



**Reglas del Campeonato Mundial 2022
v22.0**

Índice

Elegibilidad de los miembros de los equipos	5
Edad de los jugadores	5
Elegibilidad de residencia y trabajo	5
No se permiten empleados de Riot	5
Requisitos del evento y premiación	6
Elegibilidad de los equipos	6
Premio del evento	7
Reglas de alineaciones	9
Definición de términos	9
Requisitos de la alineación	9
Entrenador	9
Cierre de alineaciones activas	10
Presentaciones de las alineaciones y selección de lados	121
Sustituciones de un día y selección de lados	132
Nombres de equipo, etiquetas de equipos y nombres de jugadores	132
Equipamiento de los jugadores	153
Equipamiento proporcionado por el WCE	153
Equipamiento del jugador o del equipo	153
Política externa del WCE	153
Reemplazo del equipamiento	14
Vestimenta de los jugadores y del entrenador	14
Programas de computadora y uso	175
Cuentas de clientes	175
Controles de audio	175
Manipulación del equipamiento	186
Recinto y disposición del área de competencia	197
Acceso general al recinto	197
Área de las partidas	197
Área de calentamiento	208
Otras áreas para los miembros de los equipos	208
Áreas de competencia remota	208
Restricciones	18
Estructura del torneo	19
Programa	19
Fase de grupos de los Play-Ins	19
Fase eliminatória de Play-Ins	20
Fase de grupos	21
Fase de grupos	223

Proceso de las partidas	284
Cambios al programa	284
Llegada al estudio	284
Rol de los árbitros	285
Versión de la competencia	295
Disposición antes de la partida	296
Disposición de las partidas y restricciones	307
Reglas de la partida	30
Definición de términos	30
Cese de partida	30
Protocolo de reinicio y recuperación	351
Disponibilidad y uso de la Cronorruptura	384
Procedimiento de repeticiones	406
Fallas de hardware	416
Discreción	417
Victoria otorgada de partida	417
Proceso después del juego	428
Proceso después de la partida	438
Conducta de los jugadores	40
Conducta durante la competencia	40
Comportamiento no profesional	483
Asociación con las apuestas	505
Requisitos específicos	505
Sometimiento a penalización	515
Penalizaciones	515
Derecho a publicar	516
Espíritu de las reglas	527
Carácter definitivo de las decisiones	527
Cambios del reglamento	527
Diferencias lingüísticas	527
Beneficio del WCE	

Introducción y propósito

Estas reglas oficiales (las "**reglas**") del evento del Campeonato Mundial 2022 ("**el WCE**", por sus siglas en inglés) son vigentes para cada uno de los equipos que hayan clasificado para jugar en el WCE 2022, así como a sus representantes, entrenadores, jugadores y otros empleados. Estas reglas aplican exclusivamente al evento WCE 2022 y a ninguna otra competencia, torneo o juego organizado de League of Legends ("**LoL**" o el "**juego**").

League of Legends Championship Series LLC, una sociedad de responsabilidad limitada en Delaware, estableció estas reglas para las partidas competitivas de LoL con el fin de unificar y estandarizar las reglas utilizadas en el WCE 2022.

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.

Estas reglas no restringen la competencia para los jugadores. Los términos de compromiso entre los jugadores y los equipos dependen de cada equipo y sus jugadores.

1. Requisitos de los miembros de los equipos

Para poder participar en el WCE, cada jugador debe cumplir las siguientes condiciones:

1.1. Edad de los jugadores

Ningún jugador podrá ser elegible para participar en el WCE antes de su 17.º cumpleaños, es decir, que tenga 17 años completos.

1.2. Requisitos de residencia y trabajo

Cada jugador debe cumplir los requisitos para la región que representa en el WCE.

1.3. No se permiten empleados de Riot

Los dueños, representantes, entrenadores, titulares y jugadores de reserva (definidos en conjunto como "**miembros del equipo**") no podrán ser empleados de Riot Games, Inc ("**RGI**") ni de League of Legends Esports Federation LLC ni de ninguno de sus afiliados correspondientes al inicio ni en ningún punto de la duración del WCE. 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. "**Control**" se define como el poder, por cualquier medio, de determinar las políticas o la gestión de una entidad, ya sea a través del poder de elegir, nombrar o aprobar, directa o indirectamente, a los directores, autoridades, representantes o administradores de dicha entidad o de otra manera.

2. Requisitos del evento y premiación

2.1. Requisitos de los equipos

- 2.1.1.** Los equipos deberán clasificar para el WCE 2022 desde la región en la que compiten y deberán cumplir las reglas establecidas por dicha región. Se concederá a las regiones la siguiente cantidad de puestos en el WCE como se indica a continuación:

China (LPL)	Equipo n.º 1: entra a la fase de grupos como el Equipo n.º 1 (1 por grupo). Los equipos n.º 2 y 3 entran a la fase de grupos Equipo n.º 4: entra a la fase de Play-In
Corea (LCK)	Equipo n.º 1: entra a la fase de grupos como el Equipo n.º 1 (1 por grupo) Equipos n.º 2 y 3: entran a la fase de grupos Equipo n.º 4: entra a la fase de Play-In
Europa (LEC)	Equipo n.º 1: entra a la fase de grupos como el Equipo n.º 1 (1 por grupo) Equipo n.º 2: entra a la fase de grupos Equipos n.º 3 y n.º 4: entran a la fase de Play-Ins
Norteamérica (LCS)	Equipo n.º 1: entra a la fase de grupos como el Equipo n.º 1 (1 por grupo) Equipo n.º 2: entra a la fase de grupos Equipo n.º 3: entra a la fase de Play-Ins
Sureste de Asia (PCS)	Equipo n.º 1: entra a la fase de grupos Equipo n.º 2: entra a la fase de Play-Ins
Vietnam (VCS)	Equipo n.º 1: entra a la fase de grupos Equipo n.º 2: entra a la fase de Play-Ins
Brasil (CBLOL)	Equipo n.º 1: entra a la fase de Play-Ins
Japón (LJL)	Equipo n.º 1: entra a la fase de Play-In
Latinoamérica (LLA)	Equipo n.º 1: entra a la fase de Play-Ins
Oceanía (LCO)	Equipo n.º 1: entra a la fase de Play-Ins
Turquía (TCL)	Equipo n.º 1: entra a la fase de Play-Ins

2.1.2. Intención de participar

Los equipos deberán presentar una confirmación inicial de su intención de participar en el WCE antes del 4 de marzo de 2022 con el fin de tramitar las visas y otros documentos necesarios para ingresar a México y Estados Unidos. Las

autoridades del WCE no podrán tramitar las visas y otros documentos necesarios para ingresar a México y Estados Unidos para los equipos que declaren su intención de participar en el WCE luego de la fecha mencionada. Si un equipo calificado no cuenta con los documentos necesarios para ingresar a México y Estados Unidos, su lugar se cederá a otros equipos según lo estipulado más abajo en la Política de herencia.

2.1.3. Confirmación final

Los equipos deben proporcionar una confirmación final de su intención de participar dentro de las 24 horas después de calificar para el WCE, o 24 horas antes de la última fecha de emisión del boleto de avión, según lo confirmado por las autoridades del WCE, lo que ocurra antes. Los equipos deben realizar la confirmación a través de un correo electrónico dirigido al equipo local de operaciones competitivas.

2.1.4. Prohibición de participación

Puede prohibirse la participación en el evento de un equipo calificado si ocurre alguna de las siguientes situaciones:

- 2.1.4.1.** El equipo calificado no puede viajar a México o Estados Unidos 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 subir a su vuelo al WCE.
- 2.1.4.2.** El equipo calificado no puede cumplir los requisitos de la alineación en el plazo especificado por las autoridades del WCE.
- 2.1.4.3.** Otras situaciones que las autoridades del WCE consideraron necesarias para prohibir que un equipo calificado participara en el WCE.

2.2. Premio del evento

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").

El campeón del WCE 2022 recibirá el 22% de los fondos del premio. El campeón del WCE será el equipo que gane la ronda final de al mejor de cinco. El finalista que quede en 2.º lugar (el equipo que pierda el enfrentamiento final en el formato al mejor de 5) recibirá el 15% de los fondos del premio. Los dos equipos que pierdan las partidas de las semifinales recibirán cada uno el 8% de los fondos del premio. Los cuatro equipos que sean eliminados en los cuartos de final recibirán cada 4.50% de los fondos del premio. Los equipos que en la fase de grupos queden en tercer lugar en cada grupo recibirán

cada uno el 2.50% de los fondos del premio. Los equipos que finalicen la fase de grupos en el cuarto lugar de sus grupos recibirán cada uno 2.25% de los fondos del premio. Los equipos de cada grupo de Play-Ins que avancen a la partida de eliminación de Play-In pero no avancen a la fase de grupos recibirán cada uno 1.75% de los fondos del premio. Los equipos que avancen a la primera ronda de la fase eliminatoria de Play-Ins, pero no prosigan a la partida de eliminación de Play-Ins, recibirán 1.50% de los fondos del premio. El equipo que finalice en quinto lugar recibirá el 1% de los fondos del premio. Por último, los equipos de cada grupo de Play-Ins que finalicen en sexto lugar en su fase de Play-Ins recibirán cada uno el 0.75% de los fondos del premio.

En el caso de que los equipos del tercer y cuarto lugar en cualquier grupo en particular en la fase de grupos tengan el mismo número de victorias y derrotas durante la fase de grupos del WCE, de modo que no se pueda hacer una división clara entre el equipo del tercer y cuarto lugar en cualquier grupo, los equipos que estén empatados tendrán su participación porcentual en los fondos del premio para las bandas de premios empatadas agregadas y divididas entre ellos (y las reglas de desempate no se aplicarán a estos dos equipos para fines de los fondos del premio). Por ejemplo, si el tercer clasificado del Grupo B tiene un resultado de 2-4 (dos victorias y cuatro derrotas) y el cuarto clasificado del Grupo B también tiene un resultado de 2-4 (dos victorias y cuatro derrotas), estos dos equipos recibirán cada uno un porcentaje de los fondos del premio del 2.375% $((250\% + 2.25\%)/2)$.

En el caso de que un equipo califique para el WCE, pero no pueda asistir, recibirá premios al nivel de rendimiento más bajo posible como si hubieran asistido. Para mayor claridad, esto significa que un equipo que comience en la fase de Play-Ins del evento recibirá un premio equivalente al 0.75% del total de los fondos del premio.

Posición:	Porcentaje de los fondos del premio
Campeón mundial	22%
2.º lugar	15%
3.º y 4.º	8% cada uno
5.º a 8.º	4.50% cada uno
Posición en la fase de grupos:	Porcentaje de los fondos del premio:
1.º	Avanza a cuartos de final
2.º	Avanza a los Cuartos de final
3.º	2.50% cada uno
4.º	2.25% cada uno
Si el 3.º y el 4.º empatan:	2.375% cada uno

Posición en la fase de Play-In:	Porcentaje de los fondos del premio:
1.º	Avanza a la fase de grupos
2.º	Avanza a la fase de grupos
3.º	1.75% cada uno
4.º	1.50% cada uno

5.º	1.00% cada uno
6.º	0.75 % cada uno
Si el 5.º y el 6.º empatan:	0.875% cada uno

3. Reglas de alineaciones

3.1. Definición de términos

- 3.1.1. 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).
- 3.1.2. Serie.** Un conjunto de partidas que se juegan hasta que un equipo gane la mayoría de las partidas totales (por ejemplo, ganar dos partidas de tres ["al mejor de tres"]; ganar tres partidas de cinco ["al mejor de cinco"]).

3.2. Requisitos de la alineación

Cada equipo debe mantener, en todo momento durante el WCE, a cinco jugadores en la alineación inicial ("**titulares**"), uno o dos jugadores sustitutos ("**reservas**"), un entrenador principal y uno o más entrenadores estrategias (colectivamente, la "**alineación activa**"). Cada equipo debe tener un mínimo de cuatro jugadores residentes en su alineación activa. Si un equipo decide mantener a un séptimo jugador en su alineación activa, deberá asumir todos los costos asociados con la asistencia del séptimo jugador al WCE. Si la alineación activa no se encuentra en el lugar, el equipo estará sujeto a penalizaciones. Cualquier penalización puede ser dispensada por las autoridades del WCE en situaciones que consideren una emergencia.

Si un equipo no tiene sus jugadores de reserva en el lugar como se especifica en este reglamento, estará sujeto a una multa organizacional del 20% de sus fondos del premio, con un máximo de veinte mil dólares estadounidenses (USD 20 000). Las autoridades del WCE considerarán el incumplimiento de tener un jugador de reserva en el lugar como un factor agravante extremo al momento de evaluar las penalizaciones para el abandono de un equipo en cualquier partida en el WCE, con la premisa de que el equipo no cumpla con la alineación.

Los equipos no pueden agregar jugadores adicionales a su lista después del cierre de alineación activa de su región, excepto según lo permitido expresamente por las autoridades del WCE de acuerdo con la Sección 3.4.3 más adelante.

3.3. Entrenador

- 3.3.1. Entrenador principal.** Se requerirá que cada equipo tenga un entrenador principal designado. El entrenador principal no puede ser un jugador titular,

sustituto, jugador activo, propietario o representante en un equipo profesional, equipo semiprofesional o un equipo de academia.

Si la liga regional no requiere entrenadores obligatorios, entonces el entrenador principal también puede ser el representante. El entrenador principal solo puede representar a una organización. Se requerirá que el entrenador principal esté presente en cada partida en la que participe el equipo. Si el entrenador principal no puede asistir a una partida debido a una emergencia, el representante debe asignar un entrenador principal provisional para que esté en el sitio de partida o actúe en el papel del entrenador. El entrenador principal provisional no puede ser un jugador de la alineación activa. Las autoridades del WCE determinarán, a su discreción, qué constituye una emergencia. Si un entrenador principal no está presente en el sitio de partida, entonces el equipo estará sujeto a sanciones.

En general, los entrenadores principales deberán acompañar a sus equipos en el escenario durante el periodo de configuración previo a la partida. Se harán excepciones a esta regla si existen problemas de visado u otros inconvenientes que le imposibiliten al entrenador estar presente en el escenario. Para todos los casos en donde el entrenador no cuente con la visa correspondiente para estar presente en el escenario, deberá abstenerse de aparecer en el escenario en cualquier momento.

- 3.3.2. Entrenador estratega.** A cada equipo se le permite, pero no se requiere, tener un entrenador estratega durante la fase de bloqueo/selección. El entrenador estratega puede ser el analista, traductor, jugador sustituto o cualquier otro miembro del equipo calificado siempre que la solicitud sea aprobada por las autoridades del WCE. El entrenador estratega no puede actuar como el entrenador principal, es decir, el entrenador estratega no puede estar en el escenario durante la fase de bloqueo/selección si el entrenador principal está ausente a menos que se obtenga la aprobación por escrito de las autoridades del WCE.

El entrenador estratega no puede ser un jugador titular, sustituto, jugador activo, propietario o representante de otro equipo profesional, un equipo semiprofesional o un equipo de academia.

Los equipos deben declarar a sus entrenadores estrategas al momento del cierre de alineación activa. Para los equipos con múltiples entrenadores estrategas, el equipo debe declarar quién será el entrenador estratega para cada partida cuando envíe la alineación inicial para cada partida.

- 3.3.3. Definición de ligas.** Para efectos de esta regla, un equipo profesional juega en una liga regional que califica directamente en el WCE, un equipo semiprofesional juega en una liga que califica directamente a una liga profesional, y un equipo de academia juega en la liga de desarrollo especificada por cada región.

3.4. Cierre de alineaciones activas

- 3.4.1. Los equipos deben finalizar y enviar su alineación activa (titulares + reservas + entrenadores) a su liga regional antes del 31 de mayo de 2022 a la medianoche.
- 3.4.2. Las alineaciones activas que hayan sido presentadas o que sean del conocimiento de las autoridades de la región en las fechas mencionadas arriba se considerarán como la alineación activa elegible para el WCE. Esta alineación activa solo puede estar compuesta por jugadores y entrenadores que estaban en la lista de un equipo en el momento de cierre de su alineación regional. Este cierre de alineación no reemplazará a los cierres de alineaciones regionales y está diseñado exclusivamente para que los equipos designen qué jugadores de su lista conformarán la alineación activa para el WCE. En ausencia de un cierre de lista regional, los equipos no podrán añadir nuevos jugadores y entrenadores a su alineación después de su última competencia regional anterior al WCE.

3.5. Presentaciones de las alineaciones y selección de lados

- 3.5.1. Las solicitudes para modificar una alineación inicial para la primera partida del equipo el primer día de la **fase de Play-Ins** se pueden enviar a más tardar antes de las 10:00 p. m. hora local del 28 de septiembre de 2022. Las solicitudes solo podrá realizarlas el entrenador principal designado. Las solicitudes para modificar una alineación inicial para la primera partida de un equipo en cualquier otro día de esa etapa deben enviarse a más tardar a las 10:00 p. m., hora local, o una hora después de la conclusión de la partida final del día, lo que ocurra último, el día anterior a la partida del equipo, a menos que sea el cierre de semana.
- 3.5.2. Para la **fase de grupos**, los equipos deben enviar cualquier cambio en su alineación inicial antes de las 10:00 p. m. (hora local) del 6 de octubre de 2022. Las solicitudes solo podrá realizarlas el entrenador principal designado. Las solicitudes para modificar una alineación inicial para la primera partida de un equipo en cualquier otro día de esa etapa deben enviarse a más tardar a las 10:00 p. m., hora local, o una hora después de la conclusión de la partida final del día, lo que ocurra último, el día anterior a la partida del equipo, a menos que sea el cierre de fase.
- 3.5.3. Para la **fase eliminatoria (cuartos de final, semifinales y la final)**, los equipos deberán presentar su alineación inicial para la primera partida a más tardar a las 10:00 p. m. (hora local) dos días antes de su partida. Para mayor claridad, si un equipo va a jugar en la fase eliminatoria el domingo, debe entregar su alineación el viernes antes de las 10:00 p. m. (hora local). Además, se requerirá que el

equipo que controla la selección de lados entregue su decisión sobre dicha selección para la primera partida antes de esta fecha límite. No designar la selección de lados antes de la fecha límite resultará en una selección predeterminada del lado azul.

- 3.5.4.** Los envíos de alineaciones iniciales deben incluir toda la información personal sobre el equipo y sobre los miembros del equipo que soliciten las autoridades del WCE, si procede. Esto incluirá el nombre que usen los miembros del equipo dentro del juego (junto con la ortografía y uso de mayúsculas deseadas). Si no se designa una alineación inicial antes de la fecha límite, se requerirá que el equipo utilice la misma alineación inicial que utilizó en su partida anterior.

3.6. Sustituciones de un día y selección de lados

Si un equipo desea sustituir jugadores después de la primera partida del equipo en un día cualquiera, dichas sustituciones deberán comunicarse al árbitro principal antes del comienzo de la siguiente partida programada, definido como el inicio del proceso de elección y bloqueo. Para mayor claridad, la "siguiente partida programada" significa la siguiente partida programada para ser transmitida, no la siguiente partida programada para el equipo que desea realizar el cambio.

Un equipo podrá sustituir a un jugador durante una serie (es decir, entre partidas en el formato al mejor de tres o al mejor de cinco) o entre partidas en las rondas con formato al mejor de uno si alguno de los equipos involucrados acaba de jugar una partida anteriormente. El equipo tendrá que notificar a una autoridad del WCE y obtener la aprobación para la sustitución inmediatamente después de la partida anterior, a más tardar 5 minutos después de la explosión del nexo. Por ejemplo, si un equipo desea sustituir a un jugador para la partida 2, entonces el entrenador tendrá que notificar a una autoridad de la WCE a más tardar 5 minutos después de la partida 1.

La declaración de lados para las series se decidirá entre las partidas posteriores a la primera partida. Los equipos con selección de lados para la siguiente partida tendrán 5 minutos después de que el nexa explote para realizar su selección para la siguiente partida. Esto se llevará a cabo al mismo tiempo que la declaración de sustitución. El entrenador, junto con el equipo, informarán al árbitro acerca de su selección.

3.7. Nombres de equipo, etiquetas de equipos y nombres de jugadores

Los jugadores deben usar el nombre de equipo, etiqueta de equipo y nombre de invocador que hayan usado por última vez en partidas regionales mientras clasificaban al 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.

4. Equipamiento de los jugadores

4.1. Equipamiento provisto por el WCE

Las autoridades del WCE proveerán el equipamiento en las siguientes categorías y los jugadores del WCE lo usarán exclusivamente para todas las partidas oficiales del WCE:

- PC y monitor
- Calentadores de manos
- Auriculares, audífonos intraauriculares o micrófonos
- Mesa y silla

Si un jugador del WCE lo solicita, las autoridades del WCE proveerán las siguientes categorías de equipamiento para su uso oficial en las partidas del WCE:

- Teclados de PC
- Mouse de PC
- Almohadillas para mouse

Todo el equipamiento proporcionado por el WCE se elegirá, seleccionará y determinará a la sola discreción de las autoridades del WCE.

4.2. Equipamiento del jugador o del equipo

Está permitido que los jugadores traigan equipamiento de las siguientes categorías que les pertenezcan a ellos o a sus equipos para usarlos en el área de las partidas y durante las partidas oficiales del WCE:

- Teclados de PC
- Mouse de PC y fijadores de cables
- Almohadillas para mouse

Está prohibido que los jugadores lleven o usen en el área de las partidas cualquier tipo de auricular, audífono intraauricular o micrófono que no sea el provisto por el WCE.

4.3. Política externa del WCE

Todo el equipamiento de propiedad del jugador o del equipo deben enviarse a las autoridades del WCE con antelación para su aprobación y se conservarán durante el evento. No se permitirá el uso de equipamiento no aprobado que las autoridades del WCE sospechen que proporciona una ventaja competitiva injusta. Si el equipamiento del jugador está designado como no aprobado, entonces el jugador deberá usar el equipo proporcionado por el WCE en su lugar.

Las autoridades del WCE pueden prohibir a su discreción el uso de cualquier equipamiento individual por razones relacionadas a la seguridad del torneo o a la eficiencia o efectividad operativa.

Está prohibido llevar cualquier equipamiento perteneciente a los jugadores o al equipo al área de las partidas si tiene visible cualquier nombre o logotipo de una compañía o marca rival de Riot Games o de LoL.

Todo el equipamiento debe desinfectarse por adelantado antes de llevarlo a la zona de la partida y mantenerse limpio durante el WCE.

4.4. Reemplazo del equipamiento

Si una autoridad del WCE determina que un equipamiento es dudoso o que hay algún problema técnico, un jugador o la autoridad del WCE podrán solicitar una revisión técnica de dicha situación. Un técnico del WCE diagnosticará y solucionará cualquier problema cuando sea necesario. Los técnicos pueden solicitar a discreción que las autoridades del WCE pidan un reemplazo de cualquier equipamiento. Las decisiones relacionadas con el reemplazo de cualquier equipamiento son a discreción de las autoridades del WCE. Si un jugador desea usar un equipamiento de reemplazo personal, debe usar equipamiento aprobado por las autoridades del WCE.

4.5. Vestimenta de los jugadores y del entrenador

Los jugadores deberán usar uniformes oficiales de su equipo durante todas las partidas del WCE y en las entrevistas antes y después de las partidas a cargo del WCE. Los jugadores deberán vestir pantalones y zapatos cerrados, así como ropa con el logotipo del equipo visible en la parte superior del cuerpo durante todo el evento del WCE o aparición. Durante las presentaciones de los jugadores, todos los jugadores titulares deben vestir ropa que combine. La ropa que debe combinar incluye camisetas, *jerseys*, chaquetas y pantalones. Durante las partidas, los jugadores deben usar *jerseys* y pueden elegir individualmente usar chaquetas. Todas las chaquetas, *jerseys* y pantalones deben combinar. Para evitar dudas, los pantalones de ejercicio o de pijama no se considerarán un atuendo apropiado a menos que se apruebe con antelación por las autoridades del WCE. Los *jerseys* y toda la demás vestimenta usada durante dichas ocasiones están sujetos a las restricciones establecidas en la Sección 9 más adelante y están sujetos a la revisión y discreción de las autoridades del WCE. Las autoridades del WCE tendrán la decisión final en cuanto a la vestimenta.

Los entrenadores principales y los entrenadores estrategas deben usar un atuendo apropiado mientras están en el evento. Las autoridades del WCE tendrán que aprobar la vestimenta. El atuendo apropiado debe ser informal y no incluye: ropa deportiva, ropa de marca del equipo (como camisetas), zapatos de punta abierta, etc.

La ropa de los jugadores y entrenadores también debe cumplir las restricciones adicionales de la liga regional, si las hay.

4.6. Programas de computadora y uso

Está prohibido que los jugadores instalen sus propios programas y deben usar exclusivamente los programas provistos por el WCE.

- 4.6.1. **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*, Skype). Las autoridades del WCE podrán monitorear el audio de un equipo a discreción.
- 4.6.2. **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, Twitter, foros y tableros de mensajes en línea, y correo electrónico.
- 4.6.3. **Equipamiento no esencial.** Está prohibido conectar equipamiento no esencial, como teléfonos celulares, unidades flash o reproductores MP3 a las computadoras del WCE, sin importar el motivo.

4.7. Cuentas de clientes

Los jugadores tendrán inicios de sesión en el contexto del torneo provistos por el WCE. Es responsabilidad de los jugadores configurar su cuenta según su preferencia. El nombre de invocador de la cuenta debe ser el mismo que hayan aprobado las autoridades del WCE.

4.8. Controles de audio

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.

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 de algún método o mediante la colocación de algún objeto

(incluyendo sombreros, bufandas o alguna otra prenda) entre los auriculares y las orejas del jugador.

4.9. 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.

5. Recinto y disposición del área de competencia

5.1. 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 a los miembros 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 miembro del equipo puede acceder al lugar es cuando las autoridades del WCE están presentes.

La entrada al recinto está supeditada al cumplimiento del protocolo de seguridad del evento.

5.2. Área de las partidas

El "área de las partidas" es el área que rodea de forma inmediata cualquier PC de la competencia durante una partida. Durante una partida, se limita la presencia de los miembros de los equipos exclusivamente a los titulares de los equipos que estén jugando.

- 5.2.1. **Entrenador de equipo.** El entrenador principal designado debe estar en la zona de la partida 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. El entrenador estratega puede estar en el área de la partida durante la fase de selección/bloqueo, pero no puede actuar como entrenador principal a menos que se obtenga la aprobación por escrito de las autoridades del WCE.
- 5.2.2. **Representantes de equipo.** El representante podrá estar en el área de las partidas durante el proceso de preparación de estas, pero deberá retirarse antes de la fase de selección/bloqueo y no podrá regresar hasta después del término de la partida.
- 5.2.3. **Dispositivos inalámbricos.** Los dispositivos inalámbricos, incluyendo teléfonos celulares y tabletas, no están permitidos dentro del área de las partidas mientras los jugadores están jugando. Esto incluye la fase de selección/bloqueo, las pausas, las repeticiones y el tiempo entre partidas para series con varias partidas. Las autoridades del WCE retirarán dichos dispositivos de los jugadores del área de las partidas y se los devolverán al finalizar las partidas, y los jugadores estarán sujetos a penalizaciones a discreción de las autoridades.

- 5.2.4. Restricción de alimentos y bebidas.** Está prohibido introducir alimentos a las áreas de las partidas. Las bebidas están permitidas dentro del área de la partida únicamente si se porta un contenedor resellable provisto por Riot. Las autoridades del WCE proveerán dichos contenedores a los jugadores que los soliciten.

5.3. Área de calentamiento

El área de calentamiento (también referida como "la sala verde") contendrá computadoras designadas por el WCE específicamente para que los jugadores practiquen antes de sus partidas oficiales. El área de calentamiento está reservada exclusivamente para los miembros de los equipos y las autoridades del WCE proporcionarán acceso a ella a su discreción.

5.4. Otras áreas para los miembros de los equipos

Las otras áreas para los miembros 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. El acceso a dichas áreas es exclusivo para los miembros de los equipos, a menos que las autoridades del WCE concedan algún permiso específico.

5.5. Áreas de competencia remota

- 5.5.1.** En el caso de que cualquier miembro del equipo no pueda salir del hotel del evento, podrá jugar desde una habitación aislada dentro del hotel del evento. Esta habitación estará equipada con equipamiento provisto por el WCE y no se podrá traer ningún otro equipamiento a la misma. Todos los miembros del equipo deberán seguir estas reglas que rigen el juego; sin embargo, a discreción de las autoridades del WCE, se pueden realizar excepciones a estas reglas para facilitar el juego remoto.
- 5.5.2.** Todas las partidas durante cada fase tendrán lugar en la ciudad designada para dicha fase. Todos los jugadores en todas las partidas deberán jugar desde la misma ciudad, sin importar su condición de juego remoto. No habrá partidas remotas entre ciudades en el WCE.

5.6. Restricciones

5.6.1. Alimentos

Los alimentos se enviarán directamente a la sala del equipo. Los miembros del

equipo no pueden salir de la sala para comer y beber.

5.6.2. Visitantes

No se permite la presencia de visitantes externos en las áreas restringidas del recinto en ningún momento.

5.6.3. Mascarillas

Los miembros del equipo deben usar mascarillas en todo momento cuando estén fuera de la sala de equipo, excepto en el escenario o cuando lo indique el personal de Riot.

6. Estructura del torneo

6.1. Programa

- Fase de grupos de Play-Ins (del 29 de septiembre al 4 de octubre)
- Fase eliminatoria de Play-Ins (del 5 al 6 de octubre)
- Fase de grupos (del 7 al 16 de octubre)
- Cuartos de final (del 20 al 23 de octubre)
- Semifinales (del 29 al 30 de octubre)
- Final (5 de noviembre)

6.2. Fase de Play-In

- 6.2.1. Descripción.** La primera ronda del WCE será una ronda única al mejor de uno entre los grupos de play-in. Los doce equipos de Play-Ins calificados se dividirán en dos grupos de seis equipos cada uno antes del WCE. Cada equipo se enfrentará a los otros cinco equipos de su grupo una vez.
- 6.2.2. Asignación de lados.** La selección de lados para cada partida se predeterminará de forma aleatoria. Cada equipo tendrá tres partidas comenzando en un lado del mapa (es decir, azul o rojo) y dos partidas en el otro lado. Esta distribución se predetermina aleatoriamente.
- 6.2.3. Tiempo de desempate.** Las partidas de desempate se jugarán inmediatamente después de la última partida de la fase de grupos de Play-Ins.
- 6.2.4. Tiempo acumulativo de victoria.** Cuando se lo usa en este documento, el "**tiempo acumulado de victoria**" se considera la cantidad de tiempo total que le tomó a un equipo ganar sus partidas contra todos los otros equipos en el desempate. En cualquier situación en la que el tiempo acumulativo de victoria entre los equipos que empatan sea idéntico, el tiempo acumulativo de victoria se reemplazará con la cantidad de tiempo total que le tomó a un equipo ganar todas sus partidas en la fase correspondiente. En cualquier situación en la que se requiere el tiempo acumulativo de victoria, pero en que un equipo no tiene victorias contra un oponente, el equipo que sí tenga victorias será considerado el que tiene el tiempo acumulativo de victoria más rápido.
- 6.2.5. Empate de dos equipos:** si dos equipos están empatados dentro de su grupo después de la fase de grupos de Play-Ins, jugarán una partida de desempate para determinar la clasificación final.
- 6.2.5.1. Selección de lados.** La selección de lados se determinará mediante resultados cara a cara.
- 6.2.5.2. Excepción de partida extrínseca.** En una situación en la que los

equipos del tercer y cuarto lugar estén empatados, o que los equipos del quinto y sexto lugar estén empatados, no se jugará ninguna partida de desempate.

6.2.6. Empate triple: si tres equipos están empatados al final de la fase de Play-In, se considerarán los resultados cara a cara de todos los equipos involucrados en el empate contra todos los demás equipos involucrados en el desempate. Hay dos combinaciones posibles de resultados en un desempate de tres vías, cada una de las cuales se considera a continuación:

- Cada equipo en el desempate tiene un resultado combinado de 1-1 contra cada uno de los otros equipos en el empate. En este caso, los equipos con el mayor tiempo acumulativo de victoria (es decir, los dos equipos más lentos) tendrán una partida de desempate y la selección de lados pertenecerá al equipo con el menor tiempo acumulativo de victoria. El perdedor de dicha partida tendrá la posición más baja decidida en el desempate y el ganador de esa partida participará en una partida única de desempate contra el equipo con el menor tiempo acumulativo de victoria y la selección de lados pertenecerá al equipo con el menor tiempo acumulativo de victoria. Al ganador de esa segunda partida de desempate se le otorgará la posición más alta que decida el desempate, y al perdedor de la partida se le otorgará la posición restante. Si la segunda partida de desempate determina los equipos del tercer y cuarto lugar, esta no se jugará.
- Un equipo tiene un resultado acumulado de 2-0, el siguiente equipo tiene un resultado acumulado de 1-1 y el tercer equipo tiene un resultado acumulado de 0-2. Al equipo que es 2-0 se le otorga automáticamente la entrada más alta disponible en el desempate (por lo tanto, gana el desempate), al equipo 1-1 se le otorga la segunda entrada más alta disponible, y al equipo 0-2 se le otorga la entrada más baja disponible en el desempate.

6.2.7. Empate de cuatro equipos: si cuatro equipos empatan al final de la fase de Play-Ins, estos avanzarán a una llave de una sola partida de eliminación al mejor de 1, y se clasificarán por el tiempo acumulativo de victoria (es decir, el equipo más rápido jugará contra el equipo más lento). No se completará ninguna partida de tercer lugar, según la Regla 6.2.5.2.

6.2.8. Empate de cinco equipos: si los cinco equipos están empatados al final de la fase de Play-Ins, estos se clasificarán según el tiempo acumulativo de victoria. El equipo con el menor tiempo acumulativo de victoria se clasificará en el lugar más alto del empate. Los cuatro equipos restantes avanzarán a una llave de una sola partida de eliminación al mejor de 1, y se clasificarán por el tiempo acumulativo de victoria (es decir, el equipo más rápido jugará contra el equipo más lento). No se completará ninguna partida de tercer lugar, según la Regla

6.2.5.2.

6.3. Fase eliminatoria de Play-Ins

- 6.3.1. Descripción.** El equipo del primer lugar en cada uno de los grupos de Play-In avanzará automáticamente a la fase de grupos. Los equipos del tercer y cuarto lugar en cada grupo de Play-in se enfrentarán a una partida al mejor de cinco. El ganador de esta partida será emparejado contra el equipo del segundo lugar del otro grupo de Play-In para una partida al mejor de cinco. Los ganadores de cada una de estas dos partidas avanzarán a la fase de grupos y se asignarán aleatoriamente a un grupo de la fase de grupos. Los perdedores de cada una de estas partidas serán eliminados del WCE.
- 6.3.2. Selección de lados.** La selección de lados se otorgará a la entrada más alta para la partida 1. Para todas las partidas después de la primera, el equipo perdedor de la partida anterior tendrá selección de lados. Para evitar dudas, si la entrada más alta se pierde en la partida 2, todavía tendrán selección de lados en la partida 3. En el escenario en el que los equipos tengan una entrada idéntica (por las reglas 6.2.4.2, 6.2.5 y 6.2.6), la selección de lados para la partida 1 será determinada por el equipo con el tiempo acumulado de victoria más bajo.

6.4. Fase de grupos

- 6.4.1. Descripción.** La fase de grupos será en formato de todos contra todos, ida y vuelta, entre los equipos pertenecientes a los conjuntos de la fase de grupos. Los dieciséis equipos clasificados se dividirán en cuatro grupos de cuatro equipos antes de la fase de grupos. Cada equipo jugará contra los otros equipos de su grupo dos veces de forma no consecutiva.
- 6.4.2. Asignación de lados.** La selección de lados para cada partida se predeterminará de forma aleatoria. Cada equipo jugará contra los demás equipos en su grupo en cada lado del mapa (azul y rojo).
- 6.4.3. Tiempo de desempate.** Las partidas de desempate se jugarán inmediatamente después de la partida final de la fase de grupos para el grupo correspondiente.
- 6.4.4. Empate de dos equipos:** si dos equipos están empatados después de la fase de grupos, se usará el resultado entre ellos como el primer desempate. Si ambos equipos tienen el mismo resultado entre sí y los dos equipos están empatados para el primer o segundo lugar en el grupo, entonces jugarán una partida de desempate para determinar su posición final. No se jugará ninguna partida de desempate si no será decisiva para la posición del primer o segundo lugar en el grupo (es decir, si los equipos en tercer y cuarto lugar en un grupo están empatados, no se jugará una partida de desempate).

6.4.4.1. Selección de lados. La selección de lados de una partida de desempate cara a cara pertenece al equipo con el menor tiempo acumulativo de victoria (es decir, el equipo más rápido). La selección de lados deberá presentarse cinco minutos después de la conclusión de la partida que determinó el caso de empate. Los plazos podrán cambiar a discreción de las autoridades del WCE, quienes informarán a los equipos afectados sobre los cambios en los plazos lo antes posible.

6.4.5. Empate de tres equipos: si hay tres equipos empatados, se considerarán los resultados que tengan contra todos los otros equipos involucrados en el desempate. Existen cinco combinaciones posibles de resultados en un desempate de tres equipos, cada uno considerado a continuación:

- Cada equipo en el desempate tiene un resultado acumulado de 2-2 contra los otros equipos en el empate. En este caso, los equipos con el mayor tiempo acumulativo de victoria (es decir, los dos equipos más lentos) tendrán una partida de desempate y la selección de lados pertenecerá al equipo con el menor tiempo acumulativo de victoria. El perdedor de dicha partida tendrá la posición más baja decidida en el desempate y el ganador de esa partida participará en una partida única de desempate contra el equipo con el menor tiempo acumulativo de victoria y la selección de lados pertenecerá al equipo con el menor tiempo acumulativo de victoria. Al ganador de esa segunda partida de desempate se le otorgará la posición más alta que decida el desempate, y al perdedor de la partida se le otorgará la posición restante.
- Un equipo tiene un resultado acumulado de 3-1, el siguiente equipo terminó en 2-2 y el tercero en 1-3. En este caso, los equipos con los registros 2-2 y 3-1 jugarán un juego de desempate. El perdedor de esa partida recibirá la posición más baja que decida el desempate y el ganador de esa partida jugará una partida única de desempate contra el equipo que terminó en 3-1. Al ganador de esa segunda partida de desempate se le otorgará la posición más alta que decida el desempate, y al perdedor de la partida se le otorgará la posición restante. En todos los casos, la selección de lados pertenecerá al equipo con el mejor resultado acumulado (por ejemplo, 3-1>2-2>1-3).
- Dos equipos tienen un resultado acumulado de 3-1 y el tercero tiene un resultado acumulado de 0-4. El equipo con resultado de 0-4 tendrá la posición más baja del desempate y se declarará un nuevo desempate entre los dos equipos con un resultado acumulado de 3-1 utilizando el procedimiento de empate de dos equipos descrito en la regla 6.4.4.
- Uno de los equipos tiene un resultado acumulado de 4-0 y los otros dos equipos tienen un resultado acumulado de 1-3. El equipo con resultado de 4-0 automáticamente recibe la posición más alta disponible en el desempate (por ende, gana el desempate) y se declara un nuevo desempate entre los

dos equipos con el resultado acumulado de 1-3 utilizando el procedimiento de empate de dos equipos descrito en la regla 6.4.4.

- Un equipo tiene un resultado acumulado de 4-0, el siguiente equipo tiene un resultado acumulado de 2-2 y el tercero tiene un resultado acumulado de 0-4. El equipo con resultado de 4-0 recibe automáticamente la posición más alta disponible en el desempate (por ende, gana el desempate), el equipo con resultado de 2-2 tiene la segunda posición más alta disponible (porque ganaría en cuanto a su resultado individual contra el equipo que terminó en 0-4) y el equipo con resultado de 0-4 obtiene la posición más baja disponible en el desempate.

6.4.6. Empate de cuatro equipos. Los equipos serán empatados en una sola llave de eliminación basada en el tiempo acumulado de victoria de la partida para los equipos individuales. Los equipos jugarán partidas al mejor de uno en esta llave. Los equipos serán acomodados según los tiempos de victoria de las partidas. Los cuatro equipos se dividirán en dos partidas de una ronda. El equipo n.º 1 (el que tiene el menor tiempo acumulativo de victoria) enfrentará al n.º 4 (el que tiene el mayor tiempo acumulativo de victoria), mientras que el equipo n.º 2 enfrentará al equipo n.º 3 en las dos primeras partidas. Los equipos perdedores serán eliminados del torneo. Los ganadores de las partidas de la primera ronda se enfrentarán en la partida 3. El ganador de la partida 3 será declarado como el equipo en primer lugar y el perdedor será declarado como el segundo lugar.

6.4.6.1. Selección de lados. La selección de lados para todas las partidas de desempate pertenece al equipo con el menor tiempo acumulativo de victoria.

6.5. Fase de llaves (cuartos de final, semifinales y final)

6.5.1. Disposición. Después de la fase de grupos, los dos mejores equipos de cada grupo se colocarán en una llave de ocho equipos. Las posiciones se determinarán con los resultados de los equipos durante la fase de grupos. Los equipos en la posición n.º 1 en la fase de grupos jugarán contra los equipos en la posición n.º 2 de diferentes grupos, los que se seleccionarán de forma aleatoria a través de un sorteo.

6.5.1.1. El proceso de sorteo para los cuartos de final se organizará de manera que los ganadores de los cuartos de final 1 y 2 se enfrenten en las semifinales, mientras que los ganadores de los cuartos de final 3 y 4 se enfrenten entre sí.

6.5.1.2. Ningún equipo del mismo grupo puede participar en una partida que requiera que jueguen entre sí hasta la final (por ejemplo, si la entrada 1 del Grupo A se coloca en el cuarto de final 1, la entrada 2 del Grupo A no

se puede colocar en los cuartos de final 1 o 2).

6.5.2. Cuartos de final. Cada una de las cuatro series de los cuartos de final se jugarán al mejor de cinco. Los ganadores de las series de los cuartos de final en cada lado de la llave se enfrentarán en las semifinales.

6.5.2.1. Selección de lados. La selección de lados se otorgará a la entrada más alta para la partida 1. Para todas las partidas después de la primera, el equipo perdedor de la partida anterior tendrá selección de lados. Para evitar dudas, si la entrada más alta se pierde en la partida 2, todavía tendrán selección de lados en la partida 3. Según la regla 3.5.3, las alineaciones iniciales se determinarán a las 10:00 p.m. (hora local) con dos días de antelación a la partida del equipo.

6.5.3. Semifinales. Las semifinales consistirán de dos series al mejor de cinco entre los ganadores de las series de los cuartos de final. Los ganadores de las semifinales se enfrentarán en la final.

6.5.3.1. Selección de lados. La selección de lados para la partida 1 de cada partida semifinal se determinará mediante un lanzamiento de moneda, que se realizará inmediatamente después de la última partida de cuartos de final. El equipo que gane el lanzamiento de moneda deberá proporcionar su selección de lados a las autoridades del WCE inmediatamente después de completar el lanzamiento de moneda. Para todas las partidas después de la primera, el equipo perdedor de la partida anterior tendrá selección de lados. Para evitar dudas, si la entrada más alta se pierde en la partida 2, todavía tendrán selección de lados en la partida 3. Según la regla 3.5.3, las alineaciones iniciales se determinarán a las 10:00 p.m. (hora local) con dos días de antelación a la partida del equipo.

6.5.4. Ronda final. La ronda final del torneo consistirá en una partida al mejor de cinco entre los ganadores de las semifinales. El ganador de la ronda final será considerado el Campeón Mundial 2021.

6.5.4.1. Selección de lados. La selección de lados para la partida 1 de la ronda final se determinará mediante un lanzamiento de moneda, que se realizará inmediatamente después de la última partida de la semifinal. El equipo que gane el lanzamiento de moneda deberá proporcionar su selección de lados a las autoridades del WCE inmediatamente después de completar el lanzamiento de moneda. Para todas las partidas después de la primera, el equipo perdedor de la partida anterior tendrá selección de lados. Para evitar dudas, si la entrada más alta se pierde en la partida 2, todavía tendrán selección de lados en la partida 3. Según la regla 3.5.3,

las alineaciones iniciales se determinarán a las 10:00 p.m. (hora local) con dos días de antelación a la partida del equipo.

7. Proceso de las partidas

7.1. Cambios al programa

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 el caso de que el WCE modifique el programa de una partida, el WCE notificará a todos los equipos lo más pronto posible.

7.2. Llegada al estudio

Los miembros de la alineación activa de un equipo que participan en un evento del WCE deben llegar al estudio a más tardar en la hora especificada por las autoridades del WCE.

Los equipos deben cumplir todas las pautas y requisitos establecidos por las autoridades del WCE, incluidos, entre otros, los protocolos de salud y seguridad.

7.3. Rol de los árbitros

7.3.1. Responsabilidades. Los árbitros son las autoridades del WCE responsables de juzgar todas las situaciones, preguntas y problemas relacionados con las partidas que ocurran antes, durante e inmediatamente después de la partida. Su supervisión incluye, entre otras, las siguientes funciones:

- Verificar la alineación de un equipo antes de una partida.
- Verificar y monitorear los periféricos de los jugadores y las áreas de las partidas.
- Anunciar el comienzo de la partida.
- Ordenar que se pause y que se reanude la partida.
- Penalizar en respuesta a las violaciones al reglamento durante la partida.
- Confirmar el final de la partida y sus resultados.

7.3.2. 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.

7.3.3. Carácter definitivo del juicio. Si un árbitro toma una decisión incorrecta, ese juicio no puede revertirse durante la partida, ya que la decisión del árbitro es

definitiva. Sin embargo, las autoridades del WCE pueden evaluar a discreción la decisión después de que finalice la partida para determinar si se implementó el procedimiento correcto que permita una decisión justa. Si no se siguió el procedimiento correcto, las autoridades del WCE se reservan el derecho de potencialmente invalidar la decisión del árbitro. Las autoridades del WCE siempre tendrán la última palabra en todas las decisiones a lo largo del WCE.

7.4. **Versión de la competencia**

El WCE se jugará en la versión 12.18. Los cambios a la versión de la competencia quedarán a discreción del WCE.

Los campeones que no hayan estado disponibles en el servicio en vivo durante más de 1 semana se restringirán automáticamente. Los campeones que hayan sufrido cambios quedarán sujetos a la discreción de las autoridades del WCE. Cualquier campeón puede ser inhabilitado en cualquier momento a discreción de las autoridades del WCE. Se proporcionará una lista de campeones restringidos a todos los equipos antes del evento.

7.5. **Disposición antes de la partida**

7.5.1. 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 programa de la partida. Las autoridades del WCE pueden cambiar el horario en cualquier momento. El tiempo de preparación se considera iniciado 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. El tiempo de preparación consta de lo siguiente:

- Garantizar la calidad de todo el equipamiento proporcionado por el WCE.
- Conectar y calibrar todos los periféricos.
- Garantizar la funcionalidad del sistema de chat de voz.
- Configurar las páginas de runas.
- Ajustar la configuración del juego.
- Calentamiento limitado dentro del juego.

7.5.2. Orden de los asientos. Los jugadores deben sentarse en el orden especificado por el árbitro en el sitio.

7.5.3. Fallas técnicas del equipamiento. Si un jugador encuentra algún problema de equipamiento durante cualquier fase del proceso de disposición, el jugador debe alertar y notificar a una autoridad del WCE inmediatamente.

- 7.5.4. **Soporte técnico.** Las autoridades del WCE estarán disponibles para ayudar con el proceso de disposición y solucionar cualquier problema encontrado durante el período de configuración previo a la partida.
- 7.5.5. **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.
- 7.5.6. **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 disposición a discreción de las autoridades del WCE. Las autoridades del WCE podrán penalizar por retrasos a discreción.
- 7.5.7. **Confirmación de pruebas antes de la partida.** Una autoridad del WCE confirmará antes de los dos minutos previos al inicio de la partida con cada jugador que ya esté instalado completamente.
- 7.5.8. **Estado de preparación de los jugadores.** Una vez que los diez jugadores en una partida hayan confirmado que están preparados, los jugadores no podrán salir del área de la partida ni entrar a una partida de calentamiento sin el permiso de un oficial del WCE.
- 7.5.9. **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.

7.6. Disposición de las partidas y restricciones

- 7.6.1. **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 como se define más abajo. 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 y se le permitirá comunicarse con el equipo durante el proceso de selección/bloqueo. El entrenador saldrá del escenario e irá 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.

- 7.6.2. 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, las autoridades del WCE exigirán que los equipos realicen la misma selección/bloqueo en el mismo orden hasta la selección/bloqueo que provocó la repetición del reclutamiento.
- 7.6.3. 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 titulares de cada equipo no pueden sustituirse después de iniciado el reclutamiento. Los jugadores pueden jugar con cualquier campeón que su equipo haya reclutado, pero deben confirmar dicha selección con una autoridad del WCE.
- 7.6.4. Restricciones de elementos de jugabilidad.** Se pueden agregar restricciones en cualquier momento, antes o durante una partida, si es que hay errores conocidos con cualquier objeto, campeones, aspectos, runas o hechizos de invocador, o por cualquier otra razón determinada a discreción del WCE.

7.6.5. Modo de reclutamiento. El modo reclutamiento procede en un formato de

DRAFT MODE

Phase #1

Bans



Picks



Phase #2

Bans



Picks



reclutamiento serpiente de la siguiente manera:

- 7.6.6. Error de selección.** En el 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 corregir su equivocación. 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.
- 7.6.7. 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 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").
- 7.6.8. 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, también conocido como "tiempo libre".

7.6.9. 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.

7.6.10. 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.

8. Reglas de la partida

8.1. Definición de términos

- 8.1.1. **Desconexión no intencional.** Un jugador que pierda la conexión a la partida debido a algún problema con el cliente del juego, la plataforma, la red o la PC.
- 8.1.2. **Desconexión intencional.** Un jugador pierde la conexión con la partida debido a las acciones de este (es *decir*, abandona la partida). Cualquier acción de un jugador que provoque una desconexión será considerada intencional, sin importar la intención real del jugador.
- 8.1.3. **Falla del servidor.** Todos los jugadores que pierdan la conexión a la partida debido a un problema con el servidor del juego, a la plataforma del reino del torneo o a la inestabilidad de la conexión a Internet del lugar.

8.2. Cese de partida

Si un jugador se desconecta intencionalmente sin notificar a una autoridad del WCE o pausar, no es necesario que una autoridad del WCE aplique un cese. Durante cualquier pausa o cese, los jugadores no podrán salir del área de la partida a menos que tengan el permiso de una autoridad del WCE.

- 8.2.1. **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.
- 8.2.2. **Pausa del jugador.** 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:
 - Una desconexión no intencional.
 - Una falla de hardware o de software (por ejemplo, la alimentación del monitor, un error con algún periférico o un error del juego).
 - Interferencia física con un jugador (por ejemplo, una emboscada de fans o una silla rota).
- 8.2.3. **Enfermedad, lesión o incapacidad.** 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 período 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.

- 8.2.4. Reanudación de la partida.** Los jugadores tienen prohibido reiniciar la partida después de una pausa. Después de que una autoridad del WCE dé su permiso y que todos los jugadores hayan sido notificados y estén listos en sus estaciones, un jugador de cada equipo confirmará mediante el chat del juego que ambos equipos están listos para continuar la partida. Los espectadores dentro del cliente, que son el árbitro principal o la producción en vivo, quitarán la pausa de la partida para continuar.
- 8.2.5. 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.
- 8.2.6. 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.

8.3. Protocolo de reinicio y recuperación

- 8.3.1. Cronorruptura.** La herramienta determinística de recuperación de desastres.
- 8.3.2. 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.

- 8.3.3. 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.
- 8.3.4. 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.

Esta categoría también incluye errores proporcionados bajo la "designación de informar",

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 del WCE 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.

- 8.3.5. 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.

- 8.3.6. 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.
- 8.3.7. 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.
- 8.3.8. Situación terminal.** Un error u otra circunstancia que requiera que una partida deba repetirse. Estas circunstancias incluyen (i) casos de errores críticos en los que Cronorruptura no está disponible o no puede recuperar la partida; (ii) errores que no se pueden remediar o evitar mediante el uso de Cronorruptura, incluidos los errores de campeón o de aspecto que puedan requerir que dicho campeón o aspecto se inhabilite; o (iii) cualquier otro caso a discreción de las autoridades del WCE donde la continuación de la partida sea insostenible (incluidas las preocupaciones ambientales y la falla catastrófica del hardware).
- 8.3.9. 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 flaqueo).

- 8.3.10. 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.

8.3.11. 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:

- Pausar la partida mediante el comando /pause.
- Pedirle a un compañero que pause a través de la comunicación por voz.
- 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.

8.3.12. 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 período 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:

- Establecer una línea de visión entre los jugadores de equipos opositores.
- Cualquier ataque o habilidad se asesta contra los súbditos, las criaturas de la jungla, las estructuras o los campeones enemigos.
- 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.
- El cronómetro de la partida llega a los dos minutos (00:02:00).

8.4. Disponibilidad y uso de la Cronorruptura

Si una partida experimenta un error en cualquier punto, las autoridades del WCE primero deben determinar si el jugador siguió el protocolo de pausa. Si la partida se pausó a tiempo, las autoridades del WCE deben determinar si el error es un **error verificable**. Si se trata de un **error verificable**, las autoridades del WCE deben determinar a

continuación si el error es un **error menor**, un **error grave** o una **situación terminal**.

8.4.1. Error menor.

Si el error es **un error menor** y no es **un error que permite jugar**, las autoridades del WCE deben determinar cuál sería el estado de balón parado apropiado y si hay un costo asociado con el uso de Cronorruptura para volver 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.

En caso de un **error menor** sin costo, las autoridades del WCE deben determinar

(i) si Cronorruptura puede restaurar la partida; y (ii) si revertir la partida a un estado anterior corregirá el error o evitará la condición de activación del error. Si Cronorruptura no puede restaurar la partida, o 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.

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 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 apropiado de balón parado, los jugadores aún podrían colocarse en un punto anterior a la ocurrencia del error a discreción de las autoridades del WCE.

8.4.2. Error grave

En el caso de **un error crítico** (donde dicho **error crítico** no es **un error que permite jugar**), las autoridades del WCE deben determinar (i) si Cronorruptura puede restaurar la partida; y (ii) si revertir la partida a un estado anterior corregirá el error o evitará la condición de activación del error.

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

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 apropiado de balón parado, los jugadores aún podrían colocarse en un punto anterior a la ocurrencia del error a discreción de las autoridades del WCE.

8.4.3. Situación Terminal. En caso de una **situación terminal**, las autoridades del WCE seguirán el procedimiento de repetición (ver abajo).

8.4.4. Repeticiones antes de GOR.

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

- Si un jugador percibe que sus runas o configuración gráfica no se aplicaron correctamente debido a un error entre la sala y la partida, puede pausar la partida para ajustar esa configuración. Si no puede ajustar la configuración correctamente, puede reiniciarse la partida.
- 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).
- Cualquier circunstancia que permita un reinicio después del GOR.

8.4.5. Reinicios después del GOR.

A continuación daremos algunos ejemplos en los que puede reiniciarse la partida una vez establecido un GOR:

- Si una partida experimenta una **situación terminal** en algún momento durante la partida
- Si una autoridad del WCE determina que existen condiciones ambientales que son injustas (por ejemplo, ruido excesivo, clima adverso, riesgos de seguridad inaceptables).

8.5. Procedimiento de repeticiones

8.5.1. Situación Terminal. Las autoridades del WCE determinarán si uno o ambos equipos se ven muy afectados debido al error, y se le ofrecerá a cualquier equipo afectado la oportunidad de repetir la partida. Si cualquier equipo que resulte muy afectado acepta la repetición, la partida se reiniciará de inmediato según lo

establecido en esta sección. Tener una desventaja considerable por el error es un prerequisite para ofrecer la repetición.

- 8.5.2. Ambiente 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 o hechizos de invocador. Sin embargo, si una partida alcanza el estado GOR, las autoridades del WCE no conservarán ninguna configuración.
- 8.5.3. 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). Para mayor claridad, los ajustes podrán conservarse en situaciones donde la partida de registro no se haya establecido y el error pueda vincularse definitivamente a un elemento específico del juego que pueda eliminarse por completo.

8.6. 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 una torreta enemiga), 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 del juego falla) y seguirán el estándar apropiado expuesto anteriormente.

8.7. Discreción

Las autoridades del WCE pueden utilizar Cronorruptura en cualquier momento o reiniciar cualquier partida según su discreción, si creen que dicha acción es necesaria para proteger los intereses del WCE. Esta facultad no está restringida por la falta de cualquier lenguaje en específico en este documento.

8.8. Victoria otorgada de partida

En caso de una dificultad técnica que cause que las autoridades del WCE declaren un reinicio, las autoridades del WCE podrían otorgar en su lugar la victoria de una partida a un equipo. Las autoridades del WCE podrán determinar a su discreción que un equipo no podía evitar la derrota con cierto grado de certidumbre razonable. Los siguientes

criterios podrán usarse (pero no es obligatorio usarlos) en la determinación del grado de certeza razonable.

- 8.8.1. Tiempo de la partida.** Si una partida lleva más de 15 minutos jugados en el reloj del juego (00:15:00).
- 8.8.2. Diferencial de oro.** La diferencia de oro entre los equipos es superior al 33 %.
- 8.8.3. Diferencial de torreta restante.** La diferencia de la cantidad de torretas restantes entre los equipos es más de siete (7).
- 8.8.4. Diferencial de inhibidor restante.** La diferencia de la cantidad de inhibidores en pie entre los equipos es más de dos (2).
- 8.8.5. Diferencial de torretas del nexa restantes.** La diferencia de la cantidad de torretas del nexa restantes entre los equipos es dos (2).
- 8.8.6. Diferencial de campeones.** La diferencia en campeones vivos entre los equipos es de al menos cuatro (4), y los temporizadores de muerte restantes de todos los campeones muertos son de al menos 40 segundos o más.
- 8.8.7. GG directo.** Al momento de una dificultad técnica, no hay situación alguna que resulte, en la opinión de las autoridades del WCE, en otra cosa que la victoria de un equipo.

8.9. Proceso después de las partidas

- 8.9.1. Resultados.** Las autoridades del WCE confirmarán y registrarán el resultado de las partidas.
- 8.9.2. Notas técnicas.** Los jugadores notificarán a las autoridades del WCE de cualquier problema técnico.
- 8.9.3. 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 12 minutos desde la explosión del nexa hasta que los jugadores tengan que ocupar sus asientos. Los árbitros indicarán al entrenador y/o a los jugadores el tiempo exacto. La fase de elección/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 sanciones por retraso.
- 8.9.4. 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.

8.10. Proceso después de la partida

8.10.1. Resultados. Las autoridades del WCE confirmarán y registrarán el resultado de la partida.

8.10.2. Siguierte partida. Se informará a los jugadores de su posición actual en la competencia, incluido el horario de su siguiente partida.

8.10.3. 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.

8.10.3.1. 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.

8.10.3.2. 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.

8.10.3.3. 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.

8.10.3.3.1. Una de estas entrevistas debe ser con un medio que no pertenezca a la región de origen del equipo.

8.10.3.3.2. Una de estas entrevistas debe ser con un medio que pertenezca a la región del evento (Norteamérica).

8.10.3.3.3. Una de estas entrevistas debe ser en persona.

8.10.3.3.4. Además, cada equipo tendrá que participar en una entrevista grupal durante las fases de juego de Play-Ins y de grupos. 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.

8.10.3.4. 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.

9. Conducta de los jugadores

9.1. Conducta durante la competencia

9.1.1. Juego injusto. Las siguientes acciones se considerarán un juego injusto y se aplicarán las penalizaciones a discreción de las autoridades del WCE.

9.1.1.1. Colusión. Se define la colusión como un acuerdo entre dos (2) o más jugadores, entrenadores, equipos o confederados para poner en desventaja a los jugadores oponentes. La colusión incluye, entre otros, los siguientes actos:

9.1.1.1.1. Partida suave, que se define como cualquier acuerdo entre dos (2) o más jugadores para no dañar, impedir o de otra manera jugar bajo un estándar razonable de competencia en una partida.

9.1.1.1.2. Ponerse de acuerdo con antelación para dividirse el dinero del premio o cualquier otra forma de compensación.

9.1.1.1.3. Enviar o recibir señales, electrónicas o de otra clase, de un confederado hacia/desde un jugador.

9.1.1.1.4. Perder a propósito una partida para obtener una compensación o por cualquier otra razón, o intentar convencer a otro jugador de que lo haga.

9.1.1.2. Integridad competitiva. Se espera que los equipos den su mejor esfuerzo en todo momento durante cualquier partida del WCE y que eviten cualquier comportamiento inconsistente con los principios del juego limpio, con la honestidad o con un juego justo. Con el propósito de clarificar, la composición del equipo y la fase de selección/bloqueo no se considerarán al determinar si se infringió esta regla.

9.1.1.3. Hackeo. Se define hackeo como cualquier modificación al cliente del juego de League of Legends por parte de cualquier jugador, equipo o persona que actúe en beneficio de un jugador o de un equipo.

9.1.1.4. Abusos. Los abusos se definen como el uso intencional de cualquier error en la partida para buscar tener una ventaja. El abuso incluye, entre otros, actos como: errores en las compras de objetos, errores en las interacciones de los súbditos neutrales, errores en la funcionalidad de la habilidad de un campeón o cualquier otra función en el juego que, a discreción de las autoridades del WCE, no esté funcionando como debería.

- 9.1.1.5. Monitores de espectadores.** Ver o intentar ver los monitores de los espectadores.
- 9.1.1.6. 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.
- 9.1.1.7. Dispositivos de trampa** El uso de cualquier dispositivo o programa de trampa.
- 9.1.1.8. Desconexión intencional** Una desconexión intencional sin una razón apropiada y establecida explícitamente.
- 9.1.1.9. Discreción del WCE.** 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.
- 9.1.2. Obscenidades y expresiones de odio.** Los miembros 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, dentro o cerca del área de las partidas, en ningún momento. Un miembro del equipo no puede usar instalaciones, servicios o equipamiento proporcionado o puesto a disposición por el WCE o sus contratistas para publicar, transmitir, difundir o de otra manera poner a disposición dichas comunicaciones prohibidas. Los miembros de los equipos no tendrán permitido usar este tipo de lenguaje en medios sociales ni durante eventos con espectadores, como transmisiones por Internet.
- 9.1.3. Comportamiento perturbador/insultos.** Un miembro del equipo no podrá tomar ninguna acción ni efectuar ningún tipo de gesto dirigido a un miembro del equipo oponente, fan o autoridad, ni podrá incitar a otro(s) individuo(s) a hacer lo mismo, lo cual es insultar, burlarse, perturbar o antagonizar.
- 9.1.4. Comportamiento abusivo.** No se tolerará el abuso hacia ninguna autoridad del WCE, miembro 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 miembros del equipo y sus invitados (si hubiera) deben tratar a todos los individuos presentes en una partida con respeto.
- 9.1.5. Interferencia con el estudio.** Ningún miembro del equipo podrá tocar o interferir con las luces, cámaras o cualquier otra pieza de equipamiento del estudio. Ningún miembro del equipo podrá pararse sobre las sillas, las mesas o cualquier otra pieza de equipamiento del estudio. Todos los miembros del equipo deben

obedecer las instrucciones del personal del estudio del WCE.

9.1.6. 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 podrán enviar mensajes de texto ni correos electrónicos, ni usar las redes sociales mientras estén dentro del área de las partidas. Durante una partida, toda comunicación de un titular se limitará a los jugadores de su propio equipo.

9.1.7. Vestimenta. Los miembros del equipo pueden usar ropa con múltiples logotipos, parches o lenguaje promocional. El WCE se reserva el derecho en todo momento de imponer censura en una vestimenta ofensiva o cuestionable:

9.1.7.1. Que contenga cualquier afirmación falsa, no corroborada o no garantizada de cualquier producto o servicio, o testimonios que el WCE considere a discreción como no éticos.

9.1.7.2. Que promocioe cualquier medicina de venta restringida, tabaco, arma de fuego, pistola o munición.

9.1.7.3. Que contenga cualquier material que constituya o esté relacionado a cualquier actividad ilegal en cualquier región del WCE, incluyendo, entre otras, la lotería o una empresa, servicio o producto que asista o promocioe las apuestas.

9.1.7.4. Que contenga 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.

9.1.7.5. Que promocioe cualquier sitio web o producto pornográfico.

9.1.7.6. Que contenga cualquier 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.

9.1.7.7. Que menosprecie o calumnie a cualquier equipo o jugador oponente o a cualquier otra persona, entidad o producto.

9.1.7.8. El WCE se reserva el derecho de prohibir la entrada o la continuación de la participación en la partida a cualquier miembro del equipo que no cumpla con las reglas de vestimenta antes mencionadas.

- 9.1.8. 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 las razones enlistadas en la sección 4.8, las gorras están prohibidas.
- 9.1.9. Máquinas de espectadores.** Ningún miembro del equipo o miembro del personal del 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 en cualquier partida, incluyendo pausarla o enviar mensajes de texto a los participantes de esta, desde cualquiera de las máquinas de espectadores del entrenador tras bastidores, resultará en una derrota para el equipo que cometa la ofensa, sin tener en cuenta la intención.
- 9.1.10. No interferencia con los árbitros.** Durante una pausa en la partida u otro cese de la partida (incluyendo un fallo en el servidor del juego), ningún miembro del equipo podrá estar en la zona tras bastidores cerca del árbitro principal o cualquier árbitro ni tampoco podrá intentar influenciar al árbitro principal, a un árbitro o cualquier autoridad del WCE con respecto al cese de la partida.

9.2. Comportamiento no profesional

- 9.2.1. Responsabilidad bajo el código.** 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.
- 9.2.2. 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.
- 9.2.3. 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.
- 9.2.4. Discriminación y denigración.** Los miembros del equipo no tendrán permitido ofender la dignidad o integridad de un país, individuo o grupo de personas a través de palabras o acciones despectivas, discriminatorias o denigrantes en

base a 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.

- 9.2.5. Declaraciones sobre WCE, Riot Games, y League of Legends.** Los miembros del equipo no podrán 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.
- 9.2.6. Investigación del comportamiento de los jugadores.** Si el WCE o Riot determinan que un miembro 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. Si un oficial del WCE contacta a un miembro de un equipo para discutir la investigación, dicho miembro está obligado a decir la verdad. Si un miembro 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 miembro del equipo estarán sujetos a una penalización.
- 9.2.7. Actividad criminal.** Ningún miembro 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.
- 9.2.8. Atentado contra la moral.** Ningún miembro de un equipo puede involucrarse en ninguna actividad que el WCE considere inmoral, deshonrosa o contraria a los estándares convencionales del comportamiento ético adecuado.
- 9.2.9. Confidencialidad.** Ningún miembro de un equipo podrá divulgar mediante ningún método de comunicación, incluidas todas las redes sociales, la información confidencial provista por el WCE o cualquier afiliado de Riot Games.
- 9.2.10. Soborno.** Ningún miembro de un equipo podrá ofrecer ningún regalo o recompensa a un jugador, entrenador, representante, autoridad del WCE, empleado de Riot Games o cualquier persona conectada con o empleada por cualquier otro equipo del WCE para servicios prometidos provistos o que serán provistos al derrotar o intentar derrotar al equipo oponente.
- 9.2.11. Sin ilegalidades ni alteraciones.** Ningún miembro de un equipo o afiliado de un equipo podrá solicitar, tentar o hacer una oferta de empleo a ningún miembro de un equipo inscrito en cualquier equipo del WCE, ni podrá alentar a dicho miembro a terminar su contrato con dicho equipo del WCE. Un entrenador oficial o jugador no podrá solicitar a ningún equipo que infrinja esta regla. Una autoridad o jugador podrá expresar públicamente su deseo de dejar el equipo y alentar a cualquier

parte interesada a contactar a su representante.

Pero, para mayor claridad, el entrenador, autoridad o jugador no podrá persuadir a un equipo directamente para contactar a su representante ni podrá intentar infringir sus obligaciones contractuales. Las violaciones a esta regla estarán sujetas a penalizaciones a discreción de las autoridades del WCE.

- 9.2.12. Obsequios.** Ningún miembro de un equipo podrá aceptar ningún obsequio, recompensa o compensación por servicios prometidos, provistos o que serán provistos en conexión con el juego competitivo, 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 miembro de un equipo por parte de un patrocinador o dueño oficial del equipo.
- 9.2.13. Incumplimiento.** Ningún miembro de un equipo podrá desobedecer ni rehusarse a obedecer las instrucciones o decisiones de las autoridades del WCE.
- 9.2.14. Partidas arregladas.** Ningún miembro 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.
- 9.2.15. Documentos o solicitudes misceláneas.** La documentación o cualquier otro objeto razonable podrá requerirse en diferentes momentos durante el WCE a solicitud de las autoridades del WCE. Si la documentación no cumple con los estándares del WCE, el equipo podría estar sujeto a penalizaciones. Podrán imponerse penalizaciones si los objetos o documentos solicitados no se reciben o completan para la fecha requerida o si no cumplen con los estándares del WCE.

9.3. Asociación con las apuestas

Ningún miembro de un equipo o autoridad del WCE podrá participar, directa o indirectamente, en apuestas de cualquier resultado de cualquier juego, partida o torneo del WCE.

9.4. Requisitos específicos

Los miembros del equipo deben cumplir en todo momento con los protocolos de seguridad de eventos, el manual del jugador y otros documentos especificados, según lo dispuesto por Riot Games.

9.5. Sometimiento a penalización

Cualquier persona que se descubra que está involucrada o que intentó involucrarse con cualquier acto que el WCE considere a discreción como juego injusto, estará sujeta a penalización. La naturaleza y extensión de la penalización impuesta causada por dichos actos es a discreción del WCE.

9.6. Penalizaciones

Si se descubre a un miembro de un equipo cometiendo cualquier violación a las reglas indicadas anteriormente, el WCE podrá, sin limitación de su autoridad bajo la sección 9.4, imponer las siguientes penalizaciones:

- Advertencia(s) verbal(es)
- Pérdida de la selección de lados para la o las partidas actuales o futuras
- Pérdida del bloqueo para la o las partidas actuales o futuras
- Multa(s) o pérdida de premio(s)
- Pérdida(s) de partida(s)
- Pérdida(s) de partida(s)
- Suspensión(es)
- Descalificación(es)

Las infracciones frecuentes están sujetas a penalizaciones mayores, cuyo límite incluye la descalificación de cualquier participación futura en el WCE. Debe tomarse en cuenta que las penalizaciones no siempre se impondrán de forma consecutiva. 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 de las autoridades del WCE.

9.7. Derecho a publicar

El WCE tendrá derecho a publicar una declaración que establezca que el miembro de un equipo fue penalizado. Se puede hacer referencia a cualquier equipo o miembro 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.

10. Espíritu de las reglas

10.1. Carácter definitivo de las decisiones

Todas las decisiones relacionadas con la interpretación de este reglamento, la elegibilidad de un jugador, 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

El WCE puede corregir, modificar o complementar este reglamento de vez en cuando para garantizar un juego justo y la integridad del WCE.

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.

* * *