

REGLAMENTO TORNEO DE LEAGUE OF LEGENDS

Temporada THOT de Esports

1. Consideraciones Generales

Estas reglas se aplican para todo individuo, entidad o grupo ("Propietarios") que registren un equipo ("Equipo") para participar de **Temporada THOT de Esports**, y a los jugadores, managers, entrenadores, propietarios u otros representantes de cada equipo ("miembros del equipo").

1.1 Sobre los reglamentos

Estas reglas rigen como regulación de **Temporada THOT de Esports** que se llevará a cabo de manera online. El registro a La Competencia es una aceptación expresa e irrefutable de las reglas indicadas en este documento. Las reglas de La Competencia se actualizarán periódicamente para tener en cuenta los desarrollos de la industria y las actualizaciones a League of Legends, el videojuego de la empresa RIOT Games Inc. (La Competencia no es una competencia oficial de dicha empresa.) Cualquier cambio en las reglas será notificado al responsable del Equipo, utilizando la dirección de correo electrónico que figura como parte del proceso de registro. Cada responsable de Equipo será el encargado de distribuir actualizaciones y otras comunicaciones relacionadas a las reglas, a los miembros de su equipo. La responsabilidad de conocer las reglas y estar actualizado sobre los cambios en las mismas es pura y exclusivamente de El Equipo participante.

2. Contacto y administración

2.1 Contacto durante la Competencia

El contacto con los miembros de El Equipo durante La Competencia será por medio del Discord oficial del torneo. Discord **Temporada THOT de Esports**:

<https://bit.ly/DiscordTHOTLogitech>

Los Miembros del equipo deberán unirse al discord antes de iniciar la competencia. Al unirse deberán elegir rol, en el canal #elegir-rol

2.2 De la Administración.

El Organizador tiene la potestad de tomar decisiones arbitrales, las cuales serán inapelables e irreversibles en cualquier disputa que ocurra en La Competencia. El Organizador se guarda el derecho de tomar decisiones sobre puntos no cubiertos en este documento con el fin de mantener una competencia limpia. Toda información y reglas en este reglamento se encuentran sujetas a modificaciones de ser necesario.

3. Formato de la competencia

La competencia contará con un cupo ilimitado de equipos, los cuales se enfrentarán en un total de 2 etapas, fase de grupos y fase eliminatoria de manera ONLINE.

La Gran Final se jugará en forma PRESENCIAL, el 16 de noviembre en el Laboratorio Tecnológico del Uruguay (LATU), Av. Italia 6201, 11500 Montevideo, Departamento de Montevideo, Uruguay.

- Todos los gastos correrán por cuenta de los equipos (THOT no se responsabiliza por los traslados, alojamiento ni alimentos de los jugadores).
- Los equipos deberán tener confirmada su disponibilidad en la final presencial, al menos, una semana antes de la misma. En caso contrario, el organizador del torneo se reserva la posibilidad de descalificar al equipo en falta y reemplazarlo por cualquier otro.

4. Cronograma

4.1 Calendario

La competencia se realizará "Online" según el siguiente calendario:

- Inscripciones: 6 al 19 de octubre de 2025
- Anuncio de Brackets: Lunes 20/10
- Fase de Grupos: 20 al 27/10
- PlayOffs BO3: 28/10 al 2/11
- GRAN FINAL PRESENCIAL (BO3) - Domingo 16/11 en LATU Montevideo

5. Descripción General

- Plataforma: PC
- Jugadores: 5 principales y hasta 2 suplentes
- Servidor: Latinoamérica Sur (LAS)
- Tamaño del equipo: 5 mínimo, tres jugadores deben ser obligatoriamente uruguayos o residentes en Uruguay.
- Tipo de partida: Torneo de reclutamiento 5v5
- Mapa: Grieta del Invocador.

- A. Todos los campeones están permitidos. Si sale un campeón nuevo, se restringirá automáticamente durante dos semanas a partir de su lanzamiento en la versión oficial (en vivo).
- B. Todos los enfrentamientos se realizarán y jugarán con la última versión disponible en el servidor oficial (en vivo) para Latinoamérica Sur al momento de disputar sus enfrentamientos.
- C. Los Organizadores pueden agregar restricciones adicionales (por ejemplo, deshabilitar ciertos campeones) en cualquier momento antes o durante una partida, si hay errores conocidos con cualquier objeto, campeón, aspecto, maestría o hechizos de invocador.
- D. El servidor de LAS abarca los siguientes países: Argentina, Bolivia, Chile, Paraguay, Perú y Uruguay.
- E. Cualquier jugador Residente de LAS puede participar. (Tener en cuenta que mínimo 3 jugadores deben ser residentes de Uruguay).

- F. En caso de que un partido inicie con un campeón no habilitado, se considerará que ambos equipos estuvieron de acuerdo en su utilización y la partida será válida. Por lo tanto, todos los jugadores y/o equipos deben estar atentos a los campeones restringidos administrativamente.

6. Participación

6.1 Registro de equipos:

Los equipos interesados en participar deberán registrarse mediante un formulario de la plataforma google, en donde se solicitarán los datos pertinentes para participar del torneo. Es importante que al momento de registro las participantes indiquen su nombre de invocador actualizado, como así también su Riot ID.

Todos los participantes deben poseer una cuenta en el servidor de Latinoamérica Sur habilitada para torneos de reclutamiento en línea. Si algún jugador posee más de una cuenta, deberá obligatoriamente indicar su cuenta de mayor rango y actividad al momento de inscripción.

Una vez termine la fecha de registros, los organizadores publicarán los brackets e indicaciones para todos los participantes. De no presentarse un equipo es obligatorio subir la captura de pantalla correspondiente con la fecha del sistema visible, como así también, cualquier captura que evidencia algún error de juego, etc.

La competencia es gratuita, no se pedirá el abono de inscripción para participar.

6.2 Participantes:

Todos los participantes del torneo se comprometen a leer y aceptar todas las reglas e información de este documento. El incumplimiento o desinformación podría llevar en ciertos casos a la descalificación en el torneo. Los datos personales solicitados deberán ser reales para validar la identidad de los participantes, de detectarse falsedad de datos podría significar la expulsión de la participante de la competencia.

Para inscribirse en el torneo se les solicitará rellenar un formulario en donde ingresarán todos los datos solicitados. En caso de que faltase algún dato o se encontrara algún error se les solicitará por correo electrónico. Por favor chequear que el mismo esté bien escrito ya que será nuestra única forma de comunicarnos en caso de emergencia.

6.3 Edad Mínima:

Es indispensable para los menores de edad (menores de 18 años), reconocer en el formulario de inscripción, que fueron autorizados por los padres/madres/tutores legales.

6.4 Cuentas:

Todos los participantes deberán tener una cuenta personal e intransferible en el servidor Latinoamérica Sur habilitada para jugar el modo “torneo de reclutamiento”. Sólo podrá usar la cuenta el/la propietario/a de la misma. Si un jugador tiene su cuenta con restricción de acceso, el equipo se deberá comunicar con Los Organizadores para que se le permita su participación desde una cuenta diferente a la registrada con anticipación. A menos que Los Organizadores lo permitan, no se permite utilizar cuentas que no se encuentren registradas.

Es obligación de los Equipos revisar que las cuentas se encuentren actualizadas en las fichas de equipo (formulario de inscripción) y en la plataforma de torneo Battlefy.

6.5 Jugadores:

Los jugadores no podrán participar en más de un equipo. Las penalizaciones por parte de Riot Games a algún jugador pueden perjudicar la participación del jugador y de su equipo en la competencia.

Los jugadores son responsables de entregar toda la información y documentación que Los Organizadores les soliciten para su participación. Se les podrá pedir a los jugadores que participen en entrevistas o realizar material audiovisual referente a La Competencia. Se revisará que esto no interfiera indebidamente con la preparación o participación del jugador en **Temporada THOT de Esports**.

Los jugadores deberán tener disponibilidad horaria suficiente como para poder jugar los enfrentamientos en horario variable de tarde entre semana y/o fines de semana por cualquier eventualidad.

6.6 Equipos:

Los equipos deberán estar compuestos de un total de 5 jugadores titulares obligatoriamente, y es necesario que tengan al menos un jugador suplente, siendo el máximo de suplentes de hasta 3 jugadores. 3 jugadores mínimo del equipo deberán ser residentes de Uruguay. Sólo los jugadores inscriptos en el formulario de inscripción de **Temporada THOT de Esports** (titulares y suplentes) podrán participar de la competencia.

Cada Equipo deberá definir un representante de equipo denominado como Capitán (que puede ser o no, la persona que haya completado el formulario, o el Responsable de El Equipo), quien deberá ser un miembro oficial del equipo durante toda la competencia, también deberán elegir un Representante de El Equipo que podrá ser parte del staff técnico del equipo. Estos serán los responsables de la comunicación con Los Organizadores de torneo.

Los nombres de los equipos serán revisados para asegurar que cumplan con todas las disposiciones. Los Equipos pueden contar con patrocinadores siempre y cuando no sean de alguna de las siguientes categorías:

- Otros equipos de esports o cualquier propietario o afiliado de los mismos.
 - Medicamentos.
 - Armas de fuego, municiones o de accesorios de armas.
 - Pornografía o productos pornográficos.
 - Productos de tabaco y parafernalia relacionada.
 - Empresas relacionadas con apuestas y juegos de azar (incluidas casas de apuestas y sitios de apuestas)
 - Productos alcohólicos (incluidas bebidas no alcohólicas comercializadas por empresas de bebidas alcohólicas).
 - Política o religión.
 - Criptomonedas u otros instrumentos o mercados financieros no regulados.
 - Organizaciones que promuevan la discriminación, el odio, la violencia, sexismo, etcétera.
- La Organización puede hacer cambios en la lista de patrocinios prohibidos. Es responsabilidad de cada equipo revisar si hay actualizaciones o cambios.

6.7 Uso no autorizado de marca:

La participación en esta competencia y sus reglas no otorgan ningún derecho a los equipos de la utilización del nombre **Temporada THOT de Esports** o sus derivados. Cualquier uso no autorizado por parte de La Organización, será sancionado. Por favor, si necesitan difundir su participación, soliciten tanto el permiso como alguna gráfica/logo, con anticipación al staff vía Discord.

6.8 Suplentes:

Es necesario que cada equipo disponga de al menos un jugador suplente (la cantidad máxima permitida es 3 suplentes). Al tener un jugador suplente (los equipos podrán rotar y hacer uso de sus suplentes durante todas las rondas) y así la gestión de los partidos se facilita. Siempre es bueno tener reservas para que, en el caso de que un jugador no pueda asistir a un encuentro, dicha reserva ocupe su lugar y se pueda así realizar el partido.

En caso de problemas con el jugador titular durante la partida, el cambio deberá realizarse en el siguiente enfrentamiento.

Se podrá habilitar de acuerdo con ambos Responsables de Equipo y/o Capitanes, y en casos de fallas que no permitan la continuidad, el cambio de jugadores se podrá solicitar, una vez iniciada la partida y hasta 3 minutos de iniciada la misma, luego de este tiempo ya no se podrán realizar cambios.

6.9 Coach o Entrenadores:

Los equipos pueden contar con entrenadores. Los entrenadores tienen derecho a estar en el chat de voz de los equipos y podrán hablar únicamente en los siguientes casos:

- Fase de Selección y bloqueo de campeones. (una vez terminada esta fase, los entrenadores deberán desconectarse del chat de voz).
- Entre medio de partidas, antes de iniciar el siguiente enfrentamiento (en series al mejor de tres o al mejor de cinco). (una vez terminada esta fase, los entrenadores deberán desconectarse del chat de voz). La Organización podrá habilitar que los entrenadores hablen si existen pausas técnicas de extensa duración (ej. más de 10 minutos). Si no existe la autorización expresa de La Organización, se asume que no está habilitado.

6.10 Responsable de equipo o Mánager:

Los Equipos deberán designar y mantener un responsable o mánager durante toda La Competencia. Será responsabilidad del mánager toda la logística de comunicación y operación entre los dueños/representantes de los equipos y los Organizadores.

Toda comunicación que se mantenga con los mánager o responsables de equipo será considerada oficial. Tanto los jugadores como los miembros técnicos del equipo podrán ser elegibles como mánager o responsable/representante. El mismo no puede ser cambiado sin expresa notificación de parte del equipo.

6.11 Cambio de roster:

Desde el momento en el que el equipo esté definido hasta que termine La Competencia, se podrá alternar los jugadores entre los suplentes y titulares todas las veces que se quiera, siempre y cuando, estos cambios se comuniquen a la Organización y al equipo contrario. Se pide a los equipos que entreguen las alineaciones titulares con una antelación de 4hs antes de que comiencen las partidas de la fecha. Luego de este punto y hasta 3 minutos dentro del juego podrán realizarse cambios por fuerza mayor. Los mismos deberán estar aprobados por la Organización. En caso de cambios una vez comenzada la partida (hasta 3 minutos de comenzada) deberán estar de acuerdo ambas escuadras. El jugador sustituto debe estar siempre registrado en el equipo. De no existir una comunicación de parte del equipo para cambiar la alineación titular hasta el período especificado, se asumirá que el equipo utilizará la alineación titular tal y como aparece en la ficha del equipo.

6.12 Cambios de plantilla:

Salvo casos de fuerza mayor y sólo bajo autorización de los Organizadores de la Competencia, no se permitirán cambios de plantilla (de formulario) una vez que se publiquen las llaves del torneo. Se podrán realizar cambios una vez que termine cada una de las fases, clasificatoria y/o grupos. (Este tiempo se denominará Período de transferencia). El período de transferencia finalizará 24hs antes del comienzo de la siguiente fase.

6.13 Nombres de invocador:

Todos los jugadores deberán tener el nombre de juego actualizado conforme a su nombre de invocador. No está permitido que los nombres de invocador de los participantes contengan vulgaridades o hagan referencia y/o incitación a la violencia, xenofobia o palabras altisonantes que puedan insultar a otros participantes. No se permiten cambios de nombres una vez iniciada la Competencia. Cualquier cambio de nombre no autorizado podrá conllevar que se descalifique al jugador de la Competencia.

7 Asistencia y horarios

Es responsabilidad de todos los miembros del equipo y en particular del Responsable de Equipo estar al pendiente de la información publicada en Discord, enviada a sus correos registrados y mantenerse en contacto con los Organizadores. Los Organizadores pueden, a su entera discreción, reordenar el calendario de partidos dentro de un día determinado y / o cambiar la fecha de una partida a una fecha diferente o modificar de cualquier otro modo el calendario de partidas. En el caso de que los Organizadores modifiquen el calendario de partidas en cualquier modo se notificará a todos los equipos lo antes posible. Que un participante no reciba correo electrónico no lo exime de tener que participar en el día y hora publicado en el Discord o anunciado a los Equipos.

7.1 De la puntualidad:

Los jugadores deberán estar listos en la sala de partida 15 minutos antes de la hora fijada para el partido. No se permitirá el inicio de las partidas si falta alguno de los jugadores.

En caso de que un equipo no cuente con su alineación, el partido se dará por perdido considerando el apartado de penalizaciones.

7.2 Penalizaciones:

Penalizaciones por retraso de la hora de comienzo del partido: 15 minutos

- Pérdida del primer partido (Bo3) 20 minutos
- Pérdida del primer mapa/périodo (Bo1). 30 minutos
- Pérdida del partido (Bo3 y Bo5). 50 minutos
- Pérdida del partido (Bo5).

7.3 Cambio de horario y fecha:

No se permitirán cambios en las horas y fechas establecidos por La Organización para las partidas. Los equipos deben revisar los horarios de sus enfrentamientos con anticipación. Deben informar cualquier problema con los horarios lo antes posible. De no informar con anterioridad a 24hs, deberán jugar con un suplente o dar una victoria otorgada.

En caso de las fase de semifinales y final, el plazo para informar de esto, debe ser con anterioridad a 72hs del encuentro a disputarse.

7.4 Partidas transmitidas:

Se transmitirá solamente la semifinal y la final por el canal de Twitch de la organización <https://www.twitch.tv/thotesports>. Se les comunicará a los equipos con anticipación si la partida será transmitida en vivo o será grabada para su posterior transmisión. En caso de ser una partida grabada los equipos no deberán revelar el resultado de la partida hasta que la partida sea transmitida por los canales oficiales de la Competencia. El equipo debe estar listo para jugar al término del enfrentamiento anterior.

8. Árbitros Miembros Temporada THOT de Esports:

8.1 Los miembros Temporada THOT de Esports tendrán la responsabilidad de revisar cada asunto y situación que suceda durante La Competencia. Las partidas serán controladas por un equipo de árbitros, que será liderado por un árbitro principal. Los árbitros tendrán la autoridad total para hacer cumplir las reglas de juego en cada enfrentamiento.

Cualquier asunto relacionado a la Competencia que no se encuentre cubierto en este reglamento, quedará sujeta a interpretación de El Organizador y se proporcionará a los equipos una actualización o interpretación de las reglas. Los Organizadores están en su derecho siempre que las reglas no establezcan lo contrario, de tomar las decisiones a discreción teniendo en cuenta lo más justo para todas las partes.

8.2 Decisiones del árbitro:

- Las decisiones serán tomadas según el mejor criterio del árbitro principal de acuerdo con las reglas del juego, el reglamento del torneo y espíritu de juego. El árbitro principal tiene la discreción y la obligación de evaluar las situaciones para tomar las decisiones adecuadas dentro del marco de las reglas de juego.
- Las decisiones del cuerpo de árbitros sobre hechos relacionados con el juego, incluyendo el rematch, la reanudación o no de una partida y el resultado del partido, son definitivas, esto significa que no podrán ser apeladas o discutidas por los jugadores o miembros de los Equipos.
- Antes de iniciar las partidas, el árbitro encargado deberá asesorarse de que ambos equipos están listos para jugar.
- Informará a los equipos sobre la situación de la partida en caso de presentar fallas, pausas, o algún motivo que afecte el enfrentamiento.

8.3 Árbitro Principal:

El “Árbitro principal” es un miembro del equipo de árbitros del torneo responsable de los juicios sobre cada tema, pregunta y situación relacionada con las partidas que ocurran antes, durante e inmediatamente después de cada enfrentamiento. Su supervisión incluye, pero no se limita a:

- Verificar las alineaciones de los equipos.
- Anunciar el inicio de las partidas.
- Ordenar las pausas y la reanudación de la partida.
- Emitir sanciones y medidas disciplinarias en respuesta a violaciones en las reglas de juego durante los enfrentamientos.
- Confirmar el final de la partida y el resultado de la misma.

8.4 Medidas disciplinarias:

Los árbitros tomarán las medidas disciplinarias sobre jugadores o Equipos que cometan infracciones merecedoras de advertencia, amonestación o expulsión según lo expresado en este reglamento.

9 Desarrollo de competencias - Antes de partida

9.1 Discord:

Se utilizará la plataforma Discord para resolver dudas o problemas durante la Competencia.

9.2 Ingresar a sala de juego:

Todas las partidas se jugarán en el servidor en vivo para Latinoamérica Sur al momento de disputarse el enfrentamiento.

Si un equipo no se presenta en el tiempo estimado de espera perderá por W.O. y es responsabilidad del capitán del equipo presente, reportar este caso.

Es responsabilidad de los equipos revisar sus equipos/dispositivos de juego para asegurar el correcto funcionamiento del mismo.

9.3 Restricciones en los elementos de juego:

Los organizadores pueden agregar restricciones adicionales (por ejemplo, deshabilitar ciertos campeones) en cualquier momento antes o durante una partida, si hay errores conocidos con cualquier objeto, campeón, aspecto, maestría o hechizos de invocador.

9.4 Nuevos campeones:

Todos los campeones están permitidos. En el caso de la aparición de un campeón nuevo, se restringirá automáticamente durante dos semanas a partir de su lanzamiento en la versión en vivo. Ejemplo: el campeón A estará disponible el 10 de agosto, por lo que el campeón A será elegible para ser utilizado en todos los Partidos desde el 24 de agosto.

9.5 Tiempo de preparación:

Los jugadores deben asegurarse de que están completamente preparados y listos para comenzar por lo menos 15 minutos antes del inicio de su partida. La preparación se conforma, pero no se limita a:

- asegurarse de que todo su equipamiento funcione correctamente;
- haber conectado y calibrado todos sus periféricos;
- asegurarse del correcto funcionamiento de su sistema de chat de voz;
- configurar las páginas de runas reforjadas;
- ajustar la configuración dentro del juego.

9.6 Revisión de equipamiento:

Durante todas las etapas en línea, los Organizadores no se responsabilizarán de desperfectos vinculados al hardware y/o software de las computadoras. Tampoco será responsable de problemas vinculados a la conexión a internet. Cada participante es responsable de garantizar el rendimiento de la configuración elegida, la conexión a Internet, la protección DDOS y la alimentación eléctrica. Los problemas con estas configuraciones no son una razón aceptable para retrasos o pausas más allá de lo permitido por el equipo.

9.7 Torneo de Reclutamiento:

Las partidas se realizarán con el modo de Torneo de Reclutamiento.

Los Organizadores y Equipos pueden elegir utilizar una selección previa a la del cliente de juego utilizando la plataforma de "prodraft" para evitar fallas al momento de selecciones de campeones en la transmisión. Los jugadores pueden jugar con cualquier campeón que haya reclutado su equipo, pero deben confirmar su selección con la Administración.

El modo de reclutamiento consta del siguiente formato: Equipo Azul = A; Equipo Rojo = B
Bloqueos: ABABAB Selecciones: ABBAAB Bloqueos: ABAB Selecciones: BAAB

9.8 Error al seleccionar:

En caso de elegir y bloquear de manera errónea a un campeón, el equipo que cometió el error deberá salir de la Fase de Selección y Bloqueo antes de que el otro equipo haya bloqueado su siguiente selección, notificando al equipo contrario la causa del error. En caso

de hacerlo, el equipo que tuvo el error podrá solicitar de buena fe reiniciar la Fase de Selección y Bloqueo, manteniendo todas las selecciones realizadas por ambos equipos hasta el momento del error, para poder enmendarlo. En caso de que la siguiente selección esté asegurada antes de que el equipo que cometió el error salga de la Fase de Selección y Bloqueo o el equipo contrario declina aceptar el cambio de campeón, la selección errónea deberá ser considerada irrevocable. Se recomienda utilizar "Pro draft" para evitar estas situaciones.

9.10 Intercambio de Campeones:

Los equipos deben completar todos los intercambios de campeones entre sus compañeros antes de los últimos 20 segundos de la fase de intercambios previa al lanzamiento de la pantalla de carga del juego o serán sujetos a penalizaciones en futuras partidas.

9.11 Espectadores:

En las partidas transmitidas en vivo no se permitirán espectadores ajenos a **Temporada THOT de Esports**. Se deberán respetar el espacio e indicaciones de Casters y Organizadores en las partidas a transmitir.

10 Desarrollo de competencias - Durante partida

La partida comenzará de inmediato tras completar el proceso de selección y bloqueo, a menos que un árbitro indique lo contrario.

10.1 Partida Registrada:

Una partida registrada ("PR") es aquella partida en la que los diez jugadores se conectaron y se llegó a un punto de interacción significativo entre los equipos rivales. Una vez que una partida llegue al estado de PR, ya no se permiten los reinicios por incidencias y la partida se considera "oficial" a partir de ese momento. Luego de establecer una PR, se permitirán los reinicios de la partida sólo bajo condiciones muy concretas.

Ejemplos de condiciones que establecen una PR;

- Se acierta un ataque o habilidad contra súbditos, monstruos de la jungla, estructuras o campeones enemigos.
- Se establece una línea de visión entre los jugadores y sus rivales.
- Se invade la jungla del oponente, se establece visión sobre ella o se fija como objetivo de una habilidad. Esto incluye tanto abandonar el río como entrar a la maleza que conecta con la jungla enemiga.
- El tiempo de juego llega a los tres minutos (00:03:00).

10.2 Pausas:

El uso de las pausas está permitido por problemas técnicos o casos de salud. El tiempo máximo de pausa para un juego en línea es de diez (10) minutos por equipo por partida. Luego de esos diez (10) minutos el equipo contrario podrá quitar la misma a su discreción.

10.3 Reinicio de Partida:

Las decisiones de cuáles condiciones deben justificar el reinicio de una partida están sujetas a la sola discreción de los árbitros y la Organización. A continuación, aparecen algunos ejemplos que sirven sólo como ilustración;

10.4 Ejemplos de situaciones de reinicio:

Los siguientes son ejemplos de situaciones en las cuales puede reiniciarse una partida si no se ha establecido una PR:

- Si un jugador se da cuenta de que sus runas, maestrías o interfaz de juego no se aplicaron correctamente entre la sala de la partida y la partida debido a un error, el jugador podrá pausar el juego y ajustar estos parámetros. Si estos parámetros no pueden ajustarse correctamente, el juego podrá ser reiniciado.
- Si un árbitro determina que las dificultades técnicas no permitirán que el juego continúe de una forma normal (incluyendo la habilidad de un equipo para estar en la posición adecuada para ciertos eventos de la partida, como la generación de súbditos).
- Un jugador no pudo conectarse debido a una falla de causa mayor, tal como se especifica previamente en estas reglas. Los siguientes son ejemplos de situaciones en las cuales puede reiniciarse una partida luego de haberse establecido una PR:
 - Si un juego experimenta un error crítico en cualquier momento durante la partida que altere de forma significativa las estadísticas de la partida o las mecánicas de juego.

10.5 Protocolo de reinicio:

Si una partida/encuentro experimenta un error crítico en cualquier momento de la misma, para cualquiera de los dos bandos, que altere de forma significativa las estadísticas de la partida o las mecánicas de juego, entonces podrá reiniciarse el combate si el árbitro o los Organizadores lo definen. Esto último se aplicará siempre y cuando alguno de los participantes presente la evidencia suficiente para demostrar el hecho del error crítico, y así puede ser correctamente evaluada la situación por los Organizadores.

Ciertas circunstancias deben cumplirse antes de que pueda reiniciarse una partida. Los árbitros deben determinar que el error es crítico y verificable. Para considerar crítico un error, este debe dañar significativamente la habilidad de un jugador para competir en una situación de juego. La determinación de si el error daña o no la habilidad para competir de un jugador queda a la sola consideración de la administración.

Para que un error se considere verificable, este debe estar concluyentemente presente y no ser atribuible posiblemente a un error del jugador. El espectador debe entonces poder repetir la situación en cuestión y verificar el error.

En el caso de que un reinicio ocurra debido a un error de campeón (un bug propio de un campeón en particular y no del juego en general), entonces se podrá seleccionar y bloquear campeones, independientemente a la selección y bloqueos de la partida que tuvo el error. Por su parte, el campeón no podrá ser elegido en el resto de partidas del día, a menos que el error esté relacionado concluyentemente con un elemento de juego específico que puede ser eliminado completamente (por ejemplo, un aspecto que puede desactivarse).

10.6 Entorno controlado:

Ciertas condiciones pueden ser preservadas en caso de un reinicio de una partida que no ha alcanzado el estado de PR, incluyendo, pero no limitando, elecciones/bloqueos o hechizos de Invocador. Sin embargo, si un combate ha alcanzado el estado de PR, entonces los árbitros no conservarán los ajustes.

10.7 Confirmación de los ajustes por parte del jugador:

Cada capitán de equipo deberá verificar que cada jugador de su equipo ha finalizado los ajustes de juego previstos (incluyendo ajustes de runas, controles y GUI- Interfaz Gráfica del Usuario) antes de establecer una PR. Cualquier error en la verificación no será motivo para un reinicio de partida luego de establecer la PR.

10.8 Victoria de partida otorgada:

Los Organizadores, a su sola discreción, pueden otorgar a un equipo una Victoria de Partida Otorgada o victoria por defecto con un cierto grado de criterio razonable si una partida ha estado en juego por más de veinte (20) minutos en el reloj del juego (00:20:00). Los siguientes criterios pueden usarse en la determinación de una VPO.

- La diferencia de oro entre los equipos es superior al 33%.
- La diferencia en el número de torretas restantes entre los equipos es superior a siete (7).
- La diferencia en el número de inhibidores en pie restantes entre los equipos es superior a dos (2)
- Si el rival no se presenta. En todos estos casos se debe presentar la captura de pantalla con fecha y hora como prueba obligatoria.

11 Desarrollo de competencias - Entre partidas

Los árbitros informarán a los jugadores sobre el tiempo restante antes del próximo enfrentamiento cuando se juegan series al mejor de 3 o mejor de 5 partidas. El tiempo entre las partidas será de 5 a 8 minutos para que los jugadores estén listos.

El próximo partido, si es aplicable, comenzará tan pronto como ambos equipos han confirmado a un árbitro que todos los jugadores están listos para jugar. Si todos los jugadores no están listos para jugar a la hora que les designen los árbitros, el Equipo puede ser sancionado por el retraso del Juego.

Para los partidos que impliquen más de un mapa (es decir, un partido al mejor de tres o al mejor de cinco), un equipo puede sustituir a sus titulares actuales por sus sustitutos, siempre que el Equipo informe al equipo contrario y reciba la aprobación de los árbitros de dicha sustitución a más tardar cinco minutos después de la conclusión del partido anterior.

El lado y las alineaciones deberán ser confirmados a más tardar cinco minutos después de la conclusión del partido anterior.

12 Desarrollo de competencias - Después del partido

12.1 Reporte de victoria:

Se deberá subir a la plataforma de Battlefy obligatoriamente una captura de pantalla correspondiente que muestre la fecha y hora del sistema como prueba.

El resultado que se dará en casos de no presentaciones será el puntaje mínimo para considerarse ganador de la partida. Los árbitros confirmarán y registrarán los resultados. Los partidos ganados por penalizaciones serán reportados por el puntaje mínimo que se necesita para que un equipo gane el partido (por ejemplo, 1-0 al mejor de 1 partido, 2-0 al mejor de 3 partidos, 3-0 al mejor de cinco partidos).

No se registrarán otras estadísticas para los partidos perdidos.

12.2 Premios

Los premios de la competencia serán los siguientes:

1º Puesto: 1000 USD en orden de compra en THOT

2º Puesto: 500 USD en orden de compra en THOT

13. Cambios en el reglamento

La organización se reserva el derecho de modificar a su criterio el reglamento antes del inicio de la competición sin previo aviso, así como disponer ajustes y correcciones durante el torneo para solucionar cualquier incidencia.

- Los organizadores informarán a los equipos de dichos cambios en caso de darse.
- Las reglas que resulten modificadas no se aplicarían de manera retroactiva, es decir, no podrán utilizarse para juzgar situaciones anteriores a su implementación. Es obligación de todos los usuarios y/o jugadores haberse leído y entendido el reglamento, ya que el desconocimiento no exime de culpa al infractor. Retroalimentación Un jugador o equipo tiene el derecho de brindar sugerencias, comentarios u otro tipo de retroalimentación con respecto a la operación del torneo

14 Retroalimentación

Cada miembro del Equipo acepta que toda retroalimentación, incluso si es designada como confidencial por la persona que la ofrece, no creará, en ausencia de un acuerdo escrito por separado, ninguna obligación de confidencialidad para **Temporada THOT de Esports**.