

Liga Nacional Uruguay Movistar de League of Legends 2019

LNU Movistar | LOL 2019

Reglamento

Versión 1.5

1. **Requisitos del plantel y sustituciones**
2. **Elegibilidad**
3. **Presentación del plantel**
4. **Equipamiento y software**
5. **Área de competición**
6. **Formato de Competencia**
7. **Proceso de enfrentamientos**
8. **Reglas de juego, pausas y reinicios.**
9. **Promoción, relegación y descalificación de LNU Movistar 2019 a Liga Latinoamérica de Riot Games.**
10. **Pagos de incentivos y premios**
11. **Reglas de propiedad y patrocinios de los equipos**
12. **Código de Conducta del jugador**
13. **Aceptación de las reglas**

DEFINICIONES:

Organizador: El Organizador es Telefónica Móviles del Uruguay S.A. quien cuenta con la licencia para ello otorgada por Riot Games.

Árbitros: Los árbitros estarán disponibles para resolver cualquier tipo de disputa que se pueda dar dentro o fuera del juego (pero correspondiente a él). Éstos interpretan las reglas y toman decisiones oficiales con respecto a las mismas.

El árbitro correspondiente tiene la decisión final con respecto a penalizaciones o determinar un incumplimiento de reglas.

Jugadores: Los jugadores deben de demostrar conducta adecuada durante todo el evento, y dar un buen ejemplo para los espectadores. Dentro de las reglas de conducta se encuentran:

- Dirigirse de manera respetuosa tanto hacia los oficiales de LNU Movistar como hacia los demás jugadores y, por supuesto, los espectadores.
- Llegar a tiempo y estar preparado para jugar las partidas en los horarios pautados.
- Dar a conocer al árbitro cualquier tipo de infracción que se note dentro o fuera de la partida.
- Tener una cuenta preparada con lo necesario para jugar en el evento (campeones, runas, maestrías, etcétera).
- Estar familiarizado tanto con las reglas de conducta como con las reglas de juego y el presente Reglamento.

Espectadores: Los espectadores son responsables de mantener una buena conducta a lo largo de la Liga, y no deben de distraer a los jugadores ni interferir con el transcurso de la Liga bajo ninguna circunstancia. También pueden comunicar a los árbitros cualquier tipo de irregularidad con respecto a las partidas, siempre y cuando sean a tiempo.

El Organizador se reserva el derecho de expulsarlos en el caso de que su conducta no se adecue a lo antedicho.

1. Requisitos del plantel y sustituciones

Cada equipo deberá contar con al menos 5 jugadores titulares y 1 suplente obligatorio (máximo 2 suplentes).

Los equipos deberán tener un nombre propio, que podrá contener en forma adicional dentro de su nombre hasta el nombre de 2 marcas Sponsors como máximo.

Los equipos tendrán la opción de registrar a un entrenador hasta un día antes de jugar playoffs.

En caso de no registrar a ningún entrenador, el equipo no podrá contar con entrenador durante el resto de la competencia.

Los entrenadores no cuentan como jugadores.

1.1 Capitán del plantel

Cada equipo deberá seleccionar a uno de sus miembros como su capitán. El capitán de un equipo es el nexo de comunicación entre los árbitros, el staff del Organizador (en adelante, los oficiales de LNU Movistar) y el equipo. Dentro de las responsabilidades del mismo se encuentran:

- Comunicarse en nombre del equipo ante: otros equipos, los árbitros y los oficiales de LNU Movistar
- Tomar la decisión final en nombre del equipo en cualquier tipo de circunstancia
- Comunicar toda la información necesaria a su equipo
- Representar de manera adecuada y acorde las opiniones de sus compañeros de equipo

Una vez comenzado el torneo, no se puede cambiar de capitán salvo que un árbitro lo acepte como una excepción, con una justificación adecuada.

1.2 Cambios dentro del plantel

Los equipos podrán realizar cambios de su plantel si lo ven necesario y se encuentren dentro de la fecha permitida.

1.2.1 Torneos por puntos

Durante los torneos por puntos un equipo podrá cambiar su plantel cuantas veces quiera siempre y cuando no haya comenzado el torneo. En caso de que un torneo ya se encuentre en marcha deberá esperar al próximo torneo por puntos para realizar los cambios.

1.2.2

Playoffs

Una vez anunciados los equipos clasificados a Playoffs, los equipos podrán realizar hasta 2 cambios a su plantel. En el caso de la etapa apertura sólo hasta el día viernes 1 de marzo, posterior a dicha fecha los planteles se considerarán como cerrados y no será posible modificarlos. En el caso de la etapa clausura, la fecha límite para realizar cambios dentro del plantel será el 22 de Julio.

1.2.2.1 Semifinales y final

Durante estas etapas no se le permitirá realizar cambios dentro del plantel a los equipos.

1.3 Sustitución

Un jugador tiene estrictamente prohibido jugar dentro de un equipo si no se encuentra registrado previamente en la plataforma. No se permitirán cambios dentro del plantel una vez la competición se encuentre en marcha.

2.

Elegibilidad

Todos los participantes deberán cumplir con las siguientes pautas;

2.1 Residencia:

Los participantes deberán ser residentes dentro del territorio de la República Oriental del Uruguay.

2.2 Edad:

Podrá participar cualquier persona con 16 años de edad cumplidos en adelante.

Los menores de edad que participen en el Entretenimiento deberán contar con la autorización de sus padres o tutores, la que deberán exhibir al momento de participar, para retirar los premios o en cualquier momento en que el Organizador así lo solicite.

2.3 Nacionalidad:

Los equipos deberán estar conformados por al menos 3 uruguayos y 2 extranjeros los cuales pueden tener otra nacionalidad siempre y cuando residan físicamente en Uruguay.

2.4 Relación laboral:

No podrán participar del torneo funcionarios o contratados pero en relación de dependencia de Riot Games, ni de Telefónica Móviles del Uruguay SA, ni de sus agentes, o empresas subcontratadas para la organización de la Liga, ni sus parientes por consanguinidad o afinidad hasta segundo grado ni sus cónyuges.

3. Presentación del plantel

Durante los días previos a jugar playoffs los oficiales de LNU Movistar solicitarán la presentación del plantel de cada equipo.

Se les entregará a los equipos un "formulario de elegibilidad" el cual deberán completar y entregar antes de una fecha establecida por la organización.

En el caso de que un equipo quiera modificar su ficha ya entregada quedará a entera disposición de los oficiales de LNU aprobar o no la solicitud.

4. Equipamiento y software

4.1 Equipamiento proporcionado por el organizador.

La organización proporcionará (en eventos presenciales) a los jugadores:

4.1.1 PC y monitor

4.1.2 Auriculares y/o audífonos y/o micrófonos

4.1.3 Mesa y silla

4.2 Equipamiento personal de cada jugador

Se les permitirá a los jugadores llevar su propio equipamiento dentro de las siguientes categorías:

4.2.1 Teclados para PC

4.2.2 Ratones para PC

4.2.3 Alfombrilla para ratón

Si un jugador clasificado a la final presencial no cuenta con su propio equipamiento la organización le proporcionará equipamiento genérico.

Cada jugador es responsable de su equipamiento por lo que en caso de que el mismo presente algún tipo de falla o problema el cual afecte el desarrollo del evento los oficiales de LNU Movistar se reservan el derecho de no permitir el uso de dicho equipamiento y suplantarlo por equipamiento otorgado por la organización.

5. Área de competición

5.1 Etapa online

Durante la etapa online (torneos por puntos, playoffs y semifinales) cada participante podrá jugar desde cualquier lugar (dentro de la República Oriental del Uruguay) siempre y cuando se encuentre habilitado para poder jugar las partidas correspondientes. Cada equipo se hace responsable de que todos sus jugadores cuenten con una conexión a internet estable y una PC la cual soporte League of Legends y lo habilite a poder jugar las partidas correspondientes del equipo.

5.2 Eventos presenciales

Durante los eventos presenciales el acceso de los equipos finalistas de la liga a las áreas restringidas de los lugares para los enfrentamientos oficiales de la liga se encontrará limitado sólo a los miembros del equipo, a menos que se apruebe por adelantado por la organización.

5.2.1 Área de descanso

La Organización podrá definir una "Área de descanso", lugar destinado para los jugadores durante los recesos entre partidas. Dentro del área de descanso solo podrán ingresar miembros del plantel. Podrán ingresar personas ajenas al equipo siempre y cuando las mismas sean previamente aprobadas por la organización.

5.2.2 Área de enfrentamiento

Entiéndase por "área de enfrentamiento" al área que rodea las computadoras destinadas a ser utilizadas para jugar las partidas.

Durante una partida los únicos miembros del equipo que podrán estar en el área de enfrentamiento serán los 5 jugadores que disputarán la partida. Se permitirá la presencia de un entrenador por equipo dentro del área de enfrentamiento hasta el comienzo de la pantalla de carga.

5.2.2.1 Dispositivos

Estará estrictamente prohibido la presencia de dispositivos inalámbricos (celulares, tablets, etc.) o unidades de almacenamiento masivo dentro del área de enfrentamiento.

5.2.2.2 Alimentos y bebidas

No se permitirán alimentos en el área de enfrentamientos y sólo se permitirán bebidas otorgadas previamente por la organización

6. Formato de Competencia

Se realizarán 5 torneos por cada etapa de la Liga.

Cada torneo otorgará una cantidad de puntos a los equipos participantes según la ronda alcanzada. Los puntos son acumulables por torneo y se verán reflejados en una tabla global la cual mostrará el Top 16 de la Liga.

El registro de participantes será abierto al público con un máximo de 256 equipos.

6.1 Apertura

Inicio de Inscripciones: 2 de enero de 2019. Se habilitarán las inscripciones para los 5 torneos a la vez y se irán deshabilitando a medida que se hayan jugado.

Todos los torneos se jugarán al mejor de cada partida, los playoffs y la semifinal serán al mejor de 3 y la final que será al mejor de 5.

6.1.1 Fechas Torneos:

Torneo 1: 16 al 20 de enero de 2019.

Torneo 2: 21 al 27 de enero 2019.

Torneo 3: 28 de enero al 3 de febrero 2019.

Torneo 4: 4 al 10 de febrero de 2019.

Torneo 5: 18 al 24 de febrero de 2019.

6.1.2 Puntos:

Se asignan los siguientes puntajes en base a la posición de cada equipo en cada torneo.

	Torneo 1	Torneo 2	Torneo 3	Torneo 4	Torneo 5
Campeón	2200	3300	4400	5500	6600
Subcampeón	1600	2400	3200	4000	4800
3-4°	1100	1650	2200	2750	3300
5-8°	700	1050	1400	1750	2100
9-16°	400	600	800	1000	1200
17-32°	200	300	400	500	600
33-64°	100	150	200	250	300

6.1.3 Playoffs:

2 y 3 de marzo de 2019.

Tras finalizar el quinto torneo los 8 equipos con más puntos clasificarán a Playoffs. Se realizará un bracket con los 8 equipos y las partidas se jugarán todas a mejor de 3 y la final al mejor de 5. Los restantes ocuparán los puntos 5° al 8° de la etapa según los puntos acumulados en la tabla global obteniendo el equipo con mayor puntaje el puesto 5 y el de menor puntaje el puesto 8.

6.1.4 Semifinales:

10 de marzo de 2019.

Los dos equipos que pierdan la Semifinal definirán el 3° y 4° puesto al mejor de una partida.

6.1.5 Final:

17 de marzo de 2019.

Los equipos que ocupan los 3° y 4° puestos serán invitados a la final, en calidad de suplentes, para el caso que uno o ambos de los equipos finalistas no se presentaran.

6.2 Clausura

Inicio de Inscripciones: 17 de Junio de 2019. Se habilitarán las inscripciones para los 5 torneos a la vez y se irán deshabilitando a medida que se hayan jugado.

Todos los torneos se jugarán al mejor de cada partida, los playoffs y la semifinal serán al mejor de 3 y la final que será al mejor de 5.

6.2.1 Fechas Torneos:

Torneo 1: 24 al 30 de junio de 2019.

Torneo 2: 1° al 7 de julio de 2019.

Torneo 3: 8 al 14 de julio de 2019.

Torneo 4: 15 al 21 de julio de 2019.

Torneo 5: 22 al 28 de julio de 2019.

6.2.2 Puntos:

Se asignan los siguientes puntajes en base a la posición de cada equipo en cada torneo. A los efectos del inicio de esta etapa todos los equipos que participen, incluido el ganador del Apertura, vuelven a cero. No se tomará en cuenta el puntaje obtenido en la Etapa de Apertura.

	Torneo 1	Torneo 2	Torneo 3	Torneo 4	Torneo 5
Campeón	2200	3300	4400	5500	6600
Subcampeón	1600	2400	3200	4000	4800
3-4°	1100	1650	2200	2750	3300
5-8°	700	1050	1400	1750	2100
9-16°	400	600	800	1000	1200
17-32°	200	300	400	500	600
33-64°	100	150	200	250	300

6.2.3 Playoffs:

4 de agosto y 11 de Agosto de 2019.

Tras finalizar el quinto torneo los 8 equipos con más puntos clasificarán a Playoffs. Se realizará un bracket con los 8 equipos, los 4 ganadores avanzarán a semifinales. Los restantes ocuparán los puntos 5° al 8° de la etapa según los puntos acumulados en la tabla global obteniendo el equipo con mayor puntaje el puesto 5 y el de menor puntaje el puesto 8.

6.2.4 Semifinales:

18 de Agosto de 2019.

Los dos equipos que pierdan la Semifinal definirán el 3° y 4° puesto al mejor de una partida.

Los equipos que ocupan los 3° y 4° puestos serán invitados a la final, en calidad de suplentes, para el caso que uno o ambos de los equipos finalistas no se presentaran.

6.2.5 Final

1° de setiembre de 2019.

Los equipos que ocupan los 3° y 4° puestos serán invitados a la final, en calidad de suplentes, para el caso que uno o ambos de los equipos finalistas no se presentaran.

7. Proceso de enfrentamientos

La organización puede, a su consideración, cambiar el horario y/o fecha de un día. En caso de realizarlo se encargará de comunicárselo a los equipos a la mayor brevedad posible.

7.1 Árbitros

Los árbitros estarán disponibles para resolver cualquier tipo de disputa que se pueda dar dentro o fuera del juego (pero correspondiente a él). Éstos interpretan las reglas y toman decisiones oficiales con respecto a las mismas.

El árbitro correspondiente tiene la decisión final con respecto a penalizaciones o determinar un incumplimiento de reglas.

7.1.2 Comportamiento de los árbitros

Los árbitros deberán comportarse de manera profesional en todo momento y tomar decisiones imparciales.

7.2 Servidores

La etapa online (torneos por puntos, playoffs y semifinales) se llevará a cabo en el servidor público. La final presencial se llevará a cabo en el servidor de torneos y se les otorgarán nuevas cuentas a ambos equipos con todos los campeones desbloqueados.

7.3 Puntualidad

Se espera que los jugadores resuelvan cualquier problema dentro del tiempo de preparación anterior a su partido, para que el combate inicie en el horario pautado. Cada equipo contará con 10 minutos de tolerancia a partir del horario acordado de cada partida, luego de este tiempo dicho equipo será descalificado.

7.4 Creación de la sala de la partida

La partida será creada automáticamente por la plataforma Battlefy y se deberá ingresar por la llave generada por la misma.

7.4.1 Configuración de la sala

Mapa: Grieta de Invocador

Tamaño de equipo: 5

Tipo de partida: Torneo de reclutamiento

7.4.2 Entrada de stream y casters como espectadores

Antes del comienzo de cada partida (que cuente con cobertura de streaming) se aguardará el ingreso de los casters, del encargado de la transmisión en vivo y del árbitro en el caso de que sea necesario.

7.5 Fase de selección /bloqueo y elección de lado

Al equipo que se encuentre en el lado superior de la llave, le corresponde el lado azul, y al equipo de la parte inferior de la llave, le corresponde el lado rojo. En los casos de ser BO3 el equipo que tenga seed más alto podrá elegir el lado de las partidas 1 y 3, en caso de ser BO5 el equipo con seed más alto podrá elegir el lado de las partidas 1,3 y 5.

7.5.1 Error al seleccionar un campeón

En caso de que esto suceda, se deberá de dar aviso al árbitro *ANTES* de que el equipo contrario seleccione y bloquee otro campeón. De hacerlo, el proceso se reiniciará y empezará desde el punto en el que ocurrió el error, para que el equipo responsable pueda corregirlo.

7.5.2 Intercambio de campeones

Los equipos deben completar todos los intercambios de campeones antes del plazo de 30 segundos durante la fase de intercambio o serán sujetos a penalizaciones en futuras partidas.

7.5.3 Inicio de la partida luego de la Selección/Bloqueo

La partida empezará de inmediato tras completar el proceso de Selección/Bloqueo, a menos que el árbitro estipule lo contrario.

8. Reglas de juego, pausas y reinicios.

8.1 Antes de comenzar el torneo

- Cada equipo deberá estar conformado por al menos 5 jugadores.
- Está totalmente prohibido jugar con un jugador que esté fuera de la alineación. Cada equipo es responsable de revisar la alineación del equipo rival, si se notifica de dicha falta luego de concluir la partida no se reiniciará la partida. El equipo en falta será descalificado para la próxima ronda.

8.2 Antes de comenzar una partida

- Las partidas deberán comenzar en el horario establecido.
- Los equipos tienen 10 minutos de tolerancia luego del horario establecido.

- Ambos equipos deberán contar con 5 jugadores para comenzar la partida.
- Se permite reiniciar la selección de campeones si sucede algún bug de parte del cliente (Se deberán presentar pruebas).
- Si la selección de campeones es cancelada, se deberá respetar los bans y picks que se hayan realizado hasta el momento.
- Si un oficial de LNU Movistar está revisando la sala, ambos equipos deberán esperar a que él permita comenzar la partida.
- Cualquier conducta antideportiva en la sala de la partida será tomada en cuenta y podrá ser causa de una penalización, tanto individual como al equipo.

8.3 Detener una partida

8.3.1. Pausa dirigida

Los árbitros pueden ordenar la pausa de una partida a su sola discreción y en cualquier momento.

8.3.2. Pausa del jugador

- La pausa solo puede ser reanudada por el equipo que la realizó.
- Para reanudar una partida pausada se debe asegurar que el equipo rival esté listo.
- Cada equipo cuenta con 10 minutos de pausa a fraccionar a su criterio hasta en 5 veces, luego de concluir el tiempo de pausa deberán jugar con los inconvenientes que tengan.

8.4. Reinicio de la partida

La decisión de cuáles condiciones deben justificar el reinicio de una partida están sujetas a la sola discreción de los árbitros.

8.5 Resultados

Los árbitros estarán encargados de verificarlos y guardarlos en Battlefy.

9. Promoción, relegación y descalificación de LNU Movistar 2019 a Liga Latinoamérica de Riot Games.

El ganador de la etapa Clausura jugará contra los ganadores de las otras ligas nacionales por un puesto en el Torneo de Promoción de LLA.

10. Pagos de incentivos y premios

10.1 Premios

Apertura	Premio	Valor Referencia (*)
Campeón	5 equipos Samsung Galaxy S9	5.755 USD
Subcampeón	5 equipos Samsung Galaxy A7 64GB	3.081 USD
3°	5 equipos Samsung Galaxy J6+ 32GB	1.896 USD
4°	5 equipos Samsung Galaxy J4 32GB DS	1.134 USD

Al equipo ganador del Apertura se le asegurará el 6° puesto durante los playoffs de Clausura a modo de recompensa, sin necesidad de jugar los torneos por puntos.

Clausura	Premio	Valor Referencia (*)
Campeón	5 equipos Samsung Galaxy S10 (sujeto a disponibilidad) o en defecto S9	5.755 USD
Subcampeón	5 equipos Samsung Galaxy A7 64GB o similar según disponibilidad.	3.081 USD

3°	5 equipos Samsung Galaxy J6+ 32GB o similar según disponibilidad.	1.896 USD
4°	5 equipos Samsung Galaxy J4 32GB DS o similar según disponibilidad.	1.134 USD

(*) El valor de referencia, no es parte del premio y no será otorgado, este se ha calculado en función del precio de lista de la oferta comercial de equipos libre al 3/12/2018 de Telefónica Móviles del Uruguay S.A (Movistar) convertido a dólares.

10.2 Entrega de premios

Los premios serán entregados al finalizar cada evento en un plazo máximo de 30 días.

11. Reglas de propiedad y patrocinios de los equipos

11.1. Designación de Representante o propietario.

Cada equipo podrá tener un representante o propietario que será presentado al Organizador del torneo mediante carta formal con firmas certificadas por Escribano Público antes del inicio de la etapa de playoffs.

Dicha carta deberá establecer en forma expresa las facultades que se le otorgan al representante o propietario, entre ellas la potestad de retiro de premios, y deberá estar firmada por todos integrantes del equipo. Cualquier duda o controversia podrá ser presentada contactando con la casilla equipos.lol@movistar.com.uy quedando su resolución a criterio de la organización.

11.2 Límite de equipos

Cada organización de eSports podrá contar únicamente con un equipo dentro de la liga.

11.2.1 Equipos participantes de Liga Nacional que a la vez son parte de una organización de Liga Latinoamérica (total o parcial).

Un propietario de un equipo participante de Liga Latinoamérica puede ser propietario a la vez de otro equipo dentro de las Ligas Nacionales en la región, sin embargo, no puede ser propietario de más de un equipo dentro de una misma Liga Nacional. En caso de que un equipo de Liga Nacional (que a la vez sea propiedad de un equipo participante de Liga Latinoamérica) se convierta en campeón de una Liga Nacional, dicho equipo no será elegible para participar en el evento regional de ligas nacionales o en el Torneo de Promoción de Liga Latinoamérica, debiendo ceder su lugar al equipo mejor clasificado siguiente que no sea propiedad de un equipo de Liga Latinoamérica. La Liga se reserva el derecho ante cualquier resolución respecto a la propiedad de un equipo.

Ej: La organización Infinity Esports que posee un equipo participante en Liga Latinoamérica, y a la vez posee un equipo en la Liga Nacional Colombia y/o otro en Liga Nacional Costa Rica, estos equipos no serán elegibles para participar del evento regional de Ligas Nacionales. Por ello, en caso de obtener la clasificación más alta en su respectiva Liga Nacional, cederán su lugar al mejor equipo clasificado siguiente en dicha Liga Nacional de acuerdo al formato de clasificación de dicha Liga. Dicho equipo siguiente no podrá ser otro equipo propiedad de una organización de Liga Latinoamérica o un equipo franquicia que ya tenga un equipo clasificado en otra Liga Nacional.

11.2.2 Equipos participantes de Liga Nacional que no son parte de una organización de Liga Latinoamérica, pero si de una franquicia (total o parcial).

Si un equipo Franquicia (Equipo con representación en 2 o más Ligas Nacionales) llegase a quedar campeón en más de una Liga Nacional, solo podrá entrar a la etapa de regionales de Ligas Nacionales una de sus escuadras. El propietario del equipo Franquicia tendrá la facultad de elección para decidir cuál de sus escuadras participará en la etapa regional en representación de su

franquicia, mientras que el equipo que no sea escogido no será elegible cediendo su lugar al mejor equipo clasificado siguiente de su Liga Nacional de acuerdo al formato de clasificación de dicha Liga. El propietario del equipo Franquicia deberá notificar a la Liga a más tardar 48 Hrs luego de finalizada la última fecha de la Liga Nacional dónde su último equipo logró la clasificación.

Ej: La organización Cream Esports posee un equipo en la Liga Nacional Argentina y otro en Liga Nacional México, pero no posee un equipo participante en Liga Latinoamérica. Sólo uno de sus equipos de Liga Nacional será elegible para participar del evento regional de Ligas Nacionales. Por ello, en caso de que ambos equipos obtengan la clasificación más alta en sus respectivas Ligas Nacionales, si el propietario selecciona al equipo de Liga Nacional México para que represente a su Franquicia, el equipo no escogido (en este ejemplo el de Liga Nacional Argentina) no será elegible cediendo su lugar al mejor equipo clasificado siguiente en dicha Liga Nacional de acuerdo al formato de clasificación de dicha Liga. Dicho equipo siguiente no podrá ser otro equipo propiedad de una organización de Liga Latinoamérica o un equipo franquicia que ya tenga un equipo clasificado en otra Liga Nacional.

11.3 Sponsors del equipo.

Todos los equipos participantes podrán tener sus propios sponsors, siempre que no se trate de:

11.3.1 Empresas competencia directa del organizador de la LNU y productos o servicios de competidores directos de Riot Games.

11.3.2 Otras ligas

11.3.3 Juegos

11.3.4 Videojuegos

11.3.5 Torneos de e-sports

11.3.6 Sitios de apuestas. Definido como cualquier sitio web que ayuda o incita a las apuestas de fondos en un evento de deporte tradicional o deporte electrónico y/o permite apuestas de fondos en juegos de casino incluyendo el póker.

11.3.7 Compañías que giren en los siguientes rubros: microprocesadores y fabricantes de teléfonos celulares no comercializados por el organizador, tabaco o alcohol; o impliquen la exhibición de propaganda política o religiosa.

11.3.8 Sitios de venta de cuentas compartidas/aspectos de League of Legends.

11.3.9 Proveedores de armas de fuego, pistolas, municiones.

11.3.10 Sitios que muestran o están relacionados a la pornografía o sus productos.

11.3.11 Productos alcohólicos u otras bebidas alcohólicas cuya venta o uso está regulado por ley.

El Organizador se reserva el derecho de solicitar la exclusión de un patrocinio que, a su criterio, contradiga estas reglas.

11.4 Camisetas de los equipos

Las camisetas de los equipos deberán contener la Insignia de la Liga situada a la altura del bolsillo derecho en el pecho cuando compitan por esta y este se deberá exhibir en cualquier comunicación pública del equipo asociada a la Liga, los equipos podrán solicitar el manual de aplicación de la Insignia a equipos.lol@movistar.com.uy adicionalmente:

- La camiseta deberá estar diseñada en tela deportiva

- La insignia del equipo deberá ser presentada en el mismo tamaño que la insignia de la Liga y a la misma altura que la insignia de la Liga, a la altura del bolsillo izquierdo en el pecho, no pudiendo contener logos de marcas como parte de su insignia.
- La camiseta no deberá contener fotos de imágenes o productos.
- La camiseta deberá contener el nombre de Invocador de cada jugador destacado en la espalda del equipo a la altura de los omoplatos y opcionalmente debería considerar el logo del equipo sobre este.
- Las marcas podrán presentarse en la espalda del equipo, debajo del punto previo, en las mangas de la camiseta y hasta una marca central debajo del pecho y otras accesorias en la cuarta parte inferior de la camiseta.
- Si el equipo no posee camiseta, la organización le proporcionará una de diseño estándar de la LNU Movistar 2019 con las marcas de los sponsors de la Liga.
- Es importante que los equipos tengan presente que la aplicación de estas reglas en sus camisetas son válidas y aplican únicamente a la Liga Nacional Uruguay Movistar.
- Cualquier duda o controversia podrá ser presentada a la casilla equipos.lol@movistar.com.uy quedando su resolución a criterio de la organización, los diseños para su aprobación serán recibidos en esta casilla hasta el 21 de Agosto de 2019, si un equipo no lograra la aprobación dentro de este plazo deberá jugar con la camiseta estándar de la LNU Movistar 2019.

12. Código de Conducta del jugador

12.1. Conducta en la competición

Todos los jugadores deben tener presentes los siguientes estándares de conducta al momento de su participación, tanto online como presencial.

12.1.1. Confabulación

La confabulación se define como cualquier acuerdo entre dos o más jugadores u otros integrantes del equipo, o aliados del mismo, para dejar en desventaja a los contrincantes. La confabulación incluye, pero no está limitada a, actos como los siguientes:

Juego suave, que se define como cualquier acuerdo entre dos o más jugadores de no dañarse, impedir o jugar de otra manera diferente al estándar de competencia razonable en una partida.

Enviar o recibir señales, electrónicas o de otra forma, de un aliado hacia/desde un jugador u otro integrante del equipo.

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

12.1.2. Integridad competitiva

Se espera que los equipos jueguen dando lo mejor de sí en todo momento dentro de cualquier partida del torneo y que eviten cualquier comportamiento inconsistente con los principios del buen espíritu deportivo, la honestidad y el juego limpio.

12.1.3. Aprovechamiento.

El aprovechamiento se define como usar de manera intencionada cualquier error técnico dentro del juego para tratar de conseguir ventaja. Esto incluye, entre otras cosas, acciones tales como: errores en la compra de objetos, errores en la interacción con los súbditos neutrales, errores en el desempeño de las habilidades de los campeones o cualquier otra función del juego que, siempre que los oficiales de LNU Movistar consideren, no funciona como debía.

12.1.4. Suplantación

Ningún jugador podrá jugar en la cuenta de otro jugador o solicitar, inducir, alentar o solicitarle a alguien más que juegue en la cuenta de otro jugador.

12.1.5. Dispositivo de trampa

Está prohibido el uso de cualquier tipo de dispositivo para hacer trampa o cualquier programa con el mismo propósito.

12.1.6. Consideración del staff.

Cualquier otro acto, omisión o comportamiento que, a consideración de los oficiales de LNU Movistar, viole estas Reglas o los estándares de integridad establecidos por dichos oficiales para una experiencia de juego competitiva.

12.1.7. Obscenidad y discurso discriminatorio

Ningún participante podrá usar lenguaje obsceno, amenazador, abusivo, injurioso, o de alguna forma ofensivo, ni podrá promover o incitar una conducta discriminatoria o de odio.

12.1.8. Comportamiento antisocial / Insultos

Ningún participante podrá tener conductas o realizar ningún gesto ofensivo, burlón o perturbador hacia ninguno de los presentes.

12.1.9. Responsabilidad bajo código

Las infracciones o intento de infracciones a estas reglas de conducta serán objeto de castigo por parte de los árbitros, sean o no cometidas de forma intencional.

12.2. Confidencialidad

Toda información confidencial (entiéndase por confidencial que no haya sido difundida públicamente) a la que acceda cualquier miembro del equipo por su sola participación en la Liga, no podrá ser revelada por ningún medio de comunicación incluyendo redes sociales.

12.2.1 Derecho de publicar

Los oficiales de LNU Movistar tendrán el derecho de publicar una declaración en la que exponga que un miembro de equipo fue sancionado.

13. Aceptación de las reglas

La participación en la Liga implicará que los participantes autorizan expresamente al Organizador para la difusión pública, transmisión, retransmisión, reproducción o publicación de las filmaciones, fotografías, imágenes o grabaciones de imagen y/o voz y/o datos personales, en todos y cualquier medio de comunicación (visual, audio u otra incluyendo presentaciones por televisión por aire, antena, cable, satélite, radio, Internet, etc.) durante el plazo de un año.

Por el solo hecho de inscribirse, todos los integrantes de un equipo declaran conocer y aceptar el presente Reglamento, así como las decisiones que tome el Organizador sobre situaciones no previstas en las mismas.

Así mismo podrá interpretar o realizar modificaciones sobre el mismo en situaciones de caso fortuito o fuerza mayor con la finalidad de preservar los derechos de los participantes.