



1.- REGLAS GENERALES

- Faltar a cualquier punto de este reglamento puede ocasionar una descalificación.
- Cualquier protesta por una cuenta de juego incorrecta o faltante deberá ser abierta antes de la fase de preparación de la segunda ronda. Las objeciones posteriores se consideran una aceptación de la situación y la protesta será rechazada para que el partido pueda continuar.
- Todos los jugadores deberán ser mayores de 12 años, y en caso de ser menor de edad, tener consentimiento por escrito de sus padres o tutor legal.
- Se podrá tener sólo un compañero extranjero como parte del equipo, los miembros restantes del equipo deberán ser mexicanos.
- En caso de resultar finalista, la LP no se hará responsable y no cubrirá los viáticos del extranjero, el equipo deberá estar consciente de este compromiso.
- Los traslados solo aplican al Territorio Mexicano. No aplican a otros países.
- Los jugadores tendrán que disponer de una cuenta en Steam habilitada para jugar, ese mismo nombre de cuenta se tendrá que ingresar para el user en Battlefy.
- Los nicks o users de los jugadores no deberán contener insultos o cualquier tipo de ofensa.
- La cuenta en Uplay, de cualquier jugador que esté dentro de la competencia no podrá ser transferible bajo ninguna circunstancia.
- Cualquier conducta antideportiva durante esta competencia podrá ser sancionada con la eliminación de los equipos y/o jugadores involucrados.
- Es responsabilidad del jugador revisar que la configuración de la partida y el roster rival estén en orden, al momento de empezar tu juego estás aceptando las condiciones de este.
- En caso de necesitar ayuda de un esport manager deberás contactarlos por medio de Discord o en su defecto, por los medios mostrados en la sección contacto de Battlefy.
- Los esport managers tienen la palabra final en cualquier situación.
- Ambos equipos participantes en la partida pierden su derecho a presentar una protesta después de que el partido se haya cerrado. Un partido cerrado permanecerá cerrado en casi todos los escenarios a menos que un esport manager considere que es necesario volver a abrirlo.
- La LP conserva la exclusividad de transmisión en cualquier partida de las clasificatorias. Todo equipo que realice una transmisión simultánea o a la par con la LP será acreedor a una sanción. Podrán en lo particular compartir la transmisión de la LP, solamente.
- Las partidas que no sean transmitidas por la LP, podrán ser transmitidas por los participantes bajo dos condiciones:
 - 1.- Dar aviso al esport manager sobre su transmisión antes de realizarla.
 - 2.- Conservar un desfase de al menos tres min. respecto a la partida original.

Este reglamento puede ser modificado sin previo aviso durante cualquier momento de la competencia.



2.- INSCRIPCIÓN

- Los capitanes deberán registrar a su equipo en nuestro torneo dentro de la plataforma Battlefy, esto incluye llenar la información de al menos 5 jugadores con un máximo de 7.
- Todos los miembros de cada equipo deberán de igual manera deberán ser registrados en el roster de su equipo dentro de la plataforma Battlefy.
- Los equipos que no completen su registro no podrán participar en los torneos.
- Los users o nicks de los jugadores deben coincidir con los registrados en Battlefy, si un equipo llegara a jugar con un jugador no registrado podría perder la partida.
- Los jugadores solo podrán pertenecer a un solo equipo, cualquier jugador sorprendido en múltiples rosters puede ser eliminado de la competencia.

3.- CALENDARIZACIÓN Y PROGRAMACIÓN DE PARTIDA

- Los capitanes podrán ponerse de acuerdo para programar fecha y hora en la que se jugará su partida. Este acuerdo deberá estar estipulado en el chat privado de su partida en Battlefy, cualquier abuso o incumplimiento al acuerdo entre capitanes podrá ser sancionado.
- En caso de que los capitanes no lleguen a un acuerdo para programar su partida, ambos equipos deberán presentarse a la hora y fecha predeterminada por la LP.
- Ambos equipos tendrán un mínimo de 10 minutos para presentarse a la hora de su partida, de lo contrario el equipo que se presente podrá reportar la partida como ganada.
- Toda comunicación deberá ocurrir dentro del chat privado de su partida en Battlefy, cualquier comunicación externa no será tomada en cuenta para ninguna circunstancia.
- El chat privado de su partida solo podrá ser visto por los integrantes de los equipos involucrados y los administradores, compartir cualquier comunicación con personas ajenas a la partida significará la eliminación instantánea del equipo involucrado.

4.- CONFIGURACIÓN DE PARTIDA

Ajustes de la partida

- MODO DE JUEGO – Modo capitán
- VISIBILIDAD DE LA SALA – Pública
- Activar trucos – No
- Bots en espacios vacíos – No
- PENALIZACIÓN-RADIANT – Sin penalización
- PENALIZACIÓN-DIRE – Sin penalización
- LIGA – libre elección. Se recomienda usar el modo 'right match'
- PAUSA – Ilimitada
- ESPECTADORES – Activado
- RETRASO DE DOTA TV - 2 minutos
- COACHES – No permitidos

Lado y orden del bracket

El primer equipo del bracket podrá elegir el lado (Radiant, Dire) o el orden de selección (first pick, second pick). El otro equipo elegirá la opción restante.

Ejemplo: El equipo más arriba del bracket elige el orden de selección. El segundo equipo elegirá los lados del mapa.

Desconexiones.

Si un jugador se desconecta, el juego deberá pausarse de inmediato. Todo el mundo tiene 10 minutos para reconectarse al juego (si la misma persona se desconecta más de una vez, el tiempo se suma). Una vez pasados diez minutos, el otro equipo podrá continuar con la partida. En este caso, el jugador afectado podrá volver a unirse más tarde.

Pausar.

Cada equipo tiene hasta 10 minutos de pausa. El motivo de la pausa deberá ser comunicado siempre al otro equipo de inmediato. Si un equipo pausa el juego por más de 10 minutos, el otro equipo podrá quitar la pausa.

Las pausas no podrán utilizarse para extender el tiempo que un equipo está esperando a un jugador que no se ha conectado.

Trampas.

El uso de cualquier herramienta que afecte al funcionamiento del juego ajena a Steam y el mismo juego durante los partidos está estrictamente prohibida.

Abusar de los bugs o intentar conseguir ventaja mediante la observación de una retransmisión en directo también está estrictamente prohibido.

