

# VALORANT RISING SERIES

## Reglamento Rising Series VALORANT

LVP, Liga de Videojuegos Profesional  
**REGLAMENTO OFICIAL**  
Temporada 2021



<b>Estructura general de Rising Series</b>	<b>4</b>
Formato general de la competición	4
Clasificatorios	4
Formato	4
Sistema de clasificación	4
Seeding	4
Plataforma	5
Plantilla	5
Fase de grupos	5
Formato	5
Distribución de grupos	5
Sistema de clasificación	6
Plantillas	6
Alineaciones	6
Overtime	6
Horarios grupos	6
Finales	6
Formato	6
Vetos	6
Plantillas	7
Alineaciones	7
Overtime	7
Horarios finales	7
Distribución de puntos	7
Torneo Final	8
Formato	8
Vetos	8
Plantillas	8
Alineaciones	8
Overtime	8
Horarios finales	8
Normativa de inscripción de jugadores	9
Sanciones de Riot Games (Vanguard)	9
Rango mínimo de jugadores	9
Residencia	9
Ventana de inscripción de jugadores en Rising Series.	9
Normativa de partidos	9
Servidor de juego	9
Actualizaciones	10
Atajos dentro del juego	10
Acceder al servidor	10
Asistencia	10

Cambio en los horarios	10
Nombre dentro de juego	11
Incomparecencia en los partidos.	11
Funcionamiento del veto	11
Reprogramación de partidos por causa mayor	12
Uso de las pausas/desconexiones	12
Espectadores en partida	13
Normativa del TeamSpeak	13
Comprobación de identidades	13
Streaming	13
Cesión de derechos de imagen	14
Cambio de calendario	14
Código de conducta	14
<b>Equipos</b>	<b>15</b>
Pagos de los premios	15
<b>Reglamentación en partidos presenciales</b>	<b>15</b>
Protocolo de uniforme	15
Entrenadores	16
Configuración de la cuenta	16
Durante las pausas técnicas	16
Desconexión durante el partido	16
White Noise	17
Periféricos y hardware	17
Calentamiento	17
Descargas	17
Redes sociales	17
Escenario	17
<b>Árbitro</b>	<b>18</b>
Autoridad del árbitro	18
Decisiones del árbitro	18
Medidas disciplinarias	19
Interferencia externa en presenciales	19
<b>Normativa General</b>	<b>19</b>
Patrocinios	19
Derecho de modificación	20
Lista de Sanciones	20
Lista de Sancionados	20
Alineaciones titulares	20
Aceptación de documento	20
Apuestas	20

# 1. Estructura general de Rising Series

## 1.1. Formato general de la competición

Rising Series está compuesta por cuatro torneos puntuables y un torneo final.

Los torneos puntuables se dividen en tres fases:

- Clasificatorio
- Fase de grupos
- Finales

El torneo final lo disputarán los 8 equipos con más puntos ganados a lo largo de los cuatro torneos anteriores.

## 1.2. Clasificatorios

### 1.2.1. Formato

Todos los equipos inscritos se enfrentarán en un bracket simple. La fase se disputará al mejor de 1 mapa hasta que queden 64 equipos, en ese momento será al mejor de 3 mapas.

### 1.2.2. Sistema de clasificación

Los 16 mejores equipos del clasificatorio pasarán a la siguiente fase

### 1.2.3. Seeding

Primer torneo puntuable: Si alguno de los 8 equipos de las finales de Génesis Cup se inscriben, recibirán seeding del 1 al 8 en función de su resultado en esta. El resto de equipos se les asignará un *seed* de manera aleatoria.

Para el resto de torneos puntuables, recibirán un *seed* en función de sus anteriores participaciones en Rising Series.

### 1.2.4. Plataforma

Todos los partidos se jugarán con la intermediación de la plataforma ArenaGG. (<https://www.arenagg.com/>)

### 1.2.5. Plantilla

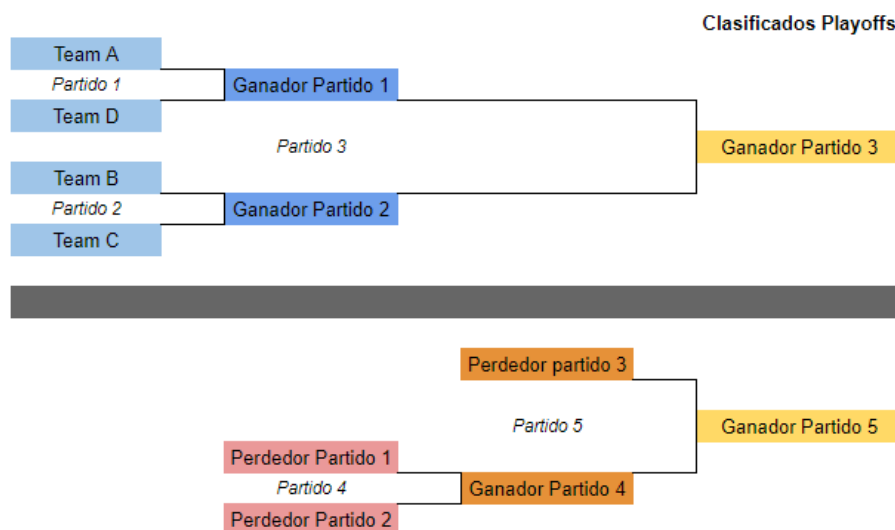
Todos los equipos estarán obligados a tener 5 jugadores al inicio de la de los clasificatorios. Es posible tener hasta 10 jugadores en la plantilla (el entrenador no podrá formar parte de los jugadores y no podrá jugar partidos). Los jugadores tienen que tener como mínimo 16 años cumplidos para poder ser inscritos en la plantilla.

La estructura mínima para el resto de la competición es de 5 jugadores y un entrenador.

### 1.3. Fase de grupos

#### 1.3.1. Formato

Formada por **dieciséis (16) equipos** que se dividirán en **cuatro (4) grupos de cuatro (4)**. Se jugará un **GSL** al mejor de **un (1) mapa**.



Al finalizar la fase de grupos, **los dos (2) equipos mejor** clasificados de cada grupo pasarán a las **Finales**.

#### 1.3.2. Distribución de grupos

Se realizará en función del *seeding* otorgado al inicio de los clasificatorios .

#### 1.1.1. Sistema de clasificación

El sistema de clasificación está bajo el sistema GSL, es decir, el equipo que consiga dos victorias pasará a la siguiente fase y el equipo que obtenga dos derrotas estará eliminado.

#### 1.1.2. Plantillas

Todos los equipos estarán obligados a tener cinco (5) jugadores al inicio de la copa. Es posible tener hasta **diez (10) jugadores en la plantilla** (el entrenador no podrá formar parte de los jugadores y no podrá jugar partidos). Los jugadores tienen que tener como **mínimo dieciséis (16) años cumplidos para poder disputar un partido oficial**.

La estructura mínima para el resto de la competición es de 5 jugadores.

### 1.1.3. Alineaciones

La alineación titular del equipo para un partido debe estar compuesta por cinco (5) jugadores de la plantilla.

El club debe notificar el cambio de alineación titular antes del lunes previo al partido a las 16:00h al mail de [arbitros.valorant@lvp.global](mailto:arbitros.valorant@lvp.global), y serán públicas a las 16:00h del día del partido. En caso contrario se entenderá que es la misma alineación que en el partido anterior. Si ocurre en la primera jornada, será la alineación en orden de inscripción de los jugadores.

### 1.1.4. Overtime

En caso de empate en el partido (12-12), se disputará un overtime con la siguientes reglas:

- Se juegan series de dos rondas hasta que uno de los dos consiga la victoria por +2 rondas de ventaja.

### 1.1.5. Horarios grupos

Los horarios específicos de cada torneo puntuable serán mandados en forma de anexo a los equipos implicados.

## 1.4. Finales

### 1.4.1. Formato

**Ocho (8) equipos** se enfrentarán en un bracket simple. Toda esta fase se jugará al mejor de **tres (3) mapas**.

### 1.4.2. Vetos

El equipo que vaya por la parte superior será el encargado de elegir si empieza él o su rival el veto.

### 1.1.6. Plantillas

Todos los equipos estarán obligados a tener cinco (5) jugadores al inicio de la copa. Es posible tener hasta **diez (10) jugadores en la plantilla** (el entrenador no podrá formar parte de los jugadores y no podrá jugar partidos). Los jugadores tienen que tener como **mínimo dieciséis (16) años cumplidos para poder disputar un partido oficial**.

La estructura mínima para el resto de la competición es de 5 jugadores.

### 1.1.7. Alineaciones

La alineación titular del equipo para un partido debe estar compuesta por cinco (5) jugadores de la plantilla.

El club debe notificar el cambio de alineación titular antes del lunes previo al partido a las 16:00h al mail de [arbitros.valorant@lvp.es](mailto:arbitros.valorant@lvp.es), y

serán públicas a las 16:00h del día del partido. En caso contrario se entenderá que es la misma alineación que en el partido anterior. Si ocurre en la primera jornada, será la alineación en orden de inscripción de los jugadores.

#### 1.1.8. Overtime

En caso de empate en el partido (12-12), se disputará un overtime con la siguientes reglas:

- Se juegan series de dos rondas hasta que uno de los dos consiga la victoria por +2 rondas de ventaja.

#### 1.1.9. Horarios finales

Los horarios específicos de cada torneo puntuable serán mandados en forma de anexo a los equipos implicados.

### 1.5. Distribución de puntos

Posición	Torneo #1	Torneo #2	Torneo #3	Torneo #4
1°	2.200 puntos	2.640 puntos	3.080 puntos	3.520 puntos
2°	1.600 puntos	1.920 puntos	2.240 puntos	2.560 puntos
3°/4°	1.100 puntos	1.320 puntos	1.540 puntos	1.760 puntos
5°/8°	700 puntos	840 puntos	980 puntos	1.120 puntos
9°/12°	500 puntos	600 puntos	700 puntos	800 puntos
13°/16°	400 puntos	480 puntos	560 puntos	640 puntos
17°/32°	200 puntos	240 puntos	280 puntos	320 puntos
31°/64°	100 puntos	120 puntos	160 puntos	160 puntos

### 1.6. Torneo Final

#### 1.6.1. Formato

**Ocho (8) equipos** se distribuirán en 2 grupos de 4 equipos cada uno. Se jugará **formato GSL al mejor de 3 mapas**. Donde los dos mejores equipos de cada grupo irán a las finales, enfrentándose en un bracket simple al mejor de 3 mapas.

### 1.6.2. Plantillas

Todos los equipos estarán obligados a tener cinco (5) jugadores al inicio de la copa. Es posible tener hasta **diez (10) jugadores en la plantilla** (el entrenador no podrá formar parte de los jugadores y no podrá jugar partidos). Los jugadores tienen que tener como **mínimo dieciséis (16) años cumplidos para poder disputar un partido oficial**.

La estructura mínima para el resto de la competición es de 5 jugadores.

### 1.6.3. Alineaciones

La alineación titular del equipo para un partido debe estar compuesta por cinco (5) jugadores de la plantilla.

El club debe notificar el cambio de alineación titular antes del lunes previo al partido a las 16:00h al mail de [arbitros.valorant@lvp.es](mailto:arbitros.valorant@lvp.es), y serán públicas a las 16:00h del día del partido. En caso contrario se entenderá que es la misma alineación que en el partido anterior. Si ocurre en la primera jornada, será la alineación en orden de inscripción de los jugadores.

### 1.6.4. Overtime

En caso de empate en el partido (12-12), se disputará un overtime con la siguientes reglas:

- Se juegan series de dos rondas hasta que uno de los dos consiga la victoria por +2 rondas de ventaja.

### 1.6.5. Horarios finales

Los horarios específicos se publicarán más adelante.

## 1.7. Normativa de inscripción de jugadores

### 1.7.1. Sanciones de Riot Games (Vanguard)

Antes de iniciar cada periodo y durante los mismos, se aplicarán sanciones a los jugadores que incumplan el código de conducta de VALORANT.

- Account Sharing (Compartir tu cuenta con otra persona)
- EloBoosting (Subir una cuenta de ELO de otra persona)
- Comportamiento no ejemplar dentro del juego
- Hacking (Utilizar programas ilegales)
- Ban temporal o permanente de la cuenta principal.

### 1.7.2. Rango mínimo de jugadores

Todos los jugadores deben tener un rango igual o superior a "Immortal 1" en el momento de la inscripción o en Acto anterior para poder ser inscrito.



### 1.7.3. Residencia

Todos los jugadores inscritos deben ser residentes de un país de EMEA.

### 1.7.4. Ventana de inscripción de jugadores en Rising Series.

Los equipos podrán incorporar jugadores a su equipo durante los siguientes periodos:

- **Entre torneos:** Entre torneos los equipos pueden realizar tantos cambios quieran, pero para conservar los puntos deberán mantener el mismo **representante del equipo**.
- **Cierre de fichajes:** Una vez se inicie el clasificatorio no se podrán realizar cambios.
- **Representante del equipo:** Será la figura que representativa del equipo, por ende aquella que tenga consigo los puntos a lo largo de la competición. En ArenaGG será representado como **Capitán** y en la plantilla de LVP como **representante del equipo**.

LVP y Riot Games se reservan el derecho a estudiar casos concretos.

## 1.8. Normativa de partidos

### 1.8.1. Servidor de juego

Todos los partidos disputados en competiciones online se jugarán en los servidores oficiales de Riot Games. Los jugadores deberán acceder a la sala creada por el árbitro del encuentro. La localización del mismo será elección del árbitro, el cual será el que más equidistantes posible esté de ambos equipos (siempre que sea posible).

- **Actualizaciones**

Rising Series se jugará con la última versión del juego disponible.

- **Mapa nuevo**

Los mapas nuevos serán bloqueados cuatro semanas desde su lanzamiento.

- **Agente nuevo**

Los agentes nuevos serán bloqueados dos semanas desde su lanzamiento.

- **Restricciones adicionales**

Por parte de Riot Games o LVP se pueden añadir restricciones adicionales (Ej: Deshabilitar agente o armas) para que estas no causen errores durante los partidos.

### 1.8.2. **Atajos dentro del juego**

Los atajos estarán activos durante los partidos con el fin de poder usar las pausas si fuera necesario. No está permitido usar atajos para modificar:

- **Dinero**
- **Munición**
- **Habilidades**

### 1.8.3. **Acceder al servidor**

Los equipos serán invitados a una sala de juego cuando el árbitro del encuentro así lo indique en este por el *teamspeak/Discord*.

### 1.8.4. **Asistencia**

Se recomienda estar disponible **30 minutos** antes de la hora oficial de su partido. En ese momento los jugadores deberán tener el último parche actualizado y las opciones de partida correctamente configuradas.

**Los partidos Bo3 deben jugarse seguidos, entre mapas habrá 5 minutos como máximo de descanso tras finalizar la partida** y los jugadores deberán entrar al mismo servidor proporcionado.

### 1.8.5. **Cambio en los horarios**

Debido a que la duración de los partidos es variable y pueden surgir inconvenientes, los equipos deberán estar disponibles hasta 2 horas después de la hora oficial del partido. Los árbitros pueden iniciar el partido en cualquier momento dentro de este período indicando la nueva hora oficial con un mínimo de 10 minutos de margen.

### 1.8.6. **Nombre dentro de juego**

El nombre del jugador dentro del juego debe ser el mismo que el ofrecido a LVP. Los nombres no pueden contener vulgaridades ni ser ofensivos. LVP avisará al jugador en el caso de que el nombre de su Riot ID no sea aceptado para que sea modificado

El nombre dentro del juego deberá ser el mismo para toda la competición, en caso de querer cambiarlo se deberá notificar a la LVP para su aprobación.

En caso de incumplir estos puntos, el equipo o jugador podrá ser sancionado.

### 1.8.7. Incomparecencia en los partidos.

Si un equipo no se presenta (los cinco (5) jugadores) en un plazo de quince (10) minutos a partir de la hora oficial de inicio que la LVP comunique, se considerará incomparecencia y se declarará ganador al equipo contrario.

La LVP se exime de toda responsabilidad, tanto de ataques DDOS, como de caídas de internet de los jugadores.

El equipo podrá sustituir al jugador o jugadores ausentes por jugadores suplentes, pero ello no evitará la sanción. En el caso de que estén todos los jugadores dentro y pasen cinco (5) minutos desde que el árbitro dé la señal de comenzar y no se haya iniciado la partida, se perderá un mapa.

### 1.8.8. Funcionamiento del veto

Los vetos se realizarán minutos antes del partido en el *Teamspeak* de LVP.

Si un equipo no asiste al veto pasado cinco (5) minutos de la hora establecida, será el otro equipo quien escoja los mapas y lados. Si son ambos equipos los que no asisten, la liga escogerá mapa y lados de manera aleatoria.

Los mapas disponibles son los siguientes, aunque pueden ser añadidos algunos durante el transcurso de la competición:

- Ascent
- Bind
- Heaven
- Split
- Icebox

La elección del mapa se hará del siguiente modo:

#### Mejor de un (1) mapa.

BAN - Equipo 1  
BAN - Equipo 2  
BAN - Equipo 1  
BAN - Equipo 2  
PICK - El bando lo elegirá el Equipo 1.

#### Mejor de tres (3) mapas.

- BAN - Equipo 1 elimina un mapa
- BAN - Equipo 2 elimina un mapa
- PICK - Equipo 1 - El Bando lo elegirá el Equipo 2.
- PICK - Equipo 2 - El Bando lo elegirá el Equipo 1.
- PICK - El Bando lo elegirá el Equipo 1.

#### **1.8.9. Reprogramación de partidos por causa mayor**

En el caso de que ocurra un imprevisto con el servidor de juego o causas externas que impiden disputar el partido en la fecha oficial, el encuentro se reprogramará a otro día y se deberá jugar con el mismo quinteto y plantilla de la fecha del partido.

#### **1.8.10. Uso de las pausas/desconexiones**

Si se produce una desconexión de uno o varios jugadores se deberá pausar el partido. Si la desconexión se produce intencionadamente por la acción de un jugador, su equipo perderá el partido. La LVP podrá declarar vencedor al equipo rival cuando se demuestre que hubo una desconexión voluntaria de un jugador, aun cuando este hecho se conozca una vez finalizado el partido.

En caso de que ocurra un error en la conexión de internet, los árbitros pueden tomar la decisión de reiniciar la partida si lo ven oportuno (se consultará con los entrenadores para tomar la mejor decisión posible).

Cada equipo contará con tres (3) pausas tácticas de una duración de treinta (30) segundos en cada mapa. Dicha pausa se solicitará desde el menú del propio juego activando la pausa en la fase de compra, el árbitro quitará la pausa pasados los 30 segundos.

Si un equipo tiene problemas técnicos, podrá solicitar una pausa técnica de una duración máxima de 5 minutos por equipo. Si transcurrido ese tiempo el equipo no ha conseguido solucionar los problemas técnicos, el partido continuará. Dicha pausa se podrá solicitar con el comando !pause

La LVP se reserva el derecho de utilizar minutos de pausa en un partido si lo cree conveniente debido a una causa fuera de lo común, en cuyo caso un árbitro avisará a los equipos para pausar la partida.

#### **1.8.11. Espectadores en partida**

Solo está permitido que los 5 jugadores alineados estén dentro de la sala del partido. Y como espectadores tan solo podrán estar los observers de LVP y el árbitro del partido

#### **1.8.12. Normativa del TeamSpeak**

El uso del TeamSpeak será obligatorio en cada partido y cada equipo dispondrá de un canal privado en el que el representante será el encargado.

- Está prohibido hacer uso del “poke” a otros jugadores, ya que molestan mientras se está jugando.
- Solamente pueden estar en el canal los miembros del equipo.
- Las voces de los jugadores podrán ser grabadas en partido para emitirlas en directo o realizar posteriormente contenido digital.
- Los nicks del TeamSpeak deberán ser lo más parecido posible al nick ofrecido a LVP, en ningún caso podrán ser ofensivos para el rival.
- Durante el partido, tan solo se permite hablar a jugadores.
- Los entrenadores tan solo podrán hablar durante la selección de mapas, selección de agentes, pausas tácticas, al descanso y entre mapas.

#### **1.8.13. Comprobación de identidades**

Los árbitros podrán pedir a los jugadores que hagan una prueba de voz mediante TeamSpeak para comprobar su identidad. Estas comprobaciones se harán de manera aleatoria y sin previo aviso o en caso de que sea solicitado por el rival. La negación a realizar la comprobación implica una sanción.

#### **1.8.14. Streaming**

Todos los partidos serán emitidos por los canales oficiales de LVP. Los jugadores titulares, suplentes y entrenadores no podrán realizar stream en horario de emisión de la Rising Series de VALORANT. No se podrá realizar stream de VALORANT desde un canal del equipo mientras haya emisión de Rising Series.

#### **1.8.15. Cesión de derechos de imagen**

Los jugadores que participan en Rising Series aceptan la cesión de los derechos de imagen para la retransmisión en directo y diferido, por cualquier medio o canal, de los partidos, así como en otros contenidos que se puedan derivar como mejores jugadas, entrevistas, resúmenes, etc. así como para su utilización por los patrocinadores de Rising Series.

#### **1.8.16. Cambio de calendario**

La LVP se reserva el derecho a realizar cambios en el calendario y los horarios de los partidos. En este caso la LVP lo notificará a todos los equipos en la mayor brevedad posible.

### **1.9. Código de conducta**

Los jugadores y miembros del equipo deberán mantener siempre la cortesía con sus oponentes, el público y el personal de la LVP. En particular, no se permitirá el comportamiento violento o el lenguaje que atente contra la dignidad de las personas. Los jugadores miembros del equipo deberán tener presente que los partidos se retransmiten y son por tanto accesibles a menores.

Los jugadores y miembros del equipo están en la obligación de conocer el reglamento de Rising Series y prestar atención a las indicaciones de los árbitros durante los partidos.

Los jugadores no podrán tomar sustancias ilegales.

Está prohibido dejarse ganar o jugar mal a propósito para adulterar el resultado del partido, si esto sucede, será revisado por el comité deportivo y se sancionará al jugador y/o equipo.

La LVP está en su derecho de evaluar y sancionar una conducta irregular de un miembro del equipo incluyendo, pero no limitado a, redes sociales, foros online, streamings o emails.

## **2. Equipos**

### **2.1. Pagos de los premios**

Todos los pagos derivados del prizepool se pagarán a los jugadores individualmente. Los premios se repartirán en partes iguales entre todos los jugadores del equipo que hayan disputado al menos 2 partidos de la competición.

Los jugadores que deberán recibir premio serán los responsables de aportar la información solicitada por la organización para efectuar el pago.

Serán un total de 40.000€ los que se repartan a lo largo de toda la competición.

### Torneos puntuables

- 1º - 2.000 €
- 2º - 1.000 €
- 3º - 500 €
- 4º - 500 €
- 5º/8º - 250€

### Torneo Final

- 1º - 8.000 €
- 2º - 4.000 €
- 3º - 2.000 €
- 4º - 2.000 €
- 5º/8º - 1.000€

### Retenciones fiscales.

Todos los premios están sujetos a retención, se descontarán los impuestos aplicables.

### Clubes del ecosistema LVP.

Aquellos clubes del ecosistema LVP, se les facturará el premio a la sociedad.

## 3. Reglamentación en partidos presenciales

### 3.1. Protocolo de uniforme

Los **jugadores** deberán vestir de la siguiente manera:

- Camiseta/Chaqueta del equipo o Uniforme completo del equipo, todos los jugadores deben vestir con el mismo color de camiseta y deberán tener el nombre en la espalda junto con el parche de la LVP.
- Pantalón largo vaquero/oscuro (en caso de no tener uniforme)

Los **entrenadores** deberán vestir de la siguiente manera:

- Casual Business o Uniforme completo del equipo.

Cualquier miembro que suba al escenario no puede subir en pantalón corto, bañador o chándal que no sea uniforme del equipo, tampoco se podrá estar jugando con cualquier tipo de prenda que cubra la cabeza (gorras, sombrero, bandanas).

### 3.2. Entrenadores

Los equipos podrán estar acompañados en el escenario por el entrenador durante todo el partido, debiendo usar los cascos y móvil proporcionados por

la LVP en todo momento. Los entrenadores están sujetos al mismo código de conducta que los jugadores.

Los entrenadores de los equipos **SÍ** podrán:

- Hablar con los jugadores durante la selección de agentes, selección de mapas, cambio de bando, pausas tácticas y entre mapas.
- Animar a sus jugadores, con respeto hacia el rival, público y equipo arbitral.
- Guardar o facilitar hardware u otros materiales necesarios para los jugadores.

Los entrenadores de los equipos **NO** podrán:

- Hablar durante las pausas técnicas, ni durante la partida.
- Realizar fotografías o grabar videos dentro de la arena de juego.

### **3.3. Configuración de la cuenta**

Los jugadores deberán configurar su cuenta con la configuración facilitada a la LVP.

### **3.4. Durante las pausas técnicas**

Los miembros del equipo no podrán hablar entre ellos mientras el juego está pausado, incluido el entrenador.

### **3.5. Desconexión durante el partido**

Si se produce una desconexión de uno o varios jugadores se parará la partida hasta que el jugador vuelva a jugar en perfectas condiciones.

En caso de que ocurra un error en la conexión de internet, los árbitros pueden tomar la decisión de reiniciar la partida si lo ven oportuno

### **3.6. White Noise**

En caso de que los árbitros den la orden, todos los jugadores tendrán que tener activo el white noise y no podrá ser cerrado ni modificado su volumen, esta herramienta ayudará a disminuir el ruido externo, el sonido no molestará pasados unos minutos.

Si el jugador modifica o cierra el white noise sin permiso de los árbitros, podrá ser apercibido e incluso perder el mapa.

### **3.7. Periféricos y hardware**

Los jugadores deberán jugar con los auriculares, monitor y ordenador facilitado por la LVP. Los jugadores **están obligados a llevar sus cascos in-ear, teclados, ratones y alfombrillas.**

No podrán acceder al escenario con ningún dispositivo de almacenamiento ni teléfono móvil



### 3.8. Calentamiento

No está permitido hacer calentamiento fuera del servidor oficial de la LVP una vez hayamos iniciado el primer mapa.

### 3.9. Descargas

Queda terminantemente prohibido realizar descargas en los ordenadores facilitados por la LVP sin autorización de los árbitros, de ser así el equipo quedará penalizado con la pérdida del partido.

### 3.10. Redes sociales

No se podrá tener iniciada ninguna red social en el ordenador mientras se esté jugando el partido.

### 3.11. Escenario

Ambos equipos tendrán una zona diferente a la del equipo rival. Ambas zonas estarán lo suficiente separadas para que la comunicación no sea escuchada por el equipo rival. La visibilidad de las pantallas rivales será nula. Las zonas serán de la siguiente manera:

- **Contiene:**
  - Un ordenador por jugador con conexión a Internet
  - Instalado la última versión del juego y TeamSpeak
  - Instalados los drivers de Razer, Logitech, Steelseries, Ozone y ASUS
  - Un monitor por jugador
  - Auriculares insonorizado sin micrófono
  - Auriculares con micrófono
  - Un auricular con micrófono para el coach
  - Sillas
  - Bebidas
- **No contiene:**
  - Ratón
  - Teclado
  - Alfombrilla
  - Cascos in-ear

Ningún jugador ni personal del staff del equipo podrá acceder al escenario sin el permiso de los árbitros. El acceso a este sin permiso será sancionado. Las zonas contarán con cámaras para el mejor seguimiento de la competición las cuales no molestarán el desarrollo de la partida ni a los jugadores.

Deberán acceder los cinco (5) jugadores que disputen el partido y configurar sus respectivos periféricos y cuentas. Para ello tendrán 15 minutos como mínimo para configurarlo todo. Los coaches también pueden subir para ayudar a los jugadores a configurar y ofrecerles material. Una vez configurado todo, no se podrán tener bolsas/mochilas en la zona de juego, estas se

deberán llevar al backstage. El árbitro establecerá el tiempo máximo que vea oportuno, si un jugador supera ese tiempo tendrá que acabar de configurar en partida y no se podrá poner pausa.

Ambos equipos deberán abandonar el escenario cuándo se lo indique el árbitro.

Entre partidas se abandonará el escenario y se deberá ir a la zona de backstage que tengan reservada. Los jugadores tendrán un descanso mínimo de cinco (5) minutos, estando disponibles todos cuando haya transcurrido 4 de los 5 minutos, y no podrán abandonar el backstage sin notificarlo a los árbitros y que estos le den permiso. Una vez indique el árbitro la vuelta a la zona de juego, tendrán un minuto para volver a salir a la zona de juego. Si un jugador abandona la zona de juego o el backstage sin permiso de un árbitro por la razón que sea, será sancionado.

## 4. Árbitro

### 4.1. Autoridad del árbitro

Un partido será controlado por un árbitro, quien tendrá la autoridad total para hacer cumplir las reglas de juego en dicho encuentro.

### 4.2. Decisiones del árbitro

Las decisiones serán tomadas según el mejor criterio del árbitro de acuerdo a las reglas de juego, el reglamento de la liga y el espíritu del juego y se basarán en la opinión del árbitro, quien tiene la discreción para tomar las decisiones adecuadas dentro del marco de las reglas de juego.

Las decisiones del árbitro sobre hechos relacionados con el juego, incluyendo el remake, la reanudación o no de una partida y el resultado del partido, son definitivas.

El árbitro no podrá cambiar una decisión si se da cuenta que era incorrecta o conforme a una indicación de otro miembro del equipo arbitral si se ha reanudado el juego o la partida ha finalizado.

### 4.3. Medidas disciplinarias

El árbitro tomará medidas disciplinarias contra jugadores que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión.

El árbitro tendrá la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde el momento en el que comienza una jornada para realizar la inspección previa al partido hasta que lo abandona una vez terminado el partido (lo cual incluye pausas y descansos entre partidas). Si, antes de entrar en partida al comienzo, un jugador comete una infracción merecedora de expulsión, el árbitro tiene autoridad para impedir que el jugador participe en el partido, el árbitro elaborará un informe sobre todo tipo de conducta incorrecta.

El equipo arbitral también tomará medidas contra los miembros del cuerpo técnico de los equipos que no actúen de forma responsable y podrá expulsarlos del escenario y del backstage.

#### 4.4. Interferencia externa en presenciales

El árbitro detendrá, suspenderá temporalmente o suspenderá de manera definitiva el partido por cualquier tipo de infracción de las reglas de juego o interferencia externa, p. ej. cuando:

- Un objeto lanzado por un espectador golpee a un miembro del equipo arbitral, a un jugador o a un miembro del cuerpo técnico de un equipo; el árbitro podrá permitir que el partido continúe, o bien lo detenga, lo suspenda temporalmente o lo suspenda definitivamente, según la gravedad del incidente
- Un espectador se comunique deliberadamente con los jugadores para dar información sobre el equipo rival.
- Fallo de conexión del servidor o problemas de conexión que la organización entienda que imposibilitan el desarrollo del juego.

## 5. Normativa General

### 5.1. Patrocinios

Un equipo de la Superliga Orange puede suscribir contratos de patrocinio, estos deberán ser notificados a LVP incluyendo el material gráfico para incluirlo en la web. En caso de que el patrocinio acabe, deberá ser notificado para que sea eliminado. Los equipos en ningún caso podrán suscribir contratos de patrocinio con empresas que operen en los siguientes sectores (ya sea por canales tradicionales u online):

- **Webs de apuestas por dinero real:** Cualquier web que ayuda o incita a las apuestas en eventos deportivos, en eventos de eSports y/o permite apostar en juegos de casino, incluido el poker.
- **Webs de sustancias ilegales.**
- **Bebidas alcohólicas,** independientemente de su graduación, así como otros productos o sustancias la venta y uso de los cuales esté regulada por ley.
- **Cualquier "Publisher" o desarrollador de videojuegos.**
- **Productos farmacéuticos que requieran prescripción médica.**
- **Webs de venta de skins, cuentas o elobooting,** así como webs de venta de elementos virtuales falsos o ilegales, o que por cualquier otra causa, supongan un incumplimiento de las Condiciones de Uso de Riot Games.
- **Venta de armas o munición.**
- **Pornografía o productos eróticos.**
- **Tabaco y productos relacionados con éste.**

En caso de duda sobre un patrocinio, se deberá notificar a LVP para que asesore en la decisión.

### **5.2. Derecho de modificación**

La LVP se reserva el derecho a modificar las normas en cualquier momento que sea necesario con el fin de garantizar el juego limpio y la integridad de la competición

### **5.3. Lista de Sanciones**

Consulta el Drive con las sanciones de esta temporada.  
<https://goo.gl/58BHYv>

### **5.4. Lista de Sancionados**

Consulta el Drive con las sanciones de Rising Series  
<https://goo.gl/1y8VKU>

### **5.5. Alineaciones titulares**

Consulta el Drive con las alineaciones de cada jornada.  
<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1HraKhR1kF-xr5AepvYZEKuxJGDZDqlm8WZ-XRfolOIU/edit#gid=849728769>

### **5.6. Aceptación de documento**

Todos los jugadores y equipos que disputen Rising Series, aceptarán automáticamente todo lo expuesto en este reglamento

### **5.7. Apuestas**

Cualquier miembro de un equipo no puede participar en apuestas sobre Rising Series, sea cual sea el sitio web.

## **6. Cambios de versión**

### **1.1. Versión**

- Cambio en el punto 1.7.3, ahora los jugadores deben ser residentes en algún país de EMEA y no en Europa.
- Cambio en el punto 1.5, ahora los equipos que caigan en grupos ganando un partido tendrán 500 puntos en lugar de 400.

### **1.2. Versión**

- Actualización de la distribución de puntos, incrementando un 20% en cada torneo con respecto al primero.

