda provocar o haga sujeto al WCE o a sus afiliados a cualquier reclamación de violación, malversación, o cualquier otra forma de competencia injusta.

- 4.3.6. Aprobación de la vestimenta.** Todos los uniformes de los equipos deberán ser aprobados, por escrito, antes del comienzo del WCE.
- 4.3.7. Política de vestimenta.** Los jugadores deben llevar el uniforme oficial del equipo durante todas las apariciones oficiales en el WCE, incluidas, entre otros, las partidas, las entrevistas previas y posteriores a las partidas, las entrevistas especiales, las presentaciones en el escenario y las ceremonias.
- 4.3.8. Uniformes idénticos.** Durante las partidas, los jugadores deberán llevar camisetas y pantalones combinados con su equipo. Los jugadores pueden elegir llevar chaquetas del equipo de forma individual. Los jugadores que opten por llevar chaquetas deberán ir combinados entre sí (es decir, el equipo en conjunto solo podrá llevar un tipo de chaqueta durante una partida).
- 4.3.9. Identidad.** Un jugador no podrá cubrir su rostro ni intentar ocultar su identidad a las autoridades del WCE. Las autoridades del WCE deben tener la capacidad de distinguir la identidad de cada jugador en todo momento y podrán ordenar a los jugadores que se quiten cualquier material que inhiba la identificación de los jugadores o sea una distracción para otros jugadores o para las autoridades del WCE. Por esta razón, así como por las enumeradas anteriormente en la sección 4.2.7, los sombreros no están permitidos.
- 4.3.10. Restricciones regionales.** Cualquier restricción adicional de la región a la que represente un equipo sobre los uniformes de los jugadores se aplicará durante el WCE.

#### **4.4. Ropa de los entrenadores**

- 4.4.1. Política de vestimenta.** Los entrenadores deben usar vestimenta apropiada durante el evento. El atuendo apropiado deberá ser informal de negocios y no incluirá: ropa deportiva, ropa con la marca del equipo (como camisetas), zapatos abiertos, etc. Los entrenadores pueden llevar broches, siempre y cuando cumplan con todas las restricciones enumeradas en este reglamento.
- 4.4.2. Restricciones regionales.** Cualquier restricción adicional de la región sobre la ropa de los entrenadores a la que represente un equipo se aplicará en el WCE.

## 5. Recinto y Área de Competencia

### 5.1. Acceso al recinto

- 5.1.1. Acceso general al recinto.** El acceso de los equipos del WCE a las áreas restringidas de los recintos para las partidas oficiales del WCE se limita exclusivamente al Personal de los Equipos, a menos que las autoridades del WCE hayan autorizado previamente lo contrario. El permiso para asistir a las partidas del WCE es a discreción del WCE. El acceso al recinto está restringido en todo momento. El único momento en que cualquier integrante del Personal del Equipo puede acceder al recinto es cuando las autoridades del WCE están presentes. La entrada al recinto está supeditada al cumplimiento del protocolo de seguridad del evento.
- 5.1.2. Inspección sanitaria previa a la entrada.** El Personal de cada Equipo deberá verificar su identidad con las autoridades del WCE antes de entrar en el recinto por cualquier motivo. Además, las autoridades del WCE tendrán derecho (antes de permitir que cualquier miembro del Personal del Equipo u otra persona entre en el recinto) a comprobar el estado de salud de dicha persona tomándole la temperatura o tomando otras medidas para confirmar que está físicamente sana. Si, en cualquier momento antes o durante una partida, las autoridades del WCE determinan que una persona no se encuentra en buen estado de salud y no debe entrar en el recinto, se le negará la entrada y deberá abandonar el recinto inmediatamente. Si las autoridades del WCE determinan que un jugador no está sano y no debe participar en un partido, las autoridades del WCE podrán exigir al equipo correspondiente que proporcione un sustituto. Si la ley aplicable exige algún procedimiento adicional o diferente de inspección sanitaria, saneamiento o seguridad pública, las autoridades del WCE tendrán plena autoridad para aplicar dichos procedimientos, y todos los jugadores deberán cooperar con las autoridades del WCE en la aplicación de dichos procedimientos.

### 5.2. Área de las partidas

El "Área de las partidas" es el área inmediatamente circundante a cualquier PC de la competencia que se utilice durante las partidas. Durante una partida, la presencia del Personal de los Equipos en el Área de las partidas está restringida únicamente a los jugadores de los equipos participantes de dicha partida, y a los entrenadores de acuerdo con la Sección 5.2.2 a continuación.

- 5.2.1. Personal del Equipo.** El Personal acreditado de los Equipos, incluidos los gerentes de equipo, traductores y demás personal de apoyo de los equipos que se haya registrado y haya recibido credenciales para el evento podrá estar en el Área de las partidas durante el proceso de preparación de la partida, pero deberá retirarse antes de que comience el proceso de selección/bloqueo, y no podrá

regresar hasta después de que finalice la partida. El número total de Personal del Equipo, incluyendo a los jugadores, entrenadores y otro Personal del Equipo, permitido en el Área de las partidas durante el proceso de preparación de las mismas no podrá exceder a diez (10).

- 5.2.2. Acceso al Área de las partidas para los entrenadores.** El Entrenador Principal designado debe estar en el Área de las partidas durante el proceso de preparación de la partida y durante la fase de selección/bloqueo, pero debe salir al final de la fase de selección/bloqueo y no puede regresar hasta después del final de la partida. Además, un Entrenador Estratégico puede estar presente de forma opcional durante el proceso de preparación de la partida y la fase de selección/bloqueo, pero también debe marcharse al concluir la fase de selección/bloqueo.
- 5.2.3. Dispositivos inalámbricos.** No se permite el uso de dispositivos electrónicos, incluidos, entre otros: teléfonos móviles, tabletas y relojes inteligentes en el Área de las partidas y en las salas de reunión de los equipos durante una partida, incluso durante la fase de selección/bloqueo, las pausas, las repeticiones y entre partidas de series de varias partidas. Las autoridades del WCE recogerán dichos dispositivos de todo el Personal de los Equipos en el Área de partidas y en las salas de reunión de los equipos, y los devolverán al finalizar la partida.
- 5.2.4. Notas y blocs de notas.** Está prohibido que los jugadores lleven material escrito o impreso al Área de las partidas durante una partida. Está permitido que los Entrenadores Principales y Estratégicos lleven material escrito o impreso al Área de las partidas durante una partida. El material escrito o impreso debe permanecer con el entrenador en la zona designada para su uso. Los entrenadores tienen prohibido utilizar el material escrito o impreso para comunicar o transmitir información a los jugadores durante una partida fuera de la fase de selección/bloqueo, entre partidas u otros periodos en los que esté permitida la comunicación entre entrenadores y jugadores.
- 5.2.5. Restricciones de consumibles.**

Consumibles permitidos:

- 5.2.5.1.** Las bebidas están permitidas dentro del Área de las partidas únicamente en recipientes reutilizables aprobados por el WCE. Las autoridades del WCE proveerán dichos contenedores a los jugadores que los soliciten.

Consumibles prohibidos:

- 5.2.5.2.** Está prohibido introducir alimentos al Área de las partidas.
- 5.2.5.3.** El tabaco y otros productos de nicotina están prohibidos en el Área de las partidas.

Los equipos no podrán dejar basura dentro del Área de las partidas una vez finalizada la partida.

### **5.3. Área de calentamiento**

- 5.3.1. Propósito.** El área de calentamiento (también referida como "la sala verde") tendrá computadoras designadas por el WCE específicamente para que los jugadores practiquen antes de sus partidas oficiales.
- 5.3.2. Acceso al área de calentamiento.** Solo se le permitirá la entrada al área de calentamiento de un equipo al Personal acreditado de dicho Equipo. Cualquier acceso adicional quedará a la entera discreción de las autoridades del WCE.
- 5.3.3. Filmaciones en el área de calentamiento.** El WCE podrá mostrar ocasionalmente material de video de los equipos en su área de calentamiento en las transmisiones. Por esta razón, el Personal del Equipo debe ocultar sus credenciales en todo momento una vez dentro del área de calentamiento.

### **5.4. Otras áreas para los Integrantes de los Equipos**

- 5.4.1. Propósito.** Las otras áreas para los Integrantes de los Equipos son áreas dentro del recinto definidas por las autoridades del WCE ocasionalmente para permitir que los jugadores se relajen y socialicen en zonas separadas del Área de las partidas.
- 5.4.2. Acceso al área para otros Integrantes del Equipo.** Solo se le permitirá la entrada a estas áreas al Personal acreditado del Equipo. Cualquier acceso adicional quedará a la entera discreción de las autoridades del WCE.

### **5.5. Restricciones adicionales**

- 5.5.1. Visitantes.** No se permite la presencia de visitantes externos en las áreas restringidas del recinto en ningún momento.
- 5.5.2. Interferencia con el estudio.** Ningún integrante del Personal del Equipo podrá tocar o interferir con las luces, cámaras o cualquier otra pieza de equipamiento del estudio. Ningún integrante del Personal del Equipo podrá pararse sobre las sillas, las mesas o cualquier otra pieza de equipamiento del estudio. Todos los integrantes del Personal del Equipo deben obedecer las instrucciones del personal del estudio del WCE.
- 5.5.3. Interferencia con los patrocinadores del recinto.** El WCE ha preparado varias incorporaciones de patrocinadores por todo el recinto. Está prohibido tapar, desplazar, ofuscar o interferir de cualquier otro modo con estas incorporaciones.



## 6. Estructura, calendario y premios del torneo

### 6.1. Formato de la competencia

#### 6.1.1. Fase de Play-Ins.

**6.1.1.1. Descripción.** Se dividirá a ocho equipos en dos llaves de doble eliminación al mejor de tres (llave A y llave B). El mejor equipo de cada llave avanzará a la fase de Sistema Suizo. El segundo equipo se enfrentará al tercer equipo de la llave opuesta en un set final de Avance al mejor de tres. Los ganadores de estas partidas pasarán a la fase de Sistema Suizo. Una representación visual de la fase de Play-Ins está disponible en el Apéndice como Figuras 1a y 1b.

**6.1.1.1.1.** Cada llave consistirá en cinco series al mejor de tres: dos en la primera ronda, dos en la segunda ronda y una en la tercera ronda.

**6.1.1.1.2.** Los ganadores de cada serie de la primera ronda avanzarán a la serie 1 de la segunda ronda, mientras que los perdedores avanzarán a la serie 2 de la segunda ronda.

**6.1.1.1.3.** El ganador de la serie 1 de la segunda ronda pasará a una Serie de Avance. El perdedor de la serie 2 de la segunda ronda será eliminado del WCE como 21.º o 22.º lugar.

**6.1.1.1.4.** El perdedor de la serie 1 de la segunda ronda se enfrentará al ganador de la serie 2 de la segunda ronda en la tercera ronda. El perdedor de esta partida será eliminado del WCE en el 19.º o 20.º lugar, mientras que el ganador avanzará para enfrentarse al ganador de la partida uno de la segunda ronda de la otra llave en la partida de avance.

**6.1.1.1.5.** El ganador de la primera partida de la segunda ronda de la llave A se enfrentará al ganador de la primera partida de la tercera ronda de la llave B, mientras que el ganador de la primera partida de la segunda ronda de la llave B se enfrentará al ganador de la primera partida de la tercera ronda de la llave A en una serie de partidas de avance al mejor de cinco.

**6.1.1.1.6.** Los ganadores de las partidas de avance pasarán a la fase de Sistema Suizo, y los perdedores serán eliminados del WCE como 17.º o 18.º lugar.

**6.1.1.2. Selección de lados.** Para la primera partida de la primera ronda, se concederá al equipo mejor clasificado la posibilidad de elegir el lado del mapa que prefiera (en adelante denominada: "**derecho de selección de**

**lado").** Su selección (en adelante denominada: "**selección de lado**") deberá realizarse a las 22:00, hora local, dos días antes de su partida. Para mayor claridad, si la partida tuviera lugar el 25 de septiembre, la selección de lado deberá realizarse el 23 de septiembre antes de las 22:00, hora local. El derecho de selección de lado para la primera partida de la segunda y tercera rondas se determinará lanzando una moneda al aire (u otro método equivalente) tras finalizar las partidas previas. La selección de lado se hará al momento de lanzar la moneda. El derecho a la selección de lado para la primera partida de las series de avance se concederá al equipo que avance desde la primera partida de la segunda ronda de su llave. Dentro de una misma serie, para todas las partidas posteriores a la primera, el equipo perdedor de la partida anterior tendrá derecho a la selección de lado, y su selección de lado deberá realizarse en los 5 minutos siguientes al final de la partida anterior.

#### **6.1.2. Fase de Sistema Suizo.**

**6.1.2.1. Descripción.** Dieciséis equipos se enfrentarán en cinco rondas al mejor de uno y al mejor de tres. En la primera ronda, los equipos se enfrentarán en ocho partidas al mejor de uno. Tras estas partidas, los equipos serán emparejados en otras ocho partidas al mejor de uno, en las que cada equipo se enfrentará a un rival con el mismo récord. Este proceso continuará hasta que todos los equipos hayan obtenido tres victorias o tres derrotas en sus partidas. Las partidas iniciales serán al mejor de uno, y cualquier partida que determine el avance o la eliminación será al mejor de tres. Los equipos avanzarán a la fase Eliminatoria al conseguir tres victorias en sus partidas, y los equipos serán eliminados del WCE al sumar tres derrotas en sus partidas. Una representación visual de la fase de Sistema Suizo está disponible en el Apéndice como Figura 2.

**6.1.2.1.1.** La primera ronda constará de ocho partidas al mejor de uno.

**6.1.2.1.2.** La segunda ronda constará de ocho partidas al mejor de uno.

**6.1.2.1.3.** La tercera ronda constará de cuatro partidas al mejor de tres y cuatro partidas al mejor de uno. Las partidas entre equipos invictos (es decir, equipos con un récord de partidas de 2-0) y equipos sin victorias (es decir, equipos con un récord de partidas de 0-2) serán al mejor de tres, y las partidas restantes (es decir, partidas entre equipos con un récord de partidas de 1-1) serán al mejor de uno. Los equipos que sean eliminados durante la tercera ronda serán considerados el 15.º o 16.º lugar del WCE.

**6.1.2.1.4.** La cuarta ronda constará de seis partidas al mejor de tres. Los equipos que sean eliminados durante la cuarta ronda serán considerados el 12.º, 13.º o 14.º lugar del WCE.

**6.1.2.1.5.** La quinta ronda constará de tres partidas al mejor de tres. Los equipos que sean eliminados durante la quinta ronda serán considerados el 9.º, 10.º o 11.º lugar del WCE.

#### **6.1.2.2. Selección de lados.**

**6.1.2.2.1. Primera ronda.** El derecho de selección de lado para las partidas de la primera ronda se concederá al equipo del grupo de sorteo más alto. La selección de lado para todas las partidas de la primera ronda deberá realizarse el 1 de octubre a las 22:00, hora local (dos días antes de su partida).

**6.1.2.2.2. Segunda a quinta rondas.** El derecho de selección de lado para la primera partida de cada serie en las rondas segunda a quinta se concederá al equipo del grupo de sorteo más alto. Para estas partidas, la selección de los lados deberá realizarse a las 22:00, hora local, o una hora después de la conclusión de la última partida, lo que ocurra más tarde, el día anterior a la partida. En caso de que ambos equipos pertenezcan al mismo grupo de sorteo, el derecho de selección de lado se determinará mediante el lanzamiento de una moneda (u otro método equivalente) inmediatamente después del sorteo. Si el derecho de selección de lado se determinara por lanzamiento de moneda, la selección de lado de un equipo deberá realizarse en el momento del lanzamiento de moneda. Dentro de una misma serie, para todas las partidas posteriores a la primera, el equipo perdedor de la partida anterior tendrá derecho a la selección de lado, y su selección de lado deberá realizarse en los 5 minutos siguientes al final de la partida anterior.

#### **6.1.3. Fase Eliminatoria.**

**6.1.3.1. Descripción.** Los ocho equipos restantes serán emparejados en una llave eliminatoria de ocho equipos, al mejor de cinco, con tres rondas: cuartos de final, semifinales y final. Una representación visual de la fase Eliminatoria está disponible en el Apéndice como Figura 3.

**6.1.3.1.1.** Los equipos que ganen sus partidas en cuartos de final pasarán a semifinales. Los equipos que pierdan sus partidas quedarán eliminados del WCE entre los lugares del 5.º al 8.º.

**6.1.3.1.2.** Los equipos que ganen sus partidas en las semifinales pasarán a la final. Los equipos que pierdan sus partidas quedarán eliminados del WCE como 3.º o 4.º lugar.

**6.1.3.1.3.** El equipo que gane la final será el campeón del WCE 2024. El equipo que pierda la final será eliminado del WCE como 2º lugar.

#### **6.1.3.2. Selección de lados.**

**6.1.3.2.1. Cuartos de final.** El derecho de selección de lado para la primera partida de los cuartos de final se concederá al equipo con el mejor récord de partidas de la fase de Sistema Suizo. En el caso de que ambos equipos tengan el mismo récord de partidas, el derecho de selección de lado será determinado por el orden en que los equipos resulten sorteados en el sorteo de cuartos de final (véase la sección 6.3 para más información). La selección de lado para esta partida tendrá lugar en el momento de lanzar la moneda. Para el resto de partidas de los cuartos de final, la selección de lado deberá realizarse a las 22:00, hora local, dos días antes de cada partida.

**6.1.3.2.2. Semifinales y final.** El derecho de selección de lado para las semifinales y la final se determinará lanzando una moneda al aire, a la hora y en el lugar que determinen las autoridades del WCE. La selección de lado se hará al momento de lanzar la moneda.

**6.1.3.2.3.** A lo largo de todas las rondas, para todas las partidas posteriores a la primera, el equipo perdedor de la partida anterior tendrá derecho a la selección de lado, y su selección de lado deberá realizarse en los 5 minutos siguientes al final de la partida anterior.

## **6.2. Posicionamiento en el torneo**

Los equipos han sido clasificados en el torneo para comenzar en una de las dos fases: la fase de Play-Ins o la fase de Sistema Suizo.

**6.2.1.** Los equipos que comienzan en la fase de Play-Ins:

**6.2.1.1.** 1º y 2º clasificados de la PCS

**6.2.1.2.** 1º y 2º clasificados de la VCS

**6.2.1.3.** 1er clasificado del CBLOL

**6.2.1.4.** 1er clasificado de la LLA

**6.2.1.5.** 3er clasificado de la LEC

**6.2.1.6.** 3er clasificado de la LCS

**6.2.2.** Los equipos que comienzan en la fase de Sistema Suizo:

**6.2.2.1.** 1º, 2º, 3º y 4º clasificados de la LPL

**6.2.2.2.** 1º, 2º, 3º y 4º clasificados de la LCK

**6.2.2.3.** 1º y 2º clasificados de la LEC

**6.2.2.4.** 1º y 2º clasificados de la LCS

### **6.3. Sorteos del torneo**

#### **6.3.1. Sorteo de los Play-Ins.**

**6.3.1.1. Grupos de sorteo.** Los equipos fueron divididos en dos grupos de sorteo, según el desempeño internacional previo de sus regiones, para la fase de Play-Ins.

**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.** Los equipos serán emparejados en partidas por selección aleatoria contra un oponente del grupo opuesto (es decir, cada equipo del Grupo 1 será emparejado contra un equipo del Grupo 2). Estas partidas se colocarán en dos llaves según el orden de sorteo, pero siguiendo las restricciones que se indican a continuación. El orden del sorteo no determinará el orden en que se jugarán las partidas.

**6.3.1.3. Restricciones del sorteo.** No puede haber dos equipos de la misma región en una misma llave. En caso de que un sorteo provocara este escenario, o forzara este escenario en un sorteo futuro, el equipo sorteado pasará a la siguiente ranura disponible.

#### **6.3.2. Sorteo del Sistema Suizo - Primera ronda.**

**6.3.2.1. Grupos de sorteo.** Los equipos fueron divididos en cuatro grupos de sorteo, según el desempeño internacional previo de sus regiones, para la fase del Sistema Suizo. Estos grupos se dividen en dos pares: 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, LCK4, LPL3, LPL4

**6.3.2.1.4.** Grupo 4: Equipo que avanzó de la fase de Play-Ins 1, equipo que avanzó de la fase de Play-Ins 2, equipo que avanzó de la fase de Play-Ins 3, equipo que avanzó de la fase de Play-Ins 4

**6.3.2.2. Procedimiento del sorteo.** Los equipos se enfrentarán en partidas por selección aleatoria contra un oponente del grupo al que fueron emparejados (es decir, el Grupo 1 contra el Grupo 4, y el Grupo 2 contra el Grupo 3). El orden del sorteo no determinará el orden en que se jugarán las partidas.

**6.3.2.3. Restricciones del sorteo.** No habrá partidas intrarregionales en la primera ronda de la fase del Sistema Suizo. En caso de que un sorteo provocara este escenario, o forzara este escenario en un sorteo futuro, el equipo sorteado pasará a la siguiente ranura disponible.

### **6.3.3. Sorteos del Sistema Suizo - Rondas dos a cinco.**

**6.3.3.1. Procedimiento del sorteo.** Todos los equipos serán emparejados al azar con un oponente que tenga el mismo récord de partidas que ellos. El orden del sorteo no determinará el orden en que se jugarán las partidas.

**6.3.3.2. Restricciones del sorteo.** No habrá enfrentamientos repetidos durante toda la fase de Sistema Suizo (es decir, si dos equipos se enfrentaron en la Ronda 1, independientemente de su récord, 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, las autoridades del WCE podrán ignorar esta norma.

### **6.3.4. Sorteo de la fase Eliminatoria.**

**6.3.4.1. Procedimiento del sorteo.** Los equipos que terminen la fase de Sistema Suizo con un récord de partidas de (3-0) serán emparejados al azar contra equipos que terminen la fase de Sistema Suizo con un récord de partidas de (3-2). Tras este sorteo, los cuatro equipos restantes serán emparejados al azar en dos eliminatorias.

**6.3.4.2. Construcción de las llaves.** Las dos partidas (3-2) contra (3-0) se colocarán en lados opuestos de la llave eliminatoria. Las posiciones de las partidas restantes se determinarán por orden del sorteo.

**6.3.4.3. Restricciones del sorteo.** No hay restricciones adicionales para el sorteo de la fase Eliminatoria.

### **6.3.5. Calendario de los sorteos del torneo.**

- 6.3.5.1.** Sorteo de la fase de Play-Ins: 1 de septiembre, tras la final de la LEC
- 6.3.5.2.** Sorteo de la primera ronda del Sistema Suizo: Inmediatamente tras concluir las partidas el 29 de septiembre
- 6.3.5.3.** Sorteo de la segunda ronda del Sistema Suizo: Inmediatamente tras concluir las partidas el 3 de octubre
- 6.3.5.4.** Sorteo de la tercera ronda del Sistema Suizo: Inmediatamente tras concluir las partidas el 4 de octubre
- 6.3.5.5.** Sorteo de la cuarta ronda del Sistema Suizo: Inmediatamente tras concluir las partidas el 7 de octubre
- 6.3.5.6.** Sorteo de la quinta ronda del Sistema Suizo: Inmediatamente tras concluir las partidas el 12 de octubre
- 6.3.5.7.** Sorteo de cuartos de final: Inmediatamente tras concluir las partidas el 13 de octubre

## **6.4. Calendario del torneo**

### **6.4.1. Fechas de las fases del torneo.**

- 6.4.1.1.** Fase de Play-Ins: Del 25 al 29 de septiembre
- 6.4.1.2.** Fase de Sistema Suizo: del 3 al 7 de octubre, y del 10 al 13 de octubre
- 6.4.1.3.** Fase de Llaves - Cuartos de final: Del 17 al 20 de octubre
- 6.4.1.4.** Fase de Llaves - Semifinales: 26 y 27 de octubre
- 6.4.1.5.** Fase de Llaves - Final: 2 de noviembre

**6.4.2. Cambios en el calendario.** El orden, las fechas y la organización de las partidas quedan a entera discreción del WCE. Las autoridades del WCE pueden reordenar a discreción el programa de las partidas dentro de un día, cambiar la fecha de una partida del WCE a otra fecha diferente o modificar de alguna otra forma el programa de las partidas. En caso de que el WCE modifique el calendario de una partida, lo notificará a todos los equipos lo antes posible.

## **6.5. Premios del torneo**

El premio del WCE consistirá en una cuota porcentual de los fondos del premio que el organizador del torneo garantiza será de mínimo USD 2.225 millones, que consiste en: (i) una contribución de USD 2.225 millones por parte del organizador del torneo; y (ii) un porcentaje del reparto de los beneficios provenientes de la venta de ciertos bienes digitales designados asociados con el WCE (los "fondos del premio"). Los premios se otorgarán de acuerdo a la siguiente distribución:

Lugar	Porcentaje
1.º	20%
2.º	16%
3.º y 4.º	8% cada uno
Del 5.º al 8.º	4.50% cada uno
Del 9.º al 11.º	3.50% cada uno
Del 12.º al 14.º	3.00% cada uno
Del 15.º al 16.º	2.50% cada uno
Del 17.º al 18.º	1.75% cada uno
19.º y 20.º	1.00% cada uno



## 7. Proceso de las partidas

### 7.1. Llegada al recinto

Los integrantes de la Alineación activa de un equipo que participen en el WCE deben llegar al recinto a más tardar a la hora especificada por las autoridades del WCE. Las autoridades del WCE podrán imponer sanciones por impuntualidad a su discreción.

### 7.2. Rol de las autoridades del WCE

- 7.2.1. Líder de operaciones de la competencia.** El "Líder de operaciones de la competencia" es una autoridad del WCE responsable de los juicios relacionados con todas las cuestiones del evento que afecten a la integridad de la competencia. El rol de esta persona incluye, pero no se limita a:
  - 7.2.1.1.** Tomar la decisión final con respecto a todas las reglas de las operaciones de partidas.
- 7.2.2. Líder de operaciones de las partidas.** El "Líder de operaciones de las partidas" es una autoridad del WCE responsable de las decisiones relacionadas con cada partida que afecten a la integridad de la competencia. El rol de esta persona incluye, pero no se limita a:
  - 7.2.2.1.** Evaluar las incidencias de errores y abusos, y sus posibles repercusiones.
  - 7.2.2.2.** Tomar la decisión inicial sobre todas las reglas de las operaciones de partidas.
- 7.2.3. Árbitro principal.** El "árbitro principal" es una autoridad del WCE que se encarga de la preparación previa y posterior a la partida, así como de la sala dentro del juego. Su supervisión incluye, entre otras, las siguientes funciones:
  - 7.2.3.1.** Revisar la alineación del equipo antes de una partida.
  - 7.2.3.2.** Revisar y monitorear los periféricos de los jugadores y las Áreas de las partidas, si es necesario.
  - 7.2.3.3.** Anunciar el comienzo de la partida.
  - 7.2.3.4.** Determinar y registrar las partidas de registro.
  - 7.2.3.5.** Ordenar que se pause y que se reanude la partida.
  - 7.2.3.6.** Informar a los equipos de las sanciones y medidas disciplinarias aplicadas en respuesta a infracciones de las reglas durante la partida.
  - 7.2.3.7.** Tomar decisiones relacionadas con la partida conforme a este Reglamento de la Competencia, incluso con respecto a las pausas e interrupciones del juego.

**7.2.3.8.** Confirmar el final de la partida y sus resultados.

**7.2.4. Árbitros de escenario.** Los "árbitros de escenario" están bajo la dirección del Líder de operaciones de las partidas y del árbitro principal. Las responsabilidades incluyen, entre otras, las siguientes funciones:

**7.2.4.1.** Admitir o denegar el acceso a las Áreas de las partidas, si es necesario.

**7.2.4.2.** Llevar a cabo los protocolos de seguridad indicados por el árbitro principal y otros oficiales del WCE, o en apoyo de este Reglamento de la Competencia.

**7.2.4.3.** Administrar la lista de control de jugadores y hacer cumplir este Reglamento de la Competencia, incluyendo dirigir a los jugadores para que realicen o se abstengan de realizar cualquier acción.

**7.2.4.4.** Comunicarse con los jugadores sobre cualquier problema que se presente, dentro y fuera del juego.

**7.2.4.5.** Si así se solicita, explicar cualquier abuso de un error.

**7.2.5. Líder de cumplimiento.** El "Líder de cumplimiento" es una autoridad del WCE responsable de las investigaciones sobre acciones del Personal del Equipo que sean de naturaleza poco ética o que infrinjan cualquier reglamento de esports de Riot. El rol de esta persona incluye, pero no se limita a:

**7.2.5.1.** Investigar las infracciones de cualquier regla de esports de Riot, incluidas las reglas de comportamiento del Personal del Equipo (Sección 9.).

**7.2.5.2.** Tomar la decisión final sobre cualquier medida disciplinaria aplicada a los equipos.

**7.2.5.3.** Si se solicita, explicar cualquier medida disciplinaria aplicada a los equipos.

**7.2.6. Comportamiento del árbitro.** En todo momento los árbitros deben comportarse de forma profesional y deben aplicar el reglamento de modo imparcial. No deben mostrar inclinación ni prejuicio hacia ningún jugador, equipo, representante de equipo, dueño, ni ningún otro individuo.

**7.2.7. Carácter definitivo del juicio.**

Todas las decisiones relacionadas con la interpretación de este Reglamento de la Competencia, los requisitos de los jugadores, el calendario y la organización del evento, y las sanciones por mala conducta, recaen exclusivamente en el Líder de operaciones de la competencia, cuyas decisiones son finales. No se pueden apelar las decisiones del Líder de operaciones de la competencia con respecto a este

Reglamento de la Competencia y no podrá haber reclamaciones por ningún daño monetario ni ninguna otra compensación legal o equitativa.

### **7.3. Versión de la competencia.**

El WCE se jugará en la versión 14.18. Los cambios a la versión de la competencia quedarán a discreción del WCE. Cualquier campeón, objeto, runa, aspecto o abuso podrá ser deshabilitado en cualquier momento a discreción de las autoridades del WCE, incluso durante una partida. Se les proporcionará a todos los equipos una lista de campeones, objetos, runas y abusos prohibidos antes del evento.

### **7.4. Disposición antes de la partida**

- 7.4.1. Cuentas de los jugadores.** Se les proporcionarán cuentas a los jugadores ("Cuentas del Reino de Torneo") para su uso en todas las partidas oficiales del WCE. Las cuentas del Reino de Torneo se nombrarán utilizando la etiqueta oficial del equipo seguida del alias oficial del jugador para el torneo.
- 7.4.2. Orden de los asientos.** Los jugadores deben sentarse en el orden especificado por el árbitro en el sitio.
- 7.4.3. Tiempo de preparación.** Los jugadores tendrán períodos designados antes de su partida para asegurarse de que estén completamente preparados. Las autoridades del WCE informarán a los jugadores y a los equipos de la programación de su horario y duración como parte de su programación de la partida. Las autoridades del WCE pueden cambiar el horario en cualquier momento. La disposición del horario se considera iniciada una vez que los jugadores entren al área de las partidas. A partir de entonces, no se les permitirá salir sin el permiso de una autoridad del WCE en el lugar o de un árbitro ni sin la compañía de otra autoridad del WCE. La preparación consiste en lo siguiente:
  - 7.4.3.1.** Confirmar la exactitud del nombre de la cuenta del Reino de Torneo.
  - 7.4.3.2.** Garantizar la calidad de todo el equipamiento.
  - 7.4.3.3.** Conectar y calibrar todos los periféricos.
  - 7.4.3.4.** Garantizar la funcionalidad del sistema de chat de voz.
  - 7.4.3.5.** Configurar las páginas de runas.
  - 7.4.3.6.** Ajustar la configuración del juego.
  - 7.4.3.7.** Calentamiento limitado dentro del juego.
- 7.4.4. Fallas técnicas del equipamiento.** Si un jugador encuentra algún problema de equipamiento durante cualquier fase del proceso de preparación, el jugador debe notificar a una autoridad del WCE inmediatamente.

- 7.4.5. Niveles de iluminación.** Los jugadores pueden solicitar ajustes en el nivel de iluminación que se dirige al escenario durante el proceso de disposición. Sin embargo, habrá un nivel mínimo de iluminación de escenario requerido por el personal del WCE, y la iluminación no se reducirá por debajo de este nivel.
- 7.4.6. Puntualidad del comienzo de las partidas.** Se espera que los jugadores resuelvan cualquier problema con el proceso de disposición dentro del período otorgado y que la partida comience a la hora programada. Se permitirán retrasos debido a problemas de preparación a discreción de las autoridades del WCE. Las autoridades del WCE podrán penalizar por retrasos a discreción.
- 7.4.7. Estado de preparación de los jugadores.** Una autoridad del WCE confirmará antes de los dos minutos previos al inicio de la partida con cada jugador que ya esté instalado completamente. Una vez que los diez jugadores en una partida hayan confirmado que están preparados, los jugadores no podrán salir del Área de las partidas ni entrar a una partida de calentamiento sin el permiso de una autoridad del WCE.
- 7.4.8. Creación de la sala de juego.** Las autoridades del WCE decidirán cómo se creará la sala de juego oficial. Las autoridades del WCE dirigirán a los jugadores a una sala de juego en cuanto terminen las pruebas en el siguiente orden de posiciones: carril superior, jungla, carril central, tirador, soporte.
- 7.4.9. Obligaciones previas a las partidas.** Los Integrantes del Equipo serán informados de cualquier obligación previa a la partida, incluidas, entre otras, las apariciones ante los medios de comunicación, las entrevistas o la discusión posterior de cualquier asunto relacionado con la partida. Los Integrantes del Equipo deben cumplir estas obligaciones previas a la partida.
- 7.4.10. Calendario previo a la partida.** Todos los equipos están obligados a cumplir el calendario previo a la partida proporcionado a los equipos por las autoridades del WCE. El programa previo a la partida puede incluir los horarios designados de llegada y salida del alojamiento del equipo y del recinto del evento. El calendario previo a la partida también puede incluir periodos programados para las obligaciones previas a la partida, el peinado y el maquillaje, el tiempo de preparación y otros requisitos previos a la partida. Las sanciones por impuntualidad o incumplimiento de las obligaciones establecidas en el calendario previo a la partida podrán ser impuestas a discreción de las autoridades del WCE.

## **7.5. Preparación de la partida**

- 7.5.1. Inicio del proceso de selección/bloqueo.** Una vez que los diez jugadores se hayan reportado a la sala de juego oficial, una autoridad del WCE solicitará confirmación de que ambos equipos están listos para la fase de selección/bloqueo. Una vez que ambos equipos confirmen que están preparados, una autoridad del WCE le

ordenará al dueño de la sala que inicie la partida. Se le concederá acceso al escenario al Entrenador Principal y al Entrenador Estratégico, y se les permitirá comunicarse con el equipo durante el proceso de selección/bloqueo. Los entrenadores saldrán del escenario e irán a un lugar designado una vez que la cuenta regresiva llegue a los 5 segundos durante la fase de intercambio y será silenciado una vez que el temporizador llegue a cero segundos.

- 7.5.2. Registro del proceso de selección/bloqueo.** La etapa de selección/bloqueo procederá a través de la función de reclutamiento de torneo del cliente. Las autoridades del WCE registrarán las selecciones y bloqueos a medida que avance el reclutamiento. En caso de que el reclutamiento deba repetirse, los equipos deben realizar la misma selección/bloqueo en el mismo orden hasta la selección/bloqueo que provocó la repetición del reclutamiento.
- 7.5.3. Reclutamiento de torneo.** Las autoridades del WCE pueden elegir emplear ya sea la función de reclutamiento de torneo o un reclutamiento manual (por ejemplo, un reclutamiento que se lleva a cabo mediante el chat sin el uso de una característica del juego). Los jugadores de cada equipo no pueden sustituirse después de iniciado el reclutamiento. Los jugadores pueden jugar con cualquier campeón que su equipo haya reclutado.
- 7.5.4. Modo de reclutamiento.** Todas las partidas del WCE emplearán un formato de reclutamiento de serpiente durante la fase de selección/bloqueo. Para más detalles, véase la Figura 4 del Apéndice.
- 7.5.5. Error de selección.** En caso de que se seleccione o bloquee por error a un campeón, el equipo que se equivocó debe notificar a una autoridad del WCE su elección correcta antes de que el otro equipo haga su siguiente selección. Si es así, el proceso se reiniciará y volverá al punto en el que ocurrió el error para que el equipo que lo cometió pueda corregirlo. Si la siguiente selección está bloqueada antes de que el equipo que se equivocó notifique a una autoridad del WCE, la selección errónea se considerará irrevocable.
- 7.5.6. Intercambio de campeones.** Los equipos deben completar todos los intercambios de campeones antes de la marca de 20 segundos durante la fase de intercambios. A discreción de las autoridades del WCE, las operaciones tardías pueden ser denegadas y los jugadores pueden ser obligados a jugar con el campeón que tenían antes de la operación denegada (por ejemplo, en situaciones en las que las penalizaciones no son posibles, como la partida final de una serie "al mejor de").
- 7.5.7. Inicio de la partida después de la selección/bloqueo.** La partida comenzará inmediatamente después de que se complete el proceso de selección/bloqueo, a menos que una autoridad del WCE diga lo contrario. En este punto, las autoridades del WCE quitarán cualquier material impreso del área de la partida, incluidas las notas escritas por los miembros del equipo. A los jugadores no se les permite

abandonar una partida durante el tiempo entre la finalización de las selecciones/bloqueos y el inicio de la partida.

- 7.5.8. **Inicio controlado de la partida.** En el caso de un error en el inicio de la partida o una decisión de las autoridades del WCE de separar el proceso de selección/bloqueo del inicio de la partida, una autoridad del WCE puede iniciar la partida de manera controlada y todos los jugadores seleccionarán campeones de acuerdo con el proceso de selección/bloqueo completado válido anterior.
- 7.5.9. **Carga del cliente lenta.** Si se produce un Bugsplat, una desconexión o cualquier otro fallo que interrumpa el proceso de carga e impida que un jugador se una al inicio de la partida, la partida debe detenerse inmediatamente hasta que los diez jugadores estén conectados a la partida.

## 7.6. Proceso después de las partidas

- 7.6.1. **Resultados.** Las autoridades del WCE confirmarán y registrarán el resultado oficial de las partidas.
- 7.6.2. **Notas técnicas.** Los jugadores notificarán a las autoridades del WCE de cualquier problema técnico.
- 7.6.3. **Receso.** Las autoridades del WCE informarán a los jugadores la cantidad de tiempo restante antes del comienzo de la siguiente fase de selección/bloqueo. El tiempo estándar de transición entre partidas es de 13 minutos desde la explosión del nexo hasta que los jugadores tengan que ocupar sus asientos. Los árbitros le comunicarán al entrenador y a los jugadores el tiempo exacto. La fase de selección/bloqueo comenzará en cuanto todos los jugadores estén en sus asientos. Si no todos los jugadores están en sus asientos, listos para la selección de campeones en el tiempo designado por los árbitros, el equipo estará sujeto a penalizaciones por retraso.
- 7.6.4. **Resultados del abandono.** Las partidas ganadas por derrota se reportarán por la puntuación mínima que tomaría para que un equipo ganara la partida (por ejemplo, 1-0 para partidas al mejor de 1, 2-0 para partidas al mejor de tres, 3-0 al mejor de cinco). No se registrará ninguna otra estadística para las partidas abandonadas.

## 7.7. Proceso después de la partida

- 7.7.1. **Resultados.** Las autoridades del WCE confirmarán y registrarán el resultado de la partida.
- 7.7.2. **Obligaciones después de la partida.** Los jugadores serán informados de cualquier obligación posterior a la partida, incluyendo, entre otras, apariciones ante los medios de comunicación, entrevistas posteriores a la partida y entre bastidores, o

una discusión posterior de cualquier asunto de la partida inmediatamente después de la conclusión de una.

- 7.7.2.1. Entrevistas entre bastidores.** Los jugadores pueden ser requeridos para participar en una entrevista en vivo, entre bastidores, para una transmisión oficial del evento. Estas entrevistas solo se llevarán a cabo tras la última partida del día del equipo.
- 7.7.2.2. Entrevistas después de la partida.** Los jugadores pueden ser requeridos para participar en una entrevista pregrabada después de la partida para una futura transmisión oficial del evento. Estas entrevistas solo se llevarán a cabo tras la última partida del día del equipo.
- 7.7.2.3. Entrevistas con la prensa/medios de comunicación.** Los equipos deberán poner a disposición de los medios de comunicación al menos tres jugadores o entrenadores que hayan sido titulares de alguna partida ese día, independientemente de la victoria o la derrota del equipo, para un mínimo de cuatro entrevistas en total.
  - 7.7.2.3.1.** Cuatro de estas entrevistas deben proceder de un punto de venta de cada una de las siguientes regiones: Norteamérica, EMEA, China y Corea del Sur.
  - 7.7.2.3.2.** Una de estas entrevistas debe ser en persona.
  - 7.7.2.3.3.** Además, cada equipo tendrá que participar en una entrevista grupal durante las fases de juego de Play-Ins y del Sistema Suizo. A los equipos se les informará como mínimo un día de antelación antes de la entrevista y sustituirá una entrevista uno a uno estándar por ese día.
- 7.7.2.4. Conferencias de prensa.** Tras las partidas de la fase eliminatoria, los equipos deberán enviar sus alineaciones completas, incluido su entrenador, a una rueda de prensa con diversos medios de comunicación. Estas ruedas de prensa durarán aproximadamente entre 30 y 45 minutos.

## 8. Pausas y Errores

### 8.1. Cese de partida.

- 8.1.1. **Pausa dirigida.** Las autoridades del WCE pueden ordenar a su discreción pausar la partida o ejecutar un comando de pausa en cualquier estación de jugador en cualquier momento.
- 8.1.2. **Pausa del jugador autorizada.** Los jugadores solo podrán pausar una partida inmediatamente después de cualquiera de los eventos descritos más abajo, pero deben avisar a una autoridad del WCE inmediatamente después de la pausa e identificar la razón. Las razones aceptables incluyen:
  - 8.1.2.1. Una desconexión involuntaria (es decir, que un jugador pierda la conexión con el juego debido a problemas o fallos con el cliente del juego, la plataforma, la red o la computadora).
  - 8.1.2.2. Una falla de hardware o de software (por ejemplo, la alimentación del monitor, un error con algún periférico o un error del juego).
  - 8.1.2.3. Interferencia física con un jugador (por ejemplo, una emboscada de fans o una silla rota).
- 8.1.3. **Pausa no autorizada.** Si un jugador pausa o quita la pausa de una partida por una razón no autorizada o sin el permiso de una autoridad del WCE, se considerará un juego injusto y se aplicarán las penalizaciones a discreción de las autoridades del WCE. Esto incluye las pausas provocadas por configuraciones incorrectas establecidas según la regla del Estado de Preparación del Jugador (Sección 7.4.7).
- 8.1.4. **Desconexión intencional.** No se permiten las desconexiones intencionales. Los jugadores pueden experimentar una desconexión intencional cuando sus acciones (por ejemplo, abandonar el juego) les hacen perder la conexión con la partida. Cualquier acción de un jugador que provoque una desconexión será considerada intencional, sin importar la intención real del jugador. En el caso de una desconexión intencional, las autoridades del WCE no están obligadas a aplicar interrupciones.
- 8.1.5. **Enfermedad, lesión o discapacidad.** Una enfermedad, lesión o discapacidad leve del jugador no son razones aceptables para pausar una partida. En el caso de una condición médica subyacente o predeclarada, el jugador puede, sin embargo, informar a una autoridad del WCE antes de la partida, quien luego puede otorgar una pausa durante la partida para evaluar el problema y determinar si el jugador está listo, dispuesto y capaz de continuar jugando dentro de un periodo de tiempo razonable, según lo determine la autoridad de la liga, pero sin exceder unos pocos minutos.



Si un jugador muestra signos o síntomas relacionados con el virus COVID-19, estará sujeto a todos los procedimientos, según lo cubierto en los protocolos de salud y seguridad proporcionados antes del evento.

Si un jugador no puede jugar o continuar jugando debido a la falta de autorización médica, o si el equipo no pudo presentar una alineación que cumpla con estas reglas, el equipo perderá la partida a menos que una autoridad del WCE determine a su discreción que la partida está sujeta a una victoria otorgada de partida.

- 8.1.6. Comunicación entre jugadores durante el cese de partida.** Para mantener la imparcialidad entre los equipos que compiten, los jugadores tendrán prohibido comunicarse de cualquier forma entre sí durante una pausa en la partida. Para que no haya dudas, los jugadores podrán comunicarse con el árbitro, pero solo cuando el objetivo sea identificar y solucionar la causa de la pausa. Si la pausa se extiende demasiado, los árbitros podrán, a su propia discreción, permitir a los equipos que hablen antes de continuar la partida, a fin de discutir las condiciones de esta.

## **8.2. Definiciones de errores**

- 8.2.1. Cronorruptura.** La herramienta determinística de recuperación de desastres.
- 8.2.2. Error.** Un error, defecto o falla que produzca un resultado incorrecto o inesperado, o que cause que un dispositivo de hardware o del juego no se comporten como deberían.
- 8.2.3. Error menor.** Un error (incluyendo fallas en el hardware) que sea, en el peor de los casos, inconveniente para los jugadores. Esto puede incluir errores que alteren las estadísticas del juego o las mecánicas de la jugabilidad de forma que puede jugarse de ser necesario, pero no de forma óptima. Para que no haya dudas, en caso de que la Cronorruptura no esté disponible, estos errores no resultarán en una repetición de la partida.
- 8.2.4. Error que permite jugar.** Un error que no altera significativamente la integridad competitiva de una partida. Esto podría significar que existen pasos de mitigación disponibles para un error que, de lo contrario, dificultaría la partida (como reiniciar el cliente del juego o la computadora). De manera alternativa, esto podría incluir situaciones en las que el impacto del error pueda mitigarse a través de otras funciones en el juego.
- 8.2.5.** Esta categoría también incluye errores proporcionados bajo la "designación de informe", es decir, aquellos errores que se informan a los equipos antes de las partidas (generalmente interacciones de campeón, objetos o entornos y efectos persistentes) para los que no se ofrecerá ninguna repetición. Estos efectos o interacciones no se pueden evitar o mitigar a través de ningún otro medio que no sea deshabilitar a los campeones, aspectos u objetos ofensivos y, por lo tanto, no hay repeticiones disponibles para estos errores, y se deberá jugar a pesar de ellos.

Las autoridades podrán ofrecer a su discreción una Cronorruptura para errores bajo la "designación de informe" solo si, a total discreción de las autoridades del WCE, el error tiene un alto impacto en la integridad competitiva de la partida. Las autoridades del WCE no ofrecerán una Cronorruptura si determinan a su discreción que el jugador o equipo que sufrió la desventaja provocó el error de forma deliberada. En una situación de Cronorruptura, las autoridades del WCE tratarán al error que permite jugar como un error menor o error grave, según corresponda, para la ejecución de la Cronorruptura. Si una Cronorruptura no puede recuperar la partida o si cualquier jugador vuelve a provocar el error, las autoridades del WCE forzarán a que se juegue la partida sin opción a repeticiones ni Cronorrupturas adicionales.

- 8.2.6. Falla de hardware no intencional.** La falla de cualquier pieza de hardware, incluyendo la falla del servidor, monitor o PC, o la falla de los periféricos del jugador. Esto no incluye ninguna falla de hardware inducida por el jugador, incluido el daño intencional o la destrucción de un periférico de jugador, daño al monitor o un jugador que interfiera con una PC. La determinación de si una falla de hardware es involuntaria depende exclusivamente de la discreción de las autoridades del WCE.
- 8.2.7. Error grave.** Un error (incluyendo la falla no intencional del hardware) que dañe significativamente la capacidad del jugador para competir en una situación de la partida, que altere significativamente las estadísticas del juego o la mecánica de la jugabilidad, o una situación en la cual las condiciones externas se vuelvan insostenibles. La determinación de si un error dañó la capacidad de un jugador para competir es a discreción de las autoridades del WCE.
- 8.2.8. Error verificable.** Un error o error grave que esté definitivamente presente y no sea atribuible a una equivocación del jugador. El espectador debe ser capaz de volver a ver la instancia en cuestión y verificar el error o el error grave.
- 8.2.9. Situación terminal.** Un error u otra circunstancia que requiera que una partida deba repetirse. Estas circunstancias incluyen: (i) instancias de errores graves en los que la Cronorruptura no esté disponible o no se pueda recuperar la partida, (ii) errores que no puedan solucionarse o evitarse mediante el uso de la Cronorruptura, incluidos los errores de campeones o de aspectos que requieran que dichos aspectos o campeones se deshabiliten, o (iii) cualquier otra instancia a discreción de las autoridades del WCE donde la continuación de la partida no sea posible (incluidas las preocupaciones ambientales y fallas catastróficas de hardware).
- 8.2.10. Estado de "balón parado".** Es un punto en la partida en el cual ningún equipo se enfrenta con fuerza al otro, aunque un enfrentamiento menor también podría constituir un estado de balón parado.

Al establecerse un estado de balón parado, se deben hacer todos los esfuerzos por identificar un momento lo más cercano posible a la instancia del error, mientras se provee una ventana de aproximadamente 2 segundos antes de un enfrentamiento potencial en situaciones en que la partida regresó al punto en que los equipos se enfrentaban. La meta es ubicar un punto en el tiempo en que un enfrentamiento todavía sea posible, pero no inevitable.

Un estado de balón parado perfecto podría no existir, y en tal situación la meta de identificar un estado en donde no haya un enfrentamiento importante lo más cerca posible a la instancia del error debe ser prioridad (por ejemplo, volver demasiado atrás podría potencialmente eliminar una disposición hecha por un equipo, incluyendo centinelas, presión de carril y flanqueo).

**8.2.11. Costo.** Cualquier (i) muerte de jugador, (ii) objetivo (torre, inhibidor, dragón, heraldo o barón) tomado y que no estaba en progreso en el estado de balón parado (es decir, se atacó al dragón o había tres jugadores en la torre con una oleada de súbditos y sin oposición), o (iii) el uso de una definitiva, objeto o hechizo de invocador de rango 1 (sin importar el rango de la definitiva o el enfriamiento en el momento del error), o un objeto o hechizo básico de invocador (es decir, sin reducciones de enfriamiento de runas u objetos) que tiene un enfriamiento de 110 segundos o más. Una definitiva o hechizo de invocador que, en opinión de una autoridad del WCE, salga de los patrones normales de la partida con el propósito de activar un costo bajo esta regla, no constituirá un costo. Otros factores como visión (centinelas destruidos o colocados), oro acumulado de súbditos, etc., que, si bien tienen cierto valor en la partida, no se consideran para el uso de Cronorruptura.

**8.2.12. Informar a tiempo.** Una vez que un jugador se percate de un error (incluidas las presuntas fallas de hardware ya definidas), el jugador debe pausar la partida en cuanto sea práctico a través de uno de los métodos a continuación y alertar a las autoridades del WCE al respecto. Los métodos son:

**8.2.12.1.** Pausar el juego mediante el comando /pause.

**8.2.12.2.** Pedirle a un compañero que pause a través de la comunicación por voz.

**8.2.12.3.** Solicitar que un árbitro pause la partida.

Para evitar dudas, si un jugador solicita en voz alta que un árbitro pause la partida, incluso si la partida no se pausa inmediatamente, se considerará que el jugador solicitó una pausa tan pronto como sea práctico. Además, podría no ser práctico el causar una pausa inmediata al reconocer el error si, por ejemplo, los dos equipos están enfrentándose. En tales casos, las autoridades del WCE podrán determinar que no es práctico pausar la partida hasta que termine la pelea.

**8.2.13. Partida de registro.** Una partida que los diez jugadores hayan cargado y en la que hayan avanzado a un punto de interacción significativa entre los equipos oponentes. Una vez que una partida obtenga el estado de Partida de registro ("GOR" por sus siglas en inglés), termina el periodo en el cual los reinicios fortuitos se pueden permitir y una partida se considerará como "oficial" a partir de ese momento. Ejemplos de condiciones que establecen GOR:

- 8.2.13.1.** Establecer una línea de visión entre los jugadores de equipos opositores.
- 8.2.13.2.** Cualquier ataque o habilidad se asesta contra los súbditos, las criaturas de la jungla, las estructuras o los campeones enemigos.
- 8.2.13.3.** Cualquier equipo que pise, establezca visión o use habilidades apuntadas en la jungla del oponente, lo cual incluye dejar el río o entrar en la maleza conectada a la jungla del enemigo.
- 8.2.13.4.** El cronómetro de la partida llega a los dos minutos (00:02:00).

### **8.3. Disponibilidad y uso de la Cronorruptura**

**8.3.1. Determinación de un error.** Si una partida experimenta un error en cualquier punto, los oficiales del WCE primero deben determinar si el jugador siguió el protocolo de pausa establecido anteriormente. Si la partida fue interrumpida a tiempo, los oficiales del WCE deberán determinar posteriormente si se trata de un error verificable. Si se trata de un error verificable, las autoridades del WCE deben determinar a continuación si el error es menor, grave o una situación terminal.

#### **8.3.2. Error menor.**

- 8.3.2.1.** Si se trata de un error menor, las autoridades del WCE deben determinar cuál sería el Estado de balón parado apropiado y si existe un Costo asociado al uso de Cronorruptura para revertir a ese Estado de balón parado. Si existe un Costo asociado al error menor, la Cronorruptura no está disponible para su uso y los jugadores recibirán la instrucción de jugar con ese error.
- 8.3.2.2.** En el caso de un error menor sin Costo, las autoridades del WCE deben determinar si (i) la Cronorruptura puede restaurar la partida, y (ii) si revertir la partida a un estado anterior arreglará el error o evitará la activación de dicho error. Si Cronorruptura no puede restaurar la partida, o si revertir la partida a un estado anterior no solucionará o evitará el error, o en el caso de cualquier error que permita jugar, Cronorruptura no se utilizará y los jugadores recibirán instrucciones para jugar con el error.
- 8.3.2.3.** Si las autoridades del WCE deciden que el uso de la Cronorruptura es apropiado, determinarán si uno o ambos equipos se encontraban muy afectados debido al error menor. Se le ofrecerá a cualquier equipo con

gran desventaja la oportunidad de usar la Cronorruptura, aunque no se informará a dicho equipo de cuál Estado de balón parado se utilizará. Si ambos equipos están muy afectados, la petición de cualquiera de ellos de usar la Cronorruptura activará el uso de la Cronorruptura. Si ambos equipos están muy afectados, la petición de cualquiera de ellos de usar la Cronorruptura activará el uso de la Cronorruptura.

**8.3.2.4.** Si cualquier equipo que resulte muy afectado solicita el uso de la Cronorruptura, las autoridades del WCE usarán la Cronorruptura para restaurar la partida a un Estado de balón parado apropiado. Si no existe un Estado de balón parado apropiado, los jugadores aún podrían colocarse en un punto anterior a la ocurrencia del error a discreción de las autoridades del WCE.

### **8.3.3. Error grave.**

**8.3.3.1.** En el caso de un error grave, las autoridades del WCE deben determinar si (i) la Cronorruptura puede restaurar la partida, y (ii) si revertir la partida a un estado anterior arreglará el error o evitará la activación de dicho error.

**8.3.3.2.** Si Cronorruptura no puede restaurar la partida, o si revertir la partida a un estado anterior no solucionará o evitará el error, entonces el error constituye una situación terminal.

**8.3.3.3.** En caso de un error grave, las autoridades del WCE determinarán si uno o ambos equipos se encontraban muy afectados debido al error grave. Se le ofrecerá a cualquier equipo afectado la oportunidad de usar la Cronorruptura, aunque no se informará a dicho equipo de cuál Estado de balón parado se utilizará. Si cualquier equipo afectado solicita el uso de la Cronorruptura, las autoridades del WCE intentarán encontrar un Estado de balón parado apropiado anterior a la ocurrencia del error. Si no existe un Estado de balón parado apropiado, los jugadores aún podrían colocarse en un punto anterior a la ocurrencia del error a discreción de las autoridades del WCE. En caso de que las autoridades del WCE determinen que el Costo de la Cronorruptura sería mayor que el de una repetición, podrán ofrecer una repetición para cualquier equipo en desventaja.

**8.3.4. Situación terminal.** En caso de una situación terminal, las autoridades del WCE seguirán el procedimiento de repetición establecido a continuación.

**8.3.5. Repeticiones antes de GOR.** Los siguientes son ejemplos de situaciones en las que una partida puede rehacerse si GOR no se ha establecido:

**8.3.5.1.** Si un jugador percibe que sus runas, Hechizos de invocador o configuración gráfica no se aplicaron correctamente debido a un error entre la sala y la partida, el jugador puede pausar la partida para ajustar esa

configuración. Si no puede ajustar la configuración correctamente, puede reiniciarse la partida.

**8.3.5.2.** Si las autoridades del WCE determinan que las dificultades técnicas no permitirán que la partida se reanude de forma normal (incluida la capacidad de un equipo de estar en una posición adecuada para ciertos eventos de la partida, como la aparición de súbditos).

**8.3.5.3.** Cualquier circunstancia que permita repeticiones después de GOR.

#### **8.3.6. Repeticiones después de GOR.**

**8.3.6.1.** A continuación, daremos algunos ejemplos en los que puede repetirse la partida una vez establecido un GOR:

**8.3.6.1.1.** Si una partida experimenta una situación terminal en cualquier momento.

**8.3.6.1.2.** Si una autoridad del WCE determina que existen condiciones ambientales que son injustas (por ejemplo, ruido excesivo, clima adverso, riesgos de seguridad inaceptables).

#### **8.3.7. Procedimiento de una repetición.**

**8.3.7.1. Se otorga la victoria en la partida.** En caso de una situación terminal en la que las autoridades del WCE tengan la intención de declarar una repetición, las autoridades del WCE deberán considerar en primer lugar si se debe conceder una victoria de la partida a un equipo.

Las autoridades del WCE, a su entera discreción, podrán determinar que un equipo no puede evitar la derrota (es decir, que no puede remontar y ganar la partida) con un grado razonable de certeza. Las autoridades del WCE pueden (pero no están obligadas a) utilizar alguno o todos los criterios siguientes a la hora de determinar que un equipo no puede evitar la derrota con un grado de certeza razonable.

**8.3.7.1.1. Diferencial de oro.** Del total de oro obtenido en el juego, un equipo ha obtenido el 57.5% o más de ese oro. Por ejemplo, si se ha obtenido 10 000 de oro en el juego, el equipo con la ventaja ha obtenido al menos 5750 de oro como equipo.

**8.3.7.1.2. Diferencial de torretas restantes.** La diferencia en el número de torretas restantes entre los equipos es de ocho (8) o superior.

**8.3.7.1.3. Diferencial de inhibidores restantes.** La diferencia en el número de inhibidores en pie entre los equipos es de tres (3).

- 8.3.7.1.4. Diferencial de torretas del nexo restantes.** La diferencia de la cantidad de torretas del nexo restantes entre los equipos es dos (2).
- 8.3.7.1.5. Diferencial de jugadores que van a reaparecer.** La diferencia entre los personajes de los jugadores vivos de los equipos es de al menos cuatro (4), y los tiempos de muerte restantes de todos los jugadores muertos es de al menos cuarenta (40) segundos o superior.
- 8.3.7.1.6. GG directo.** A la hora de la dificultad técnica, no hay ningún escenario que, a criterio de las autoridades del WCE, pueda resultar en otra cosa que no sea la victoria de un equipo (por ejemplo, a los 45 minutos un equipo es exterminado y el carrilero central y el junglero del equipo contrario tienen una oleada de súbditos y están corriendo hacia la base contraria).

**8.3.8. Ofrecer una repetición.** Si las autoridades del WCE no conceden la victoria en la partida, determinarán si uno o ambos equipos se vieron perjudicados significativamente por el error, y a cualquier equipo perjudicado significativamente se le ofrecerá la oportunidad de repetir la partida. Si cualquier equipo que resulte muy afectado acepta la repetición, la partida se repetirá de inmediato según lo establecido en esta sección. Tener una desventaja significativa por el error es un prerequisite para el ofrecimiento de la repetición.

En ciertas situaciones terminales, por ejemplo, cuando el servidor falló y el juego no puede continuar o recuperarse a través de la Cronorruptura, las autoridades del WCE pueden ordenar una repetición sin necesidad de ofrecer a los equipos la oportunidad de repetir la partida.

**8.3.9. Entorno controlado.** Deben preservarse ciertas condiciones en el caso de un juego repetido que no haya alcanzado el estado GOR, que incluye, entre otros, a las selecciones/bloqueos, runas, aspectos o Hechizos de invocador. Sin embargo, si una partida alcanza el estado GOR, las autoridades del WCE no conservarán ninguna configuración.

**8.3.10. Desactivación de aspectos y campeones.** Si la repetición ocurrió debido a un error con un campeón, no se conservarán los ajustes (incluyendo las selecciones y bloqueos), sin importar el estado de juego de registro, y el campeón se volverá no elegible por al menos el resto de las partidas del día a menos que el error pueda vincularse definitivamente a un elemento específico del juego que pueda eliminarse por completo (por ejemplo, un aspecto que se pueda desactivar).

**8.3.11. Fallas de hardware.** En caso de cualquier falla de hardware, las autoridades del WCE determinarán si constituye un error menor (por ejemplo, el monitor se queda sin alimentación y el jugador camina directamente hacia un muro o toma una ruta extraña), un error grave (por ejemplo, un teclado deja de funcionar y causa la

muerte de un jugador) o una situación terminal (por ejemplo, el servidor de LoL falla) y seguirán el estándar apropiado expuesto anteriormente.

- 8.3.12. Discreción de la Liga.** Las autoridades del WCE pueden utilizar Cronorruptura en cualquier momento o repetir cualquier partida según su discreción, si creen que dicha acción es necesaria para proteger los intereses de la Liga. Esta facultad no está limitada en ningún modo por la falta de un lenguaje específico en este Reglamento.

## 9. Conducta del Personal del Equipo

### 9.1. La intención es irrelevante.

A menos que se establezca expresamente lo contrario, las ofensas e infracciones a este reglamento son castigables, sin importar si fueron intencionales o no. Los intentos de cometer dichas ofensas o infracciones también son castigables.

### 9.2. Conducta durante la competencia

Las siguientes acciones se considerarán un juego injusto y se aplicarán las penalizaciones a discreción de las autoridades de la Liga.

- 9.2.1. Colusión.** La colusión se define como la cooperación o conspiración para engañar o estafar a otros. La cooperación o conspiración puede darse entre jugadores, equipos u organizaciones. La lista de conspiradores no es exhaustiva. La colusión incluye, entre otros, los siguientes actos:
- 9.2.1.1.** Juego suave: se define como cualquier jugador que no se adhiere a un estándar razonable de competencia en una partida.
  - 9.2.1.2.** Ponerse de acuerdo con antelación para dividirse el dinero del premio o cualquier otra forma de compensación.
  - 9.2.1.3.** Enviar o recibir señales, electrónicas o de cualquier otro tipo, de un confederado hacia o de un jugador.
  - 9.2.1.4.** Perder a propósito una partida para obtener una compensación o por cualquier otra razón, o intentar convencer a otro jugador de que lo haga.
- 9.2.2. Partidas arregladas.** Ningún integrante del Personal de un Equipo podrá ofrecer, aceptar, conspirar o intentar influenciar el resultado de una partida o un juego mediante ningún medio prohibido por la ley o por este Reglamento.
- 9.2.3. Integridad competitiva.** Se espera que los equipos den su mejor esfuerzo en todo momento durante cualquier partida y que eviten cualquier comportamiento inconsistente con los principios del juego limpio, con la honestidad o con un juego justo.



- 9.2.4. Hackeo.** El hackeo se define como cualquier modificación de las computadoras de la competencia (u otro hardware que se utilice en una partida), el servidor, la conexión a Internet o el cliente de LoL por parte de cualquier jugador, equipo o persona que actúe en nombre de un jugador o un equipo.
- 9.2.5. Uso de secuencias de comandos.** El uso de secuencias de comandos se define como cualquier intento de utilizar software o aplicaciones externas contra la infraestructura de Riot. Ejemplos de secuencias de comandos incluyen la extracción de información de las partidas de práctica de otros equipos de los Reinos de Torneos.
- 9.2.6. Abusos.** Se define el abuso como el uso intencional de cualquier error para buscar tener una ventaja. El abuso incluye, pero no se limita a, actos tales como la activación de errores conocidos o funciones dentro de LoL que, a criterio exclusivo de las autoridades de la Liga, no funcionen según lo previsto.
- 9.2.7. Monitores de observadores.** Los jugadores de la alineación inicial de una partida no pueden mirar o intentar mirar ninguna pantalla o dispositivo que muestre una vista a nivel de observador de esa partida (es decir, que muestre o sea capaz de mostrar una vista neutral del mapa). También deben informar inmediatamente de estas pantallas o dispositivos si los pueden ver.
- Nota: Por ejemplo, un jugador que esté jugando no puede mirar o intentar mirar la pantalla superior en el recinto del evento porque esas pantallas muestran o pueden mostrar los movimientos, la posición, el oro u otra información relativa a sus oponentes que de otra forma no se mostraría durante una partida. No está prohibido inclinarse y mirar el monitor de los compañeros de equipo siempre que no se infrinja ninguna otra norma (por ejemplo, quitarse los auriculares).
- 9.2.8. Máquinas de espectadores.** Ningún integrante del Personal de un Equipo puede utilizar las máquinas de espectadores del entrenador tras bastidores para interferir con cualquier partida o comunicarse con alguien que esté involucrado en cualquier partida. La interferencia de cualquier partida, incluyendo pausar la partida o enviar mensajes de texto a los participantes de la partida, desde cualquiera de las máquinas de espectadores del entrenador tras bastidores, representará la pérdida del equipo que cometa la ofensa, sin tener en cuenta la intención.
- 9.2.9. Suplantación.** Jugar con la cuenta de otro jugador o solicitar, convencer, animar o dirigir a otra persona a que juegue con la cuenta de otro jugador.
- 9.2.10. Métodos para hacer trampas.** El uso de cualquier tipo de dispositivo para hacer trampas o programa para hacer trampas, o cualquier método similar para hacer trampas como dispositivos de señalización, señales manuales, etc.

- 9.2.11. Discreción de la Liga.** Cualquier otro acto, omisión, o comportamiento que, a juicio de las autoridades del WCE, infrinja este reglamento o los estándares de integridad establecidos por el WCE para el juego competitivo.

### **9.3. Conducta del Personal del Equipo hacia otros**

- 9.3.1. Obscenidades y expresiones de odio.** Los integrantes del Personal de los Equipos no tendrán permitido usar lenguaje que sea obsceno, soez, vulgar, insultante, amenazador, abusivo, difamatorio, calumnioso, injurioso o de otro modo ofensivo o cuestionable. Tampoco estará permitido promover o incitar el odio ni la conducta discriminatoria.
- 9.3.2. Comportamiento abusivo.** No se tolerará el abuso hacia ninguna autoridad del WCE, integrantes del Personal del Equipo oponente o la audiencia. Las violaciones de etiqueta reiteradas, entre ellas, tocar la computadora, cuerpo o propiedad de otro jugador, resultarán en penalizaciones. Los integrantes del Personal del Equipo y sus invitados (si los hay) deben tratar a todos los individuos presentes en una partida con respeto.
- 9.3.3. Comportamiento dentro de LoL.** Todo el Personal de un Equipo está sujeto a controles y revisiones de su comportamiento mientras juegue LoL, incluso antes de que se le permita asociarse a un equipo como entrenador, gerente o jugador. Se espera que el Personal del Equipo se comporte adecuadamente dentro del juego y evite el uso de lenguaje despectivo, racista y ofensivo, así como las molestias y las muertes intencionales (griefing).
- 9.3.4. Acoso.** El acoso está prohibido. El acoso se define como los actos sistemáticos, hostiles y frecuentes que ocurren durante un período considerable, o una instancia única notoria, que tengan la intención de aislar o relegar a una persona o que afecten la dignidad de la persona.
- 9.3.5. Acoso sexual.** El acoso sexual está prohibido. El acoso sexual se define como insinuaciones sexuales no deseadas. La evaluación se basa en si una persona razonable consideraría la conducta como no deseada u ofensiva. Hay cero tolerancia para las amenazas/coerción sexual o de la promesa de ventajas a cambio de favores sexuales.
- 9.3.6. Discriminación y denigración.** El Personal de un Equipo no tendrá permitido ofender la dignidad o integridad de un país, individuo o grupo de personas a través de palabras o acciones despectivas, discriminatorias o denigrantes con base en su raza, color de piel, origen étnico, nacional o social, género, idioma, religión, opinión política o cualquier otra opinión, estatus financiero, de nacimiento o cualquier otro estatus, orientación sexual o cualquier otro motivo.
- 9.3.7. Declaraciones sobre el WCE, Riot Games y League of Legends.** El Personal de un Equipo no podrá dar, crear, emitir, autorizar ni respaldar ninguna declaración o

acción que tenga o esté diseñada para tener un efecto perjudicial o nocivo para el beneficio del WCE, Riot Games o de sus afiliados, o de League of Legends, como se determine a discreción del WCE.

## **9.4. Otras conductas prohibidas**

- 9.4.1. Interferencia con el estudio.** Ningún integrante del Personal del Equipo podrá tocar o interferir con las luces, cámaras o cualquier otra pieza de equipamiento del estudio. Ningún integrante del Personal del Equipo podrá pararse sobre las sillas, las mesas o cualquier otra pieza de equipamiento del estudio. Todos los integrantes del Personal del Equipo deben obedecer las instrucciones de las autoridades de la Liga.
- 9.4.2. No interferencia con los árbitros.** Durante una pausa en el juego u otra interrupción del juego (incluida una caída del servidor de juego), ningún integrante del Personal del Equipo podrá estar en la zona de bastidores cerca del Árbitro Principal. El Personal del Equipo puede interactuar a través de un Árbitro designado o una autoridad de la Liga que transmitirá la información del equipo al Árbitro Principal, así como la información necesaria del Árbitro Principal al equipo.
- 9.4.3. Comunicaciones no autorizadas.** Todos los teléfonos celulares, tabletas y cualquier otro dispositivo electrónico con función de voz o tono de llamada deben permanecer fuera del Área de las partidas antes del inicio del juego. Los jugadores no pueden enviar mensajes directamente a jugadores fuera del escenario, entrenadores o cualquier otra entidad mientras se encuentren en el Área de las partidas. Esto incluye los mensajes a través del cliente del juego, los mensajes de texto, los correos electrónicos, las redes sociales y cualquier otro medio de comunicación. Durante una partida, toda comunicación de un titular se limitará a los jugadores del equipo de dicho titular.
- 9.4.4. Vestimenta.** Las autoridades de la Liga se reservan el derecho en todo momento de imponer censura en una vestimenta ofensiva o cuestionable. Las autoridades de la Liga se reservan el derecho de negar la entrada o el seguir participando en la partida a cualquier integrante del Personal del Equipo que no cumpla con las reglas de vestimenta de la Liga, según lo establecido en el Manual de Operaciones de la Liga. No se permite el uso de sombreros.
- 9.4.5. Identidad.** Un jugador no podrá cubrirse la cara ni intentar ocultar su identidad a las autoridades de la Liga. Las autoridades de la Liga deben tener la capacidad de distinguir la identidad de cada jugador en todo momento y podrán ordenar a los jugadores que se quiten cualquier material que inhiba su identificación o sea una distracción para otros jugadores o para los oficiales de la Liga.

- 9.4.6. Actividad delictiva.** Ningún integrante del Personal de un Equipo puede involucrarse en ninguna actividad prohibida por la ley común, estatuto o tratado que lleve o que probablemente lleve a una sentencia en cualquier corte jurídica o jurisdicción competente.
- 9.4.7. Actividad inmoral.** El Personal de un Equipo no puede participar en ninguna actividad que los oficiales de la Liga consideren inmoral, vergonzosa o contraria a las reglas convencionales de comportamiento ético o deportivo adecuado.
- 9.4.8. Confidencialidad.** Ningún integrante del Personal de un Equipo podrá divulgar mediante ningún método de comunicación, incluidas todas las redes sociales, la información confidencial proporcionada por la LCS o cualquier afiliado de Riot Games.
- 9.4.9. Soborno.** Ningún integrante del Personal de un Equipo podrá ofrecer ningún regalo o recompensa a un jugador, entrenador, representante, autoridad de la Liga, empleado de Riot Games o cualquier persona conectada con o empleada por cualquier otro equipo para servicios prometidos provistos o que serán provistos al derrotar o intentar derrotar al equipo oponente.
- 9.4.10. Obsequios.** Ningún integrante del Personal de un Equipo podrá aceptar ningún obsequio, recompensa o compensación por servicios prometidos, provistos o que serán provistos en conexión con el juego competitivo de LoL, incluidos los servicios relacionados con derrotar o intentar derrotar a un equipo oponente o los servicios diseñados para alterar o arreglar los resultados de una partida o serie. La única excepción a esta regla será el caso de una compensación pagada basada en el desempeño a un integrante del Personal de un Equipo por parte de un patrocinador o dueño oficial del equipo.

## **9.5. Cumplimiento de las reglas de la Liga**

- 9.5.1. Sometimiento a penalización.** Cualquier persona que se descubra que está involucrada o que intentó involucrarse con cualquier acto que las autoridades del WCE consideren a discreción como juego injusto, estará sujeta a penalización. La naturaleza y extensión de la penalización impuesta causada por dichos actos es a discreción de la Liga.
- 9.5.2. Incumplimiento.** Ningún integrante del Personal de un Equipo podrá rechazar o incumplir las instrucciones o decisiones razonables de las autoridades del WCE.
- 9.5.3. Documentos o solicitudes misceláneas.** La documentación u otros objetos razonables pueden ser solicitados en diversas ocasiones por las autoridades de la Liga. Si la documentación no cumple con los estándares de la Liga, el equipo podría estar sujeto a penalizaciones. Se podrán imponer penalizaciones si los objetos solicitados no se reciben y completan en el plazo requerido.

**9.5.4. Penalizaciones.** Si se descubre que el Personal de un Equipo cometió alguna violación de este Reglamento, la Liga podrá, sin limitación de su autoridad, imponer las siguientes penalizaciones:

- 9.5.4.1.** Advertencia(s) verbal(es) o escrita(s)
- 9.5.4.2.** Pérdida de la selección de lados para la o las partidas actuales o futuras
- 9.5.4.3.** Pérdida del bloqueo para la o las partidas actuales o futuras
- 9.5.4.4.** Multa(s) o pérdida de premio(s)
- 9.5.4.5.** Pérdida(s) de partida(s)
- 9.5.4.6.** Pérdida(s) de partida(s)
- 9.5.4.7.** Suspensión(es)
- 9.5.4.8.** Descalificación(es)

Las infracciones frecuentes están sujetas a penalizaciones mayores, cuyo límite incluye la descalificación de cualquier participación futura en League of Legends competitivo. Cabe señalar que las sanciones no siempre se imponen de forma sucesiva. El WCE puede a discreción, por ejemplo, descalificar a un jugador por una primera ofensa si la acción de dicho jugador es lo suficientemente indignante para merecer la descalificación por parte del WCE.

Las sanciones que indiquen un tiempo determinado para su ejercicio se aplicarán únicamente a los meses de competencia. Los meses de competencia se definen como los meses en los que se celebran las competencias profesionales de League of Legends (es decir, de enero a octubre).

Las infracciones se registrarán por el Índice Global de Penalizaciones, el cual puede consultarse en la página web [riotgames.com/LCS](http://riotgames.com/LCS).

**9.5.5. Penalizaciones por incumplimiento de las políticas.** Si el WCE o Riot determinan que un equipo o un integrante del Personal de un Equipo violó el Código del Invocador, los Términos de servicio de LoL o cualquier otro reglamento de LoL, las autoridades del WCE podrán asignar penalizaciones a su discreción.

**9.5.6. Conducta y confidencialidad de la investigación.** Si un oficial del WCE contacta a un integrante del Personal de un Equipo para discutir la investigación, dicho integrante del Personal está obligado a decir la verdad. Si un integrante del Personal de un Equipo retiene información o da información falsa a una autoridad del WCE, lo que crea una obstrucción en la investigación, el equipo o el integrante del Personal del Equipo estarán sujetos a una penalización. El equipo o el Personal

del Equipo no podrán revelar ninguna información proporcionada por cualquiera de las partes durante el curso de la investigación.

- 9.5.7. Derecho a publicar.** El WCE tendrá derecho a publicar una declaración que establezca que el integrante del Personal de un Equipo fue penalizado. Se puede hacer referencia a cualquier equipo o integrante del Personal de un Equipo en dicha declaración que por la presente condone cualquier derecho de acción legal contra League of Legends Championship Series, LLC, Riot Games, Inc., o cualquiera de sus matrices, subsidiarias, afiliados, empleados, agentes o contratistas.

## **9.6. Asociación con las apuestas**

Ningún integrante del Personal de un Equipo o autoridad del WCE podrá participar, directa o indirectamente, en las apuestas de cualquier resultado de cualquier torneo de League of Legends o partida a nivel global.

## **10. Espíritu de las reglas**

### **10.1. Carácter definitivo de las decisiones**

Todas las decisiones relacionadas con la interpretación de este Reglamento, los requisitos de los jugadores, la programación y preparación del WCE, y las penalizaciones por mala conducta, recaen solamente sobre el WCE, cuyas decisiones son finales. No se pueden apelar las decisiones del WCE con respecto a este reglamento y no podrá haber reclamaciones por ningún daño monetario ni ninguna otra compensación legal o equitativa.

### **10.2. Cambios del reglamento**

La Liga puede corregir, modificar o complementar este Reglamento de vez en cuando para garantizar un juego justo y la integridad de la Liga.

### **10.3. Diferencias lingüísticas**

Estas reglas podrán presentarse en varios idiomas a los competidores del evento. En cualquier caso, en el que la traducción de estas reglas cree un conflicto, prevalecerá la versión en inglés de este conjunto de reglas.

### **10.4. Beneficio del WCE**

En todo momento, las autoridades del WCE podrán actuar con la autoridad necesaria para preservar el beneficio del WCE. Esta facultad no está restringida por la falta de cualquier lenguaje en específico en este documento. Las autoridades del WCE podrán usar cualquier forma de acción correctiva a su disposición contra cualquier entidad cuya conducta no respete el beneficio del WCE.

# Glosario de términos

**Partida.** Una instancia de la competencia en el mapa de la Grieta del Invocador que se juega hasta que se determine un ganador mediante uno de los siguientes métodos, el que ocurra primero: (a) finalización del objetivo final (destrucción de un nexo), (b) rendición de un equipo, (c) abandono por parte de un equipo, o (d) victoria otorgada de partida (ver sección 8.8).

**Serie.** Un conjunto de partidas que se juega hasta que un equipo gana la mayoría de las partidas totales (por ejemplo, ganar la partida en un encuentro a un solo juego ("Al mejor de uno"); ganar dos partidas de tres ("Al mejor de tres"); ganar tres partidas de cinco ("Al mejor de cinco")).

**Jugador.** Un deportista individual que tiene un contrato escrito de servicios de jugador con el equipo para el que juega y que figura como jugador del equipo en la Base de Datos de Contratos Reconocidos por la Liga de Esports de League of Legends.

**Entrenador principal.** Una persona que tiene un contrato escrito de servicios como entrenador con el equipo para el que juega y que figura como entrenador del equipo en la Base de Datos de Contratos Reconocidos por la Liga de Esports de League of Legends. Esta persona no puede ser jugador, propietario o gerente de ningún equipo profesional, semiprofesional o de nivel academia.

**Entrenador estratega.** Una persona que tiene un contrato escrito con el equipo al que representa. Esta persona puede ser un jugador suplente, un analista, un traductor u otro integrante del equipo clasificado. Esta persona no podrá actuar como entrenador principal sin el permiso por escrito de las autoridades del WCE.

**Gerente.** El gerente es una persona, designada por el equipo, que se encarga de administrar los compromisos del equipo asociados a su participación en el WCE, incluidos, entre otros, las solicitudes de contenidos, las notificaciones del calendario del evento, la coordinación en las instalaciones y el intercambio de información. Esta persona no puede ser jugador ni entrenador principal de ningún equipo, incluido el equipo del cual es gerente.

**Personal del Equipo.** Cualquier integrante acreditado del personal del equipo, incluidos jugadores, entrenadores, gerentes y demás personal.



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

**Ligas clasificatorias.** Las ligas que se clasifican para el Campeonato Mundial son la League of Legends Pro League (LPL), la League of Legends Champions Korea (LCK), el League of Legends EMEA Championship (LEC), la League of Legends Championship Series (LCS), la Pacific Championship Series (PCS), la Vietnam Championship Series (VCS), el Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLOL), la Liga Latinoamérica (LLA) y la League of Legends Japan League (LJL).

# Apéndice

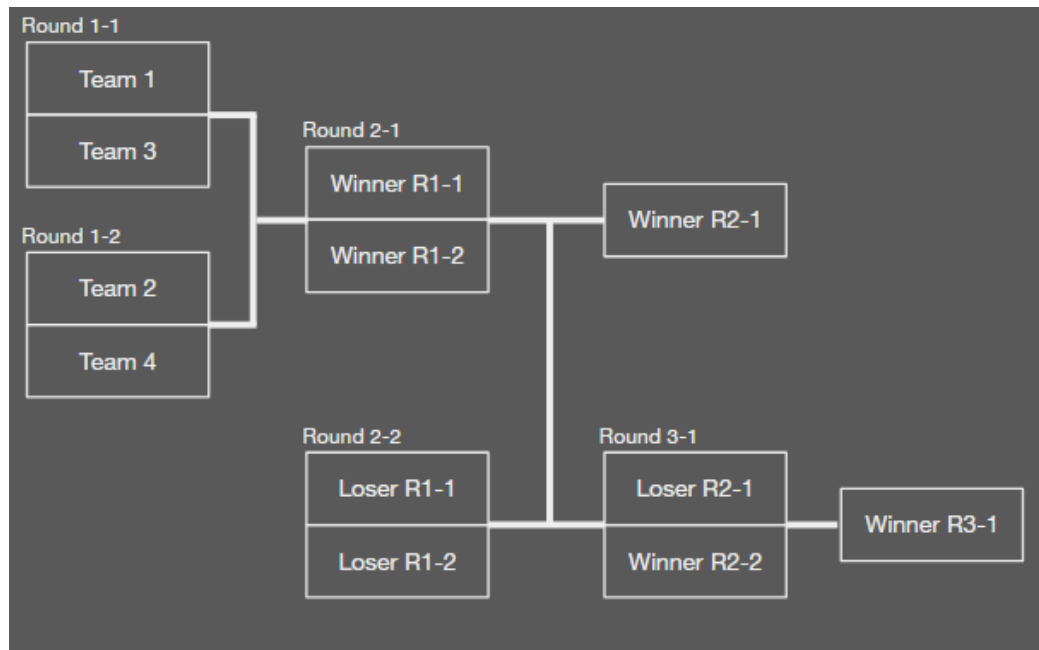


Figura 1a: Llave de Play-Ins

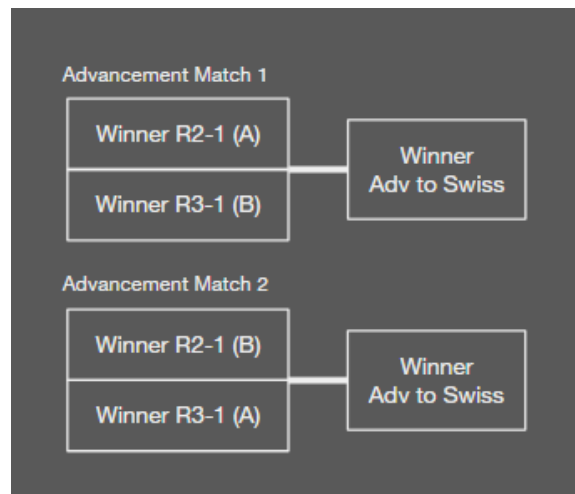


Figura 1b: Partidas de avance de la fase de Play-Ins

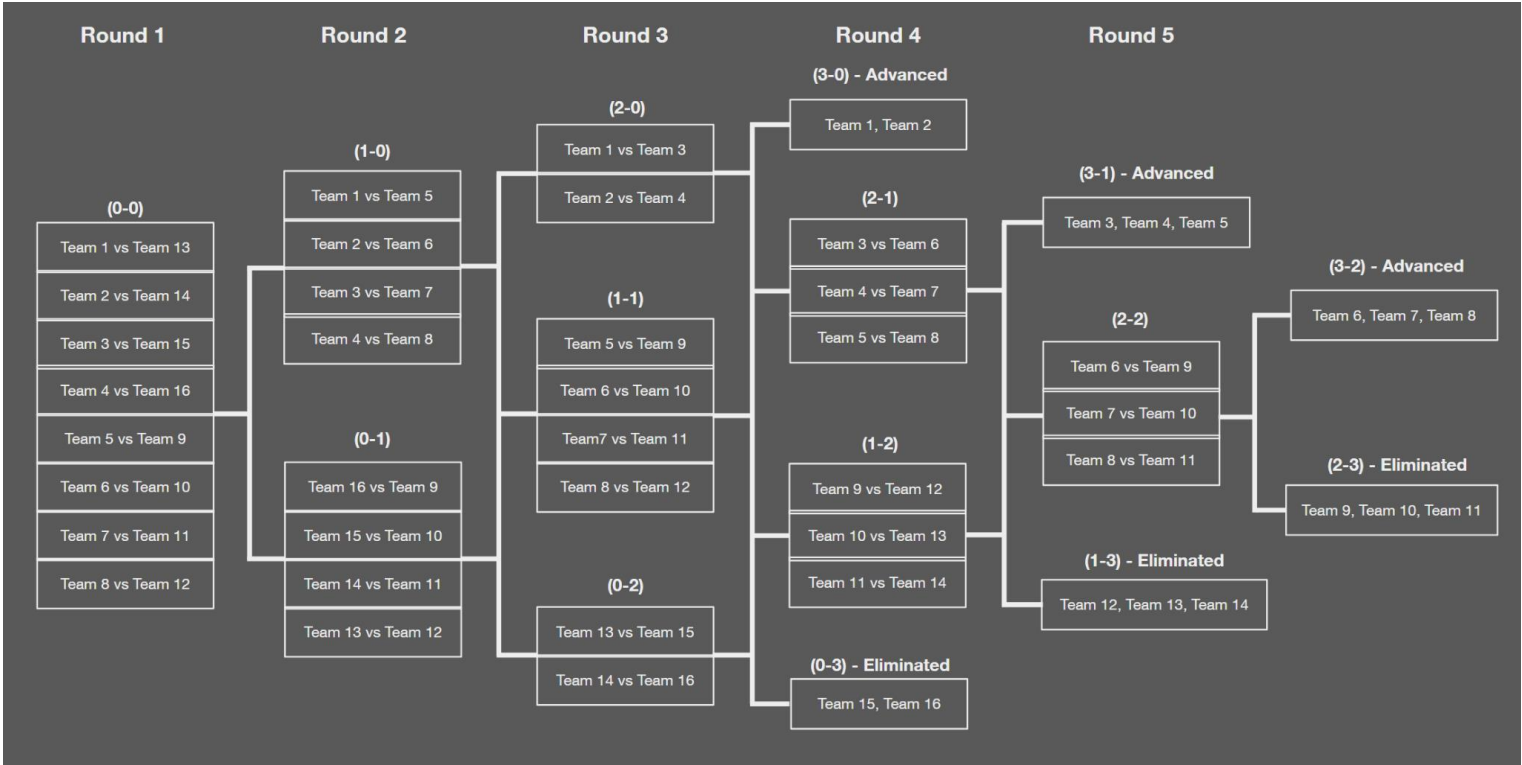


Figura 2: Ejemplo de llave de la fase de Sistema Suizo

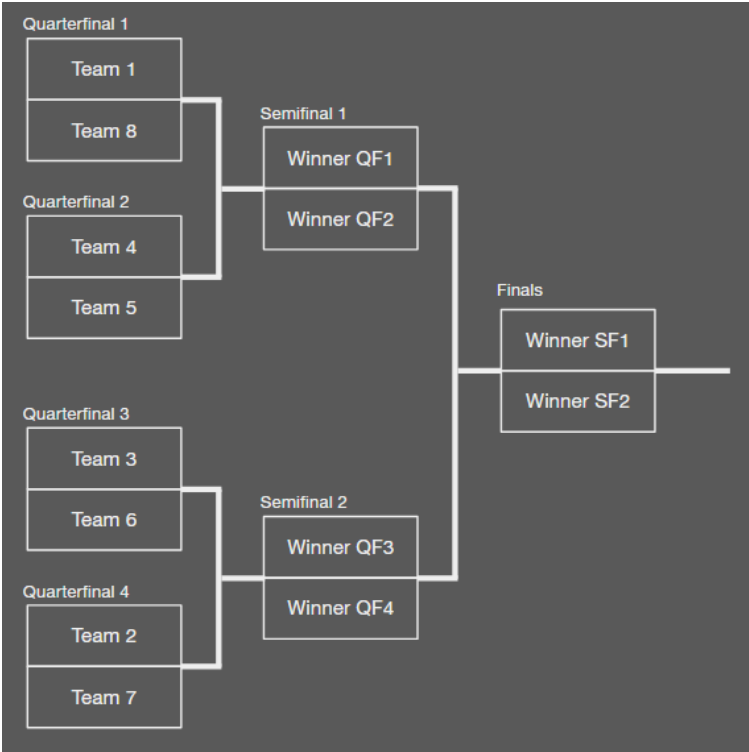


Figura 3: Llave de la fase Eliminatoria

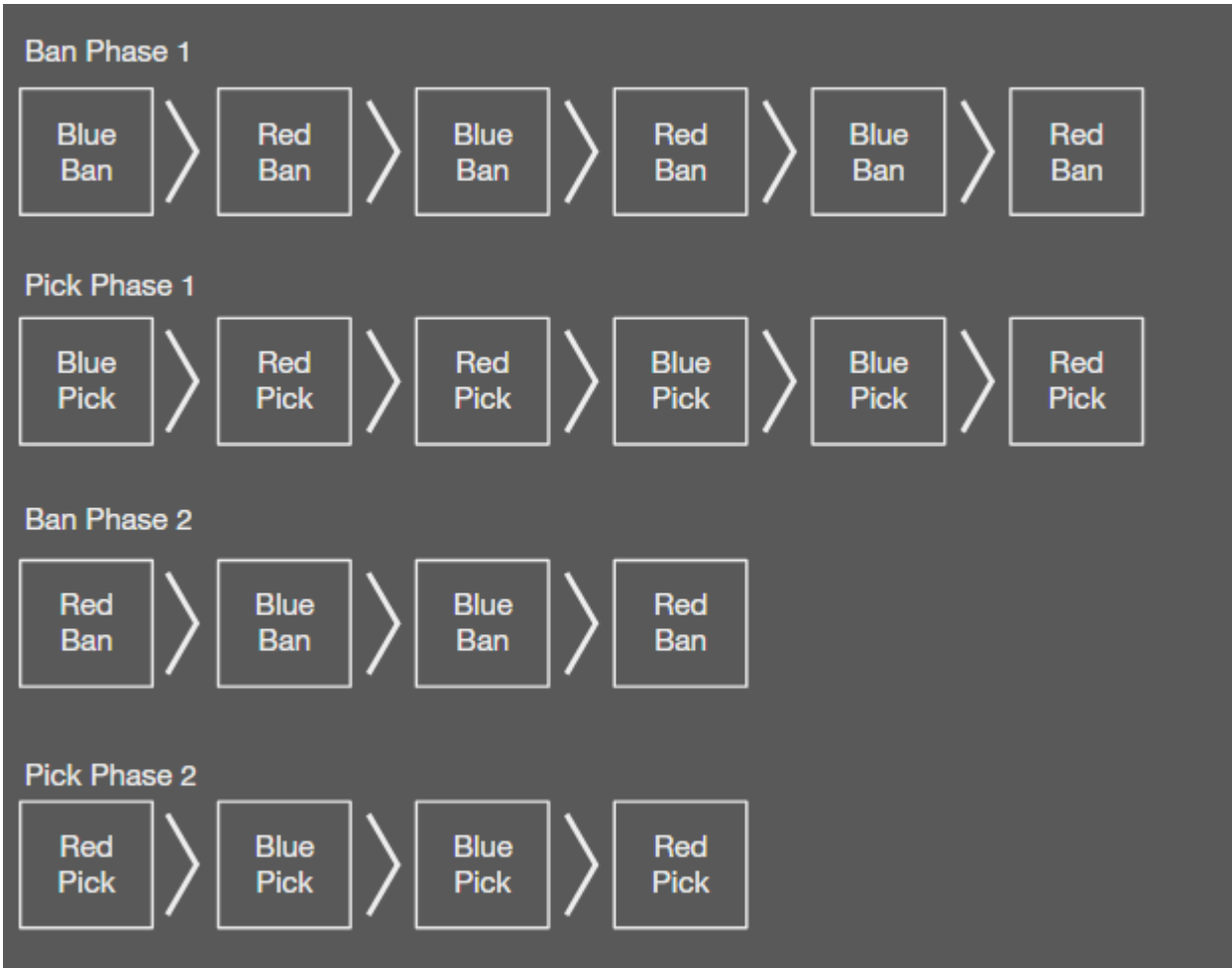


Figura 4: Modo de Reclutamiento