



NORMATIVA GENERAL

Temporada 2022

LEA, Liga de Esports Amateur

Estructura general	4
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
Limitación de elo en fichajes	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	9
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	10
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	11
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
Equipos	13
Cambio de logos o grafismos	13
Abandono de jugadores	13
Asesoramiento	13
Pagos a los equipos	13
Expulsión o abandono de un equipo	13
Árbitro	13
Autoridad del árbitro	13
Decisiones del árbitro	13
Medidas disciplinarias	14
Normativa General	14
Patrocinios	14
Derecho de modificación	14
Aceptación de documento	15
Apuestas	15
Lista de sanciones	15
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 -> 13 de febrero a 10 de abril

Periodo de primavera -> 1 de mayo a 26 de junio

Periodo de otoño -> 18 de septiembre a 13 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 Bo2(mejor de 2 mapas), sin embargo, los equipos podrán elegir democráticamente, mediante votación previo inicio del split, si desean modificarlo a Bo1. Las jornadas se disputarán los domingos a las 17:00, 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.

*Algunos grupos podrían tener más o menos de 10 equipos por grupo y por tanto los detalles podrían resultar modificados. Consultar Discord o directamente con los admins si hay dudas sobre ello.

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 -> 13 de febrero a 10 de abril

Periodo de primavera -> 1 de mayo a 26 de junio

Periodo de otoño -> 18 de septiembre a 13 de noviembre

Adicionalmente, se indica el rango de ELO de cada posible división existente:

- 2ª División: Diamante 4 0LP o superior
- 3ª División: Platino 4 0LP a Diamante 4 0LP
- 4ª División: Oro 4 0LP a Platino 4 0LP
- 5ª División: Plata 4 0LP a Oro 4 0LP
- 6ª División: Bronce 4 0LP a Plata 4 0LP
- 7ª División: Hierro 4 0LP a Bronce 4 0LP

De no haber suficientes equipos para formar una división, dichos equipos serán movidos hacia arriba en la escala de divisiones.

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. El tercer clasificado tendrá que elegir contrincante para cuartos entre el 4º, el 5º y el 6º clasificado, por consiguiente, los 2 equipos que no sean elegidos por el tercer clasificado se enfrentarán entre sí en cuartos. En las semifinales, el primer clasificado tendrá la opción de elegir contrincante, por consiguiente, los 2 equipos que no sean elegidos por el primer clasificado se enfrentarán entre sí en semifinales.

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.

La elección de mapa deberá notificarse al equipo rival como máximo el día anterior al partido a las 22:00, no hacerlo o hacerlo después de la hora límite podría conllevar sanción.

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, los cuartos y semifinales se jugarán 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.

La elección de mapa deberá notificarse al equipo rival como máximo el día anterior al partido a las 22:00, no hacerlo o hacerlo después de la hora límite podría conllevar sanción.

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

*Todos estos detalles están sujetos a que haya 4 grupos de 10 equipos. Si no hubiese 4 grupos de 10 equipos en cada división cada división podría tener unos playoffs distintos por tanto es mejor consultar directamente con los admins en Discord si no está claro que playoffs tiene vuestra división.

1.2.2. Premios

1.2.2.1. Primera División

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

1º = 400€

2º = 150€

150€ divididos en % acorde al resultado en redes sociales.

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.

Serán los 4 equipos semifinalistas siempre y cuando haya 4 grupos en la división, si hay 2 grupos, serán los 2 equipos finalistas.

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 formulario están indicados qué campos son de cumplimentación obligatoria.

1.4.2. Precio de la inscripción

1.4.2.1. Primera División

El coste será de 200€/split, siendo 100€ de estos en concepto de fianza.

1.4.2.2. Segunda División e inferiores

El coste será de 30€/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, adicionalmente, se podrá incorporar máximo 1 jugador de cara a playoffs, véase después de la última jornada de la fase regular, pero no durante.

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 mínimo 72 horas antes del partido.

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

1.5.2. Limitación de elo en fichajes

Los equipos tendrán que encuadrar sus fichajes dentro del límite de elo de su división.

Para los equipos en 3ª División, el elo medio del equipo no deberá superar en ningún momento Diamante 4 - 0LP; para los equipos en 4ª División, el elo medio del equipo no deberá superar en ningún momento Platino 4 - 0LP y así sucesivamente con el resto de posibles divisiones.

Si en la notificación de un fichaje se detecta que dicho fichaje causa que la media de ELO del equipo supere la media de ELO máximo permitido para su división, el fichaje no será aceptado.

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.

Algunos partidos de Segunda División serán retransmitidos en el canal de Twitch de la competición **twitch.tv/lea_es**

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 de descanso de forma estándar, pudiéndose alargar hasta 8 minutos como máximo

de descanso, salvo que 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 8 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 que 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 2 semanas o menos o haya sido modificado por completo (rework), estará deshabilitado durante las siguientes 2 semanas 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

Tanto 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, para ello se mandará un correo a administracion@ligaesportsamateur.es indicando quien es la persona que reclama el premio presentando nombre y DNI, el equipo al que representa y por donde desea recibir el importe. Los equipos tendrán 30 días, una vez finalizada la competición, para reclamar su premio por el canal adecuado, una vez pasados los 30 días, si no hay reclamación sobre el premio, el equipo puede perder la potestad de reclamar.

2.5. Expulsión o abandono de un equipo

Si un equipo es expulsado o abandona la liga, todos sus 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.