

Reglas VOLT ESPORTS

1. De estas reglas

- a. Estas reglas han sido revisadas por personas autorizadas por Live Media eSports Production y tienen como fin normar el torneo de Dota 2
- b. Las personas autorizadas por Live Media eSports Production para administrar la Liga Pro Gaming según las presentes reglas serán referidos como 'admin' y el conjunto de todos los admins serán referidos como 'administración'.
- c. La administración se reserva el derecho de cambiar las reglas y regulaciones en cualquier momento, incluso en el transcurso del torneo para hacer los ajustes necesarios si la situación lo requiere y de ser necesario hacer caso omiso de las mismas en pro de asegurar un juego justo.
- d. Todos los casos no presentados explícitamente en este reglamento serán resueltos por la Administración de Liga Pro Gaming. Todas las decisiones tomadas por la Administración deben ser respetadas y ejecutadas en el momento oportuno.
- e. La Liga Pro Gaming es regulada por las siguientes reglas y regulaciones, que se aplican a todos los jugadores, sus equipos y a las organizaciones que los manejan.
- f. El Desconocimiento de las normas no exime de su cumplimiento.

2. De la participación de jugadores

- a. Toda persona con una cuenta válida de Steam, el cual no tenga una prohibición por parte de Live Media eSports Production, puede participar de nuestros torneos y será referido como 'jugador'.
- b. Los jugadores están obligados a proporcionar información fidedigna al inicio de cada temporada, de acuerdo a los puntos solicitados en el formulario que provee la administración.
- c. La inscripción abierta para el torneo se realizará hasta el 11 de abril.
- d. Las personas que quieran participar en la fase abierta del torneo deberán crear una cuenta en Firstblood.io y apuntarse antes de la

fecha indicada. Todo jugador que no haya creado el usuario ni tampoco haya sido alistado, no podrá participar.

3. Jugadores impedidos de participar

- a. Los únicos jugadores impedidos de participar serán los señalados directamente por los organizadores del torneo en subsecuentes modificaciones de esta sección.

4. De la estructura del torneo

- a. La primera edición del torneo tendrá tres fases, que se explicarán a continuación
- b. La primera fase es la clasificatoria abierta, en la cual los jugadores podrán participar sin ningún tipo de restricción. Dichas partidas se jugarán mediante la plataforma Firstblood y tendrán como resultado 16 jugadores que se enfrentarán a streamers, influencers y pro players en el Evento Principal.
- c. La segunda fase es la de play-offs para jugadores profesionales, en la cual 16 jugadores de la Movistar Liga Pro Gaming competirán por 4 slots en el Evento Principal.
- d. Finalmente se jugará el Evento Principal con los 12 invitados, 4 pro-players clasificados y 16 jugadores clasificados.
- e. Todos los torneos serán jugados a BO1 y, de jugarse una final, será BO3
- f. Las sucesivas ediciones tendrán formatos distintos, que serán explicados en sucesivas adendas a esta sección.

5. Del cronograma

- a. El cronograma de la temporada será otorgado hasta más tardar 24 horas antes del inicio de la fase de grupos, los participantes tienen 12 horas para hacer cualquier observación sobre el mismo, los cambios se darán a juicio de la Administración.
- b. El cronograma estará sujeto a cambios determinados por la administración en medida de lo razonable.
- c. Algunos de estos cambios se darán mayormente en consideración con la participación de los participantes en torneos locales o internacionales. Sin embargo, no se asegura que una solución pueda ser encontrada para todas las observaciones
- d. En caso de ser una serie (bo2/3) los lobbies de los siguientes juegos serán creados inmediatamente después del final de

partida anterior, algún tiempo de espera será a consideración de la administración.

- e. En caso de que algún participante no pueda cumplir con su participación en los horarios programados por algún motivo externo a la organización de la Liga Pro Gaming y no se pueda encontrar una solución, el equipo anterior a su etapa tomará su lugar.

6. De la puntualidad:

- a. Las partidas del torneo 1v1 se jugarán de manera ASAP, por lo que se pide a los participantes estar media hora antes de la indicada y tomar a ésta únicamente como una referencia.
- b. La administración se encargará de anunciar con un tiempo prudente a los jugadores cuando su partida esté próxima a crearse.

7. De las salas para las partidas.

- a. Los organizadores crearán las salas para poder jugar el torneo, con sus modificaciones pertinentes. En el caso de haber demasiados jugadores apuntados y no haya suficientes administradores, se supervisará la sala antes de ser creada.
- b. Toda coordinación se dará mediante el servidor de Discord del torneo.
- c. Se deshabilitará la opción de usar trucos
- d. Solo habrá un tiempo máximo de espera de 5 minutos, si uno de los jugadores no entro al lobby en ese plazo de tiempo se dará W.O.

8. De la Conducta dentro del juego

- a. Las pausas deben ser anunciadas en el chat global antes de hacerlas; además ambos participantes deben aceptar antes de que el juego continúe.
- b. El tiempo de pausas es como máximo de 3 minutos, que puede ser modificado de acuerdo al criterio de la administración
- c. De superarse los tiempos de espera máximos establecidos el administrador podrá exigir continuar la partida independientemente de la situación de los equipos.
- d. Si un participante se desconecta, el juego tiene que ser pausado por el rival inmediatamente. Si el participante desconectado no es

capaz de reconectarse de inmediato, tiene la responsabilidad de contactar a la administración y explicar los motivos de la desconexión para que se pueda determinar un tiempo de espera adecuado.

9. De las prohibiciones específicas al torneo

- a. Esta sección solo aplica para los play-offs de pro players y para el Evento Principal.
- b. No estará permitido las runas tanto de recompensa como las de río.
- c. Los siguientes objetos estarán prohibidos: Bottle, Infused Raindrops, Headress, Buckler, Hood of Defiance, Pipe of Insight, Mekansm, Guardian Greaves y Vladimir's Offering.
- d. Tanto el uso del mensajero como de guardianes (observadores y centinelas) está permitido
- e. No está permitido el uso de la jungla ni de los ítems que esta pueda dropear.

10. De la elección de los héroes

- a. Esta sección solo aplica para los play-offs de pro players y para el Evento Principal.
- b. Solo se podrá seleccionar entre los siguientes héroes: Shadow Fiend, Windrunner, Puck, Queen of Pain, Templar Assassin, Invoker y Lina.
- c. De los 7 héroes para seleccionar, cada jugador podrá banear dos héroes, entre los otros 3 héroes restantes, uno será seleccionado para el juego. En el caso de la Gran Final BO3, se debe jugar con los 3 héroes en caso de llegar hasta la última partida.

11. De la finalización de las partidas.

- a. La partida finalizará cuando un héroe muera dos veces, o torre número 1 de la línea central haya sido derribada o al llegar al minuto 10.
- b. Adicionalmente, puede finalizar tras la desconexión voluntaria de un participante (a criterio del Administrador) o tras el tiempo de espera cuando un participante lanza "gg".
- c. Una vez se llegue al minuto 10 sin haber culminado y estando empatados en kills, el jugador que más últimos golpes tenga, será el ganador. En caso de empate, el que más últimos golpes y

denegaciones tenga, ganará. Si de nuevo vuelve a repetirse el empate, ganará el que mayor valor neto tenga.

- d. El juego NO acaba cuando un equipo lanza 'GG' o se desconecta completamente, un Ancestro tiene que ser destruido, los equipos no deben confiarse y deben jugar en serio en todo momento. Sin embargo, el uso indebido del 'GG' puede acarrear penalizaciones.
- e. La administración también puede decidir finalizar una partida a favor o en contra de un equipo cuando se amerite.

12. De Bugs y glitches

- a. Abusar de un bug o un glitch está prohibido, los jugadores deberán reportar si se produjo un bug o glitch voluntario o involuntario al administrador para que se decida el procedimiento a seguir.

13. De las Apuestas

- a. Los jugadores están prohibidos de hacer apuestas en las partidas en los que las están involucrados.
- b. También está prohibido apostar por medio de terceros que no estén incluidos en los puntos anteriores.
- c. Los jugadores están prohibidos de brindar a cualquiera información que pueda influenciar directamente el resultado de una apuesta

14. De las Penalizaciones

- a. Las penalizaciones serán aplicadas de acuerdo al juicio de la administración tomando en cuenta la proporcionalidad de la falta en cuanto no haya sido especificada en el reglamento, dichas penalizaciones pueden ser desde una simple advertencia o penalización en draft hasta la descalificación de la temporada en curso o de manera permanente.

15. De los Premios

- a. El premio para la presente edición será una laptop Lenovo Legion Y540
- b. Las sucesivas ediciones tendrán premios distintos, que serán explicados en sucesivas adendas a esta sección.

- c. Es obligación de Live Media eSports Production cumplir con los plazos de pago de premios comunicados.
- d. De ser necesario, los participantes que resulten ganadores de la competencia deberán presentar el documento tributario correspondiente (Recibo por honorarios o factura) para la gestión del pago de premio.
- e. Los ganadores de los premios de las competencias deberán presentarse a la ceremonia de premiación en hora y fecha estipulada previamente por Live Media eSports Production, quien podrá hacer uso de la imagen e identidad gráfica de las organizaciones, los equipos y jugadores, para el fin único de promocionar dicha ceremonia.

16. Derechos de imagen

- a. La aceptación de este reglamento implica la cesión de uso de la identidad gráfica y los derechos audiovisuales de transmisión (Streaming y TV), para su uso, en la difusión de la competencia y en la promoción publicitaria requerida, por parte de Live Media eSports Production y asociados (patrocinadores y proveedores).
- b. Las organizaciones, equipos y jugadores, de contar con ellos, facilitarán su material gráfico, logos de patrocinadores, contenido audiovisual y cualquier otro material necesario para la óptima implementación de su imagen durante el torneo.