



EAS, Esports Amateur Series

REGLAMENTO OFICIAL

Temporada Septiembre – Noviembre 2019

Índice de Contenido

1. ESTRUCTURA DE LA COMPETICIÓN	3
1.1. Liga Regular	3
1.1.1. Formato	3
1.1.2. Distribución de equipos	3
1.1.3. Horario	4
1.1.4. Sistema de Clasificación	4
1.1.5. Lado en las Partidas	4
1.1.6. Plantillas	5
1.1.7. Alineaciones	5
1.1.8. Criterios de Desempate	5
1.2. Play-Offs	6
1.2.1. Clasificados	6
1.2.2. Formato	6
1.2.3. Elección de Lado en las Partidas	7
1.3. Jugadores	7
1.3.1. Sanciones	7
1.3.2. Smurfs y Cuentas Prestadas	8
1.3.3. Fichajes	9
1.4. Partidos	10
1.4.1. Servidor de Juego	10
1.4.2. Acceso a la Partida: Códigos de Torneo	10
1.4.3. Asistencia a los Partidos	11
1.4.4. Cambio en los Horarios	11
1.4.5. Nombre de Invocador	12
1.4.6. Demora	12
1.4.7. Incomparecencia a los Enfrentamientos	13
1.4.8. Pausas y Desconexiones	13
1.4.9. Aplazamiento de Partidos por causas externas	14
1.4.10. <i>Placeholder</i>	14
1.4.11. Espectadores en Partida	14
1.4.12. Campeones Deshabilitados	14
1.4.13. Skins	14
1.4.14. Comprobación de Identidades	14
1.4.15. Streaming	14
1.4.16. Imposibilidad de finalizar Partidas por Causas externas	14
1.4.17. Cambio de Calendario	15
1.4.18. Cesión de Derechos de imagen	15

1.5. Normas de Conducta	15
2. EQUIPOS.....	15
2.1. Cambio de Logos o Grafismos	16
2.2. Abandono de equipos	16
2.3. Premios	16
2.3.1. Premios por fase	16
2.3.2. Regulación y normativa de premios.....	16
2.4. Titularidad de la plaza	17
3. ÁRBITROS	17
3.1. Decisiones Arbitrales y medidas disciplinarias	17
4. NORMATIVA GENERAL	18
4.1. Patrocinios	18
4.2. Derecho de Modificación	18
4.3. Aceptación del Reglamento	18
Anexo I – Fase Final	19
Anexo II – Circuito Tormenta.....	20
Anexo III – Gran Prix.....	21

1. ESTRUCTURA DE LA COMPETICIÓN

1.1. Liga Regular

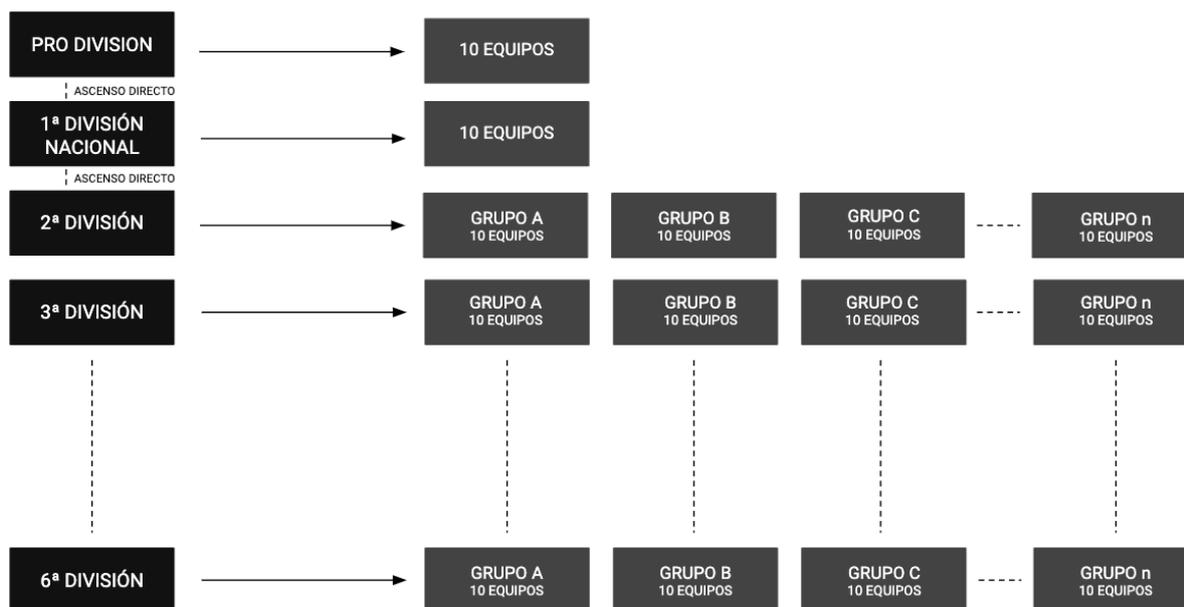
1.1.1. Formato

La competición está formada por divisiones ordenadas de forma numérica (1ª División, 2ª División...) y cada división está formada por grupos, ordenados de forma alfabética (Grupo A, Grupo B, Grupo C...). Los grupos estarán formados por un máximo de diez (10) equipos que disputarán un máximo de nueve (9) jornadas.

Esta forma de jerarquizar se utilizará para todas las divisiones exceptuando 1ª División Nacional y Pro Division, que no estarán formadas por grupos sino por diez equipos directamente.

Al finalizar la fase regular los seis (6) equipos mejor clasificados en cada grupo, y los seis (6) equipos mejor clasificados en 1ª División Nacional, jugarán los Play-Offs, explicados detalladamente en el punto

1.2. Play-Offs.



1.1.2. Distribución de equipos

Pro Division: Esta división, siendo la más alta de la competición está formada por diez (10) equipos semiprofesionales que participan de forma invitacional la primera temporada.

En las divisiones de 1ª a 6ª, los equipos se ordenarán en función de su ELO medio. El ELO medio se calculará en función de los cinco (5) mejores jugadores de cada equipo. Por lo tanto, los diez (10) equipos con mayor ELO medio que se inscriban a la competición serán los que entren en 1ª División Nacional. A partir de ahí se irán llenando los grupos de las demás divisiones hasta llegar a la 6ª.

Al haber grupos ilimitados dentro de cada división, se ha adjudicado a cada una un ELO específico. Los ELOS aproximados de los equipos que habrá en cada división serán los siguientes:

1ª División Nacional: Diez (10) equipos de mayor nivel

2ª División: Máster / Diamante

3ª División: Platino

4ª División: Oro

5ª División: Plata

6ª División: Bronce / Hierro

Cabe la posibilidad de que algún equipo pertenezca a una división que no se corresponda con su ELO medio en aras de optimizar el funcionamiento y desarrollo de la competición.

Ejemplo explicativo: En caso de que, por ejemplo, en 2ª División haya treinta y siete (37) equipos Diamante, y en 3ª División cuarenta y tres (43) equipos Platino, los tres (3) mejores equipos de Platino podrán pasar a formar parte de 2ª División.

Ningún club podrá tener dos equipos participando en el mismo grupo. En el supuesto de que algún equipo pase a ascender a un grupo en el que ya haya un equipo perteneciente al club, se ascenderá al siguiente equipo que corresponda por clasificación.

1.1.3 Horario

Las jornadas se jugarán los **domingos a las 20:00h**. Existe la posibilidad de modificar la hora de los partidos, bajo las condiciones estipuladas en el punto *1.4.4. Cambio en los horarios*.

1.1.4. Sistema de Clasificación

La clasificación se realizará de manera ordinal de mayor a menor número de puntos obtenidos durante las nueve (9) jornadas de la fase regular. Los equipos obtendrán tres (3) puntos por cada victoria y cero (0) puntos por cada derrota.

1.1.5. Lado en las Partidas

El equipo nombrado en primer lugar (aparecerá a la izquierda en la web) será quien jugará en el lado azul, mientras que el nombrado en segundo lugar jugará en el lado rojo. El lado en el que cada equipo aparecerá en la web se decidirá aleatoriamente, y el sorteo será realizado por la organización.

Los equipos deben escoger el lado en la pantalla previa al lanzamiento de la partida, antes de la fase de *Champion Select*. Es responsabilidad de los mismos estar al corriente de esta norma y cumplirla. En caso de que no se haga y la partida se juegue en lados opuestos por no haber solicitado jugar en el lado que corresponde, ésta será igualmente válida y no se repetirá.

En caso de que un equipo solicite jugar en el lado que le corresponde y el contrario se niegue, la partida se le dará por perdida al equipo que se esté negando.

Este apartado es válido únicamente para la liga regular, no para los Play-Offs. Para la elección del lado en las partidas de Play-Off, consultar el apartado *1.2.3 Elección de Lado en las Partidas*.

1.1.6. Plantillas

Todos los equipos estarán obligados a tener un mínimo de cinco (5) jugadores inscritos, siendo cinco (5) jugadores titulares. Es posible tener hasta cinco (5) suplentes por equipo, siendo así el máximo **un total de diez (10) jugadores inscritos**. Los equipos pueden ser femeninos, masculinos o mixtos y debe haber, como mínimo, un (1) jugador residente en España.

Todos los jugadores deben tener, al menos, catorce (14) años para participar en la competición.

Ningún jugador puede estar inscrito en más de un (1) equipo participante en La Liga. Los equipos de la Pro Division podrán utilizar jugadores de sus filiales para los partidos que consideren necesarios en aras de fomentar su aprendizaje y mejorar su desarrollo competitivo.

Si algún jugador es baneado por Riot y no puede entrar en su cuenta, tampoco podrá participar en la competición durante el período de baneo. Si el jugador es permabaneado, podrá inscribir su nueva cuenta principal siempre y cuando su Elo sea igual o superior al de la cuenta original.

La diferencia de ELO máxima entre el jugador de mayor y menor nivel dentro de un mismo equipo es de ocho (8) divisiones.

1.1.7. Alineaciones

La alineación titular del equipo estará integrada por cinco (5) jugadores de la plantilla. El equipo podrá sustituir a jugadores entre mapas en los partidos a mejor de tres (3) partidas (Bo3) que formen parte de la plantilla.

1.1.8. Criterios de Desempate

En el caso de empate a victorias en la clasificación, se seguirán los siguientes criterios:

- En primer lugar, se comprobarán los enfrentamientos directos entre los equipos involucrados. El equipo que haya obtenido más victorias en los mismos será el que ocupe la posición superior en la clasificación.
- En caso de que exista un empate en enfrentamientos directos, dependerá del número de equipos involucrados:
 - o Si hay tres (3) equipos involucrados, se realizará un bracket entre los tres (3) en el que uno (1) de los equipos pasará directamente a la final. El equipo que pasará a la final será el que, en sus victorias, haya tenido una duración media menor de partida. Tanto semifinal como final se jugarán a mejor de una (1) partida (Bo1).
 - o Si hay cuatro (4) o más equipos involucrados, se realizará un bracket a mejor de una (1) partida (Bo1) entre los mismos, siguiendo el mismo criterio que en el anterior punto en caso de que el número de equipos sea impar. Los enfrentamientos entre los equipos involucrados se decidirán de forma aleatoria por la organización.

Todos los partidos de desempate se jugarán a criterio de la organización según la disponibilidad de horarios y se informará a los equipos en caso de que haya cambios.

El lado del mapa en que cada equipo jugará en los desempates se decidirá igual que se ha descrito en el apartado 1.1.5. *Lado en las partidas.*

En caso de problemas con el calendario, EAS se reserva el derecho a modificar la fecha del encuentro y avisará a todos los equipos en la mayor brevedad posible.

1.2. Play-Offs

1.2.1. Clasificados

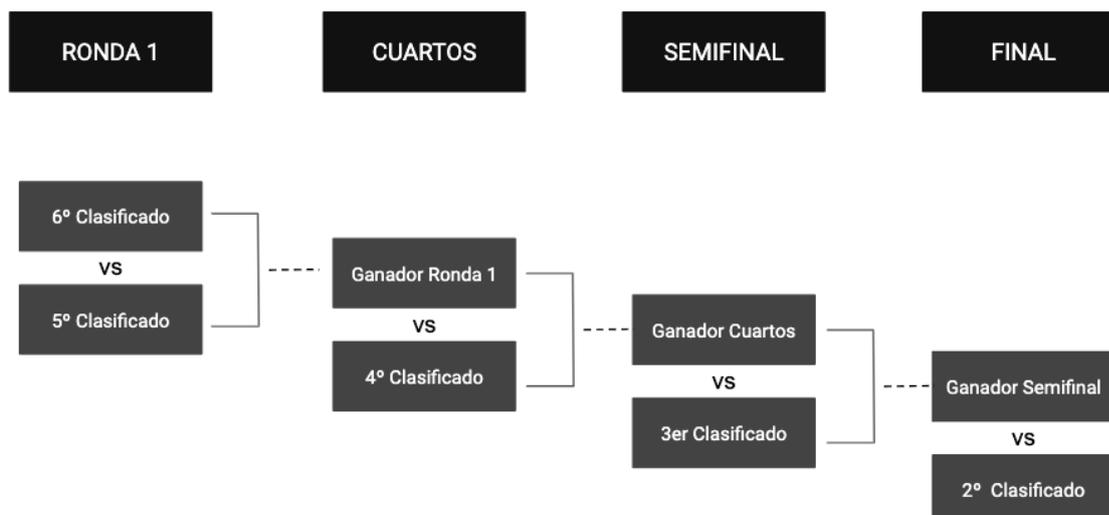
El formato de los Play-Offs depende de la división a la que pertenezca cada equipo.

- **1ª División Nacional:** El equipo que termine la fase regular en primer lugar ascenderá directamente a la Pro Division, por lo que no participará en los Play-Offs. Participarán los equipos que ocupen las posiciones del 2º al 6º puesto al finalizar la temporada regular. El ganador de los Play-Offs en 1ª División Nacional ascenderá a la Pro Division junto al ganador de la liga regular. Los dos equipos que asciendan serán los equipos que reciban los premios en metálico de la división. Para más información sobre premios consultar el apartado 2.3. *Premios.*
- **2ª División a 6ª División:** Participarán en los Play-Offs los equipos que ocupen las posiciones del 2º al 6º puesto en cada grupo al finalizar la temporada regular. El ganador de cada grupo (primer puesto) pasará de forma automática a una fase eliminatoria, descrita en el *ANEXO I: Fase Final*. Los ganadores de los Play-Offs de cada grupo pasarán a participar en la Fase Final junto a los ganadores de la temporada regular.
Los ganadores de la temporada regular podrán participar de forma gratuita el siguiente Split de EAS. Los ganadores de la Fase Final obtendrán un premio valorado en 250€. Más información sobre premios en el apartado 2.3 *Premios.*

1.2.2. Formato

En todas las rondas, los partidos se jugarán a mejor de tres (3) partidas (Bo3) para todas las divisiones y se jugarán bajo el formato *stepladder*.

- **Ronda 1:** Enfrentará al **sexto (6º)** clasificado contra el **quinto (5º)** clasificado.
- **Cuartos:** Enfrentará al **cuarto (4º)** clasificado contra el vencedor de la Ronda 1.
- **Semifinal:** Enfrentará al **tercer (3er)** clasificado contra el vencedor de los Cuartos.
- **Final:** Enfrentará al **segundo (2º)** clasificado contra el vencedor de la Semifinal.



1.2.3. Elección de Lado en las Partidas

El equipo que ocupe la posición más alta en la fase regular tendrá siempre la opción de elegir los lados del mapa en las partidas impares (1, 3) mientras que el que ocupe la posición más baja podrá elegir los lados de los partidos pares (2).

Los equipos deben escoger el lado en la pantalla previa al lanzamiento de la partida, antes de la fase de *Champion Select*. Es responsabilidad de los mismos estar al corriente de la norma y cumplirla. En caso de que no se haga y la partida se juegue en lados opuestos por no haber solicitado jugar en el lado que le corresponde, ésta será igualmente válida y no se repetirá.

En caso de que un equipo solicite jugar en el lado que le corresponde y el contrario se niegue, la partida se le dará por perdida al equipo que se esté negando.

1.3. Jugadores

1.3.1. Sanciones

Desde el momento en el que los jugadores se inscriben en la competición, se podrán aplicar sanciones tanto a éstos como a los equipos que incumplan las normas estipuladas en el reglamento. Las sanciones que se podrán aplicar si se incumple se encuentran plasmadas en la siguiente tabla de sanciones:

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1EkicsKuQaece-1detNsG8cf4EYmhlj_mXKHvOR4y1M/edit?usp=sharing

Dentro del abanico de sanciones que hay entre las penalizaciones mínimas y máximas, se encuentran las siguientes posibilidades:

1. Avisos.
2. Pérdida de puntos.
3. Partidas perdidas.

4. Suspensión temporal de un jugador.
5. Suspensión temporal de un equipo.
6. Suspensión temporal del staff del equipo.
7. Retirada de premios.
8. Expulsión de la competición.

Estas sanciones son intermedias y podrán aplicarse al incumplir los puntos estipulados en la tabla de sanciones o en el reglamento. Será decisión de los árbitros cuándo aplicar cada una de ellas basándose en el reglamento y en aras de fomentar la deportividad y el buen desarrollo de la competición.

Si algún jugador de La Liga tiene sospechas de que algún participante está infringiendo el reglamento, debe informar al Comité de Árbitros rellenando el Formulario de Incidencias que se encuentra en la página web, o a través del siguiente link:

https://docs.google.com/forms/d/1ySv51HyFf8cS0l3VPGOa6waQfWyGy1GJQfD03bo65GU/viewform?edit_requested=true

1.3.2. Smurfs y Cuentas Prestadas

Los jugadores de La Liga no pueden, bajo ningún concepto, utilizar cuentas smurf o cuentas que no les pertenezcan. Si se descubren movimientos sospechosos a la hora de la utilización de campeones, jugabilidad, o partidas jugadas en alguna de las cuentas de jugadores de La Liga, se comenzará una investigación al respecto.

Si la organización descubre pruebas que evidencien dichas situaciones, el jugador (o jugadores) en cuestión serán **sancionados de forma que no puedan continuar en La Liga en la temporada en juego y tampoco podrán ser inscritos en la siguiente**. Además, al equipo al que representen se le darán por perdidas las partidas en las que haya utilizado al jugador que haya cometido la falta.

Es importante que los perfiles de las cuentas inscritas en Liga sean reales y reflejen el recorrido del jugador de una forma lógica, y aunque no necesariamente predecible, de manera que sus oponentes se puedan hacer una ligera idea acerca del estilo de juego de las personas a las que se enfrentan.

Para considerar una posible utilización de cuenta smurf o suplantación, se valorarán los siguientes criterios:

1. Que el uso de los campeones en las partidas de Liga no se asemeje al uso de los campeones que el invocador utiliza de forma habitual en su cuenta.
2. Que su rendimiento y estadísticas no sean coherentes con las características de la cuenta de invocador.
3. Que el número de partidas en la cuenta del invocador sea extremadamente bajo, o que las partidas disputadas en dicha cuenta no sean recientes.

4. Que la cuenta del invocador tenga disputadas únicamente partidas de Liga.
5. Que se encuentre una cuenta no inscrita en La Liga, que juegue de forma habitual con los invocadores del equipo en cuestión sí inscritos en Liga y cuyas estadísticas sean similares a las de la cuenta implicada.
6. Que el MMR del jugador involucrado esté muy por encima del ELO que demuestra tener la cuenta.
7. Que los puntos de maestría que el jugador tiene con el campeón que haya utilizado en Liga estén por debajo de lo que la organización considere mínimo para alcanzar los resultados que se hayan obtenido.
8. Que el estilo de juego del invocador, incluyendo posición de los hechizos u otros aspectos característicos del modo de juego propio del invocador, difiera del habitual únicamente en partidas de liga.

Si algún invocador inscrito incumple de forma clara todos o parte de los requisitos mencionados anteriormente, podría ser considerado smurf y por tanto descalificado de La Liga.

La investigación se llevará a cabo por el Comité de Árbitros de la competición y la decisión final quedará bajo el criterio del mismo. En caso de excesiva complejidad a la hora de determinar la resolución, se podrá contactar con **Riot Games** para llevar a cabo una investigación técnica y más precisa de los hechos.

Si algún jugador de La Liga tiene sospechas de que algún participante está utilizando este tipo de cuentas, debe informar al Comité de Árbitros rellenando el Formulario de Incidencias que se encuentra en la página web, o a través del siguiente link:

https://docs.google.com/forms/d/1ySv51HyFf8cS0l3VPGOa6waQfWyGy1GJQfD03bo65GU/viewform?edit_requested=true

1.3.3. Fichajes

1.3.3.1. Condiciones de los fichajes. Los equipos tendrán derecho a fichar, sustituir o dar de baja a los jugadores que deseen durante el período de fichajes con las siguientes condiciones:

- a. El ELO medio del equipo no puede variar en más de dos (2) divisiones en comparación a la media estipulada a principio de temporada. Se podrá solicitar a la organización el ELO medio del equipo a principio de temporada a través del correo administracion@eas.gg

Los equipos podrán calcular sus medias de ELO en la página web, apartado “Calculadora de ELO”.

- b. Siempre y cuando el equipo conste, al menos, de cinco (5) jugadores titulares, y como máximo de diez (10) jugadores inscritos.

1.3.3.2 Períodos de fichajes.

- a. **Primer Período de fichajes:** Entre las Jornadas tres (3) y cuatro (4) de temporada regular, dando comienzo el lunes posterior a la jornada tres (3) a las 00:01h y finalizando el jueves anterior a la jornada cuatro (4) a las 23:59h. Los fichajes realizados en este período sólo podrán jugar a partir de la jornada cuatro (4).
- b. **Segundo Período de fichajes:** Entre las Jornadas seis (6) y siete (7) de temporada regular, dando comienzo el lunes posterior a la jornada seis (6) a las 00:01h y finalizando el jueves anterior a la jornada siete (7) a las 23:59h. Los fichajes realizados en este período sólo podrán jugar a partir de la jornada siete (7).

1.3.3.3. Fichajes extraordinarios: Los equipos dispondrán de un total de **tres (3) fichajes extraordinarios** que podrán realizarse avisando a la administración con, al menos, **setenta y dos (72) horas** de antelación antes de la próxima jornada oficial que el equipo en cuestión vaya a disputar. Una vez recibido, el fichaje se registrará oficialmente en la página web con al menos veinticuatro (24) horas de antelación a la jornada siguiente.

Desde el momento en que se cierre el segundo período de fichajes ya no se podrán realizar fichajes extraordinarios, por lo que sólo podrán hacerse hasta la 7ª Jornada de la competición.

Los tiempos y períodos estipulados para los fichajes serán tratados de manera muy estricta, y no se permitirá el envío de cambios fuera de período o sin la antelación pertinente. En caso de no enviar la información en tiempo y forma, el jugador o jugadores no podrán formar parte de la alineación en la jornada en cuestión.

1.3.3.4. Documentación, información y procedimiento: En los periodos de fichajes, se entregará un link a todos los capitanes de los equipos para modificar los jugadores que consideren necesarios.

En caso de que un equipo quiera hacer fichajes extraordinarios, el capitán del equipo debe solicitar hacerlos al correo administracion@eas.gg . La administración entregará entonces un link al equipo donde podrá realizar los cambios pertinentes.

1.4. Partidos

1.4.1. Servidor de Juego

Todos los partidos disputados se jugarán en el servidor LIVE de EUW, con el último parche disponible.

1.4.2. Acceso a la Partida: Códigos de Torneo

Las partidas oficiales de liga se disputarán a través de **códigos de torneo**. Al inscribirse a la competición, todos los equipos recibirán un **código único y privado** que podrán utilizar a través de la pestaña *Códigos de Torneo* de la página web para obtener el código de cada jornada.

En caso de que el código de torneo no funcione, se deberá contactar con la organización para resolverlo. Si sigue sin funcionar, los capitanes deberán agregarse en el juego para invitarse a una partida personalizada y enviar posteriormente el resultado a la organización con capturas de pantalla.

Los códigos de torneo deben utilizarse exclusivamente para partidas de liga. La organización utilizará los resultados de las partidas que se extraigan de los códigos de torneo que se entreguen. En caso de que exista algún tipo de incoherencia en los resultados de las partidas extraídas de los códigos, éstas podrán ser anuladas. Un mal uso de los códigos de torneo entregados podrá conllevar sanción.

1.4.3. Asistencia a los Partidos

Se recomienda a los equipos estar disponibles quince **(15) minutos** antes de la hora oficial de su partido. En ese momento los jugadores deberán tener el último parche actualizado.

Los enfrentamientos a mejor de tres (3) partidas (Bo3) deben jugarse seguidos. Los jugadores tendrán diez **(10) minutos** de descanso entre cada partida.

Los jugadores deberán estar listos para continuar con el resto de las partidas tras cada pausa.

1.4.4. Cambio en los Horarios

Flexibilidad de Horario: En caso de que algún equipo no tenga disponibilidad para jugar a la hora establecida, podrá contactar con el capitán del equipo al que se enfrente y acordar una nueva hora. El proceso que hay que seguir para cambiar el horario es el siguiente:

1. Las partidas de liga podrán aplazarse tanto a un momento anterior, como a un momento posterior del horario oficial de liga (siendo este los domingos a las 20:00h) con los siguientes límites:

Adelantar partidas: Las partidas se podrán adelantar, como máximo, hasta el jueves anterior a la jornada en cuestión, desde el momento en que comienza el día.

Atrasar partidas: Las partidas se podrán atrasar, como máximo, hasta el miércoles posterior a la jornada en cuestión, hasta el momento en que termina el día.

Esto implica que en caso de que se desee, las partidas se podrán jugar desde los jueves anteriores hasta los miércoles posteriores a cada jornada, siempre y cuando se llegue a un acuerdo entre equipos.

2. La hora deberá ser comunicada a la administración de La Liga a través del formulario de cambio de horario que se encuentra en la página web, o a través del siguiente link:

https://docs.google.com/forms/d/1bRCKCNGu_3AkKly9JY46bjMZjtOACKyLj0DO3K5pwVw/vi/ewform?edit_requested=true

Es necesario adjuntar una captura de la conversación donde se acepta el cambio por parte de ambos equipos. No podrá aplazarse un partido sin que se haya fijado, por parte de ambos equipos, una nueva hora y fecha concretas en la que disputar la jornada.

3. Si el equipo rival no da respuesta, se debe comunicar a la administración a través del correo: administracion@eas.gg
4. Sólo se aceptará y será oficial el cambio de horario una vez la administración lo confirme.
5. Todos los partidos que no se hayan terminado de jugar (finalizado) el miércoles a las 23:59 de la semana en cuestión o en una fecha previa, podrán no jugarse y quedar anulados.

La organización no se hace responsable de los motivos por los que un equipo se niegue a cambiar un horario. En caso de que no se llegue a un acuerdo, la partida deberá jugarse el día y hora oficiales (domingo 20:00h).

1.4.5. Nombre de Invocador

El nombre del jugador dentro del juego debe ser exactamente el mismo indicado a la administración.

En caso de querer cambiar el nombre de invocador se deberá notificar a la administración para su aprobación. Las condiciones para cambiar el nombre de invocador vienen descritas en el apartado *1.4.5.1 Cambio de nombre de invocador*.

Si un jugador disputa una partida con un nombre de invocador diferente al indicado a la administración se considerará como alineación indebida y la partida se dará como perdida.

Los jugadores que podrán participar en las jornadas de liga serán los que, en el momento de la misma, se encuentren indicados en el perfil del equipo de la página web.

1.4.5.1 Cambio de Nombre de Invocador

Los jugadores pueden cambiar su nombre de invocador en cualquier momento desde el principio hasta el final del período de competición.

Si algún jugador se cambia el nombre de invocador, debe avisar a la administración con **al menos setenta y dos (72) horas de antelación** a la hora a la que se vaya a disputar su próxima partida.

En caso de que el equipo no avise con esta antelación a la administración, el cambio no será validado y el jugador no podrá disputar dicha jornada.

Una vez recibido, el cambio de nombre se registrará oficialmente en la página web con al menos veinticuatro (24) horas de antelación a la jornada siguiente.

1.4.6. Demora

Los jugadores de cada equipo dispondrán de **veinte (20) minutos** desde la hora oficial del partido para empezar a jugar. En caso de que los jugadores de alguno de los equipos no estén disponibles una vez pasados veinte (20) minutos desde la hora oficial, el equipo disponible tendrá la opción de ceder su

tiempo para esperar a los jugadores que falten. En caso de que el retraso suponga un problema al equipo disponible o no desee ceder más tiempo de los veinte (20) minutos reglamentarios, la partida se dará por perdida al equipo que haya llegado tarde.

En caso de que ninguno de los equipos tenga jugadores suficientes a la hora estipulada, la partida podrá quedar anulada y considerarse incomparecencia.

1.4.7. Incomparecencia a los Enfrentamientos

Si un equipo no presenta a cinco **(5) jugadores** en un plazo de veinte **(20) minutos** a partir de la hora oficial de inicio de la partida, se considerará incomparecencia y se podrá declarar ganador al equipo que sí haya estado disponible. Además, el equipo incompareciente podrá recibir una sanción independientemente de cuales sean las causas, justificables o no.

En caso de que algún equipo no se presente a cuatro (4) jornadas, será expulsado y se le retirará la plaza de la competición.

La organización se exime de toda responsabilidad, tanto de ataques DDOS, como de caídas de internet o cortes del servicio eléctrico de los jugadores, así como de posibles asuntos personales de jugadores y staff de los clubes.

Los jugadores y equipos son responsables directos de su disponibilidad a la hora a la que esté estipulado jugar cada partida.

En caso de incomparecencia, el equipo disponible debe sacar una captura de pantalla como prueba e informar al Comité de Árbitros rellenando el Formulario de Incidencias que se encuentra en la página web, o a través del siguiente link:

https://docs.google.com/forms/d/1ySv51HyFf8cS0l3VPGOa6waQfWYgy1GJQfD03bo65GU/viewform?edit_requested=true

1.4.8. Pausas y Desconexiones

En caso de que se produjese la desconexión de uno o más jugadores durante una partida, ésta podrá ser pausada. En caso de que se pueda demostrar que una desconexión se ha producido de manera voluntaria y sin necesidad, el equipo en cuestión podrá ser declarado perdedor de la misma y sancionado, independientemente de si se descubre durante la partida o al finalizar la misma.

Cada equipo dispondrá de quince **(15) minutos** de pausa en cada partida. En el caso de que se superen los quince (15) minutos, la partida deberá continuar.

Los equipos podrán pedir la derrota antes del minuto quince (15) de partido si lo ven necesario.

Los equipos podrán ceder minutos de su pausa si lo desean y en caso de que el equipo rival lo necesite, lo cual se verá como una muestra de deportividad. Sin embargo, no estarán obligados a hacerlo.

1.4.9. Aplazamiento de Partidos por causas externas

En caso de que existan causas externas relacionadas con el servidor de juego o ajenas a los propios equipos y jugadores, y si así lo decide la administración, el partido se reprogramará a otro momento.

1.4.10. Placeholder

Por problemas que pueden surgir con los códigos de torneo, y por complicaciones a la hora de verificar el uso adecuado de los *placeholders*, estos no estarán permitidos.

Los jugadores no están obligados a estar ordenados por rol (Top, Jungla, Mid, Adc, Support) en la fase previa a la fase de Champion Select

1.4.11. Espectadores en Partida

Podrán estar en el lobby de la partida los cinco (5) jugadores que participarán por parte de cada equipo, más dos (2) personas invitadas por parte de cada equipo, siendo así un total de siete (7) personas por equipo las que pueden entrar en el lobby antes de dar inicio a la partida.

1.4.12. Campeones Deshabilitados

Los campeones deshabilitados no podrán ser utilizados en las partidas de la competición. La administración podrá deshabilitar un campeón en caso de que éste sufra problemas/bugs, que haya salido recientemente o haya recibido un *rework* importante, avisando previamente a todos los equipos en el menor tiempo posible. Es responsabilidad de los equipos estar al corriente de los canales de comunicación oficiales de la organización para saber si habrá o no campeones deshabilitados.

En caso de utilizar al campeón deshabilitado, la partida se dará por perdida al equipo que haya hecho uso del mismo.

1.4.13. Skins

Todas las *skins* estarán disponibles para su uso excepto si la organización indica lo contrario.

1.4.14. Comprobación de Identidades

En caso de que se requiera la comprobación de identidad de algún jugador involucrado en una partida, la organización se reserva el derecho de contactar con Riot Games para realizar una investigación al respecto. Si finalmente se prueba que la identidad no era la correspondiente, la partida se dará por perdida, el jugador será expulsado y el equipo podrá recibir una sanción.

1.4.15. Streaming

Los equipos tienen derecho a retransmitir todas las partidas de liga que deseen, exceptuando únicamente las partidas que sean retransmitidas por la organización. No es necesario un acuerdo bilateral entre los equipos para la realización de streaming.

1.4.16. Imposibilidad de finalizar Partidas por Causas externas

En el caso extremo de que ocurra un imprevisto con los servidores de juego o por causas externas a equipos y organización, y no se pueda continuar jugando, la administración buscará una solución que beneficie a ambas partes participantes en el enfrentamiento.

1.4.17. Cambio de Calendario

La administración se reserva el derecho a realizar cambios en el calendario y los horarios de los partidos. En caso de que esto ocurra, la misma notificará los cambios a todos los equipos involucrados en la mayor brevedad posible.

1.4.18. Cesión de Derechos de imagen

Los equipos que participen en Esports Amateur Series (EAS) aceptan de manera automática la cesión de los derechos de imagen de todo el contenido audiovisual (grafismos, partidas, etc.), para su utilización en períodos de competición por parte de la organización a través de cualquiera de sus vías oficiales, así como para su utilización por parte de empresas colaboradoras.

Concretamente, que su nombre de equipo, escudo y otra información relacionada con las partidas de juego aparezcan en vídeos, streamings, imágenes y otros contenidos elaborados por Esports Amateur Series y que podrán ser publicados posteriormente.

En ningún caso los derechos de imagen de los equipos de la Pro Division podrán ser utilizados sin permiso explícito de la organización. Para disponer de dicho material se deberá notificar a la organización para su posible aprobación.

1.5. Normas de Conducta

Todos los jugadores y equipos participantes en Esports Amateur Series (EAS) deberán mantener las normas de conducta adecuadas ante sus oponentes, ante su público y ante los miembros de la administración de la competición. Estos comportamientos serán castigados si están vinculados a La Liga y si hay evidencias sobre la identidad de la persona.

Todos los jugadores y equipos participantes en Esports Amateur Series (EAS) están obligados a conocer el reglamento de la competición. El no conocimiento del mismo no eximirá a los participantes de posibles sanciones.

En caso de que se encuentren casos de comportamientos violentos, lenguaje soez o faltas antideportivas que atenten contra la integridad y dignidad de terceros por parte de algún jugador u equipo participante, podrá ser sancionado e incluso expulsado de la competición.

La administración de la competición se reserva el derecho a sancionar, bajo su propio criterio, a jugadores o equipos que participen en la misma y cometan este tipo de infracciones.

2. EQUIPOS

2.1. Cambio de Logos o Grafismos

Todos los cambios en el branding o grafía de los equipos deberán ser avisados a la administración con un mínimo de siete (7) días de antelación antes de su posible actualización en las redes y el contenido de Esports Amateur Series (EAS).

2.2. Abandono de equipos

En caso de que un equipo abandone la competición, su plaza pasará a pertenecer de forma automática a la organización. Esta plaza podrá ser vendida a un tercero por parte de la organización para favorecer el buen desarrollo de la competición, suplir las plazas vacantes y disputar el mayor número posible de partidas oficiales.

2.3. Premios

2.3.1. Premios por fase

2.3.1.1. - 1ª División Nacional

Al final de la temporada, se entregarán una serie de premios a los equipos ganadores en función de la fase que hayan ganado.

- **Fase Regular:** La fase regular hace referencia a las jornadas de liga. El ganador de la fase regular ascenderá de forma directa a la PRO Division, y obtendrá un premio en metálico de **500€**.
- **Play-Offs:** El equipo ganador de los Play-Offs (definidos en el apartado *1.2 Play-Offs*) ascenderá a la PRO Division y obtendrá un premio en metálico de **300€**.
- **Circuito Tormenta:** Los seis (6) mejores equipos de 1ª División Nacional obtendrán puntos del Circuito Tormenta en función de su posición en la tabla después de los Play-Offs. Los puntos que recibirá cada equipo están descritos en el *Anexo II: Circuito Tormenta*.

2.3.1.1. - 2ª División a 6ª División

- **Fase Regular:** La fase regular hace referencia a las jornadas de liga. Habrá un ganador de fase regular por cada uno de los grupos que se formen dentro de cada división. El ganador de la fase regular en cada grupo tendrá **acceso gratuito y directo** al Split siguiente a la temporada en que resulte ganador. Además, accederá de forma directa a la Fase Final, donde podrá obtener un premio valorado en 250€.
- **Fase Final:** La Fase Final viene descrita en el *ANEXO I: Fase Final* de la normativa. El equipo ganador de la Fase Final obtendrá un premio **valorado en 250€**. Además, los dos (2) equipos de 2ª División que lleguen a la final en esta fase ascenderán a 1ª División Nacional.

2.3.2. Regulación y normativa de premios

La entrega de premios por parte de la organización se atiene a las siguientes condiciones legales:

- La entrega de premios puede ser atrasada hasta un total de **90 días** desde el momento en que el responsable del equipo reciba la información pertinente.

- Los equipos dispondrán de un total de **60 días** desde el momento en que reciban la información para enviar los datos que correspondan a la organización.
- La persona responsable de recibir el premio debe ser **mayor de edad y residente en España**. El equipo es el encargado de asegurarse de que no existen errores en la información enviada a la organización para la entrega del premio. Esports Amateur Series no se hace responsable de la posible mala gestión o reparto del premio por parte de la persona a la que se entregue.

2.4. Titularidad de la plaza

2.4.1. Pertenencia

La plaza de cada equipo pasará a pertenecer, de forma directa una vez se haya realizado la inscripción, a la persona que se haya inscrito como capitán o capitana del mismo. Éste será responsable de los compromisos y evolución del equipo, así como de mantenerse en contacto con los miembros de la organización.

La titularidad de la plaza estará vigente durante una temporada de competición. Una vez finalizada la misma, el capitán deberá renovarla si desea continuar participando la siguiente temporada que se celebre.

2.4.2. Traspaso

El titular de la plaza puede solicitar el traspaso de la misma a otra persona si lo desea. Este traspaso sólo será válido en caso de que la organización lo confirme. Si el titular de la plaza abandona su condición de capitán o capitana del equipo, dicha titularidad será traspasada a la nueva persona que ocupa la plaza de capitán o capitana.

2.4.3. Retirada de la titularidad

La organización de la competición se reserva el derecho de retirar a un capitán o capitana la titularidad de la plaza. Los motivos pueden ser sanciones a sus jugadores, falta de comunicación, incomparecencia a los partidos, o cualquier otro tipo de acto que tenga como consecuencia la falta de compromiso y deportividad por parte del titular.

Si el titular lleva a cabo algún tipo de comportamiento que perjudique al equipo y a sus jugadores en contra de sus preferencias, y que en consecuencia le impida desarrollarse como equipo, la organización podrá retirar la titularidad de la plaza al mismo y traspasarla a un tercero.

3. ÁRBITROS

3.1. Decisiones Arbitrales y medidas disciplinarias

Todas las decisiones relacionadas con la evolución de los equipos a lo largo de la competición serán tomadas según el mejor criterio de los árbitros y de acuerdo a las reglas del juego, al reglamento de la competición y a la deportividad. Los árbitros tendrán la discreción y potestad para tomar las decisiones

referentes al progreso adecuado de los equipos dentro de La Liga. Los árbitros tomarán las medidas disciplinarias necesarias contra equipos y jugadores que cometan infracciones sancionables.

Las decisiones tomadas por los árbitros serán definitivas, y los jugadores y equipos participantes en la competición aceptan acatarlas desde el momento en que se inscriben en la misma.

El correo electrónico oficial utilizado por los árbitros será arbitros@eas.gg

4. NORMATIVA GENERAL

4.1. Patrocinios

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):

- Bebidas alcohólicas
- Casas de apuestas o salones de juego
- Pornografía o productos eróticos
- Productos farmacéuticos que requieran prescripción médica
- Tabaco y productos relacionados con éste
- Venta de armas o munición
- Webs de venta de skins, cuentas o elobooting

4.2. Derecho de Modificación

La organización 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.

La normativa por la que se rige la competición y eventos organizados por EAS está sujeta a los posibles cambios y/o modificaciones que se produzcan en la normativa impulsada por Riot Games así como por los posibles cambios legales que puedan producirse e inferirse del videojuego “League of Legends” y demás productos y/o servicios que guarden relación con el mismo.

4.3. Aceptación del Reglamento

Todos los jugadores y equipos que disputen Esports Amateur Series (EAS), aceptarán automáticamente todo lo expuesto en este reglamento.

Los equipos y/o jugadores aceptan las posibles modificaciones y alteraciones futuras del reglamento y asimismo se declaran los únicos responsables de, a través de los medios oportunos y comunicaciones habilitadas por la administración, conocer la versión más reciente de dicho reglamento.

Anexo I – Fase Final

El objetivo de la Fase Final es determinar el ganador del premio de 250€ en cada división, así como determinar (únicamente en 2ª División) qué dos (2) equipos ascenderán a 1ª División Nacional.

Formato

La Fase Final tendrá el formato de torneo eliminatorio. El primer clasificado de cada grupo pasará directamente a la Fase Final, mientras que también entrarán los ganadores de la fase de Play-Offs. Esto quiere decir que en la Fase Final entrarán dos (2) equipos de cada grupo: el primer clasificado de forma automática, y el ganador de los Play-Offs.

El formato será a mejor de tres (3) partidas (Bo3) en todas las fases del torneo. Se entregarán códigos de torneo a los equipos antes del evento.

Enfrentamientos

Los enfrentamientos del torneo se harán de forma aleatoria por parte de la administración. En caso de que el número de equipos no encaje con un número adecuado para la estructura de torneo eliminatorio tradicional, habrá equipos que pasen de forma automática a la siguiente fase.

Ejemplo explicativo: Entran treinta (30) equipos en 2ª División. Por lo tanto, se crean tres (3) grupos: Grupo A, Grupo B y Grupo C. A final de temporada, los tres (3) equipos ganadores de cada grupo acceden directamente a la Fase Final. Los equipos de 2ª a 6ª posición de cada grupo juegan sus respectivos Play-Offs (Punto 1.2 *Play-Offs* de la normativa). El ganador de cada uno de esos Play-Offs entra también en la Fase Final. De esta forma, tenemos tres (3) equipos que han accedido directamente, y otros tres (3) equipos que han accedido a través de Play-Offs: Un total de seis (6) equipos en la Fase Final.

En este momento se celebra la Fase Final. De forma aleatoria se empareja a los equipos participantes.

En este caso, al haber seis (6) equipos, se jugará una fase eliminatoria en la que los enfrentamientos se escogen de forma aleatoria. Cuatro (4) de los equipos jugarán cuartos mientras que dos (2) pasarán automáticamente a las semifinales. Después se celebran semifinales, y posteriormente las finales. El ganador de las finales es el equipo que obtendrá el premio valorado en 250€. En el caso excepcional de 2ª División Nacional, los dos (2) equipos que entren en la final son los que ascenderán a 1ª División Nacional.

Este es el proceso que se seguirá, cambiando en función del número de grupos que formen la cada división.

Anexo II – Circuito Tormenta

Los equipos pertenecientes a la 1ª División Nacional deben atenerse, además, a la normativa oficial del Circuito Tormenta, pues optan a recibir puntos del circuito como premio.

Normativa oficial Circuito Tormenta 2019:

https://news-a.akamaihd.net/public/eu-assets/ES/normativa_circuito_tormenta_2019.pdf

Premios:

PUNTOS DEL CIRCUITO CATEGORÍA 3 - LIGAS ONLINE					
RANKING FINAL COMPETICIÓN				GRAN PRIX	
Posición	Puntos del Circuito	Posición	Puntos del Circuito	Posición	Puntos del Circuito
1	210	9	55	1	50
2	165	10	50	2	35
3	135	11	40	3	25
4	115	12	35	4	20
5	85	13	25		
6	80	14	20		
7	70	15	10		
8	65	16	5		

Los seis (6) equipos mejor clasificados en 1ª División Nacional **después de los Play-Offs** obtendrán los puntos expuestos en el reglamento oficial del Circuito Tormenta 2019, correspondiéndose a los establecidos entre la posición once (11) y dieciséis (16).

Anexo III – Gran Prix

A mitad de la competición, entre las jornadas cinco (5) y seis (6), se celebrará un torneo eliminatorio apodado Gran Prix.

Formato

Será un torneo eliminatorio en el que participarán los diez (10) equipos de la Pro Division y los seis (6) primeros equipos clasificados en la 1ª División Nacional una vez finalizada la jornada cinco (5).

El formato será a mejor de una (1) partida (Bo1) en todas las fases del torneo. Se entregarán códigos de torneo a los equipos antes del evento.

Enfrentamientos

Los enfrentamientos del torneo se harán de forma aleatoria por parte de la organización. En el sorteo, se enfrentará a cada equipo de 1ª División Nacional con uno de la Pro Division, habiendo de esta forma seis (6) equipos de la Pro Division que se enfrentarán a los seis (6) de 1ª División Nacional, y cuatro (4) equipos de la Pro Division que se enfrentarán entre ellos en octavos.

Desempate

En caso de que exista un empate a puntos entre los equipos de 1ª División Nacional que opten al Gran Prix, se utilizará el siguiente criterio de desempate:

1. Enfrentamiento Directo: En caso de que todos los equipos empatados ya se hayan enfrentado entre sí, entrará en el evento el equipo que haya ganado el enfrentamiento directo entre ellos. Si el empate persiste, o los equipos no se han enfrentado todos entre sí, el desempate se llevará a cabo en función de la media de duración de partidas (siguiente apartado).
2. Media de duración de partidas: El desempate se hará teniendo en cuenta la duración media de partida más baja en las victorias de cada equipo. El equipo cuya duración sea más baja será el prioritario para entrar en el Gran Prix.

Normativa

La normativa del Gran Prix se atiene al reglamento en el que se encuentra anexado y al reglamento oficial el Circuito Tormenta 2019, expuesto en el Anexo II.

Los premios del Gran Prix también están expuestos en el Anexo II.