

# CDA ESPORTS

REGLAMENTO DE LA COMPETICIÓN



# Índice del Reglamento

## [La Competición](#)

### [1.1 CDA League of Legends](#)

- [1.1.1 Organización de equipos](#)
- [1.1.2 Calendario de la competición](#)
- [1.1.3 Solicitudes de cambio de horario](#)
- [1.1.4 Selección del lado de juego](#)
- [1.1.5 Criterios de desempate](#)

### [1.2 Play-offs](#)

- [1.2.1 Equipos que disputan los play-offs](#)
- [1.2.2 Formato](#)

### [1.3 Equipos](#)

- [1.3.1 Nombres de los equipos](#)
- [1.3.2 Componentes del equipo](#)
- [1.3.3 OP.GG del equipo](#)
- [1.3.4 Titularidad de la plaza](#)
- [1.3.5 Traspaso de autoridad](#)
- [1.3.6 Retirada de la titularidad](#)
- [1.3.7 Notificación de alineaciones](#)
- [1.3.8 Actualización de nombre y/o grafismos](#)
- [1.3.9 Abandono de equipos](#)
- [1.3.10 Expulsión de equipos](#)

### [1.4 Jugadores](#)

- [1.4.1 Nombre del jugador](#)
- [1.4.2 Cuentas sancionadas](#)

### [1.5 Partidos](#)

- [1.5.1 Servidor del juego y código de torneo](#)
- [1.5.2 Puntualidad y asistencia](#)
- [1.5.3 Componentes de la sala de espera](#)
- [1.5.4 Incomparecencia a los partidos](#)
- [1.5.5 Retransmisiones](#)
- [1.5.6 Actualizaciones, skins, bugs y nuevos campeones](#)
- [1.5.7 Pausas y reinicios de partida](#)

### [1.6 Normas de comportamiento](#)

- [1.6.1 Comentarios inapropiados, vocabulario obsceno, etc.](#)
- [1.6.2 Uso del chat, alertas y emoticonos](#)
- [1.6.3 Decisiones arbitrales](#)
- [1.6.4 Medidas disciplinarias](#)

## [Premios](#)

## Aspectos legales

- [3.1 Derechos de imagen](#)
- [3.2 Derechos de propiedad intelectual](#)
- [3.3 Derechos de modificación del reglamento](#)
- [3.4 Admisión de la normativa](#)
- [3.5 Derecho de admisión](#)

## Comunicación

- [4.1 Vías de comunicación externas e internas](#)
- [4.2 Normativa de reportes](#)
- [4.3 Informes arbitrales](#)

## Normativa para la liga

- [5.1 Patrocinadores y anuncios](#)
  - [5.2 Cuidado con el Phishing](#)
  - [5.3 Aceptación del reglamento](#)
- [ANEXO I. Cálculo de la media de elo](#)

## La Competición

### 1.1 CDA League of Legends

#### 1.1.1 Organización de equipos

Una vez se inscribe un equipo, se realiza la media de los 5 jugadores con mayor *elo*, de tal manera que según el valor obtenido, el equipo podrá acceder a las distintas divisiones (ver ANEXO I. Cálculo de la media de *elo*):

##### **1ª División - Media de Diamante III hacia arriba.**

- Grupo 1. Los Lobos de Ashe

##### **2ª División - Media entre Diamante III y Platino IV.**

- Grupo 1. Los Mercenarios de Sivr
- Grupo 2. Los Exploradores de Teemo
- Grupo 3. Los Cuervos de Swain
- Grupo 4. Los Demonios de Yone

##### **3ª División - Media de Platino IV hacia abajo.**

- Grupo 1. Los Espías de Katarina
- Grupo 2. Los Poros de Braum
- Grupo 3. Las Sombras de Zed
- Grupo 4. Los Centinelas de Quinn

Dos equipos que pertenecen al mismo club **no podrán estar** en el mismo grupo, aunque la media de *elo* los sitúe en la misma división. Los equipos participarán en una competición tipo liga y disputarán un partido Bo1 por jornada, como se explica en los siguientes apartados. El número máximo de equipos por grupo es de 8, a menos que la Organización estime oportuno ajustar ese número para el correcto funcionamiento de la competición.

Solo podrán acceder a la competición los equipos que, además de tener la media necesaria, cumplan una serie de requisitos que valorará la Organización, como son el compromiso, la seriedad o la imagen.

### 1.1.2 Calendario de la competición

La competición se estructura en un número de jornadas, determinado por el número de equipos en cada grupo, por ejemplo, un grupo de 8 equipos disputará 7 jornadas.

La Organización hace públicos los calendarios de la competición previo a su comienzo. Cada jornada comienza el lunes y finaliza el sábado, por lo que ese es el periodo de tiempo que tienen los equipos para jugar el partido. El domingo se establece como descanso para el personal y no estará disponible para contestar u ofrecer soporte por ninguno de los canales habilitados.

No se permiten los cambios de horarios, para que el desarrollo de la competición sea óptimo, a excepción de la 2ª División en adelante.

### 1.1.3 Solicitudes de cambio de horario

Los equipos de 2ª División en adelante pueden solicitar un cambio de fecha a la que propone la Organización si reúne los siguientes requisitos:

- El cambio lo solicita el manager o responsable del equipo.
- La solicitud se realiza con, al menos, 48h antes de la fecha impuesta por la Organización.
- El cambio está dentro de la semana que comprende la jornada que se está disputando.
- La fecha propuesta es aceptada por ambos equipos.
- Se utiliza el canal establecido por la Organización (formulario web) para comunicar el cambio.

Por otra parte, existen varios motivos por los cuales la Organización puede decidir anular o invalidar dicho cambio:

- El cambio no ha sido confirmado por ambos equipos.
- Se ha solicitado el cambio por un canal distinto a la web.

Si los equipos no llegan a un acuerdo, **la fecha estipulada por la Organización será la única válida para disputar el partido**, por lo que ambos equipos aceptan este hecho sin posibilidad de revocar. Puede producirse el caso de que uno o ambos equipos no asistan a la fecha del partido, por lo que serán penalizados con una derrota, además de un punto negativo, lo que restará una victoria del total conseguido una vez finalizada la fase de liga regular. Si un equipo suma una segunda sanción, será expulsado de la competición.

#### 1.1.4 Selección del lado de juego

El equipo nombrado en primer lugar será el que jugará en el lado azul del mapa, mientras que el equipo nombrado en segundo lugar lo hará en el lado rojo. La asignación de cada lado del mapa lo realiza de forma aleatoria la Organización y está decidido desde que se publica el calendario de la competición.

#### 1.1.5 Criterios de desempate

Llegado el final de la competición, se puede dar la situación en la que varios equipos tengan el mismo resultado de victorias y derrotas. Por ello, dos o más equipos que estén empatados se ordenarán de acuerdo a los siguientes criterios:

- El equipo que tenga la victoria por enfrentamiento directo se posicionará por delante.
- El equipo con mayor puntuación obtenida por la fórmula  $(K+A)/D$  se posicionará por delante.
- En caso de que un equipo tenga una penalización, el equipo que no tenga penalizaciones se posicionará por delante.

Una vez finalizada la fase regular de la liga, se disputará un *play-off* tal y como se explica en el apartado **1.2 Play-offs**.

## 1.2 Play-offs

### 1.2.1 Equipos que disputan los *play-offs*

Los play-offs forman parte de la recta final de la competición, que enfrentará de 4, a 16 de los mejores equipos de cada división, en función de los grupos rellenos. Habrá un *play-off* por cada división y los equipos que hayan quedado en las posiciones de la 1ª a la 4ª en la fase regular pasan a participar en los *play-offs*. 1ª División disputará un *play-off* entre los 4 mejores equipos de Los Lobos de Ashe.

### 1.2.2 Formato

Los *play-offs* se hacen a modo de torneo eliminatorio.

El reparto de los partidos se realiza siempre de la siguiente forma: el ganador del grupo A se enfrenta al cuarto del grupo B, el primero del grupo B contra el cuarto del grupo C, el primero del grupo C contra el cuarto del grupo D, subcampeón del grupo A contra el tercero del grupo B y así sucesivamente, hasta que todos están emparejados.

Los partidos de octavos de final, los cuartos de final, semifinales serán al mejor de tres (Bo3), mientras que la final será al mejor de cinco (Bo5).

Los días asignados para esta fase son **inamovibles** y sólo podrá ajustarse una hora distinta a la establecida, mediante acuerdo con el otro equipo.



Tal y como está indicado en la imagen superior, así es como se estructuran los lados azul y rojo del mapa a medida que avanza el torneo eliminatorio. Para los

partidos 2, 3, 4 y 5 (si los hubiera) de los Bo3 y Bo5, el lado del mapa es elegido por el equipo perdedor del partido previo.

## 1.3 Equipos

### 1.3.1 Nombres de los equipos

El nombre de los equipos debe coincidir en todo momento con el que aparece en la inscripción. Se permite el cambio de nombre del equipo, siempre y cuando el responsable de la cuenta del equipo lo haga en el perfil web reservado para el equipo, además de que tendrá que notificarlo por correo a la Organización. La Organización se reserva el derecho a no admitir o expulsar a aquellos equipos que usen nombres inapropiados (palabras malsonantes, insultos, apología al odio, etc.), o que puedan dañar la imagen de la competición.

### 1.3.2 Componentes del equipo

A la hora de inscribir a un equipo, éste debe disponer de un **número mínimo de SEIS jugadores en su plantilla (5 titulares más 1 suplente) y hasta un máximo de DIEZ jugadores**. Además, la persona responsable del equipo (mánager) es la que siempre comunicará a la Organización cualquier cambio o información adicional relevante, siempre acorde al presente reglamento.

**No está permitido que en un equipo exista un jugador cuyo nivel difiera 6 divisiones o más de otro**, por ejemplo, si en un equipo se ha dado de alta un jugador con nivel Oro 1, no podrá existir otro integrante que tenga un nivel menor a Plata II, ni mayor a Diamante IV.

**Los jugadores deberán tener mínimo 16 años para participar en la competición**, sin excepciones. En caso de que se proporcione información falsa al respecto, por ejemplo: mentir sobre la edad del jugador en cuestión, tanto el club como el



jugador se atienen a una **expulsión directa** de la competición además de la correspondiente no aceptación del jugador hasta cumplir la edad requerida.

Ningún jugador puede estar inscrito en más de un equipo participante en la misma competición, a excepción de las academias que no comparten grupo con su equipo principal y se podrá ceder a un jugador de menor nivel a un equipo perteneciente a un grupo mayor, con un límite de 2 jugadores.

### 1.3.3 OP.GG del equipo

Es de obligado cumplimiento que el mánager de un equipo proporcione información sobre sus jugadores, con el fin de que equipos rivales puedan trazar sus estrategias. Por este motivo, **el mánager/responsable será el encargado de tener actualizado el multiop.gg** de su equipo en su perfil web. Dicho enlace no podrá sufrir modificaciones en las 24 horas previas a un partido.

Si la información no coincide con la alineación del equipo, **se declara derrota automática de dicho equipo por alineación indebida y su consiguiente sanción de un punto negativo**. Si un equipo suma una segunda sanción, será expulsado de la competición.

*Excepción para 2ª División en adelante: si un equipo detecta que la alineación de su rival no coincide con el multiop.gg llegada la fecha del partido, tiene las siguientes opciones:*

- *Puede aceptar el cambio y jugar el partido, pero no podrá reclamar posteriormente.*
- *Puede no aceptar al jugador no reflejado en el multiop.gg, por lo que el partido se debe aplazar para que los cambios sean válidos.*

*Si el partido no puede aplazarse por no estar dentro de la jornada que se disputa, la Organización estudiará si se aplica la sanción anteriormente expuesta.*

#### 1.3.4 Titularidad de la plaza

La Organización considerará titular de la plaza a la persona que cumpla alguna de las siguientes características de forma jerarquizada, es decir, si el club cuenta con dos o más personas de contacto en un equipo, se considerará titular de la plaza a aquella persona que cumpla la característica de mayor valor, siendo la primera el valor máximo posible:

1. Ser propietario del club con titularidad demostrada
2. Ser propietario demostrado del nombre y/o logo del club
3. Disponer del dominio web o de email del club
4. Tener el control demostrado de las redes sociales del club
5. Ser el encargado de realizar el pago y estar en contacto con la organización por medio de una dirección de correo
6. Ser la persona que se haya inscrito como mánager del equipo

En caso de que se origine un conflicto a causa de la titularidad de la plaza, desde la Organización se contactará con todas las partes implicadas para resolverlo. En caso de no recibir respuesta por parte de alguno de los implicados en un período de dos semanas desde la notificación, esa parte quedará excluida de la titularidad. La inscripción del equipo sólo se considerará efectiva una vez se haya rellenado correctamente el formulario de inscripción y efectuado el pago de la cuota.

La titularidad de la plaza estará vigente durante un *split*. Una vez finalizado, el titular de la plaza deberá renovarla si desea continuar participando.

### 1.3.5 Traspaso de autoridad

El titular de la plaza puede solicitar el traspaso de ésta a otra persona si lo desea. Este traspaso sólo será válido en caso de que la Organización lo autorice. Si el titular de la plaza abandona su condición en el club, dicha titularidad será traspasada a la nueva persona que ocupa la plaza autorizada.

### 1.3.6 Retirada de la titularidad

La Organización se reserva el derecho de retirar a una persona provista la titularidad de la plaza. Los motivos pueden ser sanciones a sus jugadores, falta de comunicación, incomparecencia a los partidos, o cualquier otro tipo de acto que tenga como consecuencia la falta de compromiso y deportividad por parte del titular. Si el titular lleva a cabo algún tipo de comportamiento que perjudique al equipo y a sus jugadores en contra de sus preferencias, y que en consecuencia le impida desarrollarse como equipo, la organización podrá retirar la titularidad de la plaza al mismo y traspasarla a un tercero.

### 1.3.7 Notificación de alineaciones

En condiciones normales, la alineación de cada equipo estará compuesta por los titulares inscritos. En caso de que un jugador titular no pueda disputar el partido, podrá ocupar su lugar un jugador suplente, **siempre y cuando esté inscrito y su perfil aparezca en el *multiop.gg* facilitado por el manager.**

Por otra parte, **los fichajes son ilimitados siempre y cuando se cumpla el punto 1.3.2 Componentes del equipo** y no se altere la media de *elo* de manera que el equipo tuviera que pertenecer a una división superior.

La media de nivel de los distintos grupos no podrá ser superada mediante la adquisición de jugadores durante la competición, mientras que si un jugador, inscrito en el roster y válido para participar en el grupo en cuestión, mejora su nivel

de manera que haga que su equipo supere la media de *elo* del grupo en el que participa, esto no hará que su participación sea vetada, ya que dicho participante ha mejorado por sus propios méritos.

### 1.3.8 Actualización de nombre y/o grafismos

En caso de solicitar un cambio de nombre y/o grafismos del equipo por motivos ajenos a la Organización, el equipo solicitante deberá actualizar su perfil en la web, además de anunciarlo y proporcionar el logotipo en formato PNG con fondo transparente. Estos cambios pasarán a tener validez en la siguiente jornada. Las solicitudes se aceptarán a través del correo electrónico [disenos@cdaesports.com](mailto:disenos@cdaesports.com).

### 1.3.9 Abandono de equipos

En caso de que un equipo abandone la competición, su plaza pasará a ser vacante y será propiedad de la Organización. No podrá solicitarse el reintegro de la reserva o la cuantía de la inscripción a la Organización bajo ninguna circunstancia.

### 1.3.10 Expulsión de equipos

La Organización se reserva el derecho a expulsar a cualquier equipo que incumpla el reglamento o sea sancionado gravemente o de forma reiterada. Dicho equipo será eliminado de la competición, por lo tanto, sus victorias y derrotas pasarán a ser nulas. El resto de equipos que hayan disputado un partido contra un equipo expulsado verán reajustados sus resultados, de forma que ese partido no contabiliza para el recuento de puntos final.

## 1.4 Jugadores

### 1.4.1 Nombre del jugador

Al igual que ocurre con el nombre de los equipos (apartado 1.3.1 *Nombres de los equipos*), el nombre de los jugadores debe coincidir en todo momento con el de los jugadores inscritos en la competición. El club puede solicitar el cambio del nombre de un jugador, siempre y cuando:

- Se realice con una antelación suficiente a un partido y se efectúe en la cuenta original del mismo. Este cambio debe conllevar la actualización, por parte del mánager del equipo, del enlace de *multiop.gg* en el que se vea reflejado dicho cambio.
- El manager o responsable del equipo actualice el *multiop.gg* de su equipo.

Si un jugador disputa un partido con un nombre de invocador que difiere del inscrito en la competición y dicho cambio no se ha avisado, **se aplica el mismo criterio que en el apartado 1.3.3 OP.GG del equipo.**

La Organización se reserva el derecho a prohibir la participación a aquellos jugadores cuyos nombres puedan herir la sensibilidad o dañar la imagen de la competición.

### 1.4.2 Cuentas sancionadas

Si un jugador es vetado por *Riot Games* y no puede entrar a su cuenta, tampoco podrá participar en la competición durante el periodo de suspensión. Si el jugador es “*permabaneado*” no podrá participar en la competición.

## 1.5 Partidos

### 1.5.1 Servidor del juego y código de torneo

Todos los partidos que se disputen en la competición lo harán en el servidor activo de EUW, con el último parche disponible. En caso de que el servidor esté deshabilitado, el/los partido/s afectados se aplazarán a una fecha conveniente entre los equipos y la Organización.

**El uso de los código de torneo es obligatorio. La no utilización del código acarrea la nulidad del partido, por lo que tendrá que volver a ser disputado. En caso de que no se pueda, acarreará la derrota y sanción para los equipos implicados de un punto negativo.** Si un equipo suma una segunda sanción, será expulsado de la competición.

### 1.5.2 Puntualidad y asistencia

Los equipos deben estar disponibles en la Sala de Espera habilitada en el servidor de Discord de CDA Esports con, al menos, **quince minutos de antelación a la hora establecida para disputar el partido con la última actualización instalada.**

*Excepción para 2ª División en adelante: no es necesario acceder a los canales de Discord del servidor de CDA Esports para disputar el partido.*

Los enfrentamientos a mejor de tres partidas se disputan seguidos, aunque **los jugadores contarán con diez minutos de descanso entre partidos.** Una vez finalizada la pausa, los jugadores deben estar preparados para el siguiente partido.

### 1.5.3 Componentes de la sala de espera

Antes de comenzar el partido, los jugadores acceden al *lobby* del cliente de *League of Legends* y se deben posicionar en el lado que les corresponde, azul o rojo, acorde al calendario estipulado por la Organización. Se obliga a posicionarse en

un orden concreto a los equipos (Top, Jungla, Mid, ADC y Supp). **Las plazas de espectador se reservan para el staff de la Organización.**

#### 1.5.4 Incomparecencia a los partidos

No presentarse a un partido cuya fecha está fijada se considerará una **derrota automática, además de una sanción de un punto negativo**. Si un equipo suma una segunda sanción, será expulsado de la competición.

#### 1.5.5 Retransmisiones

La Organización cede la retransmisión de los partidos de 2ª División en adelante, además de que la Organización proporcionará la identidad corporativa (logotipo), para que se incluya en el *overlay* de la retransmisión en un apartado específico de la página web. Los partidos retransmitidos por la Organización serán concretados en el calendario de la competición, además de que serán inamovibles y retransmitidos en directo en su canal de Twitch.

**Twitch.tv/ligacda**

#### 1.5.6 Actualizaciones, *skins*, *bugs* y nuevos campeones

Los jugadores se deben comprometer a mantener el juego actualizado con la antelación requerida para disputar un partido. (Ver apartado 1.5.2 *Puntualidad y asistencia*). La Organización permite el uso de todas las *skins* de *League of Legends*, exceptuando aquéllas que estén deshabilitadas o puedan contener cualquier tipo de *bug*, ya sea visual o comportamental, que haya sido reportado por *Riot Games*.

**Los equipos participantes no podrán hacer uso de campeones que recién hayan sido incorporados al juego, que hayan sufrido un *rework* o que tengan un *splot*, hasta que no transcurran siete días desde la implantación por parte de *Riot Games* en el servidor público o la corrección de dicho *splot*.**

### 1.5.7 Pausas y reinicios de partida

La Organización establece una pausa en cualquier ocasión en la que un jugador sufra una caída de conexión, haya un problema de retransmisión u otro inconveniente que dificulte o imposibilite el correcto desarrollo de la partida o la retransmisión. Dicha pausa no deberá exceder los 10 minutos por causa de los integrantes de los equipos.

Si el problema persiste pasado el tiempo de pausa o el error ocasionado es de una gravedad tal que no se puede restablecer el ritmo normal de la partida, o algún jugador se encuentra en una posición de desventaja debido a un fallo del juego (error que no haya sido intencionado por dicho jugador), la Organización puede determinar que se reinicie el juego. La nueva partida se debe realizar con la misma configuración por parte de los equipos (campeones, runas, etc.), de forma que el conocimiento de la composición del rival no sea utilizada como una ventaja en la nueva partida. Todo debe desarrollarse tal y como comenzó la partida previa al reinicio. De no ser así o si el error fue provocado, la Organización sancionará al equipo que no cumpla con este apartado con la derrota automática y un punto negativo en su recuento total de victorias.

## 1.6 Normas de comportamiento

### 1.6.1 Comentarios inapropiados, vocabulario obsceno, etc.

La Organización puede sancionar con un punto negativo a un equipo si un integrante del equipo o espectador perteneciente a ese equipo:

- Falta el respeto al rival con insultos hacia su aspecto físico, raza, sexo, orientación sexual, política o religión.
- Insultos a los miembros de la Organización u otras personas involucradas con la Organización.
- Por hacer *spam* de emoticonos o mensajes a través del chat, tanto del juego como de la retransmisión.



- Por realizar críticas destructivas y mal intencionadas hacia la Organización, a los equipos o a personas involucradas ya sea en la retransmisión, redes sociales o cualquier otro medio público.

La Organización será sumamente estricta y podrá expulsar directamente al equipo, si alguien del *staff* de CDA es la víctima de dicha falta de respeto.

### 1.6.2 Uso del chat, alertas y emoticonos

El uso del chat y las alertas durante las partidas está permitido, siempre y cuando lo acuerden los equipos que disputan el partido y mientras que no se use estas herramientas para incomodar o faltar el respeto a los compañeros o al rival. Por otra parte, la Organización podrá sancionar a un equipo, si utiliza los emoticonos como una falta de respeto reiterada.

### 1.6.3 Decisiones arbitrales

Todas las decisiones relacionadas con los equipos a lo largo de la competición serán tomadas por la Organización y de acuerdo con las reglas del juego, al reglamento y a la deportividad. Las personas propuestas por la Organización tendrán total confianza por parte de ésta y serán los encargados de reportar sobre cualquier inconveniente, además de informar sobre cualquier anomalía de la partida o jugadores.

En caso de que un equipo desee plantear una situación, que a su criterio haya podido infringir el reglamento, deberá presentar por escrito, junto con todas las pruebas que considere oportunas, al correo [arbitraje@cdaesports.com](mailto:arbitraje@cdaesports.com). Una vez hecho esto, el equipo de arbitraje se encargará de investigar a los implicados, estudiar el caso y dictar un veredicto siempre de forma imparcial y acorde al reglamento. **La decisión tomada por el equipo de arbitraje será única e**

**irrevocable**, de forma que los equipos tendrán que asumirla y no podrán exigir que se altere, ya que podrán ser penalizados por no acatar el reglamento.

#### 1.6.4 Medidas disciplinarias

Desde el momento en el que los jugadores se inscriban en la competición, se podrá aplicar sanciones tanto a éstos como a los equipos que incumplan las normas estipuladas en el reglamento. Las sanciones que se podrán aplicar comprenden desde un simple aviso, hasta la expulsión de la competición en función de la gravedad, y se encuentran plasmadas en la siguiente lista de sanciones:

- Mala conducta leve (actitud negativa, spam del símbolo de maestría/emoticonos, etc.).
- Mala conducta grave (amenazas, sobornar a árbitros, discriminación, sexismo, racismo, etc.).
- Difamación pública o comentario inapropiado realizado contra la Organización, un equipo o jugador, tanto compañero como rival.
- Incomparecencia en partidos.
- Mentir o engañar a la Organización.
- Suplantación de identidad o *smurfs*.
- Amañar partidos.
- Uso de programas no autorizados (*hacks* / *Software* ilegal).
- Jugar con un nombre de invocador incorrecto.
- Alterar el ritmo de la partida intencionadamente de cara a variar estadísticas o clasificaciones.
- Rendirse antes de la finalización normal de la partida.
- Abuso verbal en la sala de selección de campeón, durante la partida y en la sala de final de partida.
- Utilizar el chat de forma inadecuada.
- Superar el límite de pausas durante una partida.

- No acatar las sanciones impuestas por la organización. Los castigos van desde un simple aviso hasta la expulsión de la competición, siendo cada caso juzgado individualmente.

En los castigos puede haber los siguientes casos:

1. Avisos
2. Pérdida de puntos
3. Derrotas automáticas
4. Suspensión temporal de uno o más integrantes del equipo
5. Retirada de premios
6. Expulsión de la competición

No se permite ningún tipo de programa no autorizado por *Riot Games*. Si existe la sospecha del uso de algún tipo de *hack* o *software* no permitido para lograr ventajas en el juego *League of Legends*, se investigará al equipo responsable y será sancionado con el mayor castigo dentro de la competición.

## Premios

La Organización reparte un premio total acorde a lo establecido por *Riot Games* que se calcula de la siguiente manera y variará en función de la participación de los equipos:

1. Ingreso por inscripción de los equipos, establecido por la Organización.
2. Se elimina la parte correspondiente a impuestos (21% IVA).
3. Se elimina la parte correspondiente a las tasas de PayPal.
4. Se destina el 70% de la cuantía obtenida para premios, repartidos de la siguiente forma entre las divisiones: 1ª División (45%), 2ª División (30%) y 3ª División (25%).

**Ejemplo:** *Supongamos que se inscriben 40 equipos por 25€ cada uno. A cada inscripción hay que eliminar la parte correspondiente al IVA (21%), resultando una base imponible de 20,66€. Además, hay que restar las tasas que aplica PayPal a los pagos por productos y servicios (ver tasas de PayPal).*

*A noviembre de 2.020, la tasa que aplica PayPal es de un 2,90% + 0,35€, por lo que efectuando la operación  $25 \times 0,029$ , se obtiene 0,725€.  $0,725€ + 0,35€ = 1,08€$ .*

*$20,66€ - 1,08€ = 19,58€$  es la cantidad neta de lo que se recauda de las inscripciones. Por lo tanto,  $19,58€ \times 40$  equipos = 783,20€.*

*El premio total sería  $783,20€ \times 70\% = 548,24€$ .*

*Se destina un reparto entre divisiones de la siguiente forma:*

*1ª División:  $548,24€ \times 45\% = 246,71€$  (sin incluir retenciones)*

*2ª División:  $548,24€ \times 30\% = 164,47€$  (sin incluir retenciones)*

*3ª División:  $548,24€ \times 25\% = 137,06€$  (sin incluir retenciones)*

**Todo el ejemplo anteriormente expuesto es ficticio, no significa que la cuantía de los premios ascienda a esas cantidades, ya que varía en función de la participación y las inscripciones.**

La entrega de estos premios por parte de la Organización se atiene a las siguientes condiciones legales:

- **Los premios están sujetos a retención fiscal.**

- La entrega de los premios se puede demorar hasta 90 días desde que el mánager del equipo reciba la información pertinente.
- Los equipos disponen de 60 días desde el momento en que reciben la información para enviar los datos que solicite la Organización.
- La persona que reciba el premio debe ser mayor de edad y residente en España.

La Organización no se hace responsable del error en la gestión o reparto del premio que pueda surgir por parte del equipo o persona responsable encargada de recoger el premio.

## Aspectos legales

### 3.1 Derechos de imagen

Los equipos que participen en la competición aceptan de manera automática la cesión de los derechos de imagen de todo el contenido audiovisual (grafismos, partidas, etc.), para su utilización por parte de la Organización a través de cualquiera de sus canales de difusión oficiales, así como para su utilización por parte de empresas colaboradoras. Concretamente, que su nombre de equipo, jugadores, cuerpo técnico, escudo y otra información relacionada con las partidas de juego aparezcan en vídeos, retransmisiones, imágenes y otros contenidos elaborados por la Organización y que podrán ser publicados posteriormente.

### 3.2 Derechos de propiedad intelectual

El contenido de todas las competiciones que componen a la Organización son propiedad exclusiva de la misma, salvo que se haya concedido una autorización previa para su uso por entidades externas.

### 3.3 Derechos de modificación del reglamento

Este reglamento puede estar sujeto a cambios. Estos serán anunciados con suficiente tiempo para que los participantes puedan tomar una decisión informada y presentar sus dudas, sugerencias o quejas al *staff* si así fuera necesario.

La Organización 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. La normativa por la que se rige la competición y eventos organizados por la Organización está sujeta a los posibles cambios y/o modificaciones que se produzcan en la normativa impulsada por *Riot Games* así como por los posibles cambios legales que puedan producirse e inferirse del videojuego *League of Legends* y demás productos y/o servicios que guarden

relación con el mismo. La aceptación de las bases de dicho documento, los participantes también admiten este hecho.

### **3.4 Admisión de la normativa**

Con la participación en cualquiera de las competiciones que conforman la Organización se está aceptando los términos y condiciones presentados en el presente reglamento. En caso contrario, la Organización se reserva el derecho a no permitir la participación de ese equipo en la competición.

Por otra parte, en caso de que la Organización deba tomar una decisión que afecte a uno o varios equipos, ésta será aceptada y no será posible la reclamación, puesto que se considerará una falta por no acatar las normas.

### **3.5 Derecho de admisión**

La Organización se reserva el derecho a aceptar o rechazar equipos. Se estudiará la solicitud de cada uno de los equipos que deseen participar y se aprobará o rechazará por parte de la Organización. Este hecho es irrevocable e inapelable.

## Comunicación

### 4.1 Vías de comunicación externas e internas

Los equipos dispondrán de una serie de vías de comunicación con la organización, que se traducen en diversos formularios a través de nuestra página web. Esta solicitud se enviará al correo electrónico de la Organización y se atenderá por orden de recepción. **El horario de atención al público es de 9:00 a 18:00 de lunes a viernes, por lo que cualquier solicitud, petición o mensaje que sea recibido después de la hora de cierre será considerado como enviado el día siguiente a la hora de llegada de dicha solicitud.** Por lo que el periodo de antelación con la que los equipos deben tener en cuenta para informar a la Organización se puede ver afectado y, por consiguiente, penalizado.

Es de obligado cumplimiento la confirmación de la recepción de los mensajes enviados a los equipos a través de los canales establecidos. La Organización se compromete a informar con un tiempo de antelación suficiente siempre y cuando la situación lo permita. Una vez enviado el mensaje/comunicado/información por parte de la Organización, ésta asume frente a la falta de respuesta, como que el equipo ha recibido correctamente el mensaje y que todo se ha comprendido adecuadamente y no cabe lugar a dudas ni cambios.

### 4.2 Normativa de reportes

Si algún miembro detecta una irregularidad en cualquiera de los aspectos indicados en esta normativa, deberá presentar un reporte detallado e ilustrado a la administración a través nuestra página web, o en su defecto, el canal habilitado para ello, para que esta pueda tomar una decisión al respecto.



### **4.3 Informes arbitrales**

Tras cada partida, el árbitro asignado deberá redactar un acta informando de cualquier incidencia durante el transcurso de la partida. Incluso si no tuviera lugar ningún incidente, se debería rellenar dicha acta para constatar la ausencia de estos.

Todas las decisiones relacionadas con los equipos a lo largo de la competición serán tomadas por la Organización y de acuerdo con las reglas del juego, con el reglamento y apelando a la deportividad. Las personas propuestas por la Organización tendrán total confianza por parte de ésta y serán las encargadas de informar sobre el equipo vencedor y sus estadísticas, además de informar cualquier anomalía de la partida o jugadores.

## Normativa para la liga

### 5.1 Patrocinadores y anuncios

Los patrocinadores de la Organización serán anunciados en la web, si un patrocinador no está incluido en la web, no es un patrocinador oficial.

No se aceptará a los equipos que estén siendo patrocinados con empresas que operen en los siguientes sectores (ya sea por canales tradicionales u online):

- Bebidas alcohólicas
- Casas de apuestas o salones de juego
- Pornografía o productos eróticos
- Productos farmacéuticos que requieran prescripción médica
- Tabaco y productos relacionados con éste
- Venta de armas o munición
- Webs de venta de *skins*, cuentas o *eloboosting*

### 5.2 Cuidado con el Phishing

Tened cuidado con el *phishing* y los *hackers*. Un organizador, voluntario o persona propuesta por la Organización jamás le pedirá sus contraseñas o datos sensibles, no ceda esos datos y si tiene alguna duda, por favor envía un email a [admin@cdaesports.com](mailto:admin@cdaesports.com)

### 5.3 Aceptación del reglamento

Todos los jugadores y equipos que disputen CDA, aceptan automáticamente todo lo expuesto en este reglamento. Los equipos y/o jugadores aceptan las posibles modificaciones y alteraciones futuras del reglamento y asimismo se declaran los únicos responsables de, a través de los medios oportunos y comunicaciones habilitadas por la administración, conocer la versión más reciente de dicho reglamento.

## ANEXO I. Cálculo de la media de *elo*

Con el fin de conocer el nivel medio que tienen los jugadores de un equipo concreto, se tienen en cuenta a los **5 jugadores con mayor nivel** de un equipo. De tal forma que se asigna un valor a cada nivel de maestría de la siguiente manera:

DIVISIONES	PUNTUACIÓN
	4 Puntos
	5 Puntos
	6 Puntos (D4) 7 Puntos (D3) 8 Puntos (D2) 8 Puntos (D1)
	9 Puntos

Una vez se suma la puntuación de los jugadores anteriormente mencionados, se divide este resultado entre 5, por lo que se obtiene un valor que determina a qué grupo puede pertenecer un equipo:

- Media mayor a 6,5 - 1ª División
- Media entre 6,5 y 4,8 - 2ª División
- Media inferior a 4,8 - 3ª División

La 1ª División está reservada para equipos que cumplen una serie de requisitos que no solo comprenden tener el nivel adecuado, sino que además tienen que ser comprometidos, serios, respetuosos y tener una buena imagen entre otros factores que serán valorados previamente por la Organización.