



## Reglamento

### **BIENVENIDA**

Bienvenido a tu liga, estamos muy emocionados porque formes parte de este proyecto que busca como principal objetivo el desarrollo de nuestra comunidad y el crecimiento de nuestros jugadores y equipos.

Tenemos la firme creencia de que esto es el nacimiento de una comunidad muy grande de personas que buscamos trascender y aportar nuestro granito de arena para mejorar el nivel del Dota de Centro América.

La liga fue creada principalmente para equipos mexicanos, sin embargo, creemos que es importante la participación de equipos extranjeros que pueden aportar estilos de juego distintos y diversidad a nuestra competencia.

Por último, te invitamos a que tu participación en LND la realices con la mentalidad de mejorar individualmente y como equipo, con esto quiero decir que te atrevas a probar nuevos drafts, estrategias y estilos de juego ya que el verdadero campeón de la liga no será el que siempre gane sino el que más mejore.

Sin más que agregar, agradecemos tu participación y deseamos que lo disfrutes.



## Reglamento

# ÍNDICE

## 1. INTRODUCCIÓN Y DEFINICIONES

- 1.1 - Torneo
- 1.2 - Participantes
- 1.3 - Sanciones
- 1.4 - Derechos de transmisión
- 1.5 - Derechos de uso de datos
- 1.6 - Administración del torneo
- 1.7 - Zona horaria

## 2. GENERAL

- 2.1 – Alteraciones a las reglas
- 2.2 - Validez de las reglas
- 2.3 - Confidencialidad
- 2.4 - Responsabilidades
- 2.5 - Región / Nacionalidad
- 2.6 - Género
- 2.7 - Condición de participación
- 2.8 - Comunicación
- 2.9 - Respuestas
- 2.10 - Transmisión

## 3. REGLAS DEL TORNEO

- 3.1 - Horarios
- 3.2 - Equipamiento
- 3.3 - Jueces
- 3.4 - Entrevistas, conferencias, fotos, videos, etc.
- 3.5 - Demos y repeticiones
- 3.6 - Derechos de imagen
- 3.7 – Invitaciones
- 3.9 - Partidas

## 4. ESTRUCTURA DEL TORNEO D1

- 4.1 – Fase Regular
- 4.2 – Fase Final
- 4.3 – Calendario
- 4.4 – Especificaciones del Videojuego
- 4.5 – Desempates

## 5. ESTRUCTURA DEL TORNEO D2

- 5.1 – Fase Regular
- 5.2 – Fase Final
- 5.3 – Calendario
- 5.4 – Especificaciones del Videojuego
- 5.5 – Desempates

## 6. ESTRUCTURA DE LA COPA

- 6.1 – Fase Regular
- 6.2 – Fase Final
- 6.3 – Calendario
- 6.4 – Especificaciones del Videojuego
- 6.5 – Desempates

## 7. VIOLACIONES DE REGLAS

- 7.1 - Códigos de conducta
- 7.2 - Cheating
- 7.3 - Comportamiento en los medios
- 7.4 - Daño a la marca

## 8. CAMBIOS DE FORMATO

- 8.1 – Acto Fortuito
- 8.2 – Competición Online
- 8.3 – Premios (Prize Pool)

## 1. INTRODUCCIÓN Y DEFINICIONES

### 1.1 TORNEO

Este es el libro oficial de reglas válido para el campeonato, todas sus etapas, partidos y participantes. Al inscribirse, el participante declara haber leído, entendido y aceptado todas las reglas y regulaciones contenidas en este documento

### 1.2 PARTICIPANTES

Un jugador y/o equipo que esté participando en LND no podrá jugar para más de un equipo que forme parte del torneo.

### 1.3 PENALIDADES

Las penalidades se pueden aplicar por cualquier administrador. Las mismas no siguen un orden gradual pudiendo variar de acuerdo a la gravedad juzgada. Todos los castigos se pueden dar a los participantes, tanto como jugadores individuales o como equipo.

- Advertencia
- Pérdida de Round
- Pérdida de Partida
- Pérdida de Puntos
- Desclasificación
- Expulsión de la Liga

### 1.4 DERECHOS DE TRANSMISIÓN

Se refiere a la transmisión en vivo o grabada realizada durante el torneo en cualquier plataforma y durante cualquier etapa. La organización del torneo tiene el derecho de permitir transmisiones oficiales para cualquier persona o colaborador. Los equipos no pueden rechazar participar en una partida transmitida por los organizadores o sus colaboradores.

### 1.5 DERECHOS USO DE DATOS

Cada participante permite el uso interno de datos personales y de juego por la organización de la liga.

### 1.6 ADMINISTRACIÓN DE LA LIGA

Los administradores de la liga son los responsables de las reglas, sus aplicaciones y análisis. Todas las decisiones se podrán revocar y corregir por la organización, bien sea para revertir o aplicar el castigo del mismo después de la fecha del suceso, a fin de mantener la buena marcha de la liga.

### Dudas Técnicas:

Contacto Institucional: [contacto@lndota.mx](mailto:contacto@lndota.mx)

### 1.7 HUSO HORARIO

Todos los Juegos Oficiales se realizarán adoptando como referencia el huso horario de la Ciudad de México, GMT/UTC -5 y sus debidas aplicaciones de horario de verano. Está bajo responsabilidad de los equipos verificar el horario de sus partidas.

## 2. GENERAL

### 2.1 ALTERACIONES DE REGLAS

La Liga Nacional de DOTA 2 se reserva el derecho de añadir, retirar o alterar las reglas aquí dispuestas en este documento sin aviso previo a fines de mantener la integridad del torneo. LND también se reserva el derecho de tomar decisiones en casos que no estén en este libro de reglas a fin de no permitir ningún perjuicio y que la integridad sea mantenida.

### 2.2 VALIDEZ DE LAS REGLAS

Si cualquier disposición de este libro de reglas sea inválida o impracticable, las demás reglas de este libro siguen siendo válidas. Si alguna regla sea inválida o impracticable, una revisión apropiada se podrá aplicar, a fin de recuperar la intención de la regla original.

### 2.3 CONFIDENCIALIDAD

Todos los diálogos entre los organizadores del torneo y los demás participantes, por cualquier canal de comunicación, se considera confidencial. La publicación del material está prohibida, de no existir un reconocimiento escrito y firmado por la organización.

### 2.4 RESPONSABILIDADES

LND será responsable de realizar todas las etapas de la liga proveyendo las informaciones a los participantes a través de los canales oficiales de comunicación. La organización del torneo no es responsable de cualquier información proveída por páginas web de terceros que no sean los oficiales.

### 2.5 REGIÓN/NACIONALIDAD

**2.5.1** – La nacionalidad de un jugador será considerada a partir de su documento de registro más reciente y/o por el país de origen de su pasaporte.

**2.5.2** – Todas la Nacionalidades son aceptadas a participar siempre y cuando el ping no impacte el desempeño del equipo rival

### 2.6 GÉNERO

No será prohibida la inscripción de cualquier candidato por factor discriminatorio, siendo posible la inscripción a través de nombre social. Se necesita, no obstante, la presentación del documento de identificación con foto en caso de que la liga lo requiera para identificación del Jugador.

### 2.7 CONDICIÓN DE PARTICIPACIÓN

#### 2.7.1 1– Elegibilidad del jugador

Todos los jugadores de 12 a 17 años deben presentar una autorización firmada por el tutor legal con firma notarial. Los jugadores deberán proporcionar su **steam ID** y su **nickname**. El **nickname** del jugador deberá ser respetuoso hacia sus rivales y/o la liga. En caso de que un **nickname** no cumpla con los lineamientos de la liga. La liga se reserva el derecho a pedir el cambio de **nickname** al jugador.

No se permiten jugadores **Profesionales**, **Ex-profesionales** o **Smurfs** en la liga (deberán jugar con su cuenta principal y no deben haber o estar participando en la LPG o DPC)

## 2.7.1.2 – Jugadores Vetados

La Liga Nacional de DOTA 2 cuenta con una **lista de jugadores que no pueden participar** bajo ningún esquema de rol en la Temporada 3. Esta información está disponible para consultar por los representantes de equipos en cualquier momento durante el periodo de inscripciones y registros.

Es responsabilidad de los Representantes corroborar que sus jugadores no se encuentren en esta lista a la hora de hacer el registro.

## 2.7.2 – Composición del equipo

### 2.7.2.1 – Jugadores Registro

Todos los equipos deben de tener registrados al menos 1 Stand-In para poder participar en la Ind T3.

No está permitido jugar a ningún jugador que no esté registrado.

### 2.7.2.2 – Capitán

Uno de los jugadores se deberá nombrar Capitán del equipo. Toda comunicación hecha en el área de juego se dará a través del capitán.

### 2.7.2.3 – Coach

El uso de hasta 2 coaches por equipo es permitido, sin embargo, en caso de que quieran facultar el uso de uno, se deberán nombrar en el momento de la inscripción. El coach podrá formar parte de dos o más equipos siempre y cuando los equipos hayan pactado con la liga y los demás equipos involucrados las limitaciones de su participación en cada equipo.

### Durante la Partida:

Durante la Partida queda prohibido la interacción de coaches en todo momento. Por lo que no se le permitirá acceso a la sala bajo ninguna circunstancia.

## 2.8 COMUNICACIÓN

La comunicación entre la organización del torneo y los representantes de los equipos se deberá hacer por las plataformas oficiales, correo electrónico o Discord. Siendo el correo electrónico la plataforma principal de uso y el Discord para uso habitual como durante los juegos y contenidos para facilitar la comunicación.

**2.8.1 – Comunicación con la organización del torneo** Cualquier comunicación con la organización del torneo se deberá realizar por correo electrónico y es confidencial. Todos los correos electrónicos enviados a la organización se consideran oficiales y no se pueden compartir con terceros. Los administradores tienen el derecho de ignorar cualquier mensaje que se envíe por un medio de comunicación no oficial.

**2.8.2 – Comunicación con los jugadores** La comunicación con los jugadores será limitada a través de un representante legal del equipo registrado. Toda comunicación oficial será realizada por correo electrónico y queda a cargo del representante repasar la información a su equipo asumiendo toda la responsabilidad de la comunicación.

## 2.9 RESPUESTAS

Una contestación se puede hacer en el caso de que ocurran problemas dentro del juego, o cuando el resultado final sea perjudicado por una infracción de reglas no detectada durante el partido. Una contestación se podrá hacer al momento que ocurra la infracción o hasta al final del día del partido a través de modo verbal por parte de los administradores.

Contestaciones por correo electrónico pueden ocurrir en hasta 24 horas después del partido.

## **2.10 TRANSMISIÓN**

### **2.10.1 – Derechos**

La Liga Nacional de DOTA posee todos los derechos de transmisión de los partidos en todas sus plataformas y programas, ya sean ellos en vivo o grabados sin importancia de fin

### **2.10.2 – Transmisión Particular**

Ningún participante está permitido a realizar transmisiones de sus propios o demás partidos sin la aprobación de la organización del torneo.

### **2.10.3 – Protección**

Todos los materiales producidos durante y después del torneo son protegidos y prohibidos de uso por terceros para postproducciones sin aviso previo y un término firmado por la organización.

### **2.10.4 – Aceptación**

Todos los participantes y equipos aceptan que sus datos personales se utilicen durante el torneo para fines de promoción, incluyendo, pero no limitándose, en las plataformas oficiales o colaboradoras. Jugadores no pueden rechazar el participar en una transmisión o querer alterar o retirar su consentimiento del uso de datos.

## 3. REGLAS DEL TORNEO

### 3.1 HORARIOS

#### 3.1.1 HORARIO DE PARTIDA

La LND permite la facilidad de que los equipos acuerden el horario entre representantes y lo confirmen en el discord oficial de la LND. Si ambos representantes no han llegado a un acuerdo para el martes, de la fecha que transcurre, a media noche la LND se reserva el derecho de agendar el día y la hora de la partida entre ambos equipos.

Ninguna Partida se puede empalmar en el mismo horario que otra partida de la misma división bajo ningún escenario salvo la autorización por escrito de algún Organizador de la Liga.

#### 3.1.2 PUNTUALIDAD Y TIEMPOS DE ESPERA

Todos los participantes deben estar presentes en el lugar y horario determinado por en conjunto por ambos equipos con 1 hora de antelación a su partido. Los retrasos pueden resultar en penalidades. En casos de fuerza mayor la organización deberá ser avisada por el equipo de posibles retrasos. En el caso de que uno o más jugadores no estén presentes en hasta **15 minutos** antes del partido la organización tiene el derecho de anular el partido de aquel equipo dando la victoria al adversario.

Todos los equipos tendrán **15 minutos de tolerancia previos a la partida**, después de ese tiempo se adjudicará la victoria al equipo presente y **la liga penalizará restando un 1 en la tabla general** de la fase regular a partir de la segunda fecha. Además de que **el tiempo de pausa (20 min por BO2) comienza a correr**. Después de haber agotado el tiempo de pausa se adjudicará la victoria al equipo presente y el equipo perderá un **1 punto adicional** en la tabla general.

El representante del equipo deberá notificar que ganó por default a través del discord oficial de la liga y colocar el screenshot que muestre a su equipo listo para jugar en la sala. En caso de ser el visitante deberá crear la sala para tomar la evidencia.

Solo se podrán lanzar las partidas mientras se encuentren 5 jugadores por equipo.

En caso de desconexión durante la partida y al haber agotado el tiempo de pausa, el equipo no afectado podrá quitar la pausa y seguir con el juego.

Cuando el problema afecte a ambos equipos (caída de los servidores del juego, etc.), la partida en juego queda anulada y deberá ser jugada de nuevo.

### 3.2 EQUIPOS

#### 3.2.1 – Equipos y Jugadores

Los jugadores deberán traer sus propios equipos de uso; teclado, ratón, mouse pad, in-ear y headset con micrófono. El uso de headset es obligatorio. Todos los equipamientos son responsabilidad del equipo. La organización no se hace responsable de daños o mal funcionamiento de los equipos. La organización tiene el derecho de prohibir cualquier equipamiento que aparenta disponer un mal funcionamiento a fin de preservar la integridad del campeonato.

Los equipos son libres para elegir los modelos de ratón, teclado y mousepad. Headsets y auriculares deberán dar preferencia de uso a las marcas homologadas por la organización. Se prohíbe la exhibición de marcas no homologadas.

### **3.2.3 – Equipamiento Reserva**

Es total responsabilidad de los equipos traer kits reservas de sus periféricos. En el caso de que algún periférico presente mal funcionalmente y el equipo no posea equipamientos reservas, tendrán de utilizar los kits dispuestos por la organización; siendo teclados mecánicos

### **3.3 JUECES**

Los jueces son considerados administradores, son los oficiales responsables de auxiliar a los jugadores en cualquier cuestión relacionada al partido; antes, durante y después. Sus responsabilidades y supervisiones incluyen, pero no se limitan a, durante un partido:

- Comunicar/autorizar el inicio del partido;
- Solicitar y resumir pausas;
- Aplicar castigos en respuesta a la violación de reglas;
- Confirmar el resultado final del partido;
- Decisión final sobre los conflictos.

### **3.4 ENTREVISTAS, CONFERENCIAS, FOTOS , VIDEOS, ETC.**

La organización podrá solicitar que uno o más jugadores participen en entrevistas (antes del juego / después de juego y / o largas o cortas sesiones de entrevista), una conferencia de prensa o una sesión de autógrafos, fotografías o sesión de video, *media day* y grabaciones de contenido. Los jugadores no pueden negar eso y deben comparecer. Los participantes recibirán un cronograma de media previamente informado sobre la naturaleza, duración y cronograma de cualquier actividad de este tipo que lleve más de 5 minutos. Los equipos pueden indicar representantes de media para la realización de esas obligaciones. En el caso de que no haya la elección, la organización decidirá sin derecho de revocación.

### **3.5 DEMOS Y REPLAY**

Todas las demos y repeticiones deben estar disponibles para la recopilación por la organización.

En caso tener problemas técnicos para jugar en el servidor de Steam de La LND T2 es responsabilidad del equipo Local enviar después de cada partida, el archivo .dem de la partida a través de <https://wettransfer.com/> al mail oficial de la liga: [contacto@lndota.mx](mailto:contacto@lndota.mx) . La organización tiene el derecho de almacenar y utilizar todas las demos y repeticiones.

El archivo .dem de la partida puede ser encontrado en el siguiente camino:

Para Windows:

`\Program Files (x86)\Steam\steamapps\common\dota 2 beta\game\dota\replays\`

Para Mac:

`~/Library/Application Support/Steam/SteamApps/common/dota 2 beta/dota/replays`

### **3.6 DERECHOS DE IMAGEN**

Todos los participantes están de acuerdo con la exposición de cualquier fotografía, audio y video para uso promocional por la organización.

### **3.7 INVITACIONES**

LND se reserva el derecho de invitar a jugadores y equipos para participar en etapas más avanzadas de la competición.



## 3.8 PARTIDAS

Todas las fechas de las partidas están ligadas al calendario del torneo y deberán jugarse dentro del tiempo estipulado por el mismo.

De acuerdo al calendario de juegos cada equipo tendrá asignado el rol de Local o Visitante. El equipo que cuente con el rol de Local será el encargado de crear el Lobby para la partida y compartir el screenshot con el resultado de la misma. Así como de enviar la repetición de la partida.

Al finalizar la partida el screenshot del resultado deberá colocarse en el canal “resultados-fechas” del servidor de Discord oficial de la liga y con el nombre correspondiente a cada fecha y número de partida, ejemplo: “Fecha1\_J1”. Dependerá de la fecha y del número de juego que sea.

En caso de no estar de acuerdo con el resultado, el equipo inconforme deberá levantar una queja en el canal de Discord oficial asignado máximo 15 minutos después de terminada la partida.

### 3.8.1 Límites de pausa para jugadores

El tiempo máximo de pausa por equipo por fecha es de **20 min**. Después de ese tiempo el equipo rival **podrá quitar la pausa** y continuar la partida sin penalización por parte de la liga.

### Desconexión/ Mal funcionamiento del Aparato

a). Después del inicio oficial del juego, si el jugador no sea responsable del “Primer Pick/ Primer Ban” desconectar en la respectiva fase, el jugador desconectado debe reconectarse inmediatamente y el Pick/Ban continúa.

b). Si el jugador sea responsable del Pick/Ban quedar desconectado o todos los jugadores se desconectan y causen la interrupción de la fase de Pick/Ban, entonces serán reiniciados el juego y la fase Pick/Ban. No obstante, las órdenes Pick/Ban y la selección de héroes no se pueden alterar antes de desconectar.

c). Después del inicio oficial del juego, si el jugador desconecte u ocurra otro accidente, cada equipo tendrá dos oportunidades de hacer pausas y aguardar la reconexión del jugador desconectado.

d). Durante el juego, si hay interrupción a causa del hardware suministrado, el jugador deberá informar a los árbitros para pausar el juego y los árbitros decidirán de acuerdo a la situación específica.

## 4. ESTRUCTURA DEL TORNEO D1

### 4.1 FASE REGULAR

Se jugarán 2 partidas por fecha contra el mismo equipo asignado por el calendario de juegos. Cada victoria de la partida equivale a **3 puntos** en el tablero general. Los **8 equipos** que sumen más puntos avanzarán a la fase final.

### 4.2 FASE FINAL

Ocho (8) equipos jugarán en un formato de doble eliminación. Se jugarán Bo3 y el perdedor del *lower bracket* será eliminado. La final será Bo5.

### 4.3 CALENDARIO

El calendario de la Liga lo podrán consultar en la página <https://Indota.mx/calendario/> el cual mostrará todas las fechas de la competencia.

Cada una de las fechas (jornada) tendrá una duración de 6 días en las cuales ambos equipos deberán jugar 2 partidas y acordar el horario y día de juego.

### 4.4 DESEMPATES

Los desempates de puntos en la tabla al final de la fase regular se hacen de la siguiente manera:

**Puntos > Resultado del BO2 > Buchholz > Diferencia de K/D > # Kills**

### 4.5 ESPECIFICACIONES DEL VIDEOJUEGO

Título del Juego: Defense Of The Ancients 2 (DOTA 2)

Modo del Juego: 5 vs 5 Captain Mode

Condición para Ganar/Perder: Teclee GG en el canal de charla público o destruya el Ancient del enemigo.

#### 4.5.1 Características de la sala:

La sala deberá configurarse de la siguiente forma:

- o Nombre: Equipo Local vs Equipo Visitante
- o Servidor: US EST
- o Modo de Juego: Capitán
- o Espectadores: Activados
- o Torneo: **Liga Nacional de DOTA 2 T3 D1**
- o Elección de lado y primer pick será a través del volado de la sala. El que gane el volado elige el lado o first pick, la segunda partida solamente se invierte la selección.

## 5. ESTRUCTURA DEL TORNEO D2

### 5.1 FASE REGULAR

Se jugarán 2 partidas por fecha contra el mismo equipo asignado por el calendario de juegos. Cada victoria de la partida equivale a **3 puntos** en el tablero general. Los **8 equipos** que sumen más puntos avanzarán a la fase final.

### 5.2 FASE FINAL

Ocho (8) equipos jugarán en un formato de doble eliminación. Se jugarán Bo3 y el perdedor del *lower bracket* será eliminado. La final será Bo5.

### 5.3 CALENDARIO

El calendario de la Liga lo podrán consultar en la página <https://Indota.mx/calendario-d2/> el cual mostrará todas las fechas de la competencia.

Cada una de las fechas (jornada) tendrá una duración de 6 días en las cuales ambos equipos deberán jugar 2 partidas y acordar el horario y día de juego.

### 5.4 DESEMPATES

Los desempates de puntos en la tabla al final de la fase regular se hacen de la siguiente manera:

**Puntos > Resultado del BO2 > Buchholz > Diferencia de K/D > # Kills**

### 5.5 ESPECIFICACIONES DEL VIDEOJUEGO

Título del Juego: Defense Of The Ancients 2 (DOTA 2)

Modo del Juego: 5 vs 5 Captain Mode

Condición para Ganar/Perder: Teclee GG en el canal de charla público o destruya el Ancient del enemigo.

#### 5.5.1 Características de la sala:

La sala deberá configurarse de la siguiente forma:

- o Nombre: Equipo Local vs Equipo Visitante
- o Servidor: US EST
- o Modo de Juego: Capitán
- o Espectadores: Activados
- o Torneo: **Liga Nacional de DOTA 2 T3 D2**
- o Elección de lado y primer pick será a través del volado de la sala. El que gane el volado elige el lado o first pick, la segunda partida solamente se invierte la selección.

## 6. ESTRUCTURA DE LA COPA

### 6.1 FASE DE GRUPOS

Se jugarán 2 partidas por fecha contra el mismo equipo asignado por el calendario de juegos. Cada victoria de la partida equivale a **3 puntos** en el tablero general. Los **5 equipos** líderes de grupo pasarán a la fase final.

Así como el segundo mejor equipo de la fase de grupos.

### 6.2 FASE FINAL

Ocho (8) equipos jugarán en un formato de doble eliminación. Se jugarán Bo3 y el perdedor del *lower bracket* será eliminado. La final será Bo5.

### 6.3 CALENDARIO

El calendario de la Liga lo podrán consultar en la página <https://lndota.mx/la-copa/> el cual mostrará todas las fechas de la competencia.

Cada una de las fechas de fase de grupos (jornada) tendrá una duración de 6 días en las cuales ambos equipos deberán jugar 2 partidas y acordar el horario y día de juego.

### 6.4 DESEMPATES

#### 6.4.1 CRITERIO DE DESEMPATE EN TABLA DE GRUPOS

**Puntos > Resultado del BO2 > Buchholz > Diferencia de K/D > # Kills**

#### 6.4.2 CRITERIO DE DESEMPATE PARA EL MEJOR SEGUNDO LUGAR DE GRUPOS

Si todos los segundos lugares son de la misma división, se elige al de mejor posición en la tabla de su liga)

Si entre los segundos lugares hay equipos de ambas divisiones. Se elige un equipo de cada división (al de mejor posición en la tabla de su liga) y pasa el **ganador de un BO1**

### 6.5 ESPECIFICACIONES DEL VIDEOJUEGO

Título del Juego: Defense Of The Ancients 2 (DOTA 2)

Modo del Juego: 5 vs 5 Captain Mode

Condición para Ganar/Perder: Teclee GG en el canal de charla público o destruya el Ancient del enemigo.

#### 6.5.1 Características de la sala:

La sala deberá configurarse de la siguiente forma:

- o Nombre: Equipo Local vs Equipo Visitante
- o Servidor: US EST
- o Modo de Juego: Capitán
- o Espectadores: Activados
- o Torneo: **Liga Nacional de DOTA 2 T3 LA COPA**
- o Elección de lado y primer pick será a través del volado de la sala. El que gane el volado elige el lado o first pick, la segunda partida solamente se invierte la selección.

## 7. VIOLACIONES DE REGLAS

### 7.1 CÓDIGOS DE CONDUCTA

Todos los participantes de la Liga Nacional de DOTA 2 están de acuerdo en comportarse de manera apropiada y respetuosa con otros participantes, espectadores, prensa, medios de LND, colaboradores y sus administradores. Cualquier tipo de asedio se debe reportar a los administradores. Asedio incluye, pero no se limita a declaraciones ofensivas o acciones relacionadas a género, identidad y expresión de género, edad, orientación sexual, discapacidad, apariencia física, tamaño del cuerpo, raza y religión. Cualquier persona que viole este código de conducta puede ser castigada, incluyendo la expulsión y en caso de que requiera proceso criminal.

### 7.2 CHEATING

#### 7.2.1 – Software

Cualquier Software que promueva algún tipo de ventaja durante el partido, no limitándose a softwares de audio, textura y/o asistente de mira.

#### 7.2.2 – Confirmación de Identidad

Durante cualquier fase del campeonato, los jugadores se podrán seleccionar para confirmación de identidad, utilizando cámara y audio.

#### 7.2.3 – Ghosting

En el caso de que un participante sospeche que alguien está viendo su pantalla, pantalla grande u oyendo a los narradores, debe notificar a los administradores lo más urgente posible para que se pueda resolver el caso.

#### 7.2.4 – Abuso de Información

Se prohíbe la comunicación con otras personas o el coach en momentos no permitidos o cualquier tercero durante el partido.

#### 7.2.5 – Doping

Está expresamente prohibido el uso de sustancias que puedan dar cualquier tipo de ventaja al jugador y rechazar cualquier prueba será considerado doping. La lista de sustancias prohibidas se puede encontrar en el siguiente enlace:

<http://list.wada-ama.org/>. En el caso de que el jugador utilice alguna sustancia bajo prescripción médica, el mismo debe tener la receta médica

#### 7.2.6 – Apuestas

Ningún jugador, coach, gerente de equipo, equipo u organizaciones participantes pueden estar involucrados en apuestas o juegos de azar, asociarse a apostadores y/o páginas web de apuestas, o suministrar informaciones que pueden ayudar las apuestas o juegos de azar, directa o indirectamente, para cualquier etapa del torneo en general. Cualquier apuesta contra su propio equipo llevará a una desclasificación inmediata de la organización y a una prohibición de todas las competiciones de La Liga Nacional de DOTA 2 para todas las personas involucradas. Cualquier otra violación será penalizada a cargo exclusivo de la organización del torneo.

## **7.2.7 – Manipulación de Resultados**

Ofrecer sobornos o forzar a otros equipos a manipular los resultados de un partido causará desclasificación para todas las partes del acuerdo y prohibición de todos los eventos futuros. Preguntar o intentar manipular los resultados de un partido para fines de apuestas será considerado como combinación de resultados, y las partes involucradas serán descalificadas.

## **7.2.8 – Spamming**

El envío de mensajes repetitivos de cualquier asunto será considerado como Spam. El contenido publicado en el juego y cualquier red social se podrá analizar. Penalizaciones podrán aplicarse a cargo de la organización.

## **7.2.9 – Salida Intencional**

Los jugadores están prohibidos de salir del partido o área de juego sin justificación. En el caso que necesite los administradores podrán aplicar una punición.

## **7.2.10 – Comportamiento en la Medios**

Los equipos y sus representantes deben intentar resolver cualquier problema con el organizador antes de hacer declaraciones en las medias sociales que puedan perjudicar la marca o empañar la reputación de la organización. En el caso de no ser posible y el organizador rechazarse a realizar cualquier acción, los equipos tienen permiso para publicar declaraciones en los medios sociales.

## **7.2.11 – Daños a la Marca**

En el caso de un representante del equipo tener el objetivo de perjudicar la reputación de la organización o de colaboradores del evento, el organizador tiene el derecho de descalificar y excluir todas las partes involucradas de eventos futuros e iniciar procesos judiciales para defender la reputación de la marca

## 8. CAMBIOS DE FORMATO

### 8.1 – ACTO FORTUITO

En caso de un acto fortuito o de fuerza mayor, que impida la realización de las competencias, que incluyan entre otras: condiciones climáticas adversas, aeropuertos cerrados, accidentes o cualquier otro hecho que a pesar de los mejores esfuerzos de la promotora del evento y que independientemente de la notificación previa, haga imposible celebrar la competencia, no se otorgará ninguna compensación financiera a los participantes.

### 8.2 – COMPETICIÓN ONLINE

El formato de competición online puede ser alterado hasta la fecha de inicio de las competencias, en caso exista algún cambio en el presupuesto disponible para el proyecto, debido a la cancelación del patrocinio previsto para el proyecto, sin ninguna compensación financiera prevista para los participantes.

### 8.3 – PREMIOS (PRIZE POOL)

El conjunto de premios podrá cambiarse o cancelarse en caso de haya cualquier cambio en el presupuesto disponible para el proyecto, debido a la cancelación del patrocinio planeado para el proyecto, sin que se deba pagar ninguna compensación financiera a los participantes.