



# **NORMATIVA GENERAL**

Temporada 2021

LEA, Liga de Esports Amateur

<b>Estructura general</b>	<b>4</b>
Liga regular	4
Formato	4
Primera División	4
Segunda División e inferiores	4
Sistema de clasificación	5
Plantillas	5
Primera División	5
Segunda División e inferiores	5
Alineaciones	5
Criterios de desempate	5
Playoffs	5
Formato	5
Primera División	5
Segunda División e inferiores	6
Premios	6
Primera División	6
Segunda División e inferiores	6
Ascensos/Descensos	7
Formato	7
Primera División	7
Segunda División e inferiores	7
Inscripción de equipos	7
Inscripción en la web	7
Precio de la inscripción	7
Primera División	7
Segunda División e inferiores	7
Propiedad de la plaza	7
Normativa de fichajes de jugadores	8
Ventana de fichajes de jugadores	8
Retransmisión	8
Primera División	8
Segunda División e inferiores	8
Normativa de partidos	8
Servidor de juego	8
Acceso a la sala de juego	8
Asistencia	9
Primera División	9
Segunda División e inferiores	9
Cambios en los horarios	9
Primera División	9
Segunda División e inferiores	9
Nombre dentro de juego	9
Incomparecencia en los partidos	10

Funcionamiento lado del mapa	10
Uso de las pausas/desconexiones	10
Primera División	10
Segunda División	10
Reprogramación de partidos por causa mayor	10
Colocación, placeholder y picks/bans	10
Espectadores en partida	11
Primera División	11
Segunda División e inferiores	11
Campeones deshabilitados	11
Skins	11
Cesión de derechos de imagen	11
Victoria por causas externas	11
Cambio de calendario	12
Código de conducta	12
<b>Equipos</b>	<b>12</b>
Cambio de logos o grafismos	12
Abandono de jugadores	13
Asesoramiento	13
Pagos a los equipos	13
Expulsión o abandono de un equipo	13
<b>Árbitro</b>	<b>13</b>
Autoridad del árbitro	13
Decisiones del árbitro	13
Medidas disciplinarias	13
<b>Normativa General</b>	<b>14</b>
Patrocinios	14
Derecho de modificación	14
Aceptación de documento	14
Apuestas	14
Lista de sanciones	14
Lista de sancionados	15

## 1. Estructura general

### 1.1. Liga regular

#### 1.1.1. Formato

##### 1.1.1.1. Primera División

Formada por **tres periodos de competición** (invierno, primavera y otoño) y por **10 equipos** que jugarán durante **9 jornadas**, siendo cada partido a **Bo1**(mejor de 1 mapa). Las jornadas se disputarán en un día con 5 partidos y se jugará en el día acordado con los equipos.

Al finalizar la fase regular, los 6 equipos mejor clasificados jugarán la fase final, el primer y segundo clasificado irán directamente a las semifinales donde esperarán los resultados de los partidos de cuartos entre los equipos clasificados entre la tercera y la sexta posición.

Periodo de invierno -> 15 de febrero a 4 de abril

Periodo de primavera -> 26 de abril a 27 de junio

Periodo de otoño -> 6 de septiembre a 14 de noviembre

##### 1.1.1.2. Segunda División e inferiores

Formada por tres periodos de competición (invierno, primavera y otoño) y por grupos de 10 equipos cada uno, estarán divididos por divisiones, véase Segunda División - Grupo 1, Segunda División, Grupo 2, etc. Se jugarán 9 jornadas, siendo cada partido a Bo1(mejor de 1 mapa). Las jornadas se disputarán los domingos a las 16:00, pudiendo los equipos acordar entre sí un cambio de horario a cualquier día y hora de la misma semana en la que se encuentra su partido.

Al finalizar la fase regular, los 4 equipos mejor clasificados de cada grupo jugarán los playoffs de la división, siendo así 16 equipos a bracket simple.

En caso de no haber suficientes equipos para hacer 4 grupos por división, se adaptaría a las circunstancias de cada división.

Periodo de invierno -> 15 de febrero a 4 de abril

Periodo de primavera -> 26 de abril a 27 de junio

Periodo de otoño -> 6 de septiembre a 14 de noviembre

### 1.1.2. Sistema de clasificación

La clasificación se realizará de manera ordinal de mayor a menor número de victorias obtenidas durante las 9 jornadas de la fase regular.

### 1.1.3. Plantillas

#### 1.1.3.1. Primera División

Todos los equipos estarán obligados a tener 6 jugadores al inicio de la temporada. Es posible tener hasta 10 jugadores por equipo.

#### 1.1.3.2. Segunda División e inferiores

Todos los equipos estarán obligados a tener 5 jugadores al inicio de la temporada. Es posible tener hasta 10 jugadores por equipo.

### 1.1.4. Alineaciones

La alineación titular del equipo estará integrada por los 5 jugadores titulares de la plantilla. El equipo podrá sustituir a jugadores, entre mapas en los partidos a Bo3 o Bo5, que formen parte de la plantilla, sin limitaciones, siempre avisando poco después de la explosión del nexa.

### 1.1.5. Criterios de desempate

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

**Empates entre dos equipos:** Se tendrán en cuenta sus enfrentamientos directos entre los implicados, el que haya vencido al otro quedará más arriba en la tabla de clasificación.

**Empates entre tres equipos:** Primero se tendrán en cuenta sus enfrentamientos directos y si el empate aún persistiese, se miraría el tiempo de la partida entre los implicados y el que haya ganado con el menor tiempo, quedará más arriba en la tabla de clasificación.

**Empates entre cuatro o más equipos:** En estos casos excepcionales, estudiaremos el caso en particular y ofreceremos una solución personalizada.

## 1.2. Playoffs

### 1.2.1. Formato

#### 1.2.1.1. Primera División

Los 6 equipos mejor clasificados de la fase regular llegarán a playoffs. Una vez allí, el primer clasificado y el segundo clasificado pasarán directamente a semifinales mientras que los equipos clasificados entre la tercera y sexta posición disputarán un bracket simple siendo el tercero contra el quinto y el

cuarto contra el sexto. Los ganadores de la fase de cuartos irán a las semifinales donde se enfrentarán al primer y segundo clasificado.

Para ver el bracket de forma más visual [haz click aquí.](#)

Los partidos se jugarán a Bo3 con la excepción de la final que se jugará a Bo5. El lado en el primer mapa lo escogerá el equipo mejor clasificado en la fase regular, en los demás mapas el lado lo escogerá el equipo que haya perdido el mapa anterior.

#### **1.2.1.2. Segunda División e inferiores**

Los 4 equipos mejor clasificados de cada grupo se juntarán por división, dando así 16 equipos que llegan a playoffs. Una vez en playoffs, se jugará a bracket simple. Primer clasificado contra cuarto clasificado y segundo clasificado contra tercero clasificado.

Para ver el bracket de forma más visual [haz click aquí.](#)

Los octavos se jugarán a Bo1, los cuartos y semifinales a Bo3 y la final a Bo5. El lado en el primer mapa lo escogerá el equipo mejor clasificado en la fase regular, en los demás mapas el lado lo escogerá el equipo que haya perdido el mapa anterior.

En caso de no haber suficientes equipos para hacer 4 grupos por división, se adaptaría a las circunstancias de cada división.

### **1.2.2. Premios**

#### **1.2.2.1. Primera División**

El premio en los playoffs de Primera División es de 700€.

1º = 500€

2º = 150€

3º = 50€

#### **1.2.2.2. Segunda División e inferiores**

El premio en los playoffs de Segunda División e inferiores es de 250€ cada división.

1º = 200€

2º = 50€

Contabilizado para divisiones con grupos de 10 equipos, de ser 8 equipos por grupo en una división, el premio se reduciría a 200€

### **1.3. Ascensos/Descensos**

#### **1.3.1. Formato**

##### **1.3.1.1. Primera División**

El 10º clasificado tras la fase regular descenderá automáticamente a Segunda División, asimismo, el ganador de los playoffs de Segunda División ascenderá automáticamente a Primera División.

El 9º clasificado jugará un partido a Bo5 contra el equipo finalista restante de los playoffs de Segunda División, el que gane el Bo5 obtendrá la plaza en Primera División.

##### **1.3.1.2. Segunda División e inferiores**

No habrá bracket, el ascenso/descenso será directo, los 4 equipos semifinalistas del playoff ascenderán automáticamente a la división superior. Asimismo, los últimos clasificados de cada grupo pasarán automáticamente a la división de nivel inferior.

### **1.4. Inscripción de equipos**

#### **1.4.1. Inscripción en la web**

El registro de los equipos deberá ser llevado a cabo a través del formulario de inscripción de equipo, [este formulario](#).

En el registro de inscripción es obligatorio rellenar los siguientes campos:

- Nombre del equipo
- Logo del equipo
- Correo electrónico
- Discord
- Twitter del equipo
- Multi OP.GG de los jugadores

#### **1.4.2. Precio de la inscripción**

##### **1.4.2.1. Primera División**

El coste será de 100€/split.

##### **1.4.2.2. Segunda División e inferiores**

El coste será de 25€/split.

#### **1.4.3. Propiedad de la plaza**

Desde el momento de la inscripción la plaza del equipo será propiedad de la persona que realice el pago de la inscripción, ya sea este el representante de un club o el capitán de un equipo y deberá responder por ello como el responsable

de dicha plaza.

La organización se reserva el derecho a retirar la propiedad de la plaza a un club o capitán que no cumpla con la normativa vigente de la competición.

## **1.5. Normativa de fichajes de jugadores**

### **1.5.1. Ventana de fichajes de jugadores**

Los equipos podrán incorporar jugadores a su plantilla durante la pretemporada y la fase regular, no se podrán incorporar jugadores de cara o durante los playoffs.

El número máximo de fichajes disponibles en la fase regular será de 5 fichajes cada split.

Para que un fichaje pueda jugar en el siguiente partido, se deberá notificar a la organización máximo el jueves de dicha semana a las 23:59.

La notificación de fichaje deberá realizarse mediante **este formulario**.

## **1.6. Retransmisión**

### **1.6.1. Primera División**

La Primera División tendrá retransmisión profesional en el canal de Twitch de la competición **twitch.tv/lea\_es**

### **1.6.2. Segunda División e inferiores**

La Segunda División e inferiores podrán ser retransmitidas por los equipos en sus respectivos canales.

## **1.7. Normativa de partidos**

### **1.7.1. Servidor de juego**

Todos los partidos se disputarán en el servidor LIVE con el parche respectivo.

### **1.7.2. Acceso a la sala de juego**

Los equipos deberán entrar a la sala de juego mediante el código de torneo proporcionado.

### **1.7.3. Asistencia**

#### **1.7.3.1. Primera División**

Los jugadores deberán estar disponibles 15 minutos antes de la hora prevista



para su partido. En ese momento los jugadores deberán tener el último parche actualizado y las opciones de partida correctamente configuradas.

Los partidos Bo3/Bo5 deben jugarse seguidos, entre mapas habrá 5 minutos como máximo de descanso, salvo las condiciones de la retransmisión requieran más tiempo.

### **1.7.3.2. Segunda División e inferiores**

Los equipos deberán estar en la sala a la hora establecida por defecto o acordada entre ellos, con el fin de evitar sanciones por retraso o incomparecencia.

Los partidos Bo3/Bo5 deben jugarse seguidos, entre mapas habrá 5 minutos como máximo de descanso tras finalizar la partida.

## **1.7.4. Cambios en los horarios**

### **1.7.4.1. Primera División**

La fecha de los partidos no podrá cambiarse.

Debido a que la duración de los partidos es variable y pueden surgir inconvenientes, los equipos deberán estar disponibles hasta 2 horas después de la hora oficial del partido si el partido aún no ha sido disputado. Los árbitros pueden iniciar el partido en cualquier momento dentro de este período indicando la nueva hora oficial con un mínimo de 10 minutos de margen.

### **1.7.4.2. Segunda División e inferiores**

Los equipos tendrán permitido cambiar el día y la hora en la que disputan su partido siempre y cuando ambos equipos estén de acuerdo con el cambio. Si un equipo rechaza mover el partido, la organización no tomará cartas al respecto y se mantendrá el horario preestablecido por la organización.

## **1.7.5. Nombre dentro de juego**

El nombre del jugador dentro del juego debe ser el mismo ofrecido en el cierre de plantillas. Los nombres no pueden contener vulgaridad ni ser ofensivos. La LEA avisará al equipo en cuestión en caso de que el nombre de invocador no sea aceptado para que lo modifique.

El nombre de invocador deberá ser el mismo para todo el periodo de competición, en caso de querer cambiarlo se deberá rellenar el **siguiente formulario** para su aprobación por la LEA.

#### **1.7.6. Incomparecencia en los partidos**

Si un equipo no presenta 5 jugadores en un plazo máximo de 15 minutos a partir de la hora de inicio del partido establecida, se entenderá como incomparecencia y se dará por perdido el partido al equipo no asistente. Asimismo se le otorgará la victoria al equipo asistente.

La LEA se exime de toda responsabilidad ante problemas con la red eléctrica.

#### **1.7.7. Funcionamiento lado del mapa**

El equipo que se sitúe a la izquierda del vs. será el equipo local y por tanto el equipo azul, el equipo que se sitúe a la derecha del vs. será el equipo visitante y por tanto el equipo rojo. Dichas posiciones estarán ya especificadas a los equipos tanto mediante web como mediante Discord.

#### **1.7.8. Uso de las pausas/desconexiones**

##### **1.7.8.1. Primera División**

Si se produce una desconexión de uno o varios jugadores se deberá pausar el partido. Cada equipo tiene 10 minutos de pausa en cada mapa. El equipo de retransmisión dispondrá de los 10 minutos restantes. En el caso de que se superen los 10 minutos, el otro equipo podrá ceder sus 10 minutos. Si pasado el tiempo permitido el jugador no ha vuelto, un árbitro tomará una decisión al respecto tomando en cuenta los parámetros indicados en el 1.7.15.

##### **1.7.8.2. Segunda División**

Si se produce una desconexión de uno o varios jugadores se deberá pausar el partido. Cada equipo tiene 15 minutos de pausa en cada mapa. En el caso de que se superen los 15 minutos, el otro equipo podrá ceder sus 15 minutos. Si pasado el tiempo permitido el jugador no ha vuelto, el equipo perderá la partida.

#### **1.7.9. Reprogramación de partidos por causa mayor**

En el caso de ocurra un imprevisto con el servidor de juego o causas mayores que impidan disputar el partido con normalidad, el encuentro se reprogramará a otro día. Se estudiará cada caso en particular en temas de causa mayor.

#### **1.7.10. Colocación, placeholder y picks/bans**

Al entrar a la partida los jugadores deben colocarse correctamente por orden de Top, Jungla, Mid, Adc, Support.

De necesitar placeholders, deberá hacerse mediante Prodraft. Los placeholders no podrán realizarse en la fase de picks y bans del cliente.

### **1.7.11. Espectadores en partida**

#### **1.7.11.1. Primera División**

Solo está permitido que los 5 jugadores alineados estén dentro de la sala de partido.

#### **1.7.11.2. Segunda División e inferiores**

Cada equipo tendrá derecho a 2 de las 4 plazas de espectador.

### **1.7.12. Campeones deshabilitados**

Un campeón que haya salido hace 1 semana o menos o haya sido modificado por completo (rework), estará deshabilitado durante la siguiente semana de competición. La LEA podrá prohibir un campeón en caso de que este sufra problemas/bugs, avisando previamente a todos los equipos en el menor tiempo posible.

### **1.7.13. Skins**

Todas las skins estarán disponibles excepto si en algún momento puntual de la temporada se avise de que una skin no puede jugarse puesto que provoque un bug visual en el juego.

### **1.7.14. Cesión de derechos de imagen**

Los equipos que participan en la LEA aceptan la cesión de los derechos de imagen para la retransmisión en directo y diferido, por cualquier medio o canal, de los partidos, así como en otros contenidos que se puedan derivar a redes sociales.

Durante la temporada se podrán realizar contenidos entorno a los jugadores.

### **1.7.15. Victoria por causas externas**

En el caso extremo de que ocurra un imprevisto técnico y no se pueda continuar jugando, un árbitro podrá conceder la victoria a un equipo en caso que determine que un equipo no puede evitar la derrota con una certeza razonable. Los siguientes criterios pueden ser utilizados para tomar la decisión:

- Diferencia de oro. La diferencia de oro es más del 33% entre los equipos.
- Diferencia de torretas. La diferencia de torretas derribadas es de 7 o más.
- Diferencia de inhibidores. La diferencia de inhibidores derribados es de 2 o más.
- Diferencia de torreta de nexo. La diferencia de torretas del nexo es de 2.
  
- Situación de victoria. En el momento de la pausa, el árbitro considera que el

resultado de la partida no puede ser otro que la victoria de uno de los equipos.

#### **1.7.16. Cambio de calendario**

La LEA se reserva el derecho a realizar cambios en el calendario y los horarios de los partidos. En este caso la LEA lo notificará a todos los equipos afectados en la mayor brevedad posible.

Los equipos de Segunda División e inferiores tendrán permitido cambiar el día y la hora en la que disputan su partido siempre y cuando ambos equipos estén de acuerdo con el cambio. Si un equipo rechaza mover el partido, la organización no tomará cartas al respecto y se mantendrá el horario preestablecido por la organización.

La notificación a la organización se deberá realizar mediante el formulario respectivo, **disponible justo aquí.**

#### **1.8. Código de conducta**

Los jugadores y miembros del equipo deberán mantener siempre la cortesía con sus oponentes, el público y el personal de la LEA. En particular, no se permitirá el comportamiento violento que atente contra la dignidad de las personas.

Los participantes en la competición están en la obligación de conocer el reglamento y prestar atención a las indicaciones de los árbitros durante los partidos.

Está prohibido dejarse ganar o jugar mal a propósito para adulterar el resultado del partido, si esto sucede, será revisado por el comité deportivo y se sancionará al jugador y/o equipo.

La LEA está en su derecho de evaluar y sancionar una conducta irregular de un miembro del equipo del equipo incluyendo, pero no limitado a, redes sociales, foros online, streamings o emails.

## **2. Equipos**

### **2.1. Cambio de logos o grafismos**

Todos los cambios que impliquen grafismos por parte de un equipo se deberán notificar a la organización.

### **2.2. Abandono de jugadores**

Si un jugador abandona su equipo unilateralmente durante uno de los splits, no podrá ser inscrito nuevamente en el mismo split en el que haya ocurrido el

abandono.

### **2.3. Asesoramiento**

Tantos equipos como jugadores pueden pedir una charla de asesoramiento con la LEA, siendo las conversaciones totalmente confidenciales. Todas las conversaciones realizadas por voz serán grabadas.

### **2.4. Pagos a los equipos**

Todos los pagos derivados de los premios de las divisiones se abonarán a la cuenta indicada por el representante del equipo.

### **2.5. Expulsión o abandono de un equipo**

Si un equipo es expulsado o abandona la liga, todos su partidos quedarán como perdidos y se sumarán los puntos a los demás equipos.

## **3. Árbitro**

### **3.1. Autoridad del árbitro**

Un partido será controlado por un árbitro, quien tendrá la autoridad total para hacer cumplir las reglas de juego en dicho encuentro.

### **3.2. Decisiones del árbitro**

Las decisiones serán tomadas según el mejor criterio del árbitro de acuerdo a las reglas de juego, el reglamento de la liga y el espíritu del juego y se basarán en la opinión del árbitro, quien tiene la discreción para tomar las decisiones adecuadas dentro del marco de las reglas de juego.

Las decisiones del árbitro sobre hechos relacionados con el juego, incluyendo el remake, la reanudación o no de una partida y el resultado del partido, son definitivas.

El árbitro no podrá cambiar una decisión si se da cuenta que era incorrecta o conforme a una indicación de otro miembro del equipo arbitral si se ha reanudado el juego o la partida ha finalizado.

### **3.3. Medidas disciplinarias**

El árbitro tomará medidas disciplinarias contra jugadores que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión.

El árbitro tendrá la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde el momento en el que comienza una jornada para realizar la inspección previa al partido hasta que lo abandona una vez terminado el partido (lo cual incluye pausas y descansos entre partidas). Si, antes de entrar en partida, al comienzo,

un jugador comete una infracción merecedora de expulsión, el árbitro tiene autoridad para impedir que el jugador participe en el partido, el árbitro elaborará un informe sobre todo tipo de conducta incorrecta.

El equipo arbitral también tomará medidas contra los miembros del cuerpo técnico de los equipos que no actúen de forma responsable.

## **4. Normativa General**

### **4.1. Patrocinios**

Un equipo participante en la LEA puede suscribir contratos de patrocinio. Los equipos en ningún caso podrán suscribir patrocinio con empresas de los siguientes sectores:

**Webs de apuestas por dinero real**

**Webs de sustancias ilegales**

**Bebidas alcohólicas**

**Publishers**

**Productos farmacéuticos que requieran prescripción médica**

**Venta de skins, cuentas o eloboosting**

**Venta de armas o munición**

**Pornografía o productos eróticos**

**Tabaco y productos relacionados con este**

### **4.2. Derecho de modificación**

La LEA se reserva el derecho a modificar las normas en cualquier momento que sea necesario con el fin de garantizar el juego limpio y la integridad de la competición.

### **4.3. Aceptación de documento**

Todos los jugadores y equipos que disputen nuestras competiciones aceptarán automáticamente todo lo expuesto en este reglamento.

### **4.4. Apuestas**

Ningún miembro de un equipo puede participar en apuestas sobre la LEA, sea cual sea el sitio web.

La única excepción en este aspecto son las predicciones por puntos del canal de Twitch.

### **4.5. Lista de sanciones**

Consulta [aquí](#) el archivo con las sanciones de esta temporada.

#### **4.6. Lista de sancionados**

Consulta [aquí](#) el archivo con los sancionados de la LEA.