

REGLAMENTO FALLES SERIES

LEAGUE^{OF} LEGENDS

ORGANIZADO POR:



ÍNDICE

1. ESTRUCTURA	3
1.1 FALLES SERIES	3
1.2 FORMATO Y FECHAS	3
1.2.1 FASE REGULAR	3
1.2.2 PLAYOFFS	4
1.3 SISTEMA DE CLASIFICACIÓN	4
1.4 PLANTILLAS	4
1.5 EXPULSIÓN DE UN EQUIPO	4
1.6 NORMATIVA DE INSCRIPCIÓN DE JUGADORES	4
1.6.1 SANCIONES DE RIOT GAMES	4
1.6.2 VENTANA DE INSCRIPCIÓN DE JUGADORES A LA COMPETICIÓN	4
1.8 NORMATIVA DE PARTIDOS	5
1.8.1 SERVIDOR DE JUEGO	5
1.8.2 ACCESO Y ESPECIFICACIONES DE LA SALA DE JUEGO	5
1.8.3 ASISTENCIA E INCOMPARECENCIA	5
1.8.4 NOMBRE DENTRO DEL JUEGO	5
1.8.5 LADO Y FIRST PICK	5
1.8.6 USO DE LAS PAUSAS/DESCONEXIONES	6
1.8.7 REPROGRAMACIÓN DE PARTIDOS POR CAUSA MAYOR	6
1.8.9 ESPECTADORES EN PARTIDA	7
1.8.10 CAMPEONES BANEADOS	7
1.8.11 SKINS	7
1.8.12 CESIÓN DE DERECHOS DE IMAGEN	7
1.8.13 VICTORIA POR CAUSAS EXTERNAS	7
1.8.14 CAMBIO DE CALENDARIO	7
1.8.15 INTRODUCCIÓN DE RESULTADOS	8
2. JUGADORES Y EQUIPOS	8
2.1 CUENTAS	8
2.1.1 CUENTA MAIN Y SMURF	8
2.2 EDAD MÍNIMA DE PARTICIPACIÓN EN LA COMPETICIÓN	8
2.3 PROCESO DE REGISTRO	8
2.4 REQUISITOS DE EQUIPO	9
2.4.1 PROPIETARIO DEL EQUIPO (OWNER)	9
2.4.2 JUGADORES EXTRANJEROS	9
2.5 MOVIMIENTO DE JUGADORES Y EQUIPOS	9
2.5.1 SUSTITUCIÓN DURANTE UN ENFRENTAMIENTO	9
2.6 RETRANSMISIONES Y FANCAST	10
3. CÓDIGO DE CONDUCTA	10
4. ACEPTACIÓN DE LAS NORMAS	11
4.1 EVOLUCIÓN DE LA NORMATIVA	11
4.2 INTERPRETACIÓN DE LA NORMATIVA	11
4.3 DERECHO DE MODIFICACIÓN	11

4.4 JERARQUÍA NORMATIVA	11
5. COMUNICACIÓN	11
6. OTROS	12
6.1 APUESTAS EN LA COMPETICIÓN	12
6.2 GUÍA DE COMPETICIÓN	12
6.4 FAQ	12
6.4.4 MI RIVAL NO CONTESTA PARA JUGAR EL PARTIDO O NO CONSEGUIMOS PONERNOS DE ACUERDO EN LA HORA, ¿QUÉ DEBO HACER?	12
6.4.5 MI RIVAL NO SE HA PRESENTADO AL PARTIDO, ¿QUÉ DEBO HACER?	12

1. ESTRUCTURA

1.1 FALLES SERIES

Las Falles Series formarán parte del calendario competitivo de la Liga de Videojuegos Fallera.

La competición consistirá en un clasificatorio por sector, una fase con modo suizo entre las mejores fallas de todos los sectores (Dividido en diferentes grupos) y un PlayOff final con final presencial. En esta competición se sortearán los enfrentamientos en la fase de grupos de forma aleatoria y en el PlayOff se determinarán según la posición en la que finalicen los equipos en la anterior fase.

Se podrán observar los resultados y clasificaciones en la pagina web de:
www.LigaFallera.com

1.2 FORMATO Y FECHAS

El formato de la competición se ejecutará en modo suizo, donde los equipos competirán contra rivales que tengan las mismas victorias y derrotas. Cuando un equipo consiga 2 victorias en la fase regular obtendrá un pase directo a Play-Offs.

Cada partida de la fase regular se jugará al mejor de 1 mapa, jugándose cada jornada según lo pactado por los equipos entre el lunes y el domingo de la semana correspondiente a la jornada, y a falta de acuerdo, el domingo a las 19h.

Las partidas correspondientes a la ronda de Octavos y Cuartos de la fase de Play-Offs deberán jugarse en la fecha marcada por la competición al mejor de 1 mapa, por lo que el periodo para definir una fecha y hora lo decidirá la organización jugando todos los equipos en el mismo día, siendo el sábado indicado a las 17:00 la ronda de Octavos y el mismo sábado a las 19:00 la ronda de Cuartos.

Las partidas correspondientes a la Semifinal y Final de la fase de Play-Offs deberán jugarse de forma presencial en el evento organizado por la Liga de Videojuegos Fallera, siendo la Semifinal (Bo1) y la final (Bo3) en el mismo día durante el evento.

Split 2025:

- Suizo 5 de Mayo – 25 de Mayo
- PlayOffs (Octavos y Cuartos) 31 de Mayo
- PlayOffs (Semifinal y Final) 7 de Junio

1.2.1 FASE REGULAR

La fase regular de cada período de competición estará compuesto por tres jornadas de fase regular en formato suizo donde equipos se enfrentarán una vez por semana.

Aquellos equipos que obtengan 2 victorias participarán en la fase de play-offs mientras que, los equipos que obtengan 2 derrotas, habrán terminado su participación en la fase regular.

1.2.2 PLAYOFFS

Los equipos que hayan obtenido dos victorias en fase regular, disputarán los playoffs. Los playoffs serán un bracket simple con octavos, cuartos, semifinales al mejor de 1 y final al mejor de 3. El vencedor de dicha fase será el campeón.

Para los partidos de playoffs, el equipo que haya tenido mejor resultado en fase regular, escogerá lado en el enfrentamiento (es decir, el equipo que acabó 2-0 en la fase regular escogerá lado contra el que acabó 2-1 la fase regular). En caso de tener el mismo resultado en fase regular, se tirará una moneda o cualquier otro formato similar entre los equipos que haga que sea aleatoria la elección.

1.3 SISTEMA DE CLASIFICACIÓN

La clasificación se realizará de manera ordinal de mayor a menor número de victorias obtenidas durante las jornadas de la fase suiza. No existirán desempates ya que el formato no permite que haya empates.

1.4 PLANTILLAS

Las plantillas de los equipos serán las conformes al propio registro del equipo en el formulario de inscripción.

1.5 EXPULSIÓN DE UN EQUIPO

Si un equipo es expulsado de la competición, todos sus partidos quedarán como perdidos y se sumarán los puntos a los demás equipos.

1.6 NORMATIVA DE INSCRIPCIÓN DE JUGADORES

1.6.1 SANCIONES DE RIOT GAMES

Antes de iniciar cada periodo competitivo y durante los mismos, se podrán aplicar sanciones a los jugadores que incumplan el código de invocador de League of Legends.

Una vez comunicada la inscripción de la plantilla, se comprobará por parte de la organización que el jugador cumple con las especificaciones descritas; en el caso de que incumpla, los equipos afectados serán advertidos y el jugador podrá ser cambiado en un plazo de 72 horas desde que se comunique el aviso.

1.6.2 VENTANA DE INSCRIPCIÓN DE JUGADORES A LA COMPETICIÓN

Una vez cerrado el plazo de inscripciones de jugadores, la organización podrá hacer públicos todos los jugadores de las plantillas. Los equipos podrán incorporar jugadores a su plantilla y modificarla en cualquier momento de la competición notificándolo a un administrador de la competición siempre y cuando cumplan los siguientes requisitos:

- Cumpla con el reglamento redactado en este documento.

- Tengan un elo similar al elo medio del equipo.
- No hayan jugado la competición con ningún otro equipo de Falles Series.

1.8 NORMATIVA DE PARTIDOS

1.8.1 SERVIDOR DE JUEGO

Todos los partidos disputados de la competición se juegan en el servidor LIVE de EUW. Cada jugador tendrá que utilizar su cuenta principal correspondiente durante toda la temporada.

1.8.2 ACCESO Y ESPECIFICACIONES DE LA SALA DE JUEGO

Los equipos capitanes o encargados de los equipos tendrán que ponerse en contacto a través del chat de discord de la Liga de Videojuegos Fallera para preparar el lobby de la partida en la fecha y hora acordadas. Todos los partidos se disputarán en formato "torneo de reclutamiento" en la Grieta del Invocador y con el espectador abierto.

1.8.3 ASISTENCIA E INCOMPARECENCIA

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. Una vez ambos equipos estén preparados podrá iniciarse la partida en cualquier momento.

En el caso de incomparecencia por parte de algún equipo, éste tendrá hasta 15 minutos tras la hora fijada para el inicio del partido. En caso contrario, se le dará por perdido el partido. No obstante, el equipo rival puede extender ese periodo de tiempo si lo considera adecuado y conforme al buen espíritu deportivo, incluso llegando a cambiar el partido a otro día siempre y cuando se dispute dentro de la misma jornada.

La organización se exime de toda responsabilidad, tanto de ataques DDOS, como de caídas de internet de los jugadores.

El equipo podrá sustituir al jugador o jugadores ausentes por otros miembros de la plantilla siempre y cuando lo notifique al administrador de la competición por discord.

1.8.4 NOMBRE DENTRO DEL JUEGO

El Riot ID debe coincidir con el introducido en la inscripción de la Falles Series. En el caso de que no coincida el Riot ID con el actual en la página web se deberá avisar a un administrador. Tras esto, el partido se deberá jugar con total normalidad.

Si un equipo detecta que el rival no tiene bien puesto los Riot IDs, deberá avisar tanto al equipo como a la organización para que, en la mayor brevedad posible, se actualicen dichos perfiles.

En cambio, si finalmente un equipo disputa un partido con un jugador que no está inscrito en la Falles Series, se le dará por perdido el partido.

1.8.5 LADO Y FIRST PICK

Las Falles Series, al ser una competición con una única vuelta, la asignación de lados la realizará la competición de forma aleatoria. Esta asignación de lado se podrá ver en el calendario de competición entregado a los equipos. El equipo situado a la izquierda del enfrentamiento será automáticamente lado azul, siendo rojo el otro equipo situado a la derecha.

1.8.6 USO DE LAS PAUSAS/DESCONEXIONES

Si se produce una desconexión de uno o varios jugadores se deberá pausar el partido. Si la desconexión se produce intencionadamente por la acción de un jugador, su equipo perderá el partido. La organización podrá declarar vencedor al equipo rival cuando se demuestre que hubo una desconexión voluntaria de un jugador, aun cuando este hecho se conozca una vez finalizado el partido.

Cada equipo tiene 15 minutos de pausa en cada mapa. En el caso de que se superen los 15 minutos el partido deberá continuar. El otro equipo, en signo de deportividad, puede prestar parte de sus 15 minutos.

1.8.7 REPROGRAMACIÓN DE PARTIDOS POR CAUSA MAYOR

En el caso de que ocurra un imprevisto con el servidor de juego o causas externas que puedan impedir disputar el partido en la fecha oficial, el encuentro se reprograma a otro día y se deberá jugar con el mismo quinteto y plantilla de la fecha del partido.

1.8.8 COLOCACIÓN, PLACEHOLDERS Y PICKS/BANS

Al entrar a la partida los jugadores deben colocarse correctamente por orden de Top, Jungler, Mid, Adc, Support. Esto no significa que una vez empezado el draft los jugadores no puedan cambiar de posición en base a los campeones disponibles.

Una vez los campeones sean fijados, los jugadores tendrán que completar los cambios de campeón y hechizos de invocador antes de que el contador llegue al segundo 20, de no ser así serán sancionados y deberán jugar con las posiciones y campeones que había en el segundo 20 de la cuenta atrás.

En el caso de no disponer de todos los campeones, los equipos pueden realizar “placeholder”, seleccionando cualquier campeón y avisando al otro equipo del campeón que quiere seleccionarse realmente.

En caso de no poder comunicarse con el otro equipo para informar del placeholder, especialmente si no existe confirmación tras haber informado, se recomienda que un jugador del equipo abandone la partida para cancelar la fase de picks y bans y así informar del campeón que efectivamente se desea realizar.

En cualquiera de los casos mencionados previamente, el draft deberá reanudarse de igual forma desde el punto donde se produjo el placeholder.

Se permite el uso de páginas externas de draft como “prodraft”, que permite evitar el uso de placeholders.

Finalmente, La liga de Videojuegos Fallera apela al sentido común y buen espíritu deportivo de ambos equipos en el caso de que pueda producirse algún problema durante el draft.

1.8.9 ESPECTADORES EN PARTIDA

Cualquier miembro del staff, jugador no titular o persona que vaya a realizar un fancast puede colocarse en el hueco del espectador.

1.8.10 CAMPEONES BANEADOS

Un campeón que haya salido recientemente o haya sido modificado por completo, estará baneado durante dos semanas de competición. La organización podrá prohibir un campeón en caso de que éste sufra problemas/bugs, avisando previamente a todos los equipos en el menor tiempo posible.

1.8.11 SKINS

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

No obstante, desde la Liga de Videojuegos Fallera recomendamos encarecidamente evitar el uso de skins ampliamente conocidas como prohibidas dentro del entorno competitivo profesional; y apelamos a la buena fe y deportividad de los equipos para resolver posibles problemas referentes a skins de una forma amistosa entre ambas partes.

1.8.12 CESIÓN DE DERECHOS DE IMAGEN

Los equipos que participan en la competición 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 como mejores jugadas, entrevistas, resúmenes, etc. así como para su utilización por los patrocinadores de la competición, siempre que se trate de material promocional de la misma y aparezcan varios jugadores participantes en la competición.

1.8.13 VICTORIA POR CAUSAS EXTERNAS

En el caso extremo de que ocurra un imprevisto técnico y no se pueda continuar jugando, si la partida ha superado el minuto 20:00, 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 torretas del 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.

1.8.14 CAMBIO DE CALENDARIO

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

De manera excepcional, en un caso de estar disputando la Fase de PlayOffs en el horario predeterminado por normativa de Falles series, el equipo afectado podrá contactar al rival para aplazar dicho partido al lunes de la semana inmediatamente posterior. Solo se podrá realizar dicho aplazamiento si el equipo afectado contacta a su rival con la suficiente antelación.

1.8.15 INTRODUCCIÓN DE RESULTADOS

Por último, y no menos importante, para facilitar el trabajo a los árbitros y administradores de la competición, rogamos que TODOS los equipos, al finalizar sus partidos, introduzcan el resultado del partido en la ficha del encuentro (1-0 ó 0-1), para que así la web detecte el resultado automáticamente.

2. JUGADORES Y EQUIPOS

2.1 CUENTAS

Todo jugador participante deberá poseer una cuenta personal e intransferible de League of Legends dentro del Servidor de Europa Oeste (EUW) y cumplir con los Términos de Uso y el Código de Conducta base del juego.

Todo jugador participante deberá estar dentro del servidor de discord de la Liga de Videojuegos Fallera. En la inscripción deberá estar su Riot ID escrito correctamente para cuando se publiquen los enfrentamientos. La finalidad última es garantizar el conocimiento de los jugadores que conforman los equipos participantes en las competiciones para así facilitar la preparación de los correspondientes partidos por parte de los equipos.

2.1.1 CUENTA MAIN Y SMURF

Para evitar confusiones respecto a que se considera cuenta main y cuenta smurf, formulamos la siguiente definición: Será considerada como principal o “main” aquella cuenta que tenga más partidas disputadas en clasificatorias en solitario o “SoloQ” desde la temporada 2023 hasta la actual (ambas inclusive). En caso de duda, contactad directamente con un administrador de la competición.

2.2 EDAD MÍNIMA DE PARTICIPACIÓN EN LA COMPETICIÓN

Todos los jugadores participantes en la Falles series deberán tener una edad mínima de catorce (14) años cumplidos a la fecha de ejecución del Evento. El jugador se compromete a revisar los requisitos de elegibilidad de cada uno de los Eventos y aceptar las reglas del Evento

2.3 PROCESO DE REGISTRO

Para participar en la Falles Series, los jugadores y equipos deberán registrarse en cada uno de los formularios de inscripción siguiendo el proceso de registro definido por los Organizadores, y respetando en todo momento las fechas indicadas por la organización.

Además, el equipo deberá informar a los organizadores de los nombres de usuario de cada uno de los jugadores inscritos y el nombre del equipo en el formulario de la Falles Series.

Para inscribirte a la competición debes de elegir los 9 integrantes como máximo que jugarán la Falles series en el momento de la inscripción. En cada partido se deberá de elegir la alineación entre los 9 integrantes que se han seleccionado anteriormente. Si el equipo no completa todos los pasos expuestos por los Organizadores, no podrá participar en la competición.

2.4 REQUISITOS DE EQUIPO

El equipo deberá presentar una plantilla mínima de entre cinco (5) y nueve (9) jugadores. Todos los jugadores deben cumplir con los requisitos de elegibilidad. Un jugador o responsable del Equipo deberá asumir el rol y las responsabilidades de propietario (owner).

2.4.1 PROPIETARIO DEL EQUIPO (OWNER)

El propietario (owner) es el responsable de la administración del equipo y del cumplimiento de todas las instrucciones proporcionadas por los administradores de los Eventos. Así mismo, el propietario del equipo acepta conocer y estar de acuerdo con las reglas de los Eventos y la Normativa de la Falles series, y se compromete a hacer todo lo posible para que su equipo sea un buen ejemplo de deportividad.

2.4.2 JUGADORES EXTRANJEROS

Los equipos podrán alinear un máximo de dos (2) jugadores extranjeros o cuya residencia habitual no se encuentre en España, siempre y cuando cumplan con la Normativa. De esta manera está permitido un máximo de dos (2) jugadores extranjeros en una misma partida, pudiendo haber dentro del equipo los extranjeros que el equipo vea conveniente. El staff del equipo no cuenta como jugador en partida.

En el caso de que la Falles series no sepa con certeza la nacionalidad de uno o varios jugadores, estos deberán presentar los documentos necesarios para acreditar su nacionalidad a la organización.

Para que un jugador sin nacionalidad española pueda contar como jugador español, deberá aportar la documentación que acredite que, al menos, ha residido seis (6) meses en el último año desde el momento de su evaluación.

En el caso de que estos jugadores se clasifiquen a un evento presencial la Liga de Videojuegos Fallera no se hace cargo de ningún coste.

2.5 MOVIMIENTO DE JUGADORES Y EQUIPOS

2.5.1 SUSTITUCIÓN DURANTE UN ENFRENTAMIENTO

Para realizar la sustitución de un jugador durante una serie con más de un mapa, se deberá avisar al árbitro con antelación tras finalizar el anterior mapa. El sustituto deberá estar correctamente inscrito en la Falles series y deberá cumplir los requisitos de elegibilidad de la presente normativa.

2.6 RETRANSMISIONES Y FANCAST

Todas aquellas competiciones que no son retransmitidas de forma oficial por parte de la organización de la Liga de Videojuegos Fallera o algún Organizador, especialmente cuando éstas se producen a través del canal oficial de Twitch de la competición, podrán retransmitirse por particulares a través de “fancast”.

Para este tipo de retransmisiones, la Liga de Videojuegos Fallera facilitará una línea gráfica que deberá usarse obligatoriamente. No usar la línea gráfica puede suponer el cese del streaming por parte de un responsable de la competición.

Está totalmente prohibido realizar streaming cuando el partido que su equipo o jugador está disputando está siendo retransmitido por la organización del Evento o por la Liga de Videojuegos Fallera.

Cuando esto no ocurra, los jugadores o equipos que estén interesados en realizar streaming, tendrán a su disposición un canal en el Discord Oficial de la Liga de Videojuegos Fallera donde se informará de los requisitos para poder realizarlo correctamente.

Además, los jugadores o equipos que realicen streaming, deberán tener un mínimo de 90 segundos de delay para evitar problemas. A la hora de seleccionar qué partido retransmitir, los organizadores de los Eventos tendrán máxima prioridad, por delante de los “Fancast” oficiales.

3. CÓDIGO DE CONDUCTA

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

Los jugadores miembros del equipo deberán tener presente que los partidos que pueden retransmitirse y son, por tanto, accesibles a menores. Los jugadores y miembros del equipo están en la obligación de conocer el reglamento de la competición y de la Falles series 2025 y prestar atención a las indicaciones de los árbitros durante los partidos.

Los jugadores no podrán tomar sustancias ilegales.

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. De igual manera, todos los jugadores tendrán que tener presente el código de conducta recogido en la Normativa general de la Liga de Videojuegos Fallera.

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

4. ACEPTACIÓN DE LAS NORMAS

Todos los jugadores participantes acuerdan que en todo momento y hasta el término del último Evento de la Liga de Videojuegos Fallera se someterán a la Normativa, observarán y cumplirán con todas las instrucciones y determinaciones por la organización y mantendrán los más altos estándares de buena conducta, juego limpio y espíritu deportivo.

El jugador también reconoce y acepta que los Organizadores plantean un conjunto de reglas que determinan la operativa adicional de cada uno de los Eventos, y que estas reglas pueden variar y adaptarse a la naturaleza de cada uno de los Eventos incluidos en la Liga de Videojuegos Fallera. El jugador deberá conocer estas reglas antes de participar en el Evento.

4.1 EVOLUCIÓN DE LA NORMATIVA

Todos los participantes de la Liga de Videojuegos Fallera reconocen que la Normativa tiene que evolucionar, en ocasiones, en tiempo real para preservar la integridad de la competición. Por este motivo, todas las partes interesadas aceptan que la organización tiene la facultad de revisar la Normativa cada cierto tiempo para mantener el desarrollo competitivo pretendido en un inicio.

4.2 INTERPRETACIÓN DE LA NORMATIVA

La Normativa ha de interpretarse, en primer lugar, conforme al fin último de la norma y de acuerdo a la voluntad para la que fue concebida; y, en segundo lugar, habrá que estar al contenido literal de la misma.

En caso de posibles dudas interpretativas de la Normativa, la organización se reserva la posibilidad de realizar las aclaraciones pertinentes, siendo, per se, la única parte cuya interpretación de la Normativa tendrá la consideración, de facto, como correcta y a la que habrá que ajustarse.

4.3 DERECHO DE MODIFICACIÓN

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.

4.4 JERARQUÍA NORMATIVA

En caso de contradicción expresa con la Normativa de la Liga de Videojuegos Fallera, en situaciones de duda habrá de atenderse a las especificaciones explícitas por parte de la organización.

5. COMUNICACIÓN

Todo lo relacionado con la comunicación de competición respecto a las paradas se hará a través del Discord oficial de la Liga de Videojuegos Fallera. Esta plataforma también se

usará para realizar actualizaciones periódicas sobre el estado de la competición a lo largo del año.

6. OTROS

6.1 APUESTAS EN LA COMPETICIÓN

Está terminantemente prohibido realizar, aceptar, apostar o participar de cualquier otra forma en cualquier apuesta con cualquier otra parte en relación con el resultado, progreso, conducta o cualquier otro aspecto de cualquier Partido o Evento en la competición en la que el participante juega o está involucrado en cualquier otra capacidad, como gerente, entrenador, agente, etc.

Cualquier participante que tenga una participación significativa en la competición (como el propietario de un equipo u otro miembro del equipo) no podrá realizar ni participar en ninguna apuesta en ninguno de los partidos de la competición.

6.2 GUÍA DE COMPETICIÓN

Entre el lunes y el martes de cada semana de competición se genera la ronda siguiente en cada una de las divisiones. Una vez esté generada la ronda, podrás acudir al chat de discord de la Liga de Videojuegos Fallera.

A través del chat tendrás que comunicarte con el otro equipo para fijar una hora para el partido.

Una vez llegue la hora del partido, crea una partida personalizada con las especificaciones que se han indicado anteriormente e invita al equipo rival a la sala.

Al terminar el partido, habrá que reportar el resultado de la partida (1-0 ó 0-1 según el lado en el que hayas jugado y según hayas ganado o perdido). Además, deberás subir también una captura de pantalla del resultado del final de la partida para probar dicho resultado en el caso de que surja algún problema.

6.4 FAQ

6.4.4 MI RIVAL NO CONTESTA PARA JUGAR EL PARTIDO O NO CONSEGUIMOS PONERNOS DE ACUERDO EN LA HORA, ¿QUÉ DEBO HACER?

Si tu rival no contesta o no habéis llegado a un acuerdo, se mantendrá la hora por defecto para jugar el partido a las 20h del domingo

6.4.5 MI RIVAL NO SE HA PRESENTADO AL PARTIDO, ¿QUÉ DEBO HACER?

Si tu rival no se ha presentado a la hora acordada o a la hora por defecto en el caso de falta de acuerdo para jugar en otro momento, deberás subir el resultado con normalidad (1-0 ó 0-1 a tu favor) e incluir una captura de pantalla donde se pueda apreciar que tu equipo

estaba preparado para jugar el partido en la partida personalizada y habías invitado al equipo rival, así como que han pasado los 15-20 mins de margen que tiene el equipo rival para presentarse. Por otro lado, hay que incluir además alguna captura de pantalla del chat de la web donde se demuestre que se había fijado una hora o que no ha habido contestación por parte del otro equipo.