

REGLAMENTO DE COMPETENCIA

LA EMERALD SERIES

◆ ESTÁ LLEGANDO ◆



EMERALD
LEAGUE
SERIE A

EMERALD
LEAGUE
SERIE B

EMERALD
LEAGUE
SERIE C

EB blast

I. Introducción

- 1. Acerca de la competencia**
- 2. Registro de entrada**
- 3. Sustituciones**

II. Estructura del Torneo

- 1. División y Series**
- 2. Cantidad de equipos por serie**
- 3. Duración y Programación**
- 4. Formato de Competencia**

III. Reglas del Juego

- 1. Configuración de Partidas**
- 2. Selección de Campeón y Lobby**

IV. Sanciones y Descalificaciones

- 1. Desconexiones y Problemas Técnicos**
- 2. Violación de Reglas**
- 3. Acuerdo de conducta**
- 4. Trampas**

V. Transmisión y Contenido

- 1. Derechos de Transmisión**
- 2. Contenido de los Equipos**

VI. Aceptación de Reglas y Marketing

- 1. Modificaciones al Reglamento**
- 2. Difusión/Publicidad.**

SERIES EDITION - MARZO-ABRIL-MAYO 2024 powered by Blast

1. Acerca de la competencia:

Esta competencia de League of Legends está diseñada para involucrar a toda la comunidad de Latinoamérica Sur, centrada en el fomento del crecimiento y la competitividad de la escena Tier 3 y sus subdivisiones. Nuestro objetivo a largo plazo es integrarnos al ecosistema oficial de Riot Games, contribuyendo así al desarrollo continuo del Tier 3 y facilitando la identificación y promoción de nuevos talentos en la región.

Detalles Generales:

Servidor: LAS

Hora de inicio: 18:00 GMT-3

Formato: Online

Modo: Torneo Reclutamiento 5v5

Mapa: La Grieta del Invocador

Modo de registro: Por equipos en <http://app.blast.gg>

2. Registro de entrada

2.1 Plataforma: Los equipos deberán realizar el registro en la plataforma oficial de la competencia <http://app.blast.gg>

2.2 Comunicación: Los capitanes y/o managers de los equipos deben registrarse en nuestro canal de Discord y asignarse el rol de League of Legends en el canal #roles-zide y luego al correspondiente de su equipo en el canal #roles-zide.

Link de Discord: <https://discord.gg/nTEgFsHhm>

3. Sustituciones

3.1 Roster: Los equipos deben tener 5 jugadores como mínimo y pueden tener hasta 3 suplentes.

3.2 Cuentas: Las cuentas de los jugadores están sujetas a los términos de uso del juego. Por lo tanto, cada jugador que participe deberá poseer una cuenta personal e intransferible de League of Legends. Si se detectase que un jugador participa con una cuenta compartida, podrá acarrear la expulsión de la competición, tanto personal como del equipo.

3.3 Cambios: En el caso de que el equipo haya realizado los 3 cambios, y quiera realizar más cambios, podrá recibir una multa económica sujeta a premios, a definir por la administración.

3.4 Cambios: Un jugador no podrá pertenecer a 2 equipos en la misma competencia. Una vez inicie el torneo, los jugadores no podrán modificar su nombre de invocador a menos que cambien de equipo, debiendo enviar un ticket solicitando el cambio y deberá notificar de su cambio de nombre mínimo 24 horas antes del inicio de la competencia.

2. Formato

1.1 DIVISIÓN Y SERIES

EMERALD SERIES TIER EDITION

Esta competencia contará con los mejores 10 equipos actualmente de la región T2/T3 dándole prioridad a los 8 equipos de LRS + 2 equipos invitados por postulaciones.

1.1 Cantidad de equipos: **10 Equipos**

1.2 Formato de torneo: **Fase de grupos + Doble Eliminación**

Las fechas pueden ser modificadas de acuerdo a calendarios oficiales de LVP

Definición de Términos.

Partida. Una instancia individual de una serie en la que se juega hasta que se determine un ganador.

Serie. Un conjunto de partidas que se juegan hasta que un jugador gana la mayoría de las partidas.

Fases y formato de competición. Está formado por las instancias clasificatorias + doble eliminación.

COMPETENCIA:

Se dividirán las escuadras en 2 zonas de 5 cada una, donde jugarán partido ida y vuelta. La fase de grupos contará con 10 jornadas distribuidas los sábados y domingos de enero y febrero.

Las mejores 3 escuadras de cada zona avanzarán a la siguiente fase de eliminación doble (los primeros de cada zona comienzan 1 ronda por delante). La fase de doble eliminación contará con 7 jornadas entre Febrero y Marzo del 2024.

Resumen de Formato:

- Cupo máximo por torneo: 10 equipos
- Formato de torneos: Fase de grupos + Playoffs
- Formato de series: Al mejor de 5 partidas (desde semis)
- Tipo de torneo: Online
- Servidor: LAS
- Modo: Torneo de Reclutamiento
- Versión del juego: Con el último parche disponible

EMERALD SERIE A

Esta competencia está planificada para los mejores equipos del T3 que tengan una planificación y carpeta de cara a competencias oficiales.

2.1 Cantidad de equipos: 16 Equipos

2.2 Formato de torneo: Fase de grupos + Doble Eliminación

Las fechas pueden ser modificadas de acuerdo a calendarios oficiales de LVP

Definición de Términos.

Partida. Una instancia individual de una serie en la que se juega hasta que se determine un ganador.

Serie. Un conjunto de partidas que se juegan hasta que un jugador gana la mayoría de las partidas.

Fases y formato de competición. Esta formado por las instancias clasificatorias + doble eliminación.

COMPETENCIA:

Se dividirán las escuadras en 2 zonas de 8 cada una, donde jugarán partido ida. La fase de grupos contará con 5 jornadas con día y fecha a definir.

Las mejores 3 escuadras de cada zona avanzarán a la siguiente fase de eliminación doble (los primeros de cada zona comienzan 1 ronda por delante). La fase de doble eliminación contará con 7 jornadas con fecha a definir.

RELEGACIÓN:

Esta etapa contará con la particularidad de que los últimos 2 equipos de fase de grupos (5° lugar) descenderán a SERIE B (VER ANEXO) y el 4° lugar de cada zona jugarán por mantener la categoría o bien descender en una serie única al mejor de 5 mapas.

Resumen de Formato:

- Cupo máximo por torneo: 16 equipos
- Formato de torneos: Fase de grupos + Playoffs
- Formato de series: Al mejor de 5 partidas (desde semis)
- Ascensos y Descensos
- Tipo de torneo: Online
- Servidor: LAS
- Modo: Torneo de Reclutamiento
- Versión del juego: Con el último parche disponible

EMERALD SERIE B

Esta competencia está planificada para los mejores equipos del T3 que tengan una planificación y carpeta de cara a competencias oficiales.

2.1 Cantidad de equipos: 16 Equipos

2.2 Formato de torneo: Fase de grupos + Doble Eliminación

Las fechas pueden ser modificadas de acuerdo a calendarios oficiales de LVP

Definición de Términos.

Partida. Una instancia individual de una serie en la que se juega hasta que se determine un ganador.

Serie. Un conjunto de partidas que se juegan hasta que un jugador gana la mayoría de las partidas.

Fases y formato de competición. Está formado por las instancias clasificatorias + doble eliminación.

COMPETENCIA:

Se dividirán las escuadras en 4 zonas de 4 cada una, donde jugarán partidos solo ida. La fase de grupos contará con 5 jornadas con día y fecha a definir.

Las mejores 2 escuadras de cada zona avanzarán a la siguiente fase de eliminación doble. La fase de doble eliminación contará con 9 jornadas con fecha a definir.

ASCENSO:

El equipo campeón, como así también el finalista, ascenderán a la SERIE A (Sujeto a verificaciones de compromisos del equipo ascendido). Los semifinalistas jugarán por el Ascenso (A) en una serie única (bo5) donde se les asignará el equipo por sorteo.

RELEGACIÓN:

Los equipo que queden en el puesto 3° de fase grupos jugarán un cuadrangular donde los 2 perdedores jugarán la permanencia. Los equipos que queden en el puesto 4° de grupos jugarán un cuadrangular donde los últimos descenderán a SERIE C y los ganadores jugarán por la permanencia.

Resumen de Formato:

- Cupo máximo por torneo: 16 equipos
- Formato de torneos: Fase de grupos + Playoffs
- Formato de series: Al mejor de 5 partidas (desde semis)
- Ascensos y Descensos mediante cuadrangulares
- Tipo de torneo: Online
- Servidor: LAS
- Modo: Torneo de Reclutamiento
- Versión del juego: Con el último parche disponible

EMERALD SERIE C

Esta competencia está planificada para los equipos emergentes y que estén en proceso de crecimiento como organización en la región.

2.1 Cantidad de equipos: 25 Equipos

2.2 Formato de torneo: Fase de grupos + Eliminación Simple

Las fechas pueden ser modificadas de acuerdo a calendarios oficiales de LVP

Definición de Términos.

Partida. Una instancia individual de una serie en la que se juega hasta que se determine un ganador.

Serie. Un conjunto de partidas que se juegan hasta que un jugador gana la mayoría de las partidas.

Fases y formato de competición. Está formado por las instancias clasificatorias + eliminación simple.

COMPETENCIA:

Se dividirán las escuadras en 5 zonas de 5 cada una, donde jugarán partidos solo ida. La fase de grupos contará con 8 jornadas con día y fecha a definir y en la que se buscará transmitir al menos la mitad de las mismas.

Las mejores 3 escuadras de cada zona y el mejor 4to entr todo los grupos, avanzarán a la siguiente fase de eliminación simple. La fase de eliminación contará con 6 jornadas con fecha a definir.

ASCENSO:

El equipo campeón como así también el finalista, ascenderán a la SERIE B. Los semifinalistas jugarán por el Ascenso a serie única (bo5) donde se les asignará el equipo por sorteo.

Los equipos 5° a 8° que quedan en playoffs (cuartos) jugarán un cuadrangular por los últimos 2 cupos de ascenso a serie única (BO5).

Resumen de Formato:

- Cupo máximo por torneo: 25 equipos
- Formato de torneos: Fase de grupos + Playoffs
- Formato de series: Al mejor de 5 partidas (desde semis)
- Ascensos y Descensos mediante cuadrangulares
- Tipo de torneo: Online
- Servidor: LAS
- Modo: Torneo de Reclutamiento
- Versión del juego: Con el último parche disponible

De acuerdo a las competencias informadas, se realizará una copa clasificatoria para acomodar tanto a la serie B como la

serie C. En caso de superar los 60 Equipos que competirán en este espacio, se sumará una siguiente divisional.

3. Reglas del Juego

Configuración de Partidas:

- **5v5**
- **Grieta del Invocador**
- **Modo Reclutamiento**
- **LAS**
- **Permitir Espectadores** (solo árbitros, broadcasters y casters)

1.1

a. Los cinco (5) jugadores del equipo deben estar en la sala de partido a la hora establecida. Si, después de 15 minutos de la hora oficial, el equipo no está completo, perderá automáticamente. No se iniciarán partidos con menos de 5 jugadores en ambos equipos. En series al mejor de 3, solo se tolerarán 10 minutos entre partidas.

1.1

b. La fase de pick y bans es la última instancia para verificar que el equipo rival cumple con todas las reglas. (IDs correctas, alineación, etc). Salirse de la partida en esta fase sin un reclamo que se adecúe a las reglas y sin haber conseguido las pruebas correspondientes para sustentar dicho reclamo podría significar la derrota de la partida en curso.

1.1

c. Los nuevos campeones, o reworks completos de campeones existentes, estarán disponibles, posterior a los 14 días de haber salido en el cliente oficial.

1.2 Reinicios: Una vez que una partida alcanza el estatus de Game Record (GR), no se permiten reinicios fortuitos, y la partida se considera oficial a partir de ese momento. Las condiciones que establecen un GR son los siguientes, pero no están limitados a:

- Cualquiera de los dos equipos realiza un ataque o una habilidad sobre súbditos, criaturas de la jungla, estructuras o campeones enemigos.
- Se establece una línea de visión entre los jugadores de los equipos contrarios.
- Cualquiera de los dos equipos pone el pie, establece la visión o apunta la habilidad de tiro de destreza en la jungla del oponente, lo que incluye salir del río o entrar en la maleza conectada a la jungla enemiga.
- El temporizador del juego alcanza los dos minutos (00:02:00).

1.3 Resultados: A menos que un equipo haya infringido alguna de las reglas del torneo, todos los resultados no pueden ser modificados al finalizar la partida. El ganador se determina por uno de los siguientes métodos:

- Destrucción de un nexo.
- Rendición del equipo.
- Renuncia del equipo.

1.4 Incidentes: Si se produce algún incidente durante la partida, el capitán del equipo debe ponerse en contacto con el administrador. Los participantes deben aceptar incondicionalmente todas las decisiones tomadas por el árbitro de turno.

2. Selección de Campeón y Lobby

2.1 Previa del partido: Previamente, el equipo de la parte izquierda del fixture elegirá lado. Se promueve el uso de ProDraft. **El ProDraft será creado y suministrado por el árbitros.**

2.2a Formato: El torneo utilizará el modo Torneo Reclutamiento por defecto al crear el lobby para todas las partidas.

2.2b Lobby: En el lobby previo a la selección de campeón, cada equipo deberá ordenarse de forma reglamentaria de Top a Support, de superior a inferior.

4. Desconexiones y Problemas Técnicos

1.1 Pausas: A cada equipo se le permite 10 minutos de tiempo de pausa por desconexión, siendo dos tiempos de 5 o uno de 10 NO acumulativos. Si un jugador se desconecta, el equipo debe ponerse en contacto con un administrador inmediatamente y proceder a la pausa del juego.

- Si un equipo excede su tiempo de pausa asignado, recibirá advertencias o perderá la partida.
- Si un equipo ha sido despojado de su tiempo de pausa asignado como resultado de una sanción de conducta y luego procede a pausar el juego, perderá.

1.2 Abandono: No se permite que los participantes abandonen el juego intencionadamente. Si un participante se desconecta intencionadamente del juego, el equipo será eliminado automáticamente del torneo.

1.3 Bugsplat: Si se produce un bugsplat, una desconexión o cualquier otro fallo que interrumpa el proceso de carga e impida que un jugador se una a la partida al inicio de la misma, la partida deberá pararse inmediatamente hasta que los diez jugadores se conecten al juego. Esto no restará del tiempo de pausa asignado al equipo (deberá enviar captura al árbitro para ser efectivo)

1.4 Desconexión durante el Draft: Si un jugador se desconecta durante el draft de campeones, el equipo debe ponerse en contacto con un administrador inmediatamente. El administrador del torneo tomará el registro de la prohibición/elección actual y reiniciará el juego. Cuando se reinicie la partida, el baneo/elección debe ser el mismo que la última vez.

1.5 Tiempo de espera: Máximo de 15 minutos, a menos que el árbitro disponga lo contrario. En series bo3 o bo5, el tiempo entre partidas es de 10 minutos como máximo de comienzo.

2. Reclamos

2.1a Reclamos antes del inicio: En caso de un reclamo instantáneo dentro del lobby, o antes del inicio de la partida, se deberán contactar con el árbitro de turno.

2.1b Reclamos luego de la partida: En caso de un algún tipo de reclamo, de partida, calendarización, o de cualquier tipo, que no requiera de una índole urgente, se deberá armar un ticket en el servidor de discord.

3. Acuerdo de conducta

3.1 Conexión a internet: La conexión a Internet de los participantes es su propia responsabilidad y la desconexión de un partido puede resultar en una descalificación sujeta a la decisión de un administrador.

3.2 All-Chat: El uso de la función "All Chat" debe limitarse a la comunicación durante un juego o una pausa del partido. La función "Todos los chats" no debe utilizarse para hacer comentarios incendiarios o para comunicarse con la intención de desmoralizar o hablar mal de los oponentes. Pedimos a los participantes que mantengan la deportividad en todos los aspectos de la competición.

4. Trampas

4.1 Trampas: Las trampas se definen como las siguientes, pero no están limitadas a:

- Aceptar sobornos o amañar el resultado de los juegos con sus propias acciones para obtener recompensas, monetarias o de otro tipo;
- Explotar o abusar intencionalmente de cualquier fallo del juego para obtener una ventaja injusta;
- Usar addons o scripts de terceros para obtener una ventaja injusta. Esto incluye aplicaciones como Bluestacks.
- Provocar una pausa para retrasar o ganar una ventaja en el juego.

4.2 Derecho de descalificación: El organizador del torneo puede, a su sola discreción, eliminar y/o descalificar a cualquier participante que considere inapropiado o que no cumpla con las normas.

4.3 Toxicidad/abuso: No se tolerará el abuso verbal o escrito. Esto incluye, pero no se limita a, comunicaciones de voz en el juego, mensajes en Discord, Twitter, Facebook, etc. Los infractores de esta regla pueden ser descalificados del torneo y potencialmente de futuros torneos. Por favor, informa de todos los incidentes de acoso a un administrador en Discord.

5. Transmisión y Contenido

1. Derechos de Transmisión:

- Solo personas autorizadas por Zide Latam tienen derechos de transmitir los partidos de la competencia.

2. Contenido de los Equipos: Estas políticas se aplican tanto a la transmisión en vivo como a la reproducción de partidas y cualquier otro contenido relacionado con la competencia de Zide Latam.

- Los equipos pueden transmitir o grabar sus partidas para uso propio o promocional.
- Se deben seguir las políticas de la plataforma en la que se comparta el contenido.
- El contenido no debe violar derechos de autor ni ser perjudicial para la imagen de Zide Latam.
- Zide Latam se reserva el derecho de solicitar la eliminación de contenido que considere inapropiado o perjudicial para la competencia.

3. Reglas para el Uso de Imágenes de Jugadores en una Competencia de League of Legends:

3.1 Consentimiento Informado:

Todos los jugadores deben proporcionar un consentimiento informado por escrito para el uso de sus imágenes en relación con el torneo.

Derechos de Imagen:

Al participar en el torneo, los jugadores ceden a la organización del torneo el derecho no exclusivo de utilizar sus imágenes para fines relacionados con el evento.

3.2 Uso Exclusivo del Torneo:

La organización del torneo tiene el derecho exclusivo de utilizar las imágenes de los jugadores solo con fines relacionados con el torneo en cuestión.

3.3 Duración de los Derechos:

Los derechos de imagen se extienden durante la duración del torneo y un período razonable posterior.

3.4 Modificaciones y Ediciones:

La organización del torneo tiene el derecho de realizar modificaciones o ediciones mínimas en las imágenes de los jugadores si es necesario para fines promocionales o de presentación.

Uso Comercial:

La organización del torneo puede utilizar las imágenes con fines comerciales relacionados con la promoción del torneo, previa notificación a los jugadores.

Protección de la Privacidad:

Se prohíbe el uso de imágenes que contengan información personal sensible. La organización del torneo tomará medidas para proteger la privacidad de los jugadores.

Violaciones y Sanciones:

Cualquier violación de estas reglas puede resultar en sanciones, que pueden incluir descalificación del torneo, suspensión de futuras participaciones, o medidas adicionales según la gravedad de la violación.

Proceso de Apelación:

Los jugadores tienen el derecho de apelar cualquier decisión relacionada con el uso de sus imágenes. La organización del torneo proporcionará un proceso de apelación claro y justo.

Notificación Previa:

Cualquier cambio en las políticas de uso de imágenes se comunicará a los jugadores con anticipación.

3.5 Divulgación Transparente:

La organización del torneo será transparente con los jugadores y el público sobre cómo se utilizarán las imágenes y con qué propósitos.

6. Aceptación de Reglas y Marketing

1. Aceptación: El Equipo reconoce que la escena de los Esports cambia rápidamente y las reglas tienen que evolucionar en tiempo real para preservar la integridad de la competición. Por lo anterior, el Equipo acuerda que (1) la Organización podrá modificar las reglas cada cierto tiempo, y (2) la organización no será responsable por cualquier reclamo, ya sea basado en una dependencia teórica o de otro modo, que surja en relación con cualquier modificación de las reglas.

2. Difusión/Publicidad: Unos de los requerimientos solicitados de parte de Zide Latam es la difusión, autorizado por cada organización, de nuestras competencias al cual participarán sea en el ámbito Amateur, Semiprofesional o Profesional. Nuestra intención es que todos podamos transmitir seriedad e impacto al momento de realizar estas competencias, como también sus próximos enfrentamientos.