

CIM 2016

Reglas oficiales

Introducción y propósito

Estas reglas oficiales (“Reglas”) del Campeonato Intercolegial Mexicano (“CIM”) se aplican para cada uno de los equipos que quiere participar en el torneo CIM de 2016 y ha clasificado para este, como también para sus entrenadores, directores técnicos, jugadores (“**Miembros de equipo**” en conjunto) y otros empleados. La temporada 2016 del CIM se dividirá en tres fases: (a) una Clasificatoria abierta, (b) una temporada regular y (c) una eliminatoria final. Estas reglas se aplican solo a la participación oficial del CIM y no así a otras competiciones, torneos o juegos organizados de League of Legends (“LoL” o el “juego”).

Riot Games Services S. de R.L de C.V una compañía mexicana estableció estas reglas para el juego competitivo de LoL a fin de unificar y normalizar las reglas que se usan en el juego competitivo del CIM.

Estas reglas están diseñadas únicamente para asegurar la integridad del sistema que estableció el CIM para el juego universitario de LoL y crear un balance competitivo entre los equipos que juegan en un nivel universitario. Las reglas normalizadas benefician a todas las partes involucradas dentro del juego profesional de LoL, incluidos los equipos, los jugadores y los directores generales.

Los equipos que lleguen a las semifinales y a la final del CIM estarán sujetos a reglas adicionales relacionadas con el sistema de juego en vivo.

1. Elegibilidad para la competencia

1.1. Asociación escolar

Todos los equipos y los jugadores del CIM deben estar asociados a una institución de educación superior autorizada (“Universidad”) en México. Podrás encontrar una lista de instituciones mexicanas autorizadas en el sitio web de la [Secretaría de Educación Pública de México](#).

1.2. Reglas de elegibilidad

1.2.1. Edad. Para poder competir en el CIM, los jugadores deberán tener al menos 17 años de edad a partir del 1º de noviembre de 2015. En otros términos, deben haber nacido el 01/11/98 o antes.

1.2.2. Estado de la inscripción. Los jugadores deben estar actualmente inscritos y en una posición académica satisfactoria, ya sea como (a) estudiante de tiempo completo, tal como lo clasifica la institución, o (b) estudiante de medio tiempo que haya pasado el semestre anterior como estudiante de tiempo completo, tal como lo define la respectiva institución.

Los jugadores también deben presentar las acreditaciones solicitadas en la página de inscripciones administrada por Mexican eSports League (MEL).

1.2.3. Estado disciplinario de Riot. Los jugadores no deben tener ninguna suspensión disciplinaria actual de competencias afiliadas a Riot. Las suspensiones de la Copa Latinoamérica Norte o ligas extranjeras se mantendrán en el CIM.

1.2.4. Cuenta LoL elegible. Para competir, los jugadores deben tener una cuenta de League of Legends con buena reputación y que cumpla con los requisitos para jugar en las partidas clasificatorias. Esta cuenta se debe usar durante toda la competencia. Los jugadores no deben cambiar su nombre de invocador sin permiso durante la competencia.

1.2.5. Posiciones necesarias. Cada equipo debe estar compuesto por 5 jugadores elegibles y un suplente opcional. El equipo compartirá el premio de forma equitativa incluyendo al suplente. El suplente del equipo debe reunir los requisitos para ser jugador. Los equipos también tienen el derecho de trabajar junto a un jefe de equipo o designar a un jugador como jefe de equipo para que se encargue de la logística del grupo. No es necesario que el jefe de equipo cumpla con las reglas de elegibilidad de “jugador”, ya que su función es voluntaria dentro del equipo. Sin embargo, los jefes de equipo no pueden recibir una parte del premio.

1.3. Empleados que no pertenecen a Riot

Los miembros de un equipo no podrán ser empleados de Riot Games Inc. (“**RGI**”), League of Legends Championship Series LLC o sus respectivos afiliados al comienzo o durante la clasificatoria, la temporada regular o las eliminatorias del CIM. “**Afiliado**” es la persona u otra entidad que posee o controla a, es propiedad o está bajo el control de, disfruta de propiedad común o control con, un dueño. “**Control**” se refiere al poder, mediante cualquier medio, para determinar las políticas o la dirección de una entidad, ya sea mediante el poder para elegir, designar o aprobar, de forma directa o indirecta, a los directores, oficiales, directores técnicos o representantes de dicha entidad u otro cargo.

2. Premios

2.1. Beneficiarios elegibles

Los premios se distribuirán entre los jugadores del plantel. En el caso de que se produzca algún tipo de cambio en el plantel, todos los premios se prorratearán entre las partidas.

2.2. Detalles de los premios

Los premios serán entregados como becas o apoyos estudiantiles a los competidores y no en efectivo.

1° \$ 27 000

2° \$ 13 500

3° y 4° \$ 6500

3. Reglas para el plantel y la dirección del equipo

3.1. Tamaño del plantel

Cada equipo deberá tener cinco jugadores elegibles en el plantel todo el tiempo, pertenecientes a la misma institución educativa. No hay restricciones para la posición o la designación del iniciador o el suplente.

3.2. Listado del plantel

El plantel activo se mostrará en el sitio web del organizador (melmx.com). El plantel se actualizará en ese mismo sitio web después de que se presente la documentación pertinente. Una vez confirmada una adquisición, se colocará en el sitio web. Se considerará al plantel activo en el sitio web como el más actualizado que pudo aplicarse dentro de un tiempo razonable. La elegibilidad del plantel sigue quedando a la discreción de los funcionarios del CIM.

3.3. Jefe de equipo

Cada equipo debe también designar un jefe de equipo, que puede ser un jugador del plantel activo (aunque esto no es obligatorio). El jefe será el primer punto de contacto con todos los funcionarios del CIM, y también será la autoridad encargada de firmar los documentos que impliquen cambios en el plantel activo, según se detalla en la Sección 3.3 y 3.4. El jefe debe designarse antes del inicio de la serie, y, en el caso de que este deje el equipo (por cualquier motivo), se deberá designar un

sucesor de forma inmediata. Según la Sección 1, el jefe de equipo no es totalmente elegible para recibir un premio.

3.4. Anulación del jefe

Bajo criterio exclusivo de los funcionarios del CIM, los jefes de equipo pueden quedar anulados o se los puede reemplazar por negligencia, malas intenciones u otra sospecha razonable de infracción.

3.5. Suplentes

Los equipos pueden usar libremente a cualquiera de los 5 jugadores del plantel y el suplente en cualquier momento sin notificación o proceso de aprobación previos.

3.6. Adquisiciones

Un equipo solo puede sumar a un jugador nuevo si se quita a un jugador del plantel, según lo detallado en la sección 3.1. Los jugadores nuevos deben reunir todos los requisitos para participar, según la Sección 1. Si un equipo desea adquirir un nuevo jugador, debe declarar esa adquisición a un funcionario del CIM con más de 3 días completos de anticipación a la partida en la que se quiera usar al jugador (por ejemplo, si la siguiente partida es el viernes, el jugador nuevo debe anunciarse a más tardar el lunes). Los funcionarios del CIM se reservan el derecho de aprobar o negar cualquier solicitud, según la elegibilidad de los jugadores involucrados y en el cumplimiento de las reglas de la solicitud.

3.7. Restricciones para el nombre de invocador

Los nombres de invocador solo pueden incluir letras mayúsculas y minúsculas, números del 0 al 9, guiones bajos o espacios simples entre las palabras. Los nombres de invocador no deben contener más de 12 caracteres incluyendo los espacios. No se permitirán caracteres especiales adicionales en los nombres de equipo, los nombres de invocador o las etiquetas. Los nombres de invocador y de equipo no pueden contener: vulgaridades u obscenidades, derivados de los campeones de LoL u otros nombres similares de personajes, ni derivados de productos o servicios que puedan crear confusión. Los jugadores no deben cambiar su nombre de invocador en su cuenta competitiva durante el transcurso de la temporada regular.

3.8. Aprobación de nombres

Todas las etiquetas de equipo, nombres de equipo y nombres de invocador deben ser aprobados por los funcionarios del CIM por adelantado para poder usarse. No se permiten cambios de nombre bajo ninguna circunstancia. Los funcionarios del CIM tienen la capacidad de rechazar el nombre de un equipo si este no cumple con las normas establecidas por el CIM. Si el nombre no cumple con las normas establecidas, un funcionario del CIM notificará al equipo y le permitirá cambiarlo. Los jugadores no deben cambiar sus nombres de invocador en sus cuentas principales durante la temporada.

3.9. Patrocinios

Un equipo del CIM puede adquirir patrocinadores en cualquier momento de la temporada del campeonato. La adquisición de patrocinios no tiene restricciones. Sin embargo, los equipos no deben adquirir “patrocinadores de títulos”, ya que estarán representados únicamente por el nombre de su escuela y un logotipo de equipo único, sin otras marcas.

Si el patrocinador entra dentro de las siguientes categorías limitadas, el patrocinio no figurará en los jugadores durante el uso de LoL, ni junto al material relacionado con LoL, el CIM o cualquier evento afiliado a Riot. Los funcionarios del CIM están habilitados para actualizar la lista de categorías en cualquier momento. La siguiente es una lista no exclusiva de patrocinadores limitados:

3.9.1. Sitios web de apuestas: definidos como cualquier sitio web que ayude o incite la apuesta de fondos en eventos deportivos/de esports, o permita la apuesta de fondos en juegos de casino, incluido el póquer.

3.9.2. Fármacos “bajo receta”

3.9.3. Sitios web de compartir cuentas/venta de aspectos

3.9.4. Proveedores de armas de fuego o municiones

3.9.5. Sitios web que muestren o estén relacionados con imágenes o productos pornográficos

3.9.6. Productos relacionados con el tabaco, el fumar o el inhalar cualquier tipo de humo

4. Estructura de la liga

4.1. Definición de términos

Partida. Una instancia de la competición en la Grieta del Invocador que se juega hasta que se determine un ganador por medio de uno de los siguientes métodos, lo que ocurra primero: (a) destrucción de un nexo, (b) rendición de un equipo, (c) abandono de un equipo, o (d) victoria de partida concedida (ver la sección 6.4). **Combate.** Un conjunto de partidas que se juegan hasta que un equipo gana la mayoría del total de ellas (por ejemplo, ganar dos de tres partidas [“mejor de tres”], ganar tres partidas de cinco [“mejor de cinco”]). El equipo ganador recibirá un punto en un formato de liga o avanzará hacia la siguiente ronda en un formato de torneo.

4.2. Detalles de fases

4.2.1. Clasificatoria abierta. Esta fase consta de un cuadro de eliminación a emparejamiento único de hasta 512 equipos. Los mejores 32 equipos se posicionarán de forma aleatoria en un emparejamiento para comenzar la temporada regular del CIM 2016.

4.2.2. Temporada regular. Esta fase consta de treinta y dos equipos posicionados de forma aleatoria en un emparejamiento. Los duelos serán al mejor de 3 (BO3) hasta llegar a semifinales donde el formato de las series será al mejor de 5 (BO5) similar a la final.

4.2.3. Temporada regular de desempate. En el caso de que varios equipos estén empatados en los puestos al finalizar el split de la temporada regular, los equipos empatados se enfrentarán entre sí. Si dichos equipos tienen registros cara a cara iguales (es decir, cada equipo tiene un 50% de partidas ganadas en los enfrentamientos que ya han tenido), dichos equipos jugarán una partida de desempate para determinar la posición final.

4.2.3.1. Programación del desempate. Las partidas de desempate se realizarán luego de la partida final de la temporada regular, pero antes del primer día de las eliminatorias. Los equipos empatados competirán entre ellos hasta que haya un ganador.

4.2.3.2. Selección de lado. La selección de lado se determina con el lanzamiento de una moneda en todas las partidas de desempate.

4.2.3.3. Cara a cara

Ventaja. Si hay tres o más equipos empatados, se considerará el registro cara a cara de todos los equipos en contra de todos los otros equipos involucrados en el desempate. Si un solo equipo tiene un registro victorioso (es decir que ganó más del 50% de las partidas) en contra de todos los demás equipos en el desempate, se le otorgará automáticamente la clasificación más alta disponible en el desempate, y se declarará un nuevo desempate entre los equipos restantes.

4.3. Calendario

4.3.1. Clasificatoria abierta: 8 de agosto – 29 de agosto

4.3.2. Temporada regular: 2 de septiembre – 18 de septiembre

4.3.3. Semifinales: 24 de septiembre

4.3.4. Finales del CIM: 25 de septiembre

4.3.5. Cambios al horario. El CIM puede, a su consideración, reorganizar el horario de los combates de un día dado y/o cambiar la fecha de un combate del CIM a una fecha distinta, o modificar el horario de los combates. En caso de que el CIM modifique el horario de un combate, el CIM notificará a todos los equipos a la mayor brevedad posible.

5. Proceso de los combates

5.1. Papel de los árbitros

Los árbitros son funcionarios del CIM que tienen la responsabilidad de juzgar cada asunto, pregunta y situación relacionados con el combate que ocurra antes, durante e inmediatamente después de este.

5.1.1. Responsabilidades del árbitro.

La supervisión del árbitro puede incluir (a título enunciativo) lo siguiente:

5.1.1.1. Revisar la alineación del equipo antes de un combate.

5.1.1.2. Anunciar el comienzo de un combate.

5.1.1.3. Pedir pausas y reanudaciones durante la partida.

5.1.1.4. Emitir sanciones en respuesta a violaciones de las reglas antes, durante o después del combate.

5.1.1.5. Confirmar el final del combate y sus resultados.

5.1.2. Comportamiento del árbitro.

En todo momento, los árbitros deberán comportarse de manera profesional y emitir dictámenes de forma imparcial. No mostrarán ningún tipo de preferencia o prejuicio hacia ningún jugador, equipo, jefe de equipo, entrenador, propietario u otro individuo.

5.1.3. Irrevocabilidad del juicio. Si un árbitro hace un juicio incorrecto, dicho juicio puede ser sujeto a una reversión. Los funcionarios del CIM pueden evaluar a su consideración la decisión durante o luego del combate a fin de determinar si se implementó el procedimiento apropiado para permitir una decisión justa. Si no se siguió el procedimiento apropiado, los funcionarios del CIM se reservan el derecho de invalidar potencialmente la decisión del árbitro. Los funcionarios del CIM tendrán siempre la última palabra en todas las decisiones establecidas por el CIM. En caso de entrar en desacuerdo con los funcionarios de CIM (MEL) los equipos tendrán el contacto directo con Riot Games para solventar cualquier eventualidad.

5.1.4. Prohibición de apuestas.

Todas las reglas que prohíben apostar en LoL, tal como se encuentran abajo en la Sección 9, deberán ser válidas para los árbitros sin limitación alguna.

5.2. Versión competitiva y servidor

El CIM se jugará en el servidor en vivo de Latinoamérica Norte. De esta forma, la versión en vivo actual se usará para todas las partidas competitivas.

5.3. Campeones nuevos y revisados

Los campeones que no hayan estado disponibles en el servicio en vivo por más de 3 días se prohibirán automáticamente. Los campeones que hayan sido sometidos a revisiones estarán sujetos a la consideración del CIM. Ejemplo: el campeón A fue lanzado el 10 de agosto de 2016, así que el campeón A puede ser seleccionado en todos los combates del CIM el 10 de agosto de 2016 o luego de esa fecha. El CIM no desbloqueará un campeón a mitad de una semana de la temporada regular o cerca de las eliminatorias.

5.4. Configuración y responsabilidades del jugador en los combates en línea

Se esperará que todos los jugadores estén listos para unirse a la sala de la partida en el horario especificado por los funcionarios del CIM. Para estar preparados (además de otras cosas), los cinco jugadores del plantel deberán haber instalado la versión del cliente, configurado los ajustes del juego y establecido las páginas de runas y maestría.

5.5. Ajustes de horarios

Los funcionarios del CIM, a su total discreción, tienen el derecho de ajustar el horario del combate en cualquier momento para conservar el ritmo del torneo o para evitar situaciones que puedan afectar la experiencia del espectador.

5.6. Sanciones por tardanza

Los equipos que no estén listos para jugar en el horario oficial del combate, tal como se define en la Sección 5.4, estarán sujetos a sanciones por tardanza. Los equipos perderán un bloqueo por cada 5 minutos de tardanza. Un equipo se declarará derrotado si transcurren 25 minutos después del

horario oficial de la partida. El retraso intencional de la sala o del inicio del juego hará que el equipo quede sujeto a las reglas establecidas en esta sección.

5.7. Proceso de pausa

Los equipos o los jugadores pueden pausar la partida por cualquier motivo. Luego de una pausa, el equipo que la realiza debe usar el comando /todos para presentar el motivo de esta y el tiempo estimado para reanudar el juego. Cuando un equipo está listo para reanudar la partida, ambos bandos deben declararse preparados en el chat /todos (por ejemplo, "listos" o "1") antes de que el equipo que realizó la pausa pueda reanudar la partida.

5.8. Permiso de pausa

Los equipos pueden pausar la partida durante un máximo de 10 minutos en el transcurso de una partida común, o 15 minutos en el transcurso de un combate al mejor de tres. Si se pausa el juego más tiempo del permitido, se considerará una jugada desleal y se aplicarán sanciones a la discreción de las autoridades del torneo.

5.9. Partida 4 contra 5 Jugadores

Los equipos deben poner en la arena un grupo de cinco jugadores para que se los considere preparados para empezar un combate. Si un jugador se desconecta de la sala o de la selección de campeones, el equipo dejará de estar listo para jugar y comenzará a correr el tiempo de tardanza. Si un jugador se desconecta de la partida, el juego puede continuar normalmente o pausarse, según lo detallado en la sección 5.8.

5.10. Responsabilidad sobre el equipamiento de los jugadores

Todos los jugadores son responsables de garantizar el buen funcionamiento del equipo escogido, como el hardware de la computadora y los periféricos, la conexión a Internet y la alimentación. Los problemas con los equipos de los jugadores no son un motivo aceptable para demorar o pausar el juego más de lo que se les permite, sin importar la causa principal del problema.

5.11. Sin espectadores

Solo se permiten cinco jugadores por equipo en la sala de la partida. Por ningún motivo se permiten otros espectadores.

5.12. Sin retransmisión

Los jugadores no tienen permitido retransmitir sus combates del torneo, ni de forma privada ni pública, en ninguna plataforma o servicio. Los jugadores pueden retransmitir sus registros personales o profesionales del combate luego de que se termine la transmisión oficial.

5.13. Creación de la sala de la partida.

Los funcionarios del CIM abrirán la sala oficial de la partida y proporcionarán acceso a los equipos que compitan. Los funcionarios del CIM le pedirán a los jugadores que se unan a una sala de partida tan pronto se hayan completado las pruebas, en el siguiente orden de posiciones: superior, jungla, central, ADC, apoyo.

5.14. Configuración de juego

5.14.1. Inicio de la selección de campeones. Una vez que los diez jugadores se hayan reportado en la sala de la partida oficial, un funcionario del CIM solicitará confirmación de que ambos equipos están listos para la selección de campeones. Una vez que ambos equipos hayan confirmado que están listos, un funcionario del CIM le pedirá al dueño de la sala que comience la partida.

5.14.2. Registro de la selección de campeones. La elección/bloqueo se realizará a través de la característica de Torneo de reclutamiento del cliente. Si las elecciones o los bloqueos se completan antes de la configuración del juego por algún motivo, los funcionarios del CIM grabarán las elecciones o los bloqueos oficiales, y suspenderán manualmente el inicio de la partida.

5.14.3. Ajustes de la sala de la partida

5.14.3.1. Mapa: Grieta del Invocador

5.14.3.2. Tamaño del equipo: 5

5.14.3.3. Permitir espectadores: Solo de sala

5.14.3.4. Tipo de partida: Torneo de reclutamiento

5.15. Selección de lado: Los lados están predeterminados para toda la fase regular y de finalistas de la siguiente manera: En la primera ronda de la llave el equipo que aparezca en la parte superior del combate tendrá el lado azul el primer juego, el segundo juego tendrá el lado rojo, el tercer juego (si hubiese) tendrá el lado azul nuevamente. En la segunda ronda el equipo que aparezca en la parte inferior del combate tendrá el lado azul el primer juego, segundo juego lado rojo y tercer juego lado azul. Las siguientes rondas se irán intercambiando de la misma manera por toda la duración de la competencia hasta semifinales y final; en estas últimas se hará por medio de un volado.

5.16. Proceso de selección de campeones

5.16.1. Torneo de reclutamiento. Los funcionarios del CIM pueden elegir entre usar la característica modo Torneo de reclutamiento o un reclutamiento manual (es decir, el reclutamiento que se lleva a cabo en el chat sin usar una característica dentro del juego).

5.16.2. Restricciones de elementos de jugabilidad. Se podrán agregar restricciones en cualquier momento antes o durante un combate en caso de que haya errores conocidos con cualquier objeto, campeón, aspecto, runa, maestría o hechizo de invocador, o por cualquier otra razón determinada a discreción del CIM.

5.16.3. Error de selección. En caso de elegir o bloquear de manera errónea a un campeón, el equipo que cometió el error deberá notificarlo a un funcionario del CIM antes de que el otro equipo se encuentre en su próxima selección. De hacerlo, el proceso se reiniciará y empezará desde el punto en el que ocurrió el error, para que así ese equipo pueda enmendar su fallo. Si la siguiente elección se confirma antes de que el equipo que cometió el error lo notifique a un funcionario del CIM, la selección errónea deberá considerarse irrevocable.

5.16.4. Intercambio de campeones. Los equipos deben completar todos los intercambios de campeones antes de la marca de 20 segundos durante la fase de intercambio. De lo contrario, quedarán sujetos a sanciones en futuras partidas.

5.16.5. Inicio de la partida. La partida empezará de inmediato tras completar el proceso de elección/bloqueo, a menos que un funcionario del CIM estipule lo contrario. Los jugadores no tienen permitido salir de una partida durante el tiempo entre la finalización de las elecciones/bloqueos y el inicio de la partida.

5.16.6. Inicio de partida controlado. En caso de un error en el inicio de la partida o una decisión por parte del CIM de separar el proceso de elección/bloqueo del inicio de la partida, un funcionario del CIM podrá iniciar la partida de manera controlada mediante Selección Oculta. Todos los jugadores seleccionarán campeones según el proceso de selección de campeones válido completado anteriormente.

5.16.7. Reporte de partidas.

Los jugadores deben entregar una captura de pantalla (screenshot) luego de cada partida a los oficiales del CIM para verificar el resultado de la misma.

6. Reglas de juego

6.1. Partida perfecta

Una partida perfecta (“PP”) es aquella en la que se conectaron los diez jugadores y en la que se llegó a un punto de interacción significativo entre los equipos rivales. Una vez que una partida llegue al estado de PP, dejarán de permitirse los reinicios incidentales. Desde ese punto en adelante, la partida se considerará “oficial”. Luego de que se establezca una PP, los reinicios de la partida se permitirán solo bajo condiciones limitadas (ver Sección 6.3). Ejemplos de condiciones que establecen una PP:

6.1.1. Contacto hostil. Se acierta un ataque o una habilidad contra súbditos, bichos de la jungla, estructuras o campeones enemigos.

6.1.2. Visión. Se establece una visión entre los jugadores de los equipos contrarios.

6.1.3. Invasión. Que el equipo pise, establezca visión o apunte un tiro de habilidad en la jungla del oponente. Esto incluye tanto abandonar el río como entrar en la maleza que se conecta con la jungla enemiga.

6.1.4. Tiempo. El tiempo de juego llega a los dos minutos (00:02:00).

6.2. Pausa dirigida.

Los funcionarios del CIM pueden ordenar la pausa de un combate o ejecutar un comando de pausa en cualquier momento y por cualquier motivo a su total discreción.

6.3. Reinicio de la partida

Si un juego presenta un error crítico en cualquier momento durante el combate que altere de forma significativa las estadísticas de la partida o la mecánica de juego, o si las condiciones ambientales externas de un evento en vivo se vuelven insostenibles, entonces podrá reiniciarse el combate.

Ciertas circunstancias deben cumplirse antes de que pueda reiniciarse una partida. Los funcionarios del CIM deben determinar que el error es crítico y verificable. Para considerar crítico un error, este debe dañar significativamente la habilidad de un jugador para competir en una situación de juego.

La determinación de si el error daña o no la capacidad de competir de un jugador queda a total consideración de los funcionarios del CIM. Para que un error se considere verificable, este debe estar concluyentemente presente y no ser atribuible posiblemente a un error del jugador. El espectador debe entonces poder repetir la situación en cuestión y verificar el error. Si un jugador cree que ha experimentado un error crítico, entonces deberá pausar la partida y alertar al árbitro oportunamente. Si se considera que un jugador está intentando retrasar el informe de un error para esperar a un posible reinicio en un momento más favorable, no se concederá el reinicio. Si los funcionarios del CIM determinan que el error es crítico y verificable, y que el jugador siguió el protocolo de pausa, entonces el equipo en desventaja tendrá la opción de reiniciar. Si el equipo acepta, la partida se reiniciará inmediatamente. Si el reinicio ocurrió debido a un error de campeón, entonces los ajustes (incluidas las elecciones y los bloqueos) no se mantendrán, sin importar el estado de Partida perfecta, y el campeón no podrá seleccionarse durante al menos el resto de los combates del día, a menos que el error esté relacionado concluyentemente con un elemento específico del juego que pueda eliminarse por completo (por ejemplo, un aspecto que puede desactivarse) o prohibirse (por ejemplo, la compra de objetos). Si el equipo rechaza un reinicio que se le haya ofrecido, entonces ya no podrá solicitar un reinicio por el error que generó el motivo del potencial reinicio durante el resto del combate. Sin embargo, los funcionarios del CIM se reservan el derecho en todo momento de forzar un reinicio de la partida si el entorno de juego alcanza un nivel de inestabilidad que comprometa la integridad competitiva del juego.

Esta sección puede aplicarse si la pausa se ordena en virtud de la Sección 6.2 y no limita la capacidad de un funcionario del CIM de instituir un reinicio.

6.3.1. Entorno controlado.

Ciertas condiciones pueden mantenerse en caso de un reinicio de una partida que no haya alcanzado el estado de PP. Entre ellas se incluyen (entre otras) la selección de campeones, la carga de runas/maestría, o los hechizos de Invocador. Sin embargo, si un combate alcanza el estado de PP, los funcionarios del CIM no conservarán los ajustes.

6.3.2. Confirmación de los ajustes por parte del jugador.

Cada capitán de equipo deberá verificar que cada jugador en su equipo ha finalizado los ajustes de juego previstos (incluyendo ajustes de runas, maestrías, controles y GUI) antes de establecer una PP. Ningún error en la verificación será motivo para un reinicio de partida luego de que se establezca la PP.

6.4. Victoria de partida concedida

En caso de una dificultad técnica que lleve a que los funcionarios del CIM declaren un reinicio, el CIM puede en su lugar concederle una victoria a un equipo. Si una partida supera los 20 minutos de juego en el reloj de la partida (00:20:00), los funcionarios del CIM, a su total discreción, pueden

llegar a la conclusión de que un equipo no podrá evitar la derrota con un cierto grado de certeza razonable. Los siguientes criterios pueden usarse en la determinación de certeza razonable.

6.4.1. Diferencial de oro. La diferencia en oro entre los equipos es superior al 33%.

6.4.2. Diferencial de torretas restantes. La diferencia en el número de torretas restantes entre los equipos es superior a siete (7).

6.4.3. Diferencial de inhibidores restantes. La diferencia en el número de inhibidores en pie entre los equipos es superior a dos (2).

6.5. Descanso de mitad de combate

Los equipos tienen derecho a un pequeño descanso de al menos 5 minutos entre las partidas de un combate de varias partidas (por ejemplo, al mejor de 3). Los funcionarios del CIM informarán a los jugadores la cantidad de tiempo restante antes del comienzo de la fase de selección de campeones de la siguiente partida. Si alguno de los equipos no está listo para empezar después de que termine el tiempo de descanso, comenzará a correr su tiempo de tardanza.

6.6. Resultados del abandono

Los combates ganados por abandono se registrarán con la puntuación mínima necesaria para que un equipo gane (es decir, 1-0 para las partidas al mejor de 1, 2-0 para las partidas al mejor de 3 y 3-0 para las partidas al mejor de cinco). No se registrarán otras estadísticas para los combates abandonados.

7. Conducta del jugador

7.1. Conducta de la competencia

7.1.1. Juego desleal. Las siguientes acciones se considerarán jugadas desleales y estarán sujetas a sanciones a la discreción de los funcionarios del CIM.

7.1.1.1. Confabulación. La confabulación se define como cualquier acuerdo entre dos (2) o más jugadores o aliados para dejar en desventaja a los contrincantes. La confabulación incluye (entre otras cosas) actos como los siguientes:

7.1.1.1.1. Juego suave, que se define como cualquier acuerdo entre dos (2) o más jugadores de no dañarse entre sí o de jugar de manera diferente al estándar de competencia razonable, o impedir que este se cumpla, en una partida.

7.1.1.1.2. Acordar de antemano dividir el dinero del premio o cualquier otro tipo de compensación.

7.1.1.1.3. Enviar o recibir señales, electrónicas o de otro tipo, de un aliado u otro jugador.

7.1.1.1.4. Perder deliberadamente una partida a cambio de una compensación, o por cualquier otro motivo, o intentar inducir a otro jugador a hacer esto.

7.1.1.2. Integridad competitiva. Se espera que los equipos jueguen dando lo mejor de sí en todo momento dentro de cualquier partida del CIM y que eviten cualquier comportamiento que vaya en contra de los principios del buen espíritu deportivo, la honestidad y el juego limpio. A efectos de clarificación, la composición de equipo y la fase de elección/bloqueo no se considerarán al momento de determinar si esta regla fue violada.

7.1.1.3. Hackeo. El hackeo se define como cualquier modificación al cliente de juego de League of Legends por parte de cualquier jugador, equipo o persona que actúe en nombre de un jugador o equipo.

7.1.1.4. Aprovechamiento. El aprovechamiento se define como usar de manera intencionada cualquier error dentro del juego para tratar de sacar ventaja. Esto incluye, entre otras cosas, acciones tales como: problemas técnicos en la compra de objetos, en la interacción con los súbditos neutrales, en el desempeño de las habilidades de los campeones o en cualquier otra función del juego que, siempre que los funcionarios del CIM lo consideren, no funcione como debería.

7.1.1.5. Suplantación. Jugar en la cuenta de otro jugador o solicitar, inducir, alentar o mandar a alguien más a que juegue en la cuenta de otro jugador.

7.1.1.6. Dispositivo de trampa. El uso de cualquier tipo de dispositivo para hacer trampa o cualquier programa con el mismo propósito.

7.1.1.7. Desconexión intencional. Una desconexión intencional sin una razón adecuada e indicada explícitamente.

7.1.1.8. Consideración del CIM. Cualquier otro acto, omisión o comportamiento que, a total consideración de los funcionarios del CIM, viole estas reglas o los estándares de integridad establecidos por el CIM para lograr una experiencia de juego competitiva.

7.1.2. Obscenidad y discurso discriminatorio. Un miembro de equipo no podrá usar lenguaje obsceno, vil, vulgar, insultante, amenazador, abusivo, injurioso, calumnioso, difamatorio o de alguna forma ofensivo o inaceptable, ni podrá promover o incitar una conducta discriminatoria o de odio en o cerca del área de combate en ningún momento. Un miembro de equipo no podrá usar ningún lugar, servicio o equipo proporcionado o puesto a disposición por el CIM o sus contratistas para publicar, transmitir, diseminar o poner a disposición cualquiera de estos mensajes prohibidos. Un miembro de equipo no podrá usar este tipo de lenguaje en las redes sociales ni durante ningún evento público, tal como la transmisión en vivo por Internet.

7.1.3. Comportamiento antisocial / Insultos. Un miembro de equipo no puede incurrir en acciones o realizar ningún gesto dirigido a un miembro del equipo contrario, fan u oficial que sea insultante, burlón, perturbador o antagonico, ni incitar a ningún otro individuo a hacerlo.

7.1.4. Comportamiento abusivo. No se tolerará el maltrato a los funcionarios del CIM, a los miembros del equipo contrario o a los miembros de la audiencia. La ocurrencia repetida de violaciones a la etiqueta, incluyendo, entre otras cosas, tocar la computadora de otro jugador, su cuerpo o propiedad conllevará sanciones. Los miembros de equipo y sus invitados (en caso de haberlos) deben tratar con respeto a todos los individuos que asisten a los combates.

7.2. Comportamiento no profesional

7.2.1. Responsabilidad bajo código. A menos que se exprese lo contrario, las ofensas o infracciones a estas Reglas serán objeto de castigo, sean o no cometidas de forma intencional. Los intentos de cometer dichas ofensas o infracciones serán también objeto de castigo.

7.2.2. Acoso. El acoso está prohibido. El acoso se define como los actos sistemáticos, hostiles y repetidos que tienen lugar durante un período de tiempo considerable, o una instancia particular evidente, y que se realizan para aislar o excluir a una persona, o afectar su dignidad.

7.2.3. Acoso sexual. El acoso sexual está prohibido. El acoso sexual se define como las aproximaciones sexuales desagradables. La evaluación se basa según una persona razonable consideraría la conducta como indeseable u ofensiva. Hay una política de cero tolerancia ante cualquier amenaza/extorsión sexual o la promesa de ventajas a cambio de favores sexuales.

7.2.4. Discriminación y denigración. Los miembros de los equipos no podrán ofender la dignidad o integridad de un país, una persona privada o un grupo de personas por medio de palabras o acciones despectivas, discriminatorias o denigrantes relacionadas con la raza, el color de piel, la etnia, el origen nacional o social, el género, el idioma, la religión, la opinión política o de otro tipo, el estado financiero, el nacimiento u otro estado, la orientación sexual o cualquier otra razón.

7.2.5. Declaraciones sobre el CIM, Riot Games y League of Legends.

Los miembros de los equipos no pueden dar, hacer, publicar, autorizar ni apoyar cualquier declaración o acción que tenga o esté pensada para tener un efecto perjudicial o dañino para los mejores intereses del CIM, Riot Games o sus afiliados, o League of Legends, tal como lo determine el CIM a su total y única discreción.

7.2.6. Investigación de la conducta del jugador. Si el CIM o Riot determinan que un equipo o un miembro de equipo ha violado el Código de Invocador, los Términos de servicio de LoL u otras reglas de LoL, los funcionarios del CIM pueden asignar sanciones a su criterio. Si un funcionario del CIM se contacta con un miembro de equipo para hablar sobre la investigación, el miembro de equipo está obligado a decir la verdad. Si un miembro de equipo le miente a un funcionario del

CIM, creando así un impedimento para la investigación, entonces el equipo estará sujeto a un castigo.

7.2.7. Actividad criminal. Un miembro de equipo no puede estar involucrado en ninguna actividad que esté prohibida por una ley, un estatuto o un tratado común, y que lleve o pueda considerarse probable que lleve a la condena en una corte de jurisdicción competente.

7.2.8. Atentado contra la moral. Un miembro de equipo no puede verse involucrado en ninguna actividad que el CIM considere inmoral, vergonzosa o contraria a los estándares convencionales de un comportamiento ético propio.

7.2.9. Confidencialidad. Un miembro de equipo no puede revelar ninguna información confidencial proporcionada por el CIM o cualquier afiliado de Riot Games por ningún medio de comunicación, incluidos todos los canales de redes sociales.

7.2.10. Soborno. Ningún miembro de equipo puede ofrecerle ningún regalo o recompensa a un jugador, entrenador, jefe, funcionario del CIM, empleado de Riot Games o a otra persona conectada con otro equipo del CIM o empleada por este por servicios prometidos, prestados o a ser prestados al vencer o intentar vencer a un equipo en competencia.

7.2.11. Regalos. Ningún miembro de equipo puede aceptar ningún regalo, recompensa o compensación por servicios prometidos, prestados o a ser prestados en relación con el desarrollo competitivo del juego, incluyendo servicios relacionados con la derrota o intento de derrota a equipos en competencia o servicios designados para estropear o arreglar un combate o partida. La única excepción a esta regla se presenta en caso de una compensación basada en el rendimiento pagada a un miembro del equipo por parte del patrocinador oficial o el dueño del equipo.

7.2.12. Incumplimientos

Ningún miembro de equipo puede hacer caso omiso de las instrucciones o decisiones de los funcionarios del CIM, ni rehusarse a aplicarlas.

7.2.13. Arreglo de encuentros

Ningún miembro de equipo puede ofrecer, acordar, conspirar o intentar influenciar el resultado de un combate o partida por ningún medio que esté prohibido por la ley y estas reglas.

7.2.14. Documentos y solicitudes varias. Los funcionarios del CIM pueden solicitar en diferentes momentos del CIM documentos u otros objetos pertinentes. Se pueden imponer sanciones si la documentación o los objetos solicitados no se reciben o se completan en el momento requerido, o no cumplen con los estándares establecidos por el CIM.

7.3. Asociación con apuestas

Ningún miembro de equipo u funcionario del CIM puede participar, directa o indirectamente, en apuestas o juegos sobre los resultados de los combates o los torneos de League of Legends a nivel global.

7.4. Sometido a penalización

Si se descubre que una persona se involucró o intentó involucrarse en un acto que el CIM considere, a su total discreción, que constituye una forma de juego desleal, dicha persona estará sujeta a una sanción. La naturaleza y el alcance de las sanciones impuestas debido a tales actos estarán bajo la total y absoluta discreción del CIM.

7.5. Sanciones

Si se descubre que un miembro de equipo ha cometido una violación a las reglas especificadas arriba,

el CIM puede, sin limitación de su autoridad en virtud de la Sección 9.4, emitir las siguientes sanciones:

7.5.1. Aviso verbal

7.5.2. Pérdida de la selección de lado para partidas actuales o futuras

7.5.3. Pérdida del bloqueo para partidas actuales o futuras

7.5.4. Multas o renunciaciones a premios

7.5.5. Abandono de partidas

7.5.6. Abandono de combates

7.5.7. Suspensiones

7.5.8. Descalificaciones

7.6. Asignación de sanciones

Ante la repetición de las infracciones, las sanciones serán más severas, y podrán llegar hasta la descalificación de futuras participaciones en el CIM. Debe notarse que las sanciones puede que no siempre sean impuestas en una manera sucesiva. El CIM, a su criterio, por ejemplo, puede descalificar a un jugador por una primera ofensa si la acción se considera suficientemente ofensiva como para merecer la descalificación del CIM.

7.7. Derecho de publicar

El CIM tendrá el derecho de publicar una declaración en la que exponga que un miembro de equipo fue sancionado. Los miembros de equipo o equipos a los que se llegue a hacer referencia en tal declaración renunciarán a cualquier derecho de acción legal en contra de la League of Legends Championship Series, LLC, Riot Games, Inc. o cualquiera de sus socios, subsidiarios, afiliados, empleados, agentes o contratistas.

8. Espíritu de las reglas

8.1. Finalidad de las decisiones

Todas las decisiones derivadas de la interpretación de estas reglas, la elegibilidad de los jugadores, la programación y la puesta en escena del CIM, y las sanciones por mala conducta son responsabilidad exclusiva del CIM, y son decisiones son finales. Las decisiones del CIM con relación a estas reglas no pueden ser apeladas y no darán pie a ninguna reclamación por daños monetarios ni a cualquier otro recurso legal o equitativo.

8.2. Cambios en las reglas

El CIM puede corregir, modificar o complementar estas reglas de tanto en tanto a fin de garantizar el juego limpio y la integridad del CIM.

8.3. Intereses del CIM

Los funcionarios del CIM pueden hacer uso en cualquier momento de la autoridad necesaria a fin de defender los intereses del CIM. Este poder no se ve limitado por la falta ciertas especificaciones en este documento. Los funcionarios del CIM pueden hacer uso de cualquier tipo de acción punitiva a su disposición en contra de cualquier entidad cuyo comportamiento se encuentre por fuera de los intereses del CIM.