



**Reglas del Mid-Season Invitational
2024**

Tabla de contexto

1. Introducción y propósito.	5
1.1 Contexto y finalidad.	5
1.2 Propósito.	5
1.3 Reconocimiento y aceptación	5
1.4 Aplicación del Reglamento de la Competencia	5
1.5 Acción disciplinaria	6
2. Requisitos para el evento	7
2.1. Requisitos de los Integrantes de los Equipos	7
2.2. Requisitos de los Equipos	7
3. Alineaciones	9
3.1. Requisitos mínimos de las Alineaciones	9
3.2. Plazos para la alineación	9
3.3. Asistencia.	9
4. Equipamiento y periféricos	11
4.1. Equipamiento del escenario y periféricos	11
4.2. Programas de computadora y uso	12
4.3. Ropa del jugador	14
4.4. Ropa de los entrenadores	15
5. Recinto y Área de Competencia	17
5.1. Acceso al recinto	17
5.2. Área de las partidas	17
5.3. Área de calentamiento	19
5.4. Otras áreas para los Integrantes de los Equipos	19
5.5. Restricciones adicionales	19
6. Estructura, calendario y premios del torneo	20
6.1. Formato de la competencia	20
6.2. Posicionamiento en el torneo	22
6.3. Sorteos del torneo	23
6.4. Calendario del torneo	24
6.5. Premios del torneo	25
7. Proceso de las partidas	26
7.1. Llegada al recinto	26
7.2. Rol de las autoridades del MSI	26
7.3. Versión de la competencia	28

7.4. Disposición antes de la partida	28
7.5. Preparación de la partida	30
7.6. Proceso después de las partidas	31
7.7. Proceso después de la partida	31
8. Pausas y Errores	33
8.1. Cese de partida.	33
8.2. Definiciones de errores	34
8.3. Disponibilidad y uso de la Cronorruptura	37
9. Conducta del Personal del Equipo	41
9.1. La intención es irrelevante.	41
9.2. Conducta durante la competencia	42
9.3. Conducta del Personal del Equipo hacia otros	43
9.4. Otras conductas prohibidas	44
9.5. Cumplimiento de las reglas de la Liga	46
9.6. Asociación con las apuestas	48
10. Espíritu de las reglas	49
10.1. Carácter definitivo de las decisiones	49
10.2. Cambios del reglamento	49
10.3. Diferencias lingüísticas	49
10.4. Beneficio del MSI	49
Glosario de términos	50
Apéndice	51

1. Introducción y propósito

1.1 Contexto y finalidad

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

1.2 Propósito

Estas reglas están diseñadas únicamente para asegurar la integridad del sistema establecido por las autoridades del MSI para las partidas profesionales de LoL y un equilibrio competitivo entre los equipos que juegan a nivel profesional. Las reglas estandarizadas benefician a todas las partes involucradas en las partidas profesionales de LoL, incluyendo a los equipos, jugadores y representantes generales.

1.3 Reconocimiento y aceptación

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

1.4 Aplicación del Reglamento de la Competencia

Cada Entidad del Equipo reconoce y acepta que una infracción o incumplimiento del Reglamento de la Competencia o de cualquier Documento de Orientación por parte de (a) cualquier persona o entidad que, directa o indirectamente a través de sociedades intermedias u otras entidades, posea valores, acciones u otros intereses de propiedad en la Entidad del Equipo o en las Marcas del Equipo ("**Propietario**") se considerará una

infracción o incumplimiento del Reglamento de la Competencia o de cualquier Documento de Orientación por parte de la Entidad del Equipo; y (b) cualquier jugador, entrenador, administrador, analista, contratista, consultor, empleado, miembro del personal u otra persona contratada por la Entidad del Equipo o los Propietarios que, de vez en cuando, cumpla las obligaciones de la Entidad del Equipo o ejerza los derechos de la Entidad del Equipo en virtud del Acuerdo de Participación del Equipo (los anteriores en conjunto, "Personal del Equipo") se considerará una infracción o un incumplimiento del Reglamento de la Competencia o de cualquier Documento de Orientación por parte de la Entidad del Equipo, en cada caso, incluso en los que la Entidad del Equipo no haya sido, en sí misma, culpable. El presente Reglamento de la Competencia únicamente es aplicable a las partidas oficiales del MSI y no a otras competencias, torneos o partidas organizadas de League of Legends administradas por empleados, contratistas o agentes de la Liga ("**Autoridades del MSI**").

1.5 Acción disciplinaria

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

2. Requisitos para el evento

2.1. Requisitos de los Integrantes de los Equipos

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

- 2.1.1. **Edad.** Cada Integrante del Equipo debe haber nacido el o antes del 1 de mayo de 2007 (es decir, tener al menos 17 años de edad el primer día del evento).
- 2.1.2. **Requisitos de residencia y trabajo.** Cada Integrante del Equipo debe cumplir los requisitos de trabajo de la región a la que representa en el MSI.
- 2.1.3. **No se permiten empleados de Riot.** Los Integrantes de los Equipos no podrán ser empleados de Riot Games Inc. ("**RGI**") ni de League of Legends Esports Federation LLC ni de ninguna de sus respectivas empresas afiliadas al comienzo del MSI ni en ningún momento de su transcurso. Se define "**afiliado**" como cualquier persona o entidad que sea dueña o controle, o que esté bajo el control o propiedad o de la propiedad o control comunes de un dueño. Por "**control**" se entenderá el poder, por cualquier medio, de determinar las políticas o la gestión de una entidad, ya sea mediante el poder de elegir, nombrar o aprobar, directa o indirectamente, a los directivos, oficiales, administradores o consejeros de dicha entidad o de cualquier otro modo.
- 2.1.4. **Alias de los Integrantes del Equipo.** Un Integrante del Equipo deberá utilizar el alias que usó por última vez en el torneo regional cuando se clasificó para el MSI. Los cambios de nombre no están permitidos salvo en determinadas circunstancias atenuantes, y deben ser aprobados por las autoridades del MSI antes de su uso en una partida del MSI.

2.2. Requisitos de los Equipos

- 2.2.1. **Clasificación de los Equipos.** Los Equipos se clasificarán para el MSI a través de partidas regulares y de postemporada de la región en la que compitan normalmente, y según las reglas establecidas por dicha región. A las regiones se les ha otorgado el siguiente número de puestos:
 - 2.2.1.1. China (LPL), Corea del Sur (LCK), EMEA (LEC), Norteamérica (LCS): 2 puestos

2.2.1.2. APAC (PCS), Vietnam (VCS), Brasil (CBLOL), Latinoamérica (LLA): 1 puesto

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

2.2.2.1. El equipo clasificado no puede viajar a China debido a las restricciones de viaje locales o globales, o no obtiene los documentos necesarios para ingresar al país (como visados, autorización de viaje por COVID-19, etc.) antes de viajar al MSI.

2.2.2.2. El equipo calificado no puede cumplir con los requisitos de alineación antes de la fecha límite especificada por las autoridades del MSI.

2.2.2.3. Otras situaciones que las autoridades del MSI consideren necesarias para prohibir que un equipo calificado participe en el MSI.

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

3. Alineaciones

3.1. Requisitos mínimos de las Alineaciones

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

3.2. Plazos para la alineación

- 3.2.1. **Cierre de Alineaciones Activas.** Los equipos deben finalizar y enviar su Alineación Activa a las autoridades del MSI antes del 15 de mayo de 2024 a la medianoche. La Alineación Activa presentada en ese momento se considerará la Alineación Activa para el MSI. Esta alineación solo puede estar compuesta por jugadores y entrenadores que estén en la alineación regional de un equipo.
- 3.2.2. **Alineaciones iniciales.** Para cada partida en el MSI, los equipos deben designar a cinco jugadores de su Alineación Activa como la Alineación Inicial de esa partida. La Alineación para la primera partida de un Equipo en cualquier día debe enviarse antes de las 22:00 (hora local) o una hora después de que concluya la última partida del día, lo que ocurra más tarde, del día anterior a la partida del equipo, excepto la hora que se especifique en otras partes del presente reglamento o por parte de las autoridades del MSI. Las Alineaciones para las siguientes partidas deben enviarse a más tardar 5 minutos después de la conclusión de la partida anterior.

3.3. Asistencia

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

- 3.3.1. Partidas programadas

- 3.3.2.** Periodos de ensayo / Revisión técnica
- 3.3.3.** Eventos de prensa o medios de comunicación
- 3.3.4.** Cualquier otra actividad que las autoridades del MSI consideren necesaria

4. Equipamiento y periféricos

4.1. Equipamiento del escenario y periféricos

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

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

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

- 4.1.2. Equipamiento proporcionado por el jugador y el equipo.** Está permitido que los jugadores traigan equipamiento de las siguientes categorías, que les pertenezca a ellos o a sus equipos, para utilizarlo en el área de las partidas y durante las partidas oficiales del MSI: (1) Teclados para PC, (2) Mouse para PC y Soportes para el Cable del Mouse, (3) Alfombrillas de Mouse. Este equipamiento no puede tener ni mostrar ningún nombre, similitud, logotipo u otras propiedades intelectuales de una empresa o marca que sea competencia de Riot Games o LoL. Tampoco se deberá utilizar el equipamiento sin el consentimiento del propietario de los derechos de autor o que pueda provocar o haga sujeto al MSI o a sus afiliados de cualquier reclamación de infracción, malversación o cualquier otra forma de competencia injusta. Está prohibido que los jugadores lleven cualquier otro equipamiento al Área de las partidas, incluidos, entre otros, auriculares, micrófonos, audífonos, teléfonos móviles, memorias flash o reproductores mp3.

- 4.1.3. Reemplazo del equipamiento.** Si se sospecha que hay problemas técnicos o de equipamiento, un jugador o una autoridad del MSI puede solicitar una revisión técnica de la situación. Un técnico designado por una autoridad del MSI diagnosticará y solucionará los problemas sospechados. Los técnicos podrán solicitar a las autoridades del MSI que permitan el reemplazo de cualquier equipamiento a discreción del técnico correspondiente. Si un jugador desea utilizar el equipamiento proporcionado por el jugador/equipo como sustituto, debe tener dicho equipamiento disponible en el lugar del evento para su uso inmediato. Si no dispone de este equipamiento, deberá utilizar el equipamiento proporcionado por el MSI, tal y como se describe anteriormente. Las decisiones relacionadas con el reemplazo de cualquier equipamiento son a discreción del MSI.
- 4.1.4. Política de los periféricos.** Todo el equipamiento proporcionado por los jugadores y los equipos, que los jugadores deseen utilizar durante el evento, deberá ser entregado a las autoridades del MSI con antelación al evento. El MSI mantendrá la posesión de estos periféricos durante todo el evento y los devolverá tras la eliminación de un equipo o para los desplazamientos entre sedes. Los equipos serán responsables de transportar el equipamiento de una sede a otra y deberán volver a presentar todos los periféricos antes del inicio de cualquier fase de la competencia. Las autoridades del MSI serán responsables del almacenamiento (y carga, si es necesario) de los periféricos de los equipos. Los equipos o jugadores que saquen este equipamiento del Área de las partidas estarán sujetos a sanciones, a menos que así lo indiquen las autoridades del MSI. Para mayor claridad, si un jugador desea tener el mismo equipamiento en sus áreas de práctica y en el escenario, deberá traer dos unidades de dicho equipamiento.
- 4.1.5. Equipamiento no aprobado.** No se permitirá el uso de equipamiento no aprobado o que las autoridades del MSI sospechen que proporciona una ventaja competitiva injusta. El uso de equipamiento no aprobado durante la competencia se considerará como trampa. Si el equipamiento del Jugador está designado como no aprobado, el Jugador deberá utilizar el equipamiento proporcionado por el MSI en su lugar. Además, a su entera discreción, las autoridades del MSI pueden prohibir el uso de cualquier equipamiento individual por razones relacionadas a la seguridad del torneo o a la eficiencia o efectividad operativa.

4.2. Programas de computadora y uso

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

- 4.2.1. Chat de voz.** El chat de voz será provisto exclusivamente mediante el sistema nativo de los auriculares provistos por MSI. No se permite el uso de software de chat de voz de terceros (por ejemplo, Discord). Las autoridades del MSI podrán monitorear el audio de un equipo a su discreción.
- 4.2.2. Redes sociales y comunicación.** Está prohibido utilizar las computadoras del MSI para ver o realizar publicaciones en cualquier red social o sitio de comunicación. Esto incluye, entre otros, el uso de Facebook, X, foros y tableros de mensajes en línea, y correo electrónico.
- 4.2.3. Equipamiento no esencial.** Está prohibido conectar a las computadoras proporcionadas por el MSI, por cualquier motivo, cualquier cosa que no sea equipamiento permitido propiedad de los jugadores/equipos o equipamiento proporcionado por el MSI. Por ejemplo, esto incluye dispositivos como teléfonos móviles o memorias USB.
- 4.2.4. Macros.** Quedan prohibidos todos los programas de macros, incluidas las macros de software y las macros implementadas en hardware almacenadas en la memoria integrada de dicho hardware, externos al cliente de juego de League of Legends.
- 4.2.5. Programas nativos.** Los jugadores pueden utilizar los programas nativos MS Paint y Bloc de notas antes y después de las partidas. Los jugadores no pueden utilizar los programas nativos MS Paint y Bloc de notas durante una partida, y deben cerrar esos programas antes del comienzo de la partida. El MSI podrá prohibir a los jugadores el acceso a los programas nativos en caso de abuso.
- 4.2.6. Ruido rosa.** El MSI utiliza un sistema de cancelación de ruido estilo "ruido rosa" en sus auriculares para salvaguardar la integridad de la competencia. Los jugadores deberán mantener unos niveles mínimos de "ruido rosa" en sus auriculares. Las autoridades del MSI pueden prohibir

a los jugadores que bajen sus niveles de "ruido rosa " si determinan, a su sola discreción, que las fuentes de ruido externas serían discernibles fácilmente. Además, las autoridades del MSI podrán, a su entera discreción, optar por no utilizar el sistema de "ruido rosa".

4.2.7. Restricciones de audio adicionales. Los auriculares deben colocarse directamente sobre las orejas del Jugador y deben permanecer ahí durante toda la partida. El micrófono conectado a los auriculares debe estar cerca de la boca del jugador y puede ser ajustado por las autoridades del MSI si se determina que está fuera de posición. Está prohibido que los jugadores obstruyan la colocación de los auriculares mediante el uso algún método o mediante la colocación de algún objeto (incluyendo sombreros, bufandas o alguna otra prenda) entre los auriculares y las orejas del jugador, con excepción de ciertos artículos religiosos o dispositivos médicos (por ejemplo, hiyab, dastar, kipá y dispositivos para personas con pérdida auditiva). La decisión de si un artículo cumple los requisitos necesarios para entrar en la excepción religiosa o médica será tomada por las autoridades del MSI a su entera discreción.

4.2.8. Alteración del equipamiento. Los jugadores no podrán tocar ni manejar el equipamiento de otro compañero del equipo después de iniciada una partida. Los jugadores que necesiten ayuda con su equipo deberán solicitarla a una autoridad del MSI.

4.3. Ropa del jugador

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

4.3.1.1. Camiseta del equipo. Incluye camisetas de manga corta y larga.

4.3.1.2. Prendas para las piernas. Solo se permiten pantalones.

4.3.1.3. Uniforme del equipo. Incluye camisetas y pantalones, así como cualquier prenda sobre la camiseta, como calentadores, sudaderas con capucha y chaquetas.

4.3.1.4. Calcetines y zapatos. Solo se permite el uso de zapatos cerrados.

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

haga sujeto al MSI o a sus afiliados a cualquier reclamación de violación, malversación, o cualquier otra forma de competencia injusta.

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

4.4. Ropa de los entrenadores

- 4.4.1. Política de vestimenta.** Los entrenadores deben usar vestimenta apropiada durante el evento. El atuendo apropiado deberá ser informal de negocios y no incluirá: ropa deportiva, ropa con la marca del equipo (como camisetas), zapatos abiertos, etc. Los entrenadores pueden llevar broches, siempre y cuando cumplan con todas las restricciones enumeradas en este reglamento.

4.4.2. Restricciones regionales. Cualquier restricción adicional de la región a la que represente un equipo sobre la ropa de los entrenadores se aplicará en el MSI.

5. Recinto y Área de Competencia

5.1. Acceso al recinto

5.1.1. Acceso general al recinto. El acceso de los equipos del MSI a las áreas restringidas de los recintos para las partidas oficiales del MSI se limita exclusivamente al Personal de los Equipos, a menos que las autoridades del MSI hayan autorizado previamente lo contrario. El permiso para asistir a las partidas del MSI es a discreción del MSI. El acceso al recinto está restringido en todo momento. El único momento en que cualquier integrante del Personal del Equipo puede acceder al recinto es cuando las autoridades del MSI soliciten su presencia. La entrada al recinto está supeditada al cumplimiento del protocolo de seguridad del evento.

5.1.2. Inspección sanitaria previa a la entrada. El Personal de cada Equipo deberá verificar su identidad con las autoridades del MSI antes de entrar en el recinto por cualquier motivo. Además, las autoridades del MSI tendrán derecho (antes de permitir que cualquier integrante del Personal del Equipo u otra persona entre en el recinto) a comprobar el estado de salud de dicha persona tomándole la temperatura o tomando otras medidas para confirmar que está físicamente sana. Si, en cualquier momento antes o durante una partida, las autoridades del MSI determinan que una persona no se encuentra en buen estado de salud y no debe entrar en el recinto, se le negará la entrada y deberá abandonar el recinto inmediatamente. Si las autoridades del MSI determinan que un jugador no está sano y no debe participar en una partida, las autoridades del MSI podrán exigir al Equipo correspondiente que proporcione un sustituto. Si la ley aplicable exige algún procedimiento adicional o diferente de inspección sanitaria, saneamiento o seguridad pública, las autoridades del MSI tendrán plena autoridad para aplicar dichos procedimientos, y todos los jugadores deberán cooperar con las autoridades del MSI en la aplicación de dichos procedimientos.

5.2. Área de las partidas

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

- 5.2.1. Personal del Equipo.** El Personal acreditado de los Equipos, incluidos los gerentes de equipo, traductores y demás personal de apoyo de los equipos que se haya registrado y haya recibido credenciales para el evento podrá estar en el Área de las partidas durante el proceso de preparación de la partida, pero deberá retirarse antes de que comience el proceso de selección/bloqueo, y no podrá regresar hasta después de que finalice la partida. El número total de Personal del Equipo, incluyendo a los jugadores, entrenadores y otro Personal del Equipo, permitido en el Área de las partidas durante el proceso de preparación de las mismas no podrá exceder a diez (10).
- 5.2.2. Acceso al Área de las partidas para los entrenadores.** El Entrenador Principal designado debe estar en el Área de las partidas durante el proceso de preparación de la partida y durante la fase de selección/bloqueo, pero debe salir al final de la fase de selección/bloqueo y no puede regresar hasta después del final de la partida. Además, un Entrenador Estratégico puede estar presente de forma opcional durante el proceso de preparación de la partida y la fase de selección/bloqueo, pero también debe marcharse al concluir la fase de selección/bloqueo.
- 5.2.3. Dispositivos inalámbricos.** No se permite el uso de dispositivos electrónicos, incluidos, entre otros: teléfonos móviles, tabletas y relojes inteligentes en el Área de las partidas y en las salas de reunión de los equipos durante una partida, incluso durante la fase de selección/bloqueo, las pausas, las repeticiones y entre partidas de series de varias partidas. Las autoridades del MSI recogerán dichos dispositivos de todo el Personal de los Equipos en el Área de partidas y en las salas de reunión de los equipos, y los devolverán al finalizar la partida.
- 5.2.4. Notas y blocs de notas.** Está prohibido que los jugadores lleven material escrito o impreso al Área de las partidas durante una partida. Está permitido que los Entrenadores Principales y Estratégicos lleven material escrito o impreso al Área de las partidas durante una partida. El material escrito o impreso debe permanecer con el entrenador en la zona designada para su uso. Los entrenadores tienen prohibido utilizar el material escrito o impreso para comunicar o transmitir información a los jugadores durante una partida fuera de la fase de selección/bloqueo, entre partidas u otros periodos en los que esté permitida la comunicación entre entrenadores y jugadores.
- 5.2.5. Restricciones de consumibles.**

Consumibles permitidos:

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

Consumibles prohibidos:

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

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

5.3. Área de calentamiento

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

5.4. Otras áreas para los Integrantes de los Equipos

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

5.5. Restricciones adicionales

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

6. Estructura, calendario y premios del torneo

6.1. Formato de la competencia

6.1.1. Fase de Play-Ins.

- 6.1.1.1. Descripción.** Se dividirá a ocho equipos en dos llaves de doble eliminación al mejor de tres (llave A y llave B). Los dos mejores equipos de cada una de estas llaves (los equipos de 2-0 y 2-1 en cada llave) pasarán a la fase de llaves. Una representación visual de la fase de Play-Ins está disponible en el Apéndice como Figura 1.
- 6.1.1.1.1.** Cada llave consistirá en cinco series al mejor de tres: dos en la primera ronda, dos en la segunda ronda y una en la tercera ronda.
- 6.1.1.1.2.** Los ganadores de cada serie de la primera ronda avanzarán a la serie 1 de la segunda ronda, mientras que los perdedores avanzarán a la serie 2 de la segunda ronda.
- 6.1.1.1.3.** El ganador de la serie 1 de la segunda ronda avanzará a la fase de llaves. El perdedor de la segunda partida de la segunda ronda será eliminado del MSI en el 11.º o 12.º lugar.
- 6.1.1.1.4.** El perdedor de la serie 1 de la segunda ronda se enfrentará al ganador de la serie 2 de la segunda ronda en la tercera ronda. El perdedor de esta partida será eliminado del MSI en el 9.º o 10.º lugar, mientras que el ganador avanzará a la fase de llaves.
- 6.1.1.2. Selección de lados.** Para la primera partida de la primera ronda, se concederá al equipo mejor clasificado la posibilidad de elegir el lado del mapa que prefiera (en adelante denominada: "**derecho de selección de lado**"). Su selección (en adelante denominada: "**selección de lado**") deberá realizarse a las 22:00, hora local, dos días antes de su partida. Para mayor claridad, si la partida tuviera lugar el 1 de mayo, la selección de lado deberá realizarse el 29 de abril antes de las 22:00, hora local. El derecho de selección de lado para la primera partida de la segunda y tercera rondas se determinará lanzando una moneda al aire (u otro método

equivalente) tras finalizar las partidas previas. La selección de lado se hará al momento de lanzar la moneda. Dentro de una misma serie, para todas las partidas posteriores a la primera, el equipo perdedor de la partida anterior tendrá derecho a la selección de lado, y su selección de lado deberá realizarse en los 5 minutos siguientes al final de la partida anterior.

6.1.2. Fase de llaves.

6.1.2.1. Descripción. Ocho equipos se enfrentarán en una llave de doble eliminación al mejor de cinco. La llave constará de cuatro rondas de la "llave superior" y cuatro rondas de la "llave inferior". Una representación visual de la fase de llaves está disponible en el Apéndice como Figura 2.

- 6.1.2.1.1.** La primera ronda de la llave superior constará de cuatro partidas al mejor de cinco. Los ganadores de estas partidas avanzarán a la segunda ronda de la llave superior, mientras que los perdedores avanzarán a la primera ronda de la llave inferior.
- 6.1.2.1.2.** La segunda ronda de la llave superior constará de dos partidas al mejor de cinco. Los ganadores de estas partidas avanzarán a la tercera ronda de la llave superior, mientras que los perdedores avanzarán a la segunda ronda de la llave inferior. El perdedor de la ronda 2-1 de la llave superior avanzará a la ronda 2-2 de la llave inferior, mientras que el perdedor de la ronda 2-2 de la llave superior avanzará a la ronda 2-1 de la llave inferior.
- 6.1.2.1.3.** La tercera ronda de la llave superior (la "final de la llave superior") constará de una partida al mejor de cinco. El ganador de esta partida avanzará a la cuarta ronda de la llave superior, mientras que el perdedor avanzará a la cuarta ronda de la llave inferior.
- 6.1.2.1.4.** La primera ronda de la llave inferior constará de dos partidas al mejor de cinco. Los ganadores de estas partidas avanzarán a la segunda ronda de la llave inferior, mientras que los perdedores serán eliminados del MSI en el 7.º y 8.º lugar.

- 6.1.2.1.5.** La segunda ronda de la llave inferior constará de dos partidas al mejor de cinco. Cada partida contará con un equipo de la segunda ronda de la llave superior y un equipo de la primera ronda de la llave inferior. Los ganadores de estas partidas avanzarán a la tercera ronda de la llave inferior, mientras que los perdedores serán eliminados del MSI en el 5.º y 6.º lugar.
- 6.1.2.1.6.** La tercera ronda de la llave inferior constará de una partida al mejor de cinco. El ganador de esta partida avanzará a la cuarta ronda de la llave inferior, mientras que el perdedor será eliminado del MSI en el 4.º lugar.
- 6.1.2.1.7.** La cuarta ronda de la llave inferior constará de una partida al mejor de cinco. El ganador de esta partida avanzará a la cuarta ronda de la llave superior, mientras que el perdedor será eliminado del MSI en el 3.º lugar.
- 6.1.2.1.8.** La cuarta ronda de la llave superior constará de una partida al mejor de cinco. El ganador de esta partida será declarado campeón del MSI 2024 y el perdedor será eliminado del MSI en el 2.º lugar.

6.1.2.2. Selección de lados.

- 6.1.2.2.1. Primera ronda de la llave superior.** El derecho de selección de lado para las partidas de la primera ronda se concederá al equipo que no avanzó en la fase de Play-Ins. La selección de lado deberá realizarse a las 22:00, hora local, el día antes su partida.
- 6.1.2.2.2. Cuarta ronda de la llave superior.** El derecho de selección de lado para la primera partida de la cuarta ronda de la llave superior se concederá al equipo que avanzó en la llave superior.
- 6.1.2.2.3. Las demás rondas.** El derecho de selección de lado para la primera partida de las rondas de la fase de llaves, con la excepción de las dos mencionadas anteriormente, se determinará lanzando una moneda al aire (u otro método equivalente) tras finalizar las partidas previas. La selección de lado se hará al momento de lanzar la moneda.

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

6.2. Posicionamiento en el torneo

Los equipos fueron clasificados en el torneo para comenzar en una de las dos fases: la fase de Play-Ins o la fase de llaves.

6.2.1. Equipos que comienzan en la fase de Play-Ins:

- 6.2.1.1. 1er clasificado del CBLOL
- 6.2.1.2. 1er clasificado de la LLA
- 6.2.1.3. 1.^{er} clasificado de la PCS
- 6.2.1.4. 1.^{er} clasificado de la VCS
- 6.2.1.5. 2.^o clasificado de la LCK
- 6.2.1.6. 2.^o clasificado de la LCS
- 6.2.1.7. 2.^o clasificado del LEC
- 6.2.1.8. 2.^o clasificado de la LPL

6.2.2. Equipos que comienzan en la fase de llaves:

- 6.2.2.1. 1.^{er} clasificado de la LCK
- 6.2.2.2. 1.^{er} clasificado de la LPL
- 6.2.2.3. 1.^{er} clasificado del LEC
- 6.2.2.4. 1.^{er} clasificado de la LCS

6.3. Sorteos del torneo

6.3.1. Sorteo de los Play-Ins.

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

- 6.3.1.1.1. Grupo 1: LCK2, LPL2
- 6.3.1.1.2. Grupo 2: LEC2, LCS2
- 6.3.1.1.3. Grupo 3: PCS1, VCS1
- 6.3.1.1.4. Grupo 4: CBL0L1, LLA1

6.3.1.2. Procedimiento del sorteo. Estos grupos se dividen en dos pares: los Grupos 1 y 4, y los Grupos 2 y 3. Los equipos se enfrentarán en partidas por selección aleatoria contra un oponente del grupo al que fueron emparejados (es decir, el Grupo 1 contra el Grupo 4, y el Grupo 2 contra el Grupo 3). El orden del sorteo no determinará el orden en que se jugarán las partidas. Cada llave de la fase de Play-Ins constará de un equipo de cada grupo de sorteo.

6.3.2. Sorteo de la fase de llaves

6.3.2.1. Grupos de sorteo. Los equipos fueron divididos en cuatro grupos de sorteo, según el desempeño internacional previo de sus regiones, para la fase de llaves.

- 6.3.2.1.1. Grupo 1: LCK1, LPL1
- 6.3.2.1.2. Grupo 2: LCS1, LEC1
- 6.3.2.1.3. Grupo 3: Ganadores de la llave de la fase de Play-Ins
- 6.3.2.1.4. Grupo 4: Segundos lugares de la llave de la fase de Play-Ins

6.3.2.2. Procedimiento del sorteo. Estos grupos se dividen en dos pares: los Grupos 1 y 4, y los Grupos 2 y 3. Los equipos se enfrentarán en partidas por selección aleatoria contra un oponente del grupo al que fueron emparejados (es decir, el Grupo 1 contra el Grupo 4, y el Grupo 2 contra el Grupo 3). El orden del sorteo no determinará el orden en que se jugarán las partidas. Cada lado de la llave (superior e inferior) constará de un equipo de cada grupo de sorteo.

6.3.2.3. Restricciones del sorteo. No habrá partidas intrarregionales en las dos primeras rondas de la llave superior y la primera partida de la llave inferior. En caso de que un sorteo dé como resultado partidas intrarregionales en la primera ronda de la llave superior, la segunda ronda de la llave superior o la primera ronda de la llave

inferior, el equipo sorteado pasará a la siguiente ranura disponible (en el lado opuesto de la llave). Coloquialmente, esto significa que ningún equipo de la misma región podrá estar en el mismo "lado de la llave" durante el sorteo de la primera ronda de la llave superior.

6.3.3. Calendario de los sorteos del torneo.

6.3.3.1. Sorteo de la fase de Play-Ins: 20 de abril de 2024, después de la final de la LPL

6.3.3.2. Sorteo de la fase de llaves: Inmediatamente tras concluir las partidas el 5 de mayo.

6.4. Calendario del torneo

6.4.1. Fechas de las fases del torneo.

6.4.1.1. Fase de Play-Ins: Del 1 al 5 de mayo

6.4.1.2. Fase de llaves: Cuartos de final: Del 7 al 19 de mayo

6.4.2. Cambios en el calendario. El orden, las fechas y la organización de las partidas quedan a entera discreción del MSI. Las autoridades del MSI podrán, a su entera discreción, reordenar el calendario de partidas dentro de una jornada determinada, cambiar la fecha de una partida del MSI a una fecha diferente o modificar el calendario de partidas. En caso de que el MSI modifique el calendario de una partida, el MSI notificará a todos los equipos lo más pronto posible.

6.5. Premios del torneo

El premio del MSI consistirá en una cuota porcentual de los fondos del premio que el organizador del torneo garantiza será de mínimo 250 000 USD, compuesto por (i) una contribución de 250 000 USD por parte del organizador del torneo; y (ii) un porcentaje de la cuota de ingresos por la venta de ciertos bienes digitales designados asociados al MSI (los "fondos del premio").

Lugar	Porcentaje
1. ^{er} (Campeón del MSI)	20%
2. ^o	16%

3. ^{er}	12%
4. ^o	10%
5. ^o y 6. ^o	8%
7. ^o y 8. ^o	6%
9. ^o y 10. ^o	4%
11. ^o y 12. ^o	3%

7. Proceso de las partidas

7.1. Llegada al recinto

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

7.2. Rol de las autoridades del MSI

7.2.1. Líder de operaciones de la competencia. El "Líder de operaciones de la competencia" es una autoridad del MSI responsable de las decisiones relacionadas con todas las cuestiones del evento que afecten la integridad de la competencia. El rol de esta persona incluye, pero no se limita a:

7.2.1.1. Tomar la decisión final con respecto a todas las reglas de las operaciones de partidas.

7.2.2. Líder de operaciones de las partidas. El "Líder de operaciones de las partidas" es una autoridad del MSI responsable de las decisiones relacionadas con las cuestiones de cada partida que afecten la integridad de la competencia. El rol de esta persona incluye, pero no se limita a:

7.2.2.1. Evaluar las incidencias de errores y abusos, y sus posibles repercusiones.

7.2.2.2. Tomar la decisión inicial sobre todas las reglas de las operaciones de partidas.

7.2.3. Árbitro principal. El "árbitro principal" es una autoridad del MSI responsable de la preparación previa y posterior a las partidas, así como de las salas dentro del juego. Su supervisión incluye, entre otras, las siguientes funciones:

7.2.3.1. Revisar la alineación del equipo antes de una partida.

7.2.3.2. Revisar y monitorear los periféricos de los jugadores y las Áreas de las partidas, si es necesario.

7.2.3.3. Anunciar el comienzo de la partida.

7.2.3.4. Determinar y registrar las partidas de registro.

7.2.3.5. Ordenar que se pause y que se reanude la partida.

- 7.2.3.6. Informar a los equipos de las sanciones y medidas disciplinarias aplicadas en respuesta a infracciones de las reglas durante la partida.
- 7.2.3.7. Tomar decisiones relacionadas con la partida conforme a este Reglamento de la Competencia, incluso con respecto a las pausas e interrupciones del juego.
- 7.2.3.8. Confirmar el final de la partida y sus resultados.

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

- 7.2.4.1. Admitir o denegar el acceso a las Áreas de las partidas, si es necesario.
- 7.2.4.2. Llevar a cabo los protocolos de seguridad indicados por el árbitro principal y otras autoridades del MSI, o en apoyo de este Reglamento de la Competencia.
- 7.2.4.3. Administrar la lista de control de jugadores y hacer cumplir este Reglamento de la Competencia, incluyendo dirigir a los jugadores para que realicen o se abstengan de realizar cualquier acción.
- 7.2.4.4. Comunicarse con los jugadores sobre cualquier problema que se presente, dentro y fuera del juego.
- 7.2.4.5. Si así se solicita, explicar cualquier abuso de un error.

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

- 7.2.5.1. Investigar las infracciones de cualquier regla de esports de Riot, incluidas las reglas de comportamiento del Personal del Equipo (Sección 9.).
- 7.2.5.2. Tomar la decisión final sobre cualquier medida disciplinaria aplicada a los equipos.
- 7.2.5.3. Si se solicita, explicar cualquier medida disciplinaria aplicada a los equipos.

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

7.2.7. Carácter definitivo del juicio.

Todas las decisiones relacionadas con la interpretación de este Reglamento de la Competencia, los requisitos de los jugadores, el calendario y la organización del evento, y las sanciones por mala conducta, recaen exclusivamente en el Líder de operaciones de la competencia, cuyas decisiones son finales. No se pueden apelar las decisiones del Líder de operaciones de la competencia con respecto a este Reglamento de la Competencia y no podrá haber reclamaciones por ningún daño monetario ni ninguna otra compensación legal o equitativa.

7.3. Versión de la competencia.

El MSI se jugará en la versión 14.8. Los cambios a la versión de la competencia quedarán a discreción del MSI. Cualquier campeón, objeto, runa, aspecto o abuso podrá ser deshabilitado en cualquier momento a discreción de las autoridades del MSI, incluso durante una partida. Se les proporcionará a todos los equipos una lista de campeones, objetos, runas y abusos prohibidos antes del evento.

7.4. Disposición antes de la partida

7.4.1. Cuentas de los jugadores. Se les proporcionarán cuentas a los jugadores ("Cuentas del Reino de Torneo") para su uso en todas las partidas oficiales del MSI. Las cuentas del Reino de Torneo se nombrarán utilizando la etiqueta oficial del equipo seguida del alias oficial del jugador para el torneo.

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

7.4.3. Tiempo de preparación. Los jugadores tendrán períodos designados antes de su partida para asegurarse de que estén completamente preparados. Las autoridades de MSI informarán a los jugadores y a los equipos de la programación de su horario y duración como parte de su programación de la partida. Las autoridades de MSI pueden cambiar el horario en cualquier momento. La disposición del horario se considera

iniciada una vez que los jugadores entren al área de las partidas. A partir de entonces, no se les permitirá salir sin el permiso de una autoridad de MSI en el lugar o de un árbitro ni sin la compañía de otra autoridad de MSI. La preparación consiste en lo siguiente:

- 7.4.3.1. Confirmar la exactitud del nombre de la cuenta del Reino de Torneo.
 - 7.4.3.2. Garantizar la calidad de todo el equipamiento.
 - 7.4.3.3. Conectar y calibrar todos los periféricos.
 - 7.4.3.4. Garantizar la funcionalidad del sistema de chat de voz.
 - 7.4.3.5. Configurar las páginas de runas.
 - 7.4.3.6. Ajustar la configuración del juego.
 - 7.4.3.7. Calentamiento limitado dentro del juego.
- 7.4.4. **Fallas técnicas del equipamiento.** Si un jugador encuentra algún problema con el equipamiento durante cualquier fase del proceso de preparación, el jugador debe notificar a una autoridad del MSI inmediatamente.
- 7.4.5. **Niveles de iluminación.** Los jugadores pueden solicitar ajustes en el nivel de iluminación que se dirige al escenario durante el proceso de preparación. Sin embargo, habrá un nivel mínimo de iluminación escénica exigido por el personal del MSI, y la iluminación no se reducirá por debajo de este nivel.
- 7.4.6. **Puntualidad del comienzo de las partidas.** Se espera que los jugadores resuelvan cualquier problema con el proceso de disposición dentro del período otorgado y que la partida comience a la hora programada. Se permitirán retrasos debido a problemas de disposición a discreción de las autoridades de MSI. Las autoridades del MSI podrán penalizar por retrasos a su discreción.
- 7.4.7. **Estado de preparación de los jugadores.** Al menos dos minutos antes de que comience la partida, una autoridad del MSI confirmará con cada jugador que su preparación está completa. Una vez que los diez jugadores de una partida hayan confirmado la finalización de la preparación, los jugadores no podrán abandonar el área de la partida o

entrar en una partida de calentamiento sin el permiso de una autoridad del MSI.

- 7.4.8. Creación de la sala de juego.** Las autoridades del MSI decidirán cómo se creará la sala de juego oficial. Las autoridades del MSI indicarán a los jugadores que se unan a una sala de juego en cuanto se hayan completado las pruebas, en el siguiente orden de posiciones: carril superior, jungla, carril central, tirador y soporte.
- 7.4.9. Obligaciones previas a las partidas.** Los Integrantes del Equipo serán informados de cualquier obligación previa a la partida, incluidas, entre otras, las apariciones ante los medios de comunicación, las entrevistas o la discusión posterior de cualquier asunto relacionado con la partida. Los Integrantes del Equipo deben cumplir estas obligaciones previas a la partida.
- 7.4.10. Calendario previo a la partida.** Todos los equipos están obligados a cumplir el calendario previo a la partida proporcionado a los equipos por las autoridades del MSI. El programa previo a la partida puede incluir los horarios designados de llegada y salida del alojamiento del equipo y del recinto del evento. El calendario previo a la partida también puede incluir periodos programados para las obligaciones previas a la partida, el peinado y el maquillaje, el tiempo de preparación y otros requisitos previos a la partida. Las sanciones por impuntualidad o incumplimiento de las obligaciones establecidas en el calendario previo a la partida podrán ser impuestas a discreción de las autoridades del MSI.

7.5. Preparación de la partida

- 7.5.1. Inicio del proceso de selección/bloqueo.** Una vez que los diez jugadores se hayan reportado a la sala de juego oficial, una autoridad del MSI solicitará la confirmación de que ambos equipos están listos para la fase de selección/bloqueo. Una vez que ambos equipos confirmen que están preparados, una autoridad del MSI indicará al propietario de la sala que inicie la partida. Se le concederá acceso al escenario al Entrenador Principal y al Entrenador Estratégico, y se les permitirá comunicarse con el equipo durante el proceso de selección/bloqueo. Los entrenadores saldrán del escenario e irán a un lugar designado una vez que la cuenta regresiva llegue a los 5 segundos durante la fase de intercambio y será silenciado una vez que el temporizador llegue a cero segundos.

- 7.5.2. Registro del proceso de selección/bloqueo.** La etapa de selección/bloqueo procederá a través de la función de reclutamiento de torneo del cliente. Las autoridades del MSI registrarán las selecciones/bloqueos a medida que avance el reclutamiento. En caso de que el reclutamiento deba repetirse, los equipos deben realizar la misma selección/bloqueo en el mismo orden hasta la selección/bloqueo que provocó la repetición del reclutamiento.
- 7.5.3. Reclutamiento de torneo.** Las autoridades del MSI pueden elegir emplear ya sea la función del modo 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 dentro del juego). Los jugadores de cada equipo no pueden sustituirse después de iniciado el reclutamiento. Los jugadores pueden jugar con cualquier campeón que su equipo haya reclutado.
- 7.5.4. Modo de reclutamiento.** Todas las partidas del MSI emplearán un formato de reclutamiento serpiente durante la fase de selección/bloqueo. Para más detalles, véase la Figura 3 del Apéndice.
- 7.5.5. Error de selección.** En el caso de una selección/bloqueo errónea de campeón, el equipo que cometió el error debe notificar a una autoridad del MSI su intención de elegir antes de que el otro equipo haya bloqueado su próxima selección. Si es así, el proceso se reiniciará y volverá al punto en el que ocurrió el error para que el equipo que lo cometió pueda corregirlo. Si la siguiente selección se bloquea antes de que el equipo que cometió el error avise a una autoridad del MSI, la selección errónea se considerará irrevocable.
- 7.5.6. Intercambio de campeones.** Los equipos deben completar todos los intercambios de campeones antes de la marca de 20 segundos durante la fase de intercambios. A discreción de las autoridades del MSI, las operaciones tardías pueden ser denegadas y los jugadores pueden ser obligados a jugar con el campeón que tenían antes de la operación denegada (por ejemplo, en situaciones en las que las sanciones no son posibles, como la partida final de una serie "al mejor de").
- 7.5.7. Inicio de la partida después de la selección/bloqueo.** Una partida comenzará inmediatamente después de que se haya completado el proceso de selección/bloqueo, a menos que una autoridad del MSI indique lo contrario. En este punto, las autoridades del MSI quitarán

cualquier material impreso del Área de la partida, incluidas las notas escritas por los Integrantes de los Equipos. A los jugadores no se les permite abandonar una partida durante el tiempo entre la finalización de las selecciones/bloqueos y el inicio de la partida.

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

7.6. Proceso después de las partidas

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

7.7. Proceso después de la partida

- 7.7.1. **Resultados.** Las autoridades del MSI confirmarán y registrarán el resultado de las partidas.
- 7.7.2. **Obligaciones después de la partida.** Los jugadores serán informados de cualquier obligación posterior a la partida, incluyendo, entre otras, apariciones ante los medios de comunicación, entrevistas posteriores a la partida y entre bastidores, o una discusión posterior de cualquier asunto de la partida inmediatamente después de la conclusión de una.
 - 7.7.2.1. **Entrevistas entre bastidores.** Los jugadores pueden ser requeridos para participar en una entrevista en vivo, entre bastidores, para una transmisión oficial del evento. Estas entrevistas solo se llevarán a cabo tras la última partida del día del equipo.
 - 7.7.2.2. **Entrevistas después de la partida.** Los jugadores pueden ser requeridos para participar en una entrevista pregrabada después de la partida para una futura transmisión oficial del evento. Estas entrevistas solo se llevarán a cabo tras la última partida del día del equipo.
 - 7.7.2.3. **Entrevistas con la prensa/medios de comunicación.** Los equipos deberán poner a disposición de los medios de comunicación al menos tres jugadores o entrenadores que hayan sido titulares de alguna partida ese día, independientemente de la victoria o la derrota del equipo, para un mínimo de ocho entrevistas en total.
 - 7.7.2.3.1. Cuatro de estas entrevistas deben proceder de un punto de venta de cada una de las siguientes regiones: Norteamérica, EMEA, China y Corea del Sur.
 - 7.7.2.3.2. Una de estas entrevistas debe ser en persona.
 - 7.7.2.3.3. Además, cada equipo tendrá que participar en una entrevista grupal durante las fases de Play-Ins y de llaves. A los equipos se les informará como mínimo un día de antelación antes de la entrevista y sustituirá una entrevista uno a uno estándar por ese día.

7.7.2.4. Conferencias de prensa. Tras las partidas de la fase eliminatoria, los equipos deberán enviar sus alineaciones completas, incluido su entrenador, a una rueda de prensa con diversos medios de comunicación. Estas ruedas de prensa durarán aproximadamente entre 30 y 45 minutos.

8. Pausas y Errores

8.1. Cese de partida.

- 8.1.1. **Pausa dirigida.** Las autoridades del MSI pueden ordenar a su discreción pausar la partida o ejecutar un comando de pausa en cualquier estación de jugador en cualquier momento.
- 8.1.2. **Pausa del jugador autorizada.** Los jugadores solo podrán pausar una partida inmediatamente después de cualquiera de los eventos descritos a continuación, pero deberán indicárselo a una autoridad del MSI inmediatamente después de la pausa e identificar el motivo. Las razones aceptables incluyen:
 - 8.1.2.1. Una desconexión involuntaria (es decir, que un jugador pierda la conexión con el juego debido a problemas o fallos con el cliente del juego, la plataforma, la red o la computadora).
 - 8.1.2.2. Una falla de hardware o de software (por ejemplo, la alimentación del monitor, un error con algún periférico o un error del juego).
 - 8.1.2.3. Interferencia física con un jugador (por ejemplo, una emboscada de fans o una silla rota).
- 8.1.3. **Pausa no autorizada.** Si un jugador pausa o reanuda una partida por una razón no autorizada, o sin el permiso de una autoridad del MSI, se considerará una partida injusta y se aplicarán sanciones a discreción de las autoridades del MSI. Esto incluye las pausas provocadas por configuraciones incorrectas establecidas según la regla del Estado de Preparación del Jugador (Sección 7.4.7).
- 8.1.4. **Desconexión intencional.** No se permiten las desconexiones intencionales. Los jugadores pueden experimentar una desconexión intencional cuando sus acciones (por ejemplo, abandonar el juego) les hacen perder la conexión con la partida. Cualquier acción de un jugador que provoque una desconexión será considerada intencional, sin importar la intención real del jugador. En el caso de una desconexión intencional, las autoridades del MSI no están obligadas a aplicar ceses.
- 8.1.5. **Enfermedad, lesión o discapacidad.** Una enfermedad, lesión o discapacidad leve del jugador no son razones aceptables para pausar una partida. Sin embargo, en el caso de una condición médica subyacente o previamente declarada, el jugador puede informar a una autoridad del MSI

antes de la partida, quien puede conceder una pausa durante la partida para evaluar el problema y determinar si el jugador está listo, dispuesto y puede continuar jugando dentro de un período razonable de tiempo, según lo determine la autoridad de LoL, pero sin exceder unos pocos minutos.

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

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

8.2. Definiciones de errores

- 8.2.1. Cronorruptura.** La herramienta determinística de recuperación de desastres.
- 8.2.2. Error.** Un error, defecto o falla que produzca un resultado incorrecto o inesperado, o que cause que un dispositivo de hardware o del juego no se comporten como deberían.
- 8.2.3. Error menor.** Un error (incluyendo fallas en el hardware) que sea, en el peor de los casos, inconveniente para los jugadores. Esto puede incluir errores que alteren las estadísticas del juego o las mecánicas de la jugabilidad de forma que puede jugarse de ser necesario, pero no de forma óptima. Para que no haya dudas, en caso de que la Cronorruptura no esté disponible, estos errores no resultarán en una repetición de la partida.
- 8.2.4. Error que permite jugar.** Un error que no altera significativamente la integridad competitiva de una partida. Esto podría significar que existen pasos de mitigación disponibles para un error que, de lo contrario, dificultaría la partida (como reiniciar el cliente del juego o la computadora).

De manera alternativa, esto podría incluir situaciones en las que el impacto del error pueda mitigarse a través de otras funciones en el juego.

- 8.2.5.** Esta categoría también incluye errores proporcionados bajo la "designación de informe", es decir, aquellos errores que se informan a los equipos antes de las partidas (generalmente interacciones de campeón, objetos o entornos y efectos persistentes) para los que no se ofrecerá ninguna repetición. Estos efectos o interacciones no se pueden evitar o mitigar a través de ningún otro medio que no sea deshabilitar a los campeones, aspectos u objetos ofensivos y, por lo tanto, no hay repeticiones disponibles para estos errores, y se deberá jugar a pesar de ellos.

A su discreción, las autoridades del MSI pueden ofrecer una Cronorruptura para errores bajo la "designación de informe" si, a la sola discreción de las autoridades del MSI, el error tiene un alto impacto en la integridad competitiva de la partida. Las autoridades del MSI no ofrecerán una Cronorruptura si, a su entera discreción, determinan que el jugador o el equipo en desventaja tenía la intención de provocar el error o lo hizo a propósito. En una situación de Cronorruptura, las autoridades del MSI tratarán el error que permite jugar como un error menor o un error grave, según corresponda, para la ejecución de la Cronorruptura. Si la Cronorruptura no puede recuperar la partida o si algún jugador hace que el error vuelva a ocurrir, las autoridades del MSI obligarán a jugar la partida sin opción a una repetición o a una Cronorruptura adicional.

- 8.2.6. Falla de hardware no intencional.** La falla de cualquier pieza de hardware, incluyendo la falla del servidor, monitor o PC, o la falla de los periféricos del jugador. Esto no incluye cualquier falla de hardware que sea provocada por el jugador, incluido el daño intencional o la destrucción de un periférico del jugador, el daño al monitor o la interferencia del jugador con una PC. La determinación de si la falla del hardware fue intencional o no depende de la discreción de las autoridades del MSI.

- 8.2.7. Error grave.** Un error (incluyendo la falla no intencional del hardware) que dañe significativamente la capacidad del jugador para competir en una situación de la partida, que altere significativamente las estadísticas del juego o la mecánica de la jugabilidad, o una situación en la cual las condiciones externas se vuelvan insostenibles. La determinación de si un error dañó la capacidad de un jugador para competir queda a discreción de las autoridades del MSI.

- 8.2.8. Error verificable.** Un error o error grave que esté definitivamente presente y no sea atribuible a una equivocación del jugador. El espectador debe ser capaz de volver a ver la instancia en cuestión y verificar el error o el error grave.
- 8.2.9. Situación terminal.** Un error u otra circunstancia que requiera que una partida deba repetirse. Estas circunstancias incluyen: (i) instancias de errores graves en los que la Cronorruptura no esté disponible o no se pueda recuperar el juego, (ii) errores que no puedan solucionarse o evitarse mediante el uso de la Cronorruptura, incluidos los errores de campeones o de aspectos que requieran que dichos aspectos o campeones se deshabiliten, o (iii) cualquier otra instancia a discreción de las autoridades de MSI donde la continuación del juego no sea posible (incluidas las preocupaciones ambientales y la falla de hardware catastrófica).
- 8.2.10. Estado de "balón parado".** Es un punto en la partida en el cual ningún equipo se enfrenta con fuerza al otro, aunque un enfrentamiento menor también podría constituir un estado de balón parado.

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

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

- 8.2.11. Costo.** Cualquier (i) muerte de jugador, (ii) objetivo (torre, inhibidor, dragón, heraldo o barón) tomado y que no estaba en progreso en el estado de "balón parado" (es decir, se atacó al dragón o había tres jugadores en la torre con una oleada de súbditos y sin oposición), o (iii) el uso de una definitiva, objeto o hechizo de invocador de rango 1 (sin importar el rango de la definitiva o el enfriamiento en el momento del

error), o un objeto o hechizo básico de invocador (es decir, sin reducciones de enfriamiento de runas u objetos) que tiene un enfriamiento de 110 segundos o más. Una definitiva o hechizo de invocador que, en opinión de una autoridad del MSI, salga de los patrones normales del juego con el propósito de activar un costo bajo esta regla, no constituirá un costo. Otros factores como visión (centinelas destruidos o colocados), oro acumulado de súbditos, etc., que, si bien tienen cierto valor en la partida, no se consideran para el uso de Cronorruptura.

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

8.2.12.1. Pausar el juego mediante el comando /pause.

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

8.2.12.3. Solicitar que un árbitro pause la partida.

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

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

8.2.13.1. Establecer una línea de visión entre los jugadores de equipos opositores.

8.2.13.2. Cualquier ataque o habilidad se asesta contra los súbditos, las criaturas de la jungla, las estructuras o los campeones enemigos.

8.2.13.3. Cualquier equipo que pise, establezca visión o use habilidades apuntadas en la jungla del oponente, lo cual incluye dejar el río o entrar en la maleza conectada a la jungla del enemigo.

8.2.13.4. El cronómetro de la partida llega a los dos minutos (00:02:00).

8.3. Disponibilidad y uso de la Cronorruptura

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

8.3.2. Error menor.

8.3.2.1. Si se trata de un error menor, las autoridades del MSI deben determinar cuál sería el Estado de "balón parado" apropiado y si existe un Costo asociado al uso de Cronorruptura para revertir a ese Estado de "balón parado". Si existe un Costo asociado al error menor, la Cronorruptura no está disponible para su uso y los jugadores recibirán la instrucción de jugar con ese error.

8.3.2.2. En el caso de un error menor sin costo, las autoridades del MSI deben determinar si (i) la Cronorruptura puede restaurar la partida, y (ii) si revertir la partida a un estado anterior arreglará el error o evitará la activación del mismo. Si Cronorruptura no puede restaurar la partida, o si revertir la partida a un estado anterior no solucionará o evitará el error, o en el caso de cualquier error que permita jugar, Cronorruptura no se utilizará y los jugadores recibirán instrucciones para jugar con el error.

8.3.2.3. Si las autoridades del MSI 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 que resulte muy afectado la oportunidad de usar la Cronorruptura en la partida, 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.

8.3.2.4. Si cualquier equipo con una gran desventaja solicita el uso de la Cronorruptura, las autoridades del MSI utilizarán la Cronorruptura para restaurar la partida a un Estado de "balón parado" apropiado. Si no existe un Estado de "balón parado" apropiado, los jugadores aún podrían colocarse en un punto anterior a la ocurrencia del error a discreción de las autoridades del MSI.

8.3.3. Error grave.

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

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

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

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

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

- 8.3.5.1.** Si un jugador percibe que sus runas, Hechizos de invocador o configuración gráfica no se aplicaron correctamente debido a un error entre la sala y la partida, el jugador puede pausar la partida para ajustar esa configuración. Si no puede ajustar la configuración correctamente, puede reiniciarse la partida.
- 8.3.5.2.** Si las autoridades del MSI 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 del juego, como la aparición de súbditos).
- 8.3.5.3.** Cualquier circunstancia que permita repeticiones después de GOR.

8.3.6. Repeticiones después de GOR.

- 8.3.6.1.** A continuación daremos algunos ejemplos en los que puede repetirse la partida una vez establecido un GOR:
 - 8.3.6.1.1.** Si una partida experimenta una situación terminal en cualquier momento.
 - 8.3.6.1.2.** Si una autoridad del MSI determina que existen condiciones ambientales que son injustas (por ejemplo, ruido excesivo, clima adverso, riesgos de seguridad inaceptables).

8.3.7. Procedimiento de una repetición.

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

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

- 8.3.7.1.1. Diferencial de oro.** Del total de oro obtenido en el juego, un equipo ha obtenido el 57.5% o más de ese oro. Por ejemplo, si se ha obtenido 10 000 de oro en el juego, el equipo con la ventaja ha obtenido al menos 5750 de oro como equipo.
 - 8.3.7.1.2. Diferencial de torretas restantes.** La diferencia en el número de torretas restantes entre los equipos es de ocho (8) o superior.
 - 8.3.7.1.3. Diferencial de inhibidores restantes.** La diferencia en el número de inhibidores en pie entre los equipos es de tres (3).
 - 8.3.7.1.4. Diferencial de torretas del nexo restantes.** La diferencia de la cantidad de torretas del nexo restantes entre los equipos es dos (2).
 - 8.3.7.1.5. Diferencial de jugadores que van a reaparecer.** La diferencia entre los personajes de los jugadores vivos de los equipos es de al menos cuatro (4), y los tiempos de muerte restantes de todos los jugadores muertos es de al menos cuarenta (40) segundos o superior.
 - 8.3.7.1.6. GG directo.** En el momento de la dificultad técnica, no hay ningún escenario que, a criterio de las autoridades del MSI, pueda resultar en otra cosa que no sea la victoria de un equipo (por ejemplo, a los 45 minutos un equipo es exterminado y el carrilero central y el junglero del equipo contrario tienen una oleada de súbditos y están corriendo hacia la base contraria).
- 8.3.8. Ofrecer una repetición.** Si las autoridades del MSI no conceden la victoria en la partida, determinarán si uno o ambos equipos se vieron perjudicados significativamente por el error, y a cualquier equipo perjudicado significativamente se le ofrecerá la oportunidad de repetir la partida. Si cualquier equipo que resulte muy afectado acepta la repetición, la partida se repetirá de inmediato según lo establecido en esta sección. Tener una desventaja significativa por el error es un prerrequisito para el ofrecimiento de una repetición.

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

- 8.3.9. Entorno controlado.** Deben preservarse ciertas condiciones en el caso de un juego repetido que no haya alcanzado el estado GOR, que incluye, entre otros, a las selecciones/bloqueos, runas, aspectos o Hechizos de invocador. Sin embargo, si una partida alcanza el estado GOR, las autoridades del MSI no conservarán ninguna configuración.
- 8.3.10. Desactivación de aspectos y campeones.** Si la repetición ocurrió debido a un error con un campeón, no se conservarán los ajustes (incluyendo las selecciones y bloqueos), sin importar el estado de juego de registro, y el campeón se volverá no elegible por al menos el resto de las partidas del día a menos que el error pueda vincularse definitivamente a un elemento específico del juego que pueda eliminarse por completo (por ejemplo, un aspecto que se pueda desactivar).
- 8.3.11. Fallas de hardware.** En caso de cualquier falla de hardware, las autoridades del MSI determinarán si constituye un error menor (por ejemplo, el monitor se queda sin alimentación y el jugador camina directamente hacia un muro o toma una ruta extraña), un error grave (por ejemplo, un teclado deja de funcionar y causa la muerte de un jugador) o una situación terminal (por ejemplo, el servidor de LoL falla) y seguirán el estándar apropiado expuesto anteriormente.
- 8.3.12. Discreción de la Liga.** Las autoridades del MSI pueden utilizar la Cronorruptura en cualquier momento o repetir cualquier partida según su entera y absoluta discreción, si creen que dicha acción es necesaria para proteger el beneficio de la Liga. Esta facultad no está limitada en ningún modo por la falta de un lenguaje específico en este Reglamento.

9. Conducta del Personal del Equipo

9.1. La intención es irrelevante.

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

9.2. Conducta durante la competencia

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

- 9.2.1. Colusión.** La colusión se define como la cooperación o conspiración para engañar o estafar a otros. La cooperación o conspiración puede darse entre jugadores, equipos u organizaciones. La lista de conspiradores no es exhaustiva. La colusión incluye, entre otros, los siguientes actos:
- 9.2.1.1.** Juego suave: se define como cualquier jugador que no se adhiere a un estándar razonable de competencia en una partida.
 - 9.2.1.2.** Ponerse de acuerdo con antelación para dividirse el dinero del premio o cualquier otra forma de compensación.
 - 9.2.1.3.** Enviar o recibir señales, electrónicas o de cualquier otro tipo, de un confederado hacia o de un jugador.
 - 9.2.1.4.** Perder a propósito una partida para obtener una compensación o por cualquier otra razón, o intentar convencer a otro jugador de que lo haga.
- 9.2.2. Partidas arregladas.** Ningún integrante del Personal de un Equipo podrá ofrecer, aceptar, conspirar o intentar influenciar el resultado de una partida o un juego mediante ningún medio prohibido por la ley o por este Reglamento.
- 9.2.3. Integridad competitiva.** Se espera que los equipos den su mejor esfuerzo en todo momento durante cualquier partida y que eviten cualquier comportamiento inconsistente con los principios del juego limpio, con la honestidad o con un juego justo.
- 9.2.4. Hackeo.** El hackeo se define como cualquier modificación de las computadoras de la competencia (u otro hardware que se utilice en una partida), el servidor, la conexión a Internet o el cliente de LoL por parte de cualquier jugador, equipo o persona que actúe en nombre de un jugador o un equipo.
- 9.2.5. Uso de secuencias de comandos.** El uso de secuencias de comandos se define como cualquier intento de utilizar software o aplicaciones externas contra la infraestructura de Riot. Ejemplos de secuencias de comandos incluyen la extracción de información de las partidas de práctica de otros equipos de los Reinos de Torneos.

- 9.2.6. Abusos.** Se define el abuso como el uso intencional de cualquier error para buscar tener una ventaja. El abuso incluye, pero no se limita a, actos tales como la activación de errores conocidos o funciones dentro de LoL que, a criterio exclusivo de las autoridades de la Liga, no funcionen según lo previsto.
- 9.2.7. Monitores de observadores.** Los jugadores de la alineación inicial de una partida no pueden mirar o intentar mirar ninguna pantalla o dispositivo que muestre una vista a nivel de observador de esa partida (es decir, que muestre o sea capaz de mostrar una vista neutral del mapa). También deben informar inmediatamente de estas pantallas o dispositivos si los pueden ver.
- Nota: Por ejemplo, un jugador que esté jugando no puede mirar o intentar mirar la pantalla superior en el recinto del evento porque esas pantallas muestran o pueden mostrar los movimientos, la posición, el oro u otra información relativa a sus oponentes que de otra forma no se mostraría durante una partida. No está prohibido inclinarse y mirar el monitor de los compañeros de equipo siempre que no se infrinja ninguna otra norma (por ejemplo, quitarse los auriculares).
- 9.2.8. Máquinas de espectadores.** Ningún integrante del Personal de un Equipo puede utilizar las máquinas de espectadores del entrenador tras bastidores para interferir con cualquier partida o comunicarse con alguien que esté involucrado en cualquier partida. La interferencia de cualquier partida, incluyendo pausar la partida o enviar mensajes de texto a los participantes de la partida, desde cualquiera de las máquinas de espectadores del entrenador tras bastidores, representará la pérdida del equipo que cometa la ofensa, sin tener en cuenta la intención.
- 9.2.9. Suplantación.** Jugar con la cuenta de otro jugador o solicitar, convencer, animar o dirigir a otra persona a que juegue con la cuenta de otro jugador.
- 9.2.10. Métodos para hacer trampas.** El uso de cualquier tipo de dispositivo para hacer trampas o programa para hacer trampas, o cualquier método similar para hacer trampas como dispositivos de señalización, señales manuales, etc.
- 9.2.11. Discreción de la Liga.** Cualquier otro acto, omisión, o comportamiento que, a juicio de las autoridades del MSI, infrinja este reglamento o los estándares de integridad establecidos por el MSI para el juego competitivo.

9.3. Conducta del Personal del Equipo hacia otros

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

- 9.3.7. Declaraciones sobre el MSI, Riot Games, y League of Legends.** El Personal de un Equipo no podrá dar, crear, emitir, autorizar ni respaldar ninguna declaración o acción que tenga o esté diseñada para tener un efecto perjudicial o nocivo para el beneficio del MSI, Riot Games o de sus afiliados, o de League of Legends, como se determine a la entera y absoluta discreción del MSI.

9.4. Otras conductas prohibidas

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

establecido en el Manual de Operaciones de la Liga. No se permite el uso de sombreros.

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

9.5. Cumplimiento de las reglas de la Liga

- 9.5.1. Sometimiento a penalización.** Cualquier persona que se descubra que está involucrada o que intentó involucrarse con cualquier acto que las autoridades del MSI consideren a su entera y absoluta discreción como juego injusto, estará sujeta a penalización. La naturaleza y extensión de la penalización impuesta causada por dichos actos es a discreción de la Liga.
- 9.5.2. Incumplimiento.** Ningún integrante del Personal de un Equipo podrá rechazar o incumplir las instrucciones o decisiones razonables de las autoridades del MSI.
- 9.5.3. Documentos o solicitudes misceláneas.** La documentación u otros objetos razonables pueden ser solicitados en diversas ocasiones por las autoridades de la Liga. Si la documentación no cumple con los estándares de la Liga, el equipo podría estar sujeto a penalizaciones. Se podrán imponer penalizaciones si los objetos solicitados no se reciben y completan en el plazo requerido.
- 9.5.4. Penalizaciones.** Si se descubre que el Personal de un Equipo cometió alguna violación de este Reglamento, la Liga podrá, sin limitación de su autoridad, imponer las siguientes penalizaciones:
- 9.5.4.1.** Advertencia(s) verbal(es) o escrita(s)
 - 9.5.4.2.** Pérdida de la selección de lados para la o las partidas actuales o futuras
 - 9.5.4.3.** Pérdida del bloqueo para la o las partidas actuales o futuras
 - 9.5.4.4.** Multa(s) o pérdida de premio(s)
 - 9.5.4.5.** Pérdida(s) de partida(s)
 - 9.5.4.6.** Pérdida(s) de partida(s)
 - 9.5.4.7.** Suspensión(es)
 - 9.5.4.8.** Descalificación(es)

Las infracciones frecuentes están sujetas a penalizaciones mayores, cuyo límite incluye la descalificación de cualquier participación futura en League of Legends competitivo. Cabe señalar que las sanciones no siempre se imponen de forma sucesiva. El MSI puede, a su entera discreción, por ejemplo, descalificar a un

Jugador por una primera ofensa si la acción de dicho Jugador es lo suficientemente indignante para merecer la descalificación por parte del MSI.

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

Las infracciones se registrarán por el Índice Global de Penalizaciones, el cual puede consultarse en la página web riotgames.com/LCS.

- 9.5.5. Penalizaciones por incumplimiento de las políticas.** Si el MSI o Riot determinan que un Equipo o un integrante del Personal de un Equipo violó el Código del Invocador, los Términos de servicio de LoL o cualquier otro reglamento de LoL, las autoridades del MSI podrán asignar penalizaciones a su entera discreción.
- 9.5.6. Conducta y confidencialidad de la investigación.** Si una autoridad del MSI contacta a un integrante del Personal de un Equipo para discutir la investigación, dicho integrante del Personal está obligado a decir la verdad. Si un integrante del Personal de un Equipo retiene información o da información falsa a una autoridad del MSI, lo que crea una obstrucción en la investigación, el Equipo o el integrante del Personal del Equipo estarán sujetos a una penalización. El equipo o el Personal del Equipo no podrán revelar ninguna información proporcionada por cualquiera de las partes durante el curso de la investigación.
- 9.5.7. Derecho a publicar.** El MSI tendrá el derecho a publicar una declaración que establezca que el integrante del Personal de un Equipo fue penalizado. Se puede hacer referencia a cualquier equipo o integrante del Personal de un Equipo en dicha declaración que por la presente condone cualquier derecho de acción legal contra League of Legends Championship Series, LLC, Riot Games, Inc., o cualquiera de sus matrices, subsidiarias, afiliados, empleados, agentes o contratistas.

9.6. Asociación con las apuestas

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

10. Espíritu de las reglas

10.1. Carácter definitivo de las decisiones

Todas las decisiones relacionadas con la interpretación de estas reglas, la elegibilidad de un jugador, la programación y preparación del MSI, y las sanciones por mala conducta, recaen solamente sobre el MSI, cuyas decisiones son definitivas. No se pueden apelar las decisiones del MSI con respecto a estas reglas y no podrá haber reclamaciones por ningún daño monetario ni ninguna otra compensación legal o equitativa.

10.2. Cambios del reglamento

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

10.3. Diferencias lingüísticas

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

10.4. Beneficio del MSI

Las autoridades del MSI pueden actuar en todo momento con las medidas necesarias para preservar el beneficio del MSI. Esta facultad no está restringida por la falta de cualquier lenguaje específico en este documento. Las autoridades del MSI podrán usar cualquier forma de acción correctiva que esté a su disposición contra cualquier entidad cuya conducta no respete el beneficio del MSI.

Glosario de términos

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Apéndice

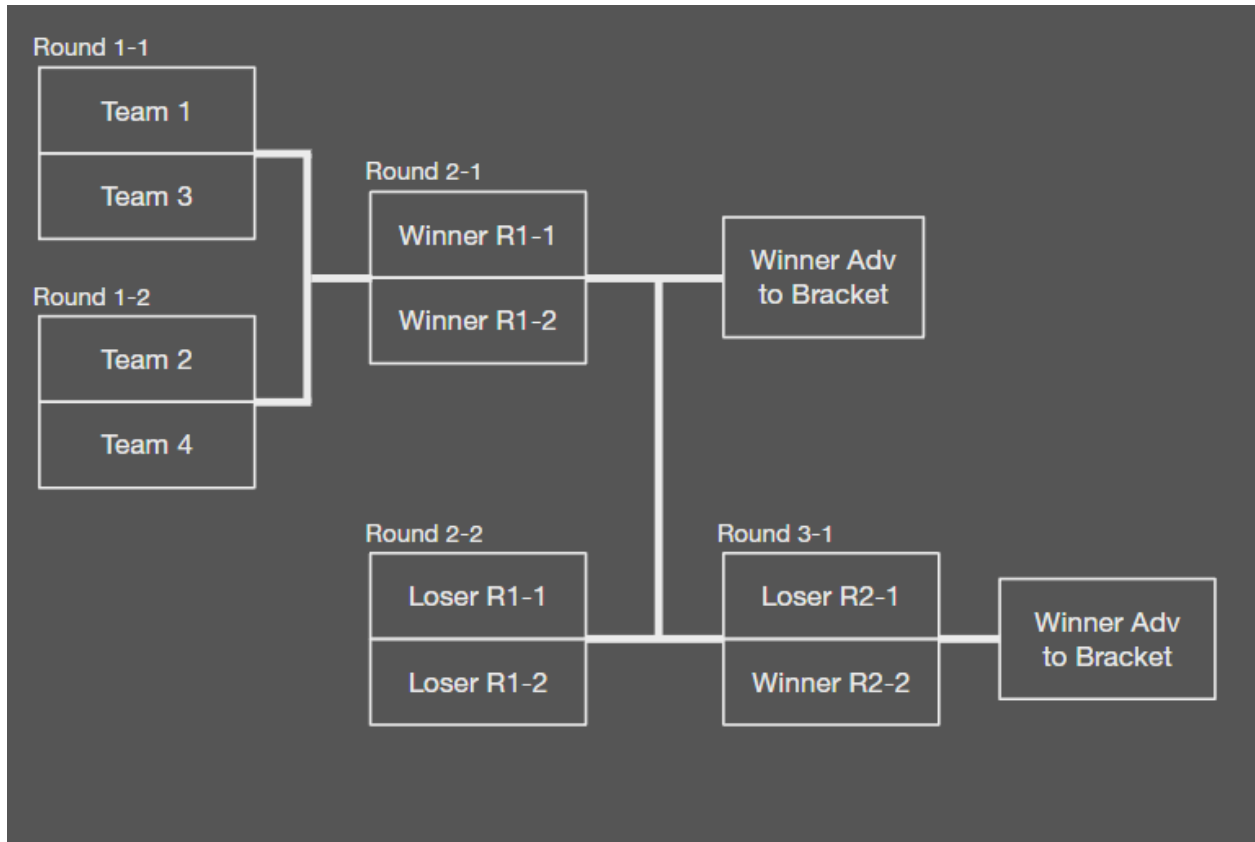


Figura 1: Llave de Play-Ins

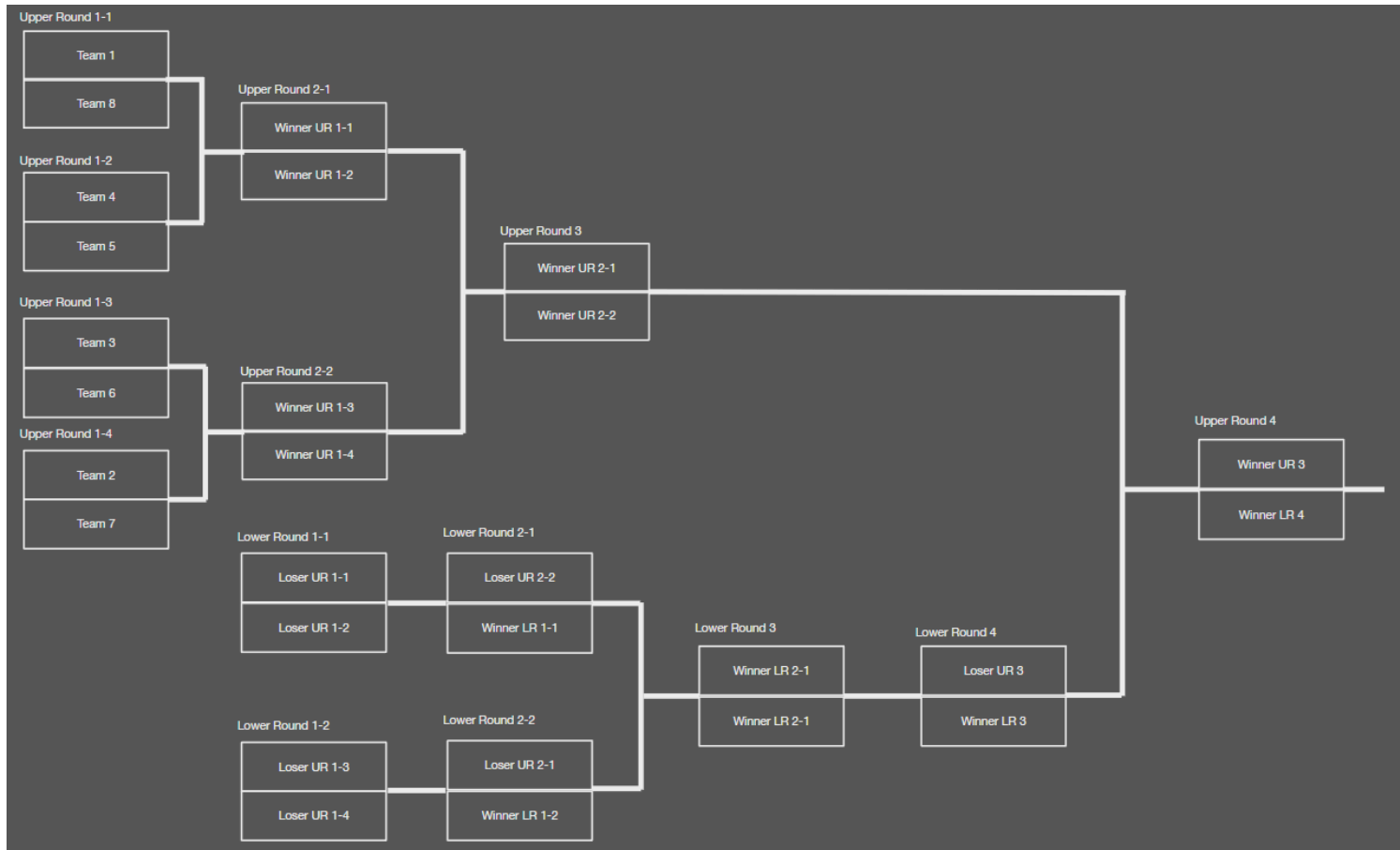


Figura 2: Llave de la fase eliminatória

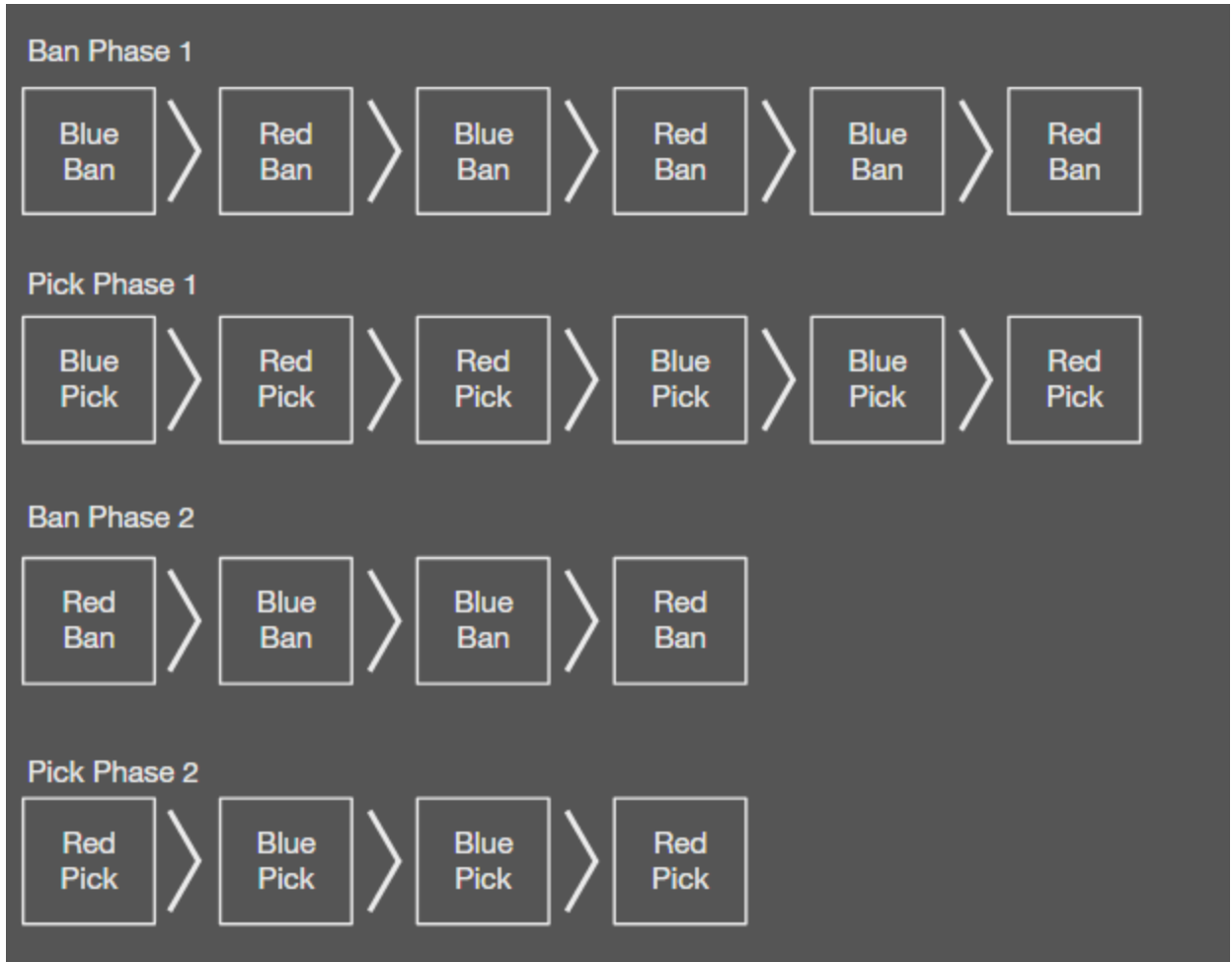


Figura 3: Modo de Reclutamiento