



# Reglamento

## Red Bull Solo Queue: Argentina

LVP, Liga de Videojuegos Profesional  
Temporada 2019



## Introducción y propósito

El presente documento tiene como finalidad, regir la competencia titulada Red Bull Solo Queue: Argentina (“**Competición**”) que se desarrollará en el país de Argentina de manera online y presencial, y organizada por Fandroid Entertainment SL (“**LVP**”, “**Liga de Videojuegos Profesional**”) para el juego League of Legends de la compañía Riot Games en su modalidad 1v1.

Lo aquí estipulado será lo denominado como reglas oficiales (“**Reglas**”) las cuales aplican a todos los jugadores en la Competición.

En caso de requerirse alguna aclaración o resolución de un conflicto, se podrá consultar con los Árbitros por medio del [soporte al jugador de ArenaGG](#), y únicamente su decisión será válida y definitiva.

Al inscribirse el jugador acepta respetar estas Reglas, sujetas a cambios en cualquier momento a consideración de LVP.

### 1. Elegibilidad

- 1.1. **Edad del jugador.** Ningún jugador será considerado elegible para participar si no ha cumplido los 16 años de edad, sin excepciones.
- 1.2. **Nacionalidad y residencia.** Todos los participantes deben ser ciudadanos o residentes legales durante al menos 6 meses de Argentina. Además al momento de competir deben encontrarse de manera física en el territorio argentino.

La LVP realizará verificaciones aleatorias para confirmar que la nacionalidad y/o residencia de los jugadores sea la permitida. La LVP podrá solicitar documentación que de no ser aportada, implicará la eliminación del jugador de la Competición.

- 1.3. **Capacidad para viajar.** Para la Final Nacional los jugadores clasificados deberán contar con la capacidad para viajar a la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Los viáticos para el jugador serán cubiertos en su totalidad y se les entregará al jugador las condiciones previo al viaje.

En caso de quedar campeón de la Final Nacional y clasificar a la Final Mundial, el jugador deberá contar con un pasaporte de vigencia no menor a 6 meses desde Noviembre de 2019.

- 1.4. **Ligas Profesionales.** Ningún jugador de un equipo profesional participante en una competencia oficial de League of Legends (Liga Master Flow, Liga de Honor Entel, Golden League, División de Honor, LigaLatinoamericana o similar) será elegible para participar del presente torneo.

- 1.5. Para fines de estas Reglas se define como Competencia Oficial cualquier competencia de formato liga avalada u organizada por Riot Games.

## 2. Registro y Participación.

- 2.1. **Creación de cuenta.** Los jugadores interesados en competir y que cumplen los requisitos de Elegibilidad de la sección 1 deberán crear su cuenta en la plataforma de [ArenaGG](#), siguiendo los siguientes pasos:

- A. Ingresar al [sitio de registro](#)
- B. Llenar todos los datos que se piden y aceptar las condiciones de uso y políticas de privacidad. Una vez hecho esto, dar clic en *crear cuenta*.
- C. Un correo será enviado al email registrado para activar la cuenta.
- D. Ir a [cuenta de juego](#) presionar *añadir*, eligiendo el juego *League of Legends* e introducir la *región del servidor* en el que juegan y su *nombre de invocador* de League of Legends con los mismos caracteres que aparecen en el juego.

- 2.2. **Cuentas de jugadores.** Cada jugador deberá usar su única y propia cuenta en ArenaGG y en League of Legends, servidor de Latinoamérica Sur. El nombre de invocador tiene que corresponder con la que registran en ArenaGG.

- 2.3. **Preinscripción.** Desde el sitio web de la Competición se podrá ingresar al torneo clasificatorio, abierto como prescripción para un número ilimitado de equipos. Esta preinscripción solo significa que el jugador tiene interés de participar más no significa que el jugador ya estará participando en los torneos y tendrá que realizar el check-in una vez abierta la ventana para hacerlo antes de cada torneo clasificatorio.

- 2.4. **Check-in.** Iniciando una (1) hora con diez (10) minutos antes y finalizando diez (10) minutos antes de la primera ronda de cada Torneo Clasificatorio se abrirá una ventana de tiempo para hacer check-in en el torneo. Como ejemplo, si un Torneo Clasificatorio inicia a la 1:00pm, el proceso de check-in iniciará a las 11:50 am y finalizará a las 12:50 pm. Este paso confirma que el jugador está listo para participar. Solo los primeros 256 jugadores en hacer Check-in podrán participar.

- 2.5. **Nombres de jugador.** Los nombres de los jugadores deben ser únicos, la LVP se reserva el derecho de rechazar un nombre de jugador que se considere vulgar, ofensivo, discriminatorio o que infrinja cualquier derecho de autor.

Si un jugador infractor no cambia su nombre adecuadamente cuando se le solicite, la LVP se reserva el derecho de cambiarlo o descalificarlo inmediatamente.

- 2.6. **Cambio de nombre de jugador en ArenaGG.** Una vez inscrito en cualquier torneo el cambio de nombre de jugador quedará bloqueado por el resto de la competición.

- 2.7. Multi-cuentas (smurfs).** Si se descubre que un jugador individual compite bajo el nombre de múltiples cuentas de jugadores registrados, el jugador será descalificado inmediatamente.
- 2.8. Patrocinios.** LVP se reserva el derecho de prohibir los patrocinadores relacionados a: bebidas alcohólicas, cigarros, medicamentos, proveedores de armas, pornografía, juegos de azar, productos o servicios de competidores directos de LVP, Red Bull o Riot Games, y cualquier otro producto o servicio cuya comercialización o prestación esté prohibida por ley.

### **3. Equipamiento.**

- 3.1. Equipamiento en partidas en línea.** Para las partidas en línea, se espera que los jugadores proporcionen la totalidad de su propio equipo. Esto incluye, pero no está limitado a: Computadora, teclado, mouse, auriculares e Internet.

La funcionalidad y la estabilidad del hardware es responsabilidad exclusiva de los jugadores.

- 3.2. Equipamiento en evento presencial.** En la Final Nacional, la LVP proporcionará a la vez que los jugadores de la Competición solo usarán, el equipamiento en las siguientes categorías para todas las partidas oficiales:

- (a) Computadora y monitor
- (b) Auriculares o audífonos
- (c) Mesa y Silla

Para la Final Nacional, los jugadores se harán cargo de llevar consigo:

- (a) Teclado
- (b) Mouse
- (c) Mousepad

Todo el equipamiento perteneciente a los jugadores o al equipo debe ser presentado ante los Árbitros por adelantado para ser aprobado.

No se podrá traer al área de combate ningún equipamiento o hardware que pertenezca a los jugadores si incluye o muestra algún nombre, semejanza o logotipo de una compañía o marca competidora de Red Bull, LVP o Riot Games.

## 4. Formato de competición.

### 4.1. Definición de Términos.

- 4.1.1. Partida o Juego.** Una instancia de la competición en la que se juega hasta que se determine un ganador.
- 4.1.2. Serie.** Un conjunto de partidas en el mismo modo que se juegan hasta que un jugador gana la mayoría de las partidas. Ejemplo: ganar dos de tres partidas (Bo3).

### 4.2. Fases y formato de competición.

#### 4.2.1. Formato de Torneos Clasificatorios.

- Número de torneos clasificatorios: 1
- Cupo máximo por torneo: 256 jugadores
- Formato de torneos: Eliminación directa
- Formato de series: Al mejor de 3 juegos

#### 4.2.2. Formato de Final Nacional.

- Número de jugadores clasificados: 2
- Formato del torneo: Eliminación directa
- Formato de series: Al mejor de 3 juegos

### 4.3. Fechas y horarios

Fechas y horarios del Torneo Clasificatorio				
Torneo	Ronda	Jugadores	Día	Hora (GMT-3)
1	1	256	16 de agosto	17:00h
	2	128	16 de agosto	18:00h
	3	64	16 de agosto	19:00h
	4	32	16 de agosto	20:00h
	5	16	17 de agosto	17:00h
	6	8	17 de agosto	18:00h
	7	4	17 de agosto	19:00h
	8	2	24 de agosto	TBD

La fecha de la Final Nacional será el 24 de Agosto de 2019, los horarios se le confirmara con anticipación a los jugadores.

**4.4. Clasificación a Final Nacional.** Los 2 primeros del torneo clasificarán a la Final Nacional.

**4.5. Sembrado de Final Nacional.** Se le otorgara a los jugadores el número de sembrado dependiendo del orden por el que clasificaron a las finales, el seed 1 será el campeón del torneo y el seed 2 será el subcampeón.

## 5. Proceso de enfrentamientos.

- 5.1. Papel de los Árbitros.** Son los miembros de la LVP que tienen la responsabilidad de juzgar cada asunto, pregunta y situación que ocurra antes, durante e inmediatamente después de cada juego. Las decisiones de los Árbitros son definitivas y no podrán ser discutidas ni cambiadas una vez tomadas.
- 5.2. Versión de juego.** Cada torneo se jugará con la versión disponible actual del juego.
- 5.3. Confirmación de series.** Una vez generada la llave de un torneo, los equipos podrán verificar la hora de sus series y a que rival se enfrentan dentro de ArenaGG en la pestaña partidos de su [perfil de jugador](#) y en la llave del torneo.
- 5.4. Asistencia y tolerancia.** Habrá 5 minutos de tolerancia para poder presentarte en el chat de la hoja de partido en ArenaGG a partir de la hora indicada para la serie. Una vez finalizado este tiempo el rival podrá reportar su victoria por "Rival no presentado".
- 5.5. Creación de la sala de juego e inicio de partida.** Para cada partida, El jugador que aparezca a la izquierda en la página de ArenaGG debe añadir a su rival al juego o crear una sala cerrada con contraseña y mandar el nombre de la sala y la contraseña a su rival.

Para crear la sala se debe elegir el modo: A ciegas, número de jugadores: 1 y mapa: Grieta del Invocador.

- 5.6. Mapa y modalidad de juego.** Todas las partidas deberán jugarse en el mapa de Grieta de Invocador en el carril central. No es permitido cosechar súbditos de otros carriles o monstruos neutrales de la jungla. Tampoco es permitido entrar a los arbustos que separan el carril central del río.

De ser el caso que un jugador coseche súbditos de otros carriles, monstruos neutrales de la jungla o entre a los arbustos que separan el carril central del río, el jugador contrario podrá tomar una captura de pantalla y presentarla ante un árbitro para su evaluación.

### 5.7. Bloqueo de campeones.

- 5.7.1. Torneos Clasificatorios.** Para las partidas de los torneos clasificatorios, no habrá bloqueos de campeones.
- 5.7.2. Final Nacional.** Para las partidas de la Final Nacional existirán bloqueos que se harán de forma manual en el chat de la sala previo a las partidas, empezando por el jugador con el seed más alto. El orden de bloqueos es el siguiente:

- A. Jugador 1 – 1<sup>er</sup> Bloqueo
- B. Jugador 2 – 2<sup>do</sup> y 3<sup>er</sup> Bloqueo

- C. Jugador 1 – 4<sup>to</sup> y 5<sup>to</sup> Bloqueo
- D. Jugador 2 – 6<sup>to</sup> Bloqueo

**5.8. Condiciones de Victoria.** El primer jugador en cumplir con una de cualquiera de las siguientes condiciones de victoria es denominado ganador de la partida:

- A. Obtener la Primera Sangre
- B. Cosechar 100 súbditos
- C. Destruir la Primera Torre

**5.9. Series.** Todas las series de la Competencia tienen más de una partida, habrá un límite de 5 minutos entre partidas para que se inicie la siguiente, en caso de no hacerse, el rival puede reclamar el encuentro.

**5.10. Reporte de resultados.** Al finalizar cada partida es importante hacer captura de cómo ha finalizado en la que se vea el nombre de ambos jugadores y el motivo de la victoria, así se podrá comprobar el resultado de la misma. Al terminar todos los juegos el equipo debe reportar todas las imágenes y el resultado en el botón "Reportar Resultado" de la hoja de partido.

Los jugadores contarán con un plazo de 10 minutos a partir de la hora marcada en la hoja de partida como "Fecha Límite Resultados" o "Fecha de Resolución" (contará la más reciente) para comunicar cualquier error en la resolución de una partida. Fuera de este plazo, se asumirá el resultado como válido.

En caso de que la captura de pantalla se vea negra el jugador deberá utilizar la tecla F12 y subir la captura que se guarda en C:\RiotGames\League of Legends\Screenshots

**5.11. Desconexiones.** Si un jugador se desconecta durante la selección de campeones podrá volver a entrar a la sala y comenzar de nuevo. En cuanto la pantalla de carga aparezca la partida se marcará como comenzada y se contará el resultado independiente de que un jugador se desconecte.

## 6. Premios.

Los jugadores que obtengan los primeros dos lugares en cada Torneo Clasificatorio viajarán con los gastos pagados a la Final Nacional a celebrarse el 24 de Agosto de 2019 en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Los viáticos para el jugador serán cubiertos en su totalidad y se les entregará al jugador las condiciones previo al viaje.

El campeón de la Final Nacional viajará con los gastos pagados a la Final Mundial a celebrarse entre Noviembre y Diciembre de 2019 en Sao Paulo, Brasil. Los viáticos para el jugador serán cubiertos en su totalidad y se les entregará al jugador las condiciones previo al viaje.

- 6.1. Premios en efectivo.** De ser el caso que se añadan premios en efectivo en la Final Nacional, estos serán comunicados y actualizado en este reglamento con sus condiciones y procesos de entrega.
- 6.2. Premios en especie.** En caso de que se añadan premios en especie la Final Nacional estos serán comunicados y actualizado este reglamento con sus condiciones y procesos de entrega.

## **7. Código de conducta.**

- 7.1. Conductas o acciones no permitidas.** Las siguientes acciones están totalmente prohibidas y serán sujetas a sanciones a discreción de los Árbitros.
- (a) Confabulación.** Cualquier acuerdo o acción entre 2 o más jugadores o equipos para dejar en desventaja a los contrincantes o beneficiarse de un resultado.
- (b) Hackeo.** Cualquier modificación al cliente de juego.
- (c) Aprovechamiento.** Usar de manera intencionada cualquier error dentro del juego para tratar de sacar ventaja.
- (d) Suplantación.** Jugar en la cuenta de otro jugador.
- (e) Obscenidad y discriminación.** Usar lenguaje obsceno, vil, vulgar, insultante, amenazador, abusivo, injurioso, calumnioso o difamatorio.
- (f) Acoso.** Actos sistemáticos, hostiles y repetidos que se realizan para aislar o excluir a una persona o afectar su dignidad.
- (i) Discriminación y denigración.** Ofender la dignidad o integridad de un país, persona privada o grupo de personas por medio de palabras o acciones despectivas, discriminatorias o denigrantes a causa de la raza, color de piel, etnia, origen nacional o social, género, idioma, religión, orientación sexual, opinión política o de otro tipo, estado financiero, nacimiento u otro estado.
- (j) Declaraciones negativas.** Hacer, publicar o apoyar cualquier declaración o acción que tenga o esté designada a tener un efecto perjudicial o dañino para los mejores intereses de la LVP o Supercell.
- (k) Actividad criminal.** Estar involucrado en actividad que esté prohibida por una ley, estatuto o tratado común.



**(l) Soborno.** Ofrecer regalos a un jugador, entrenador, director, árbitro, empleado de LVP o Supercell o a otra persona relacionada a la Competición por servicios que beneficien en los resultados de la competencia.

**(m) Engaño.** Presentar evidencias falsas o mentir a los árbitros.

**7.2. Confidencialidad.** Ningún miembro de los equipos puede revelar ninguna información confidencial proporcionada por la LVP por ningún método de comunicación.

**7.3. Infracciones.** Luego de descubrir que cualquier miembro de un equipo ha cometido cualquier violación a las reglas especificadas arriba, la LVP puede, sin limitación de su autoridad, emitir sanciones a su consideración.

**7.4. Derecho de publicar.** La LVP tendrá el derecho de emitir una declaración en la que exponga la sanción a un equipo.

**7.5. Investigación del jugador.** Si un árbitro contacta un miembro de equipo para una investigación, este está obligado a decir la verdad.