



Liga Española de League of Legends (LES)
REGLAMENTO OFICIAL TEMPORADA 2026

INTRODUCCIÓN Y PROPÓSITO

Este documento constituye el conjunto de normas establecidas para la LES, la máxima competición de League of Legends en España, que se encuentra dentro del marco de las EMEA Regional League (ERL) establecido por Riot Games Limited.

LAST LAP S.L., una sociedad de responsabilidad limitada constituida en España, ha establecido estas normas relativas a la práctica competitiva de League of Legends con el objetivo de unificar y estandarizar las reglas utilizadas en el ámbito de la LES.

Todo lo establecido en este reglamento es complementario y paralelo a la normativa de las ERL, la cual se puede encontrar en este [enlace](#), y se aplicará tanto a los equipos participantes como a los miembros de tales equipos que tengan vinculación con la LES. Queda no obstante relegado a los propios equipos y sus respectivos miembros, no a la competición, el establecimiento de los términos que afecten al compromiso entre ambas partes.

De incumplirse las reglas del presente documento se podrán aplicar las penalizaciones descritas a lo largo del mismo. A su vez, ha de recordarse que ante situaciones excepcionales y/o potencialmente no registradas en la presente normativa, la cual podrá ser modificada en pos de la búsqueda de la integridad competitiva, la potestad para tomar una decisión final recaerá sobre la administración de la competición.

ÍNDICE

1. Definiciones	6
1.1 Rango de validez	6
1.2 Participantes	7
1.3 La competición	7
1.3.1 Estructura general de la competición	7
1.3.1.1 Kick-off Tournament	7
1.3.1.2 Fase Regular	8
1.3.1.3 Playoffs	8
1.3.1.4 Final anual	9
1.3.1.5 Fase de ascenso / descenso	9
1.3.1.6 Sistema de clasificación por split	10
1.3.1.7 Empate en la clasificación	10
1.4 Penalizaciones	14
1.4.1 Definiciones y alcance de las penalizaciones	14
1.4.1.1 Advertencias	15
1.4.1.2 Penalización menor	15
1.4.1.3 Penalización mayor	15
1.4.1.4 Descalificación	15
1.4.2 Combinación de penalizaciones	16
1.4.3 Penalizaciones por infracciones repetidas	16
1.5 Partidos en vivo	16
2. General	16
2.1 Cambios en las reglas	16
2.1.1 Cambios en el calendario	17
2.2 Metodología de comunicación	17
2.2 Confidencialidad	17
2.3 Retransmisión de partidos	17
2.3.1 Derechos	17
2.3.2 Renuncia a estos derechos	18

2.3.3 Responsabilidad del jugador	18
2.4 Restricciones de patrocinio	18
2.5 Detalles del jugador	18
2.5.1 Cuentas y servidores de juego	18
2.5.2 TeamSpeak 3	19
2.6 Equipos	19
2.6.1 Cambiar el representante del equipo	20
2.6.2 Materiales del equipo	20
2.6.3 Cambios en los Equipos	20
2.6.5 Cambios en el roster	21
2.6.5.1 Número de cambios	21
2.6.5.2 Transferencia de jugadores	21
2.6.5.3 Mercado de fichajes	21
2.6.5.4 Requisitos formales	21
2.6.6 Alineación del partido	22
2.6.7 Jugadores insuficientes	22
2.6.8 Contratos	22
2.6.9 Regulación de co-streaming	23
2.7 Premio	23
2.7.1 Transferencia del dinero del premio	23
2.7.2 Deducciones de la bolsa por puntos de penalización	24
2.8 Inicio de partido	24
2.8.1 Puntualidad	24
2.8.2 No presentado	25
2.9 Procedimientos de partido	25
2.9.1 Alineación	25
2.9.2 Pausa	26
2.9.2.1 Procedimiento para pedir Pausa	26
2.9.2.2 Resolución de pausa	26
2.9.3 Descanso entre mapas	27
2.9.4 Abandono del mapa	27

2.9.5 Número mínimo de jugadores	27
2.10 Protestas de partido	27
2.10.1 Definición	27
2.10.2 Reglas de protestas de partido	27
2.10.2.1 Plazo para iniciar una protesta de partido	27
2.10.2.2 Contenidos de una protesta de partido	28
2.10.2.3 Participantes en una protesta de partido	28
2.11 Administración del torneo	28
2.12 Aplazamiento de partido	28
2.13 Derechos de imagen	28
2.14 Media Day	29
2.15 Uso de webcams	29
2.16 Normativa competiciones presenciales	29
2.16.1 Periféricos y hardware	29
2.16.2 Descargas	29
3. Código de conducta y penalizaciones generales	30
3.1 Código de conducta	30
3.2 Penalizaciones generales	30
3.2.1 Romper la confidencialidad	30
3.2.2 Negación de retransmisión de un partido	30
3.2.3 Alineación del partido	31
3.2.4 No Show	31
3.3 Manipulación de la competición	31
3.3.1 Penalización por manipulación de la competición	31
3.4 Amaño de partidos	31
3.4.1 Penalización por amaño de partidos	31
3.5 Comportamiento antideportivo	32
3.6 Penalizaciones en la partida	32
3.6.1 Uso de bugs y errores	32
4. Arbitraje	32
4.1 Decisiones y autoridad del árbitro	32

5. Sistema de licencias	33
6. Aviso de Copyright	34
6.1 Cambios en las versiones 1.1	34
6.2 Cambios en las versiones 1.2	35

1. Definiciones

1.1 Rango de validez

El presente documento supone el reglamento válido para la totalidad de los participantes y partidos disputados dentro del alcance de la LES. Al participar, el participante declara que entiende y acepta todas las reglas descritas a lo largo del reglamento.

1.2 Participantes

Un participante es tanto un equipo como cualquier miembro de dicho equipo que participa de manera directa en el ámbito de la LES. Todos los participantes están sujetos al reglamento, independientemente de si el individuo ha llegado a competir con dicho equipo.

1.3 La competición

LES es la máxima competición española de League of Legends (ERL) dentro del ecosistema competitivo constituido por Riot Games Limited.

1.3.1 Estructura general de la competición

Actualmente la LES está formada por ocho equipos que se enfrentan en tres periodos competitivos o splits: invierno, primavera y verano. De manera excepcional el split de invierno queda reemplazado por el Kick-off Tournament, mientras que primavera y verano seguirán un formato tradicional compuesto por una fase regular previa a los Playoffs.

A lo largo de los splits los competidores acumulan puntos de cara a la clasificación para una final anual donde se decidirá el campeón del año.

1.3.1.1 Kick-off Tournament

Habr  un evento inaugural (Kick-off Tournament) como reemplazo del split de invierno.

Dicho torneo seguir  un formato dividido en una fase de grupos con modelo GSL, de manera que los 8 equipos quedar n distribuidos en dos grupos de 4 en un bracket de eliminaci n doble con partidos al mejor de tres (Bo3), y una fase de Playoffs en el que los 2 mejores equipos de cada grupo se enfrentaran en un bracket de eliminaci n  nica con partidos al mejor de cinco (Bo5) que coronar  al campe n del split de invierno.

Para determinar la distribuci n de equipos en la fase de grupos se realizar  un draft en el que cada equipo contar  con un representante de su elecci n que tendr  la potestad de elegir, seg n el orden del power ranking, su posici n en el bracket. Ejemplo: el representante del Equipo A, considerado como el seed #3 en el power ranking, decide posicionarse como rival del seed #1. A modo de excepci n el seed #1 y el seed #2 seg n el power ranking quedar n asignados autom ticamente a los extremos opuestos del bracket.

A lo largo del Kick-off Tournament la elecci n de lado corresponder  al equipo considerado como local en cada partido del bracket. En el caso de que se produzcan partidos entre equipos procedentes del winner bracket y del loser bracket, la elecci n de lado corresponder  al equipo procedente del winner bracket.

1.3.1.2 Fase Regular

Tanto en el split de primavera como el de verano la competici n empezar  con una fase regular constituida por siete jornadas en un formato de vuelta  nica (single round robin). Es decir, los 8 equipos se enfrentaran en una ocasi n al resto de participantes en encuentros al mejor de tres (Bo3).

Todas las jornadas de fase regular contarán con dos días de retransmisión en los que se celebrarán dos partidos por día. En cada partido habrá un equipo considerado como local, lo cual implica que contará con el Right of First Selection (RoFS).

Finalizada la fase regular, los 4 equipos con mejor puntuación avanzarán a la fase de Playoffs.

1.3.1.3 Playoffs

Tras la fase regular, los 4 mejores equipos participarán en una fase final que seguirá un formato de bracket simple con encuentros al mejor de cinco (Bo5) a excepción del partido por el tercer puesto, que se disputará al mejor de tres (Bo3).

Para determinar los partidos de la primera ronda del bracket, el seed #1 de la fase regular tendrá el derecho a elegir oponente entre el seed #3 y #4. El seed #2 no podrá ser seleccionado como rival y se enfrentará a aquel equipo no elegido por el seed #1. Ejemplo: si el seed #1 elige al #3, el #2 se enfrentará al #4.

Durante los Playoffs, el RoFS se asignará al equipo que obtuviera la posición más alta durante la fase regular.

1.3.1.4 Final anual

Habrà un ranking global basado en los puntos de campeonato acumulados a lo largo del año según el puesto de cada equipo en la clasificación de cada split. Aquellos 4 equipos que hayan acumulado más puntos se clasificarán para la final anual.

Todos los encuentros de la final anual se disputarán al mejor de cinco (Bo5) en un formato de rey de la colina que seguirá la siguiente distribución de partidos: seed #3 vs #seed 4, el ganador vs el #seed 2 y el ganador vs el seed #1 en la gran final.

Durante la final anual, el RoFS se asignará al equipo que obtuviera la posición más alta según el ranking global de puntos acumulados a lo largo del año.

1.3.1.5 Fase de ascenso / descenso

Una vez finalizados los tres splits, el equipo que menos puntos haya acumulado según sus resultados competitivos participará en una fase de ascenso / descenso. Más adelante se comunicarán detalles adicionales sobre esta fase de la competición.

1.3.1.6 Sistema de clasificación por split

Los equipos se clasificarán al final de cada Split (2 y 3) de la siguiente manera:

Primer puesto: Ganador de la final de la fase de Playoffs

Segunda Posición: Perdedor de la final de la fase de Playoffs

Tercera Posición: Ganador del Match 3º vs 4º de la fase de Playoffs

Cuarta Posición: Perdedor del Match 3º vs 4º de la fase de Playoffs

Quinta Posición: Quinta posición en fase regular.

Sexta Posición: Sexta posición en fase regular.

Séptima Posición: Séptima posición en fase regular.

Octava Posición: Octava posición en fase regular.

1.3.1.7 Empate en la clasificación

De producirse empates en la clasificación final entre equipos se utilizarán los siguientes criterios de desempate:

Empates entre dos equipos: se tendrá en cuenta su enfrentamiento directo. El equipo que obtuvo la victoria entre ellos ocupará la posición superior en la clasificación.

Si 3 o más equipos empata: se tendrá en cuenta los resultados entre los equipos empatados, si un equipo ha ganado/perdido más del 50% de los partidos contra cada equipo empatado, automáticamente se les otorgará el lugar más alto/bajo en el desempate y se realizará un nuevo desempate entre los equipos restantes.

Si después de aplicar este método los equipos siguen empatados se utilizará el sistema Strength of Victory (SoV).

Para realizar el cálculo de la puntuación de SoV se tendrá en cuenta el número de partidos ganados por los equipos contra los que un equipo haya obtenido victorias. Dichas puntuaciones se comparan entre sí de manera que el equipo con mayor puntuación de SoV será el ganador del desempate.

De no romperse el empate mediante la puntuación de SoV basada en partidos ganados, el siguiente criterio utilizado para calcular la puntuación de SoV y romper el empate será el número de mapas individuales ganados.

Por ejemplo, según la tabla siguiente:

El Equipo F ganó contra el Equipo A durante la temporada regular. Dado que el Equipo A tiene 11 partidos ganados, al Equipo F se le conceden 11 puntos (equivalentes al número de partidos ganados por el Equipo A).

Además, también ganó contra los Equipos B, C y D, para un total de 38 puntos (partidos ganados).

El Equipo G venció a los Equipos A, B, D y E, obteniendo un total de 35 puntos, que corresponde a la suma de los partidos ganados por los Equipos A, B, D y E.

Por lo tanto, el Equipo F ganaría frente al Equipo G en un desempate por puntuación de SoV.

Team	Match Score (W-L)	Game Score (W-L)		Team	Match Score (W-L)	Game Score (W-L)
A	11-1	22-2		F	4-8	8-16
B	10-2	20-4		G	4-8	8-16
C	9-3	18-6		H	2-10	4-20
D	8-4	16-8		I	1-11	2-22
E	6-6	12-12		J	0-12	0-24

1.3.1.8 Puntos de campeonato

Habrà una asignación de puntos de campeonato a los equipos según su orden de clasificación en cada split siguiendo el reparto de la tabla mostrada a continuación:

Split 1	Split 2		Split 3	
SIN DISTRIBUCIÓN EN TEMPORADA 2026	Posición	Puntos	Posición	Puntos
	1º	440	1º	484
	2º	275	2º	302
	3º	175	3º	192
	4º	88	4º	97
	5º	38	5º	42
	6º	22	6º	24
	7º	11	7º	12
	8º	0	8º	0

1.3.1.9 EMEA Masters

LES, como competición oficial dentro del ecosistema de las ERL, proporcionará plazas para representar a la liga española en el EMEA Masters.

El número de plazas concedidas por cada ERL puede experimentar modificaciones debido a cambios en el formato de la competición. Dicha cantidad de plazas será comunicada con la mayor brevedad posible una vez confirmada por parte de Riot Games.

1.3.1.10 Fearless Draft

Todas las fases de las competiciones de LES se jugarán en formato Fearless Draft, formato que sigue lo estipulado en el artículo 9.8 del reglamento de las ERL.

1.3.11 Right of First Selection (RoFS)

Los equipos que antes obtenían la elección de lado ahora obtendrán el Right of First Selection (RoFS), lo que significa que podrán elegir la prioridad en el orden de picks o el lado del mapa.

Una vez tomada esa decisión, el equipo rival podrá elegir entre la opción restante.

Por ejemplo:

- Si el Equipo A elige lado azul, el Equipo B decidirá si tendrá o no el primer pick.
- Si el Equipo A elige el primer pick, el Equipo B decidirá si jugará en el lado azul o el rojo.

Ambos equipos realizarán sus elecciones en un proceso simultáneo. Es decir, comunicarán a la liga sus decisiones sin el conocimiento de la elección hecha por el rival. Para habilitar este proceso, el equipo con el RoFS enviará su elección y el equipo sin el RoFS enviará su elección completa. Aquella opción no elegida se mantendrá en confidencialidad.

Ejemplo: el Equipo A tiene el RoFS y elige lado rojo, mientras que el Equipo B elige lado azul y last pick al tener que comunicar ambas opciones. Al haber elegido el Equipo A el lado rojo, automáticamente se seleccionará last pick de entre las opciones enviadas por el Equipo B sin comunicar al Equipo A la otra elección realizada por el Equipo B.

En el caso del primer día de competición, ambos equipos enviarán 24 horas antes sus elecciones y se publicarán en el archivo compartido por la LES. Aquellos equipos que compitan en el segundo día tendrán como plazo máximo para enviar sus selecciones los 15 minutos posteriores a la finalización del último mapa del primer día.

Durante los partidos al mejor de tres (Bo3) y mejor de cinco (Bo5), en todas las partidas tras la inicial el RoFS corresponderá al equipo que haya perdido el mapa anterior. Ambos equipos contarán con un plazo máximo de 3 minutos desde la finalización del mapa anterior para comunicar sus elecciones.

1.4 Penalizaciones

1.4.1 Definiciones y alcance de las penalizaciones

Las penalizaciones se aplicarán por incumplir las reglas dentro de la LES. Pueden ser advertencias, multas monetarias o derrota por defecto, dependiendo del incidente en cuestión y, pueden ocurrir, combinaciones de dos o más de ellas. Solo el capitán del equipo/representante del equipo es elegible para ejercer de vocal en las apelaciones respecto a las penalizaciones objeto.

La organización siempre abogará y explorará todos los escenarios posibles para evitar aplicar una penalización y favorecer que se jueguen los partidos, depende de todos cumplir la normativa y preservar un clima justo y bueno de competición.

1.4.1.1 Advertencias

Se realizarán advertencias para aquellos incidentes que la administración considere menores, como por ejemplo retrasarse, retrasar una retransmisión, información insuficiente sobre un equipo u otro material relacionado, etc. Cualquier ofensa repetida del mismo tipo llevará penalizaciones más severas, así como igualmente se podrá aumentar la penalización en caso de que la administración lo considere en pro de la deportividad de la competición.

1.4.1.2 Penalización menor

Se consideran penalizaciones menores acciones como: retrasar el arranque de un partido por falta de preparación previa de los jugadores, no cumplir los plazos para proporcionar información a la administración sobre el equipo/jugadores, faltas de respeto leves hacia otros equipos o la organización, etc.

Cada punto de penalización menor deducirá 100€ del total acumulado por el equipo de la bolsa de reparto de ingresos.

1.4.1.3 Penalización mayor

Se consideran penalizaciones mayores acciones como: engañar a la administración, no presentarse a un partido sin previo aviso, incumplir las reglas repetida y deliberadamente, faltas de respeto graves hacia otros equipos o la organización, etc.

Cada punto de penalización mayor deducirá 500€ del total acumulado por el equipo de la bolsa de reparto de ingresos.

1.4.1.4 Descalificación

Se producirá una descalificación y pérdida de la licencia en los casos más graves. El participante descalificado perderá tanto el dinero del premio deportivo como el correspondiente a la bolsa de reparto de ingresos.

Se considerará la descalificación en casos como: Amaño de partidos, apuestas ilegales, promoción de actividades prohibidas (prostitución, drogas, etc), todo tipo de acoso o amenazas a otros participantes o a la organización, etc.

1.4.2 Combinación de penalizaciones

Los métodos de penalizaciones enumerados con anterioridad no se excluyen mutuamente y pueden administrarse en combinación, según lo considere conveniente la administración del torneo.

1.4.3 Penalizaciones por infracciones repetidas

Todas las penalizaciones descritas en este reglamento son aplicables a las ofensas por primera vez. Las ofensas repetidas generalmente serán castigadas más severamente.

1.5 Partidos en vivo

El término "Partidos en vivo" se refiere a todos los partidos que tienen lugar en un espacio público, durante eventos físicos, partidos en estudio o partidos transmitidos por la LES.

2. General

2.1 Cambios en las reglas

La administración se reserva el derecho de añadir, modificar o eliminar reglas sin previo aviso. La administración también se reserva el derecho de emitir un juicio sobre casos que no están específicamente cubiertos o que van en contra del reglamento para preservar la integridad de la competición. En el apartado 7.1 de este documento existe un registro de los cambios entre versiones.

2.1.1 Cambios en el calendario

Desde la administración de la competición se podrá modificar a discreción el calendario de los partidos. De producirse un cambio se notificará a los competidores con la máxima brevedad posible.

2.2 Metodología de comunicación

Desde la administración de la competición se establece el correo electrónico como el método de comunicación oficial de la LES. Para las comunicaciones con los equipos se empleará la dirección de correo electrónico proporcionada por los participantes en la inscripción, por

lo que ha de mantenerse actualizada y verificarse periódicamente a lo largo de la competición.

De manera adicional, se establece Discord como herramienta de comunicación oficial por defecto para dar soporte durante los días de competición.

2.2 Confidencialidad

El contenido de las apelaciones, protestas, soportes, correos electrónicos, discusiones o cualquier otra correspondencia con la organización o administración del torneo se consideran estrictamente confidenciales. La publicación de dicho material está prohibida sin el consentimiento por escrito de la administración.

2.3 Retransmisión de partidos

2.3.1 Derechos

Todos los derechos de retransmisión de la LES son propiedad de la competición. Esto incluye pero no se limita a: retransmisiones de voz, streams o retransmisiones de TV.

2.3.2 Renuncia a estos derechos

La LES tiene el derecho de otorgar derechos de retransmisión para uno o varios partidos a un tercero o a los propios participantes. En tales casos, las retransmisiones deben haber sido acordadas, por escrito, con la administración del torneo, siempre, antes del inicio del partido.

2.3.3 Responsabilidad del jugador

Los jugadores no pueden negarse a que se emitan sus partidos, ni pueden elegir de qué manera se retransmitirá el partido. La emisión sólo puede ser rechazada por la organización.

2.4 Restricciones de patrocinio

Todos los equipos participantes tienen el derecho de llegar a acuerdos de patrocinio relativos a su presencia en la competición siempre que no entren en conflicto con las restricciones establecidas en el artículo 7.1 del reglamento de las ERL.

2.5 Detalles del jugador

A solicitud de la administración de la competición, los participantes deberán proporcionar toda la información necesaria para validar su participación en la liga, la cual incluye pero no se limita a: nombre completo, datos de contacto, fecha de nacimiento, dirección, fotografía y documento legal que acredite su nacionalidad o país de residencia.

2.5.1 Cuentas y servidores de juego

Los partidos disputados en competición se jugarán en los servidores de torneo (TR) oficiales de Riot Games. Es responsabilidad de los equipos solicitar dichas cuentas a la LES. Es obligatorio que los jugadores tengan los TR correspondientes a la jornada (main y backup) instalados y actualizados de cara a sus respectivos partidos, de lo contrario conllevará a sanción del equipo (2 bans en partida). En casos más graves se aplicará según la situación a criterios del árbitro la sanción correspondiente.

2.5.2 TeamSpeak 3

Los equipos estarán obligados a usar TeamSpeak 3 (TS3) durante los partidos dentro de los canales que les proporcionará la LES. En dichos canales solo podrán estar miembros del equipo, las conversaciones de cada partida serán grabadas a fin de poder hacer contenido digital y poder entregarlas a los equipos para sus entrenamientos.

El uso indebido del TS3 o molestar a otros miembros del equipo rival conllevará sanción. Los entrenadores de cada equipo deberán de estar totalmente silenciados durante la partida a excepción de picks y bans.

Los jugadores deberán de tener nicks muy parecidos a los de juego para poder identificarlos, en caso de que arbitraje solicite una prueba de voz se avisará al jugador para poder verificar su identidad. Si hubiera una negación del jugador esto implicará una sanción grave.

2.6 Equipos

Los equipos deberán de tener un mínimo de 5 jugadores en la temporada con hasta un máximo de 10 jugadores.

Los jugadores deberán ser mayores de 16 años al inicio de la competición. Todos los jugadores de un equipo deben haber alcanzado una clasificación máxima de Diamante 3 o superior en partidas clasificatorias de la Grieta del Invocador 5v5 (Solo/Dúo o Flex) al menos una vez en la temporada clasificatoria actual o en una de las dos temporadas clasificatorias anteriores.

Si el equipo tiene suplentes, podrá sustituir a jugadores entre jornadas y entre mapas tanto en bo3 como en bo5 (con una antelación de 3 minutos antes de disputarse el siguiente partido para poder informar al rival).

2.6.1 Cambiar el representante del equipo

El representante del equipo puede ser modificado en cualquier momento por:

- Solicitud del actual representante del equipo.

2.6.2 Materiales del equipo

Cuando se solicite, los equipos deben proporcionar toda la información necesaria para el transcurso de la competición, incluyendo pero no

limitado a: logotipos, cuentas de redes sociales, manual de marca o cualquier otra información sobre el equipo relevante para la competición.

2.6.3 Cambios en los Equipos

Todos los cambios deben realizarse en el mercado de fichajes. Cualquier cambio en el equipo debe ser aprobado por la administración del torneo antes de que se materialicen los cambios. Si no se cumple con la normativa se aplicarán sanciones en función de la gravedad llegando incluso a perder la plaza de la liga.

Esto incluye pero no se limita a:

- Agregar o eliminar jugadores (cambios en el roster)
- Cambiar el nombre del equipo
- Cambiar el logotipo del equipo

Cualquier cambio realizado sin la aprobación de la administración del torneo puede ser desecho, no ser retransmitido y está sujeto a multas o sanciones. La aprobación sólo puede otorgarse por correo electrónico.

2.6.5 Cambios en el roster

2.6.5.1 Número de cambios

Se pueden realizar un máximo de 2 fichajes en cada uno de los mercados de fichajes. Solo es posible efectuar cambios de alineación en el mercado de fichajes.

2.6.5.2 Transferencia de jugadores

Cuando un jugador de un equipo de LES se cambia a otro equipo participante en LES, se considera una transferencia. Únicamente se permiten las transferencias durante el mercado de fichajes.

Un jugador sólo puede participar en dos equipos máximo por temporada.

2.6.5.3 Mercado de fichajes

Se habilitará una ventana de transferencia a disposición de los participantes entre splits.

Las fechas de los mercados de fichajes serán anunciados próximamente:

- 18 de Febrero - 18 de Marzo. (Split 2)

2.6.5.4 Requisitos formales

Antes de que un jugador pueda ser oficialmente agregado al roster, la administración de la LES debe ser informada formalmente a través de email para su validación.

La solicitud debe contener la siguiente información:

- Agente libre
 - Formulario con los datos del jugador.
- Transferencia de jugador
 - Formulario con los datos del jugador.
 - Club de origen - Club de destino.
 - Documento de conformidad de la operación firmado por ambos clubes.

En el formulario se solicitará toda aquella información sobre el nuevo jugador necesaria para el transcurso de la Liga.

No se puede anunciar públicamente un nuevo fichaje sin haber superado este proceso de aprobación.

2.6.6 Alineación del partido

La alineación del equipo en cada partido debe tener al menos tres jugadores principales, y un total de 5 jugadores. El equipo no podrá jugar si no se cumple esta restricción. Los cambios de alineación se

pueden hacer durante el transcurso de un partido si hay una razón de peso (por ejemplo, cortes de conexión imprevistos o problemas con el hardware de un jugador). La sustitución del jugador no debe exceder los 3 minutos. Se realizará un control estricto por parte de la administración para evitar el abuso de estos casos.

2.6.7 Jugadores insuficientes

Si en algún momento, por circunstancias excepcionales, un jugador no puede jugar en el partido, y no existe suplente, el entrenador podrá entrar como sustituto temporal del jugador faltante, con previa aprobación de la organización y cumpliendo con las restricciones.

Según las circunstancias que lleven a no participar en el partido se otorgará una penalización menor o mayor al equipo correspondiente.

2.6.8 Contratos

Todos los jugadores y entrenador deberán tener un contrato vigente con la entidad titular de la licencia con la que compite el equipo y formar parte de la base de datos de jugadores oficial de RIOT.

2.6.9 Regulación de co-streaming

Todos los participantes tienen prohibido retransmitir League of Legends o comentar la señal oficial de la LES en cualquier plataforma mientras esté en directo la retransmisión oficial a no ser que reciba la aprobación de la administración de la competición.

Todos los equipos que participan en la competición podrán solicitar el derecho para disponer de co-streaming de la liga. A su vez, aquellos equipos interesados en que alguno de sus competidores emita el punto de vista personal de sus respectivos partidos podrán solicitarlo mediante previa comunicación a la liga.

Todos los co-streamings aprobados por la administración de la liga, tanto generales como del punto de vista personal de los competidores, deberán respetar los patrocinios de la propia competición. A su vez,

deberán incluir un delay que, como mínimo, sea el mismo que el de la retransmisión oficial.

Una vez finalizado el co-streaming, el canal en cuestión deberá redirigir a la audiencia hacia el canal oficial de la LES.

2.7 Premio

El premio se abonará en un máximo de 90 días después de que se haya completado la LES. Si un equipo no solicita el pago del premio en efectivo dentro de la fecha límite presentada, su pago se retrasará.

2.7.1 Transferencia del dinero del premio

El dinero del premio se enviará como transferencia bancaria, a la cuenta especificada por el representante del equipo. Si no se proporciona información suficiente para que se completen los pagos, los pagos no se realizarán. Si un participante no ha solicitado su premio en un año a partir de la fecha del fin de la competición el premio se perderá.

2.7.2 Deducciones de la bolsa por puntos de penalización

Cada punto de penalización otorgado a un equipo durante una temporada deducirá del total de la bolsa de reparto de ingresos correspondiente a ese equipo. El reparto de ingresos nunca podrá ser menor de 0€ por equipo.

Las deducciones son las siguientes:

- Por cada punto de penalización menor, se producirá una deducción global de 100€.
- Por cada punto de penalización mayor, se producirá una deducción global de 500€.

La cantidad deducida por equipo de la bolsa de reparto de ingresos se distribuirá proporcionalmente entre el resto de los otros equipos.

2.8 Inicio de partido

2.8.1 Puntualidad

Todos los partidos en la LES deben comenzar como se indica en la comunicación oficial o tan pronto como termine el partido anterior. Cualquier cambio en la hora de inicio debe ser aprobado por la administración del torneo.

Todos los participantes deben estar listos 30 minutos antes de la hora programada para cada partido.

Por causas del directo y de los enfrentamientos, muchos partidos se adelantarán en el tiempo por lo que los equipos deben de estar disponibles hasta 2 horas antes por si esto ocurriera para poder empezar el partido sin esperas (Rolling Schedule). El árbitro les comunicará con antelación para que entren a la sala.

Todos los jugadores son responsables de configurar, preparar y resolver cualquier problema técnico existente previamente a la hora del partido.

Si por cualquier circunstancia se llegará tarde a un partido ha de informarse a un administrador del torneo lo antes posible. Los retrasos en la competición debidos a un equipo pueden llevar penalización.

Solo podrán acceder a la partida los 5 jugadores que correspondan a la alineación de cada equipo junto con arbitraje y streaming.

2.8.2 No presentado

Si un participante no está listo para jugar 15 minutos después del inicio programado del partido o tras la finalización del anterior, se considera que no se presenta.

En este caso, el participante será penalizado con una penalización mayor y perderá el partido por no presentado.

2.9 Procedimientos de partido

2.9.1 Alineación

En los splits 2 y 3 las alineaciones se comunicarán con un día de antelación (24 horas) y entre jornadas, al finalizar el primer día jornada con una dilatación máxima de 15 minutos mediante el discord de la LES y éstas serán públicas el mismo día de partido en archivo compartido por la LES a los equipos. Cualquier cambio en el proceder será comunicado por la LES.

En torneo presencial se comunicará junto con la elección.

En el supuesto de que un equipo no informe la alineación, se utilizará la alineación de la anterior jornada por defecto.

No cumplir la normativa en la alineación tendrá como consecuencia sanciones al equipo que se aplicarán a la jornada del día o a la siguiente como por ejemplo la pérdida los bans en segunda fase durante el primer mapa.

Tampoco podrán alinearse jugadores que no hayan cumplimentado con todas las obligaciones contractuales, razones que sean contrarias a reglamento o sancionados por RIOT.

Se puede ver en el EMEA penalty tracker las sanciones y los [jugadores sancionados](#).

2.9.2 Pausa

2.9.2.1 Procedimiento para pedir Pausa

Los equipos disponen de 5 minutos de pausa por partida, que para ejecutarse correctamente debe de seguir la normativa ERL vigente. Al

superarse la pausa de 5 minutos en un mapa arbitraje puede decidir si continuar con la pausa o no dependiendo del motivo.

Si se da la situación en un mapa que la pausa es larga, puede consumirse la pausa total de los siguientes mapas en circunstancias excepcionales. En el caso de que por motivos de conexión (caída de un jugador) o problemas que impidan a un jugador continuar su partida (por ejemplo problema con los periféricos) la pausa se agote y el árbitro decida que no se puede otorgar más pausa, se deberá seguir la partida sin el jugador.

LES se exime de toda responsabilidad ante problemas / caídas de internet propios de un jugador o ataques DDOS.

2.9.2.2 Resolución de pausa

Una vez que la causa tanto la pausa de un equipo de carácter temporal como la ejecutada por un árbitro esté solucionada, los jugadores se comunicarán con el árbitro por TS3 o el juego para dar el ok a reanudar la partida dando a entender que el equipo está listo. El árbitro se comunicará con el equipo rival y si también está listo el árbitro es el único que puede reanudar la partida.

En ningún caso un jugador puede reanudar una partida, de hacerlo se enfrentará a una sanción. Arbitraje se comunicará por el chat o por voz en TS3 para informar de tiempos de pausa o los motivos de ella.

2.9.3 Descanso entre mapas

Después de cada mapa, los participantes disponen de un tiempo máximo de descanso de 5 minutos. No obstante, a falta de, como máximo, tres minutos para el inicio del siguiente mapa deberán estar preparados para unirse a la sala del mapa en cuestión.

2.9.4 Abandono del mapa

Un mapa se considera finalizado cuando se muestra el letrero del resultado final. Todos los mapas deben disputarse hasta el final. De

abandonar un participante el mapa antes de tiempo podrá recibir una sanción.

2.9.5 Número mínimo de jugadores

El número mínimo de jugadores para disputar un partido será siempre 5. Si un equipo no cumple con el número mínimo de jugadores para disputar el partido, perderá el mismo automáticamente.

2.IO Protestas de partido

2.IO.1 Definición

Una protesta es para problemas que afectan al resultado del partido; incluso se puede presentar una protesta durante una partida para cosas como la configuración incorrecta del servidor y otros problemas relacionados. Una protesta es la comunicación oficial entre las partes y la administración de un torneo.

2.IO.2 Reglas de protestas de partido

2.IO.2.1 Plazo para iniciar una protesta de partido

Se puede iniciar una protesta por un partido hasta el inicio del siguiente partido de cualquiera de los dos participantes.

2.IO.2.2 Contenidos de una protesta de partido

La protesta debe contener información detallada sobre por qué se presentó la protesta, cómo surgió la discrepancia y cuándo se produjo la discrepancia. Se puede rechazar una protesta si no se presenta la documentación adecuada. Debe de mantenerse en todo momento el respeto y los valores del juego limpio.

2.IO.2.3 Participantes en una protesta de partido

Solo un representante por equipo puede formar parte del proceso de apelación en la protesta.

2.11 Administración del torneo

Las instrucciones de la administración del torneo siempre deben ser obedecidas y seguidas. De lo contrario, se podrán aplicar las sanciones correspondientes.

2.12 Aplazamiento de partido

Se puede modificar la fecha de un partido con un preaviso máximo de 72 horas. Dicho partido se moverá y se disputará en el próximo espacio disponible. Únicamente se dispone de un aplazamiento por equipo y temporada regular.

La administración propondrá la fecha para la disputa del partido aplazado. Por regla general, se jugarán los partidos la siguiente semana al aplazamiento en los días oficiales de competición.

No es posible aplazar partidos en clasificatorios, fase final de la competición o aplazar un partido dentro / posterior al periodo de un mercado de fichajes. Se estudiará cada caso particular y la administración se reservará el derecho de denegar un aplazamiento.

2.13 Derechos de imagen

Los jugadores y el equipo otorgan a la LES el derecho de usar el material fotográfico, de audio y video generado durante la Liga así como la imagen y nombre del club con fines promocionales o informativos siempre que sean relacionados exclusivamente con la competición.

En ningún caso para promociones específicas de patrocinadores o productos patrocinados de la Liga. Para acuerdos de este tipo se negociará caso por caso con las partes implicadas.

2.14 Media Day

Todos los participantes de la LES deberán realizar el Media Day para poder participar en la competición. En el caso de que por causa mayor un competidor no pudiera asistir al Media Day, el equipo estará

obligado a proporcionar en los plazos requeridos el material exigido por la administración de la competición.

De producirse un cambio en un equipo, dicha organización será responsable de los costes derivados de la producción del material equivalente al del Media Day.

2.15 Uso de webcams

Durante el transcurso de los partidos será obligatorio que todos los jugadores dispongan de una webcam y la tengan activa durante los partidos y en las entrevistas.

2.16 Normativa competiciones presenciales

2.16.1 Periféricos y hardware

Ningún competidor podrá acceder al escenario de competición con dispositivos de almacenamiento ni teléfonos móviles.

2.16.2 Descargas

Queda terminantemente prohibido realizar descargas en los ordenadores facilitados por la administración de la competición sin la autorización de la misma.

3. Código de conducta y penalizaciones generales

3.1 Código de conducta

Todos los participantes de la LES aceptan comportarse de manera apropiada y respetuosa con los demás participantes, los espectadores, la prensa y demás terceros. Ser modelos de buena deportividad a seguir es responsabilidad por ser un jugador y/u organizador de la LES. Cualquier tipo de acoso debe ser reportado a la administración del

torneo inmediatamente. El acoso incluye, entre otros, declaraciones o acciones ofensivas relacionadas con el género, la identidad y la expresión de género, la edad, la orientación sexual, la discapacidad, la apariencia física, el tamaño corporal, la raza, la religión. También se consideran acoso la publicación de imágenes sexuales/ofensivas en espacios públicos, intimidación deliberada, acoso, seguimiento, acoso vía fotografías o grabaciones, interrupción sostenida de charlas u otros eventos, contacto físico inapropiado y atención sexual no deseada. Se aplican restricciones similares no solo a los participantes, sino a todas las personas involucradas en la LES. Cualquier persona que rompa este código de conducta puede ser penalizada, incluso con su expulsión/desvinculación del proyecto.

3.2 Penalizaciones generales

3.2.1 Romper la confidencialidad

Dependiendo de la información y la plataforma donde se filtre, los participantes podrán ser castigados con multas desde dos puntos menor a un punto mayor de penalización.

3.2.2 Negación de retransmisión de un partido

Los participantes que se nieguen a que se emita su partido o que no realicen las adaptaciones necesarias para que suceda serán castigados con la derrota del partido y un punto mayor de penalización.

3.2.3 Alineación del partido

Si la alineación del partido no se proporciona antes de la fecha límite impuesta por la administración del torneo, los participantes podrán ser castigados con un punto menor de penalización.

3.2.4 No Show

Los participantes que reciban un no show para un partido lo perderán con la peor puntuación posible y serán castigados con un punto mayor de penalización.

3.3 Manipulación de la competición

Ofrecer dinero/beneficios, hacer amenazas o ejercer presión hacia cualquier persona involucrada en la LES con el objetivo de influir en el resultado de un partido se considera manipulación de la competición. El ejemplo más común es ofrecerle dinero a tu oponente para que puedas ganar.

3.3.1 Penalización por manipulación de la competición

Si se descubre la manipulación de la competición en la LES, se anularán los resultados de los partidos en cuestión. El jugador será descalificado y perderá su premio.

3.4 Amaño de partidos

El uso de cualquier medio para manipular el resultado de un partido con fines que no son un éxito deportivo en el torneo en cuestión, se considera un amaño de partido. El ejemplo más común es perder una partida intencionalmente para manipular una apuesta en la partida.

3.4.1 Penalización por amaño de partidos

Si se descubre el amaño de partidos en la LES, se anularán los resultados de los partidos en cuestión. El jugador será descalificado y perderá su premio en efectivo.

3.5 Comportamiento antideportivo

Para un juego ordenado y agradable es esencial que todos los jugadores tengan una actitud deportiva y justa. Sin embargo, la administración puede asignar sanciones para los tipos de comportamiento antideportivo que no se mencionan explícitamente (por ejemplo, acoso). Los delitos más importantes y más comunes se enumeran a continuación:

3.6 Penalizaciones en la partida

3.6.1 Uso de bugs y errores

Depende de la administración del torneo considerar si el uso de dichos bugs tuvo o no un efecto en el partido, y si otorgará o no mapas, o el partido al equipo contrario. En casos extremos, la penalización por abusar de errores puede ser incluso mayor (apartado 1.4.1.3 del reglamento)

En caso de bugs nuevos, se explica el proceder en el siguiente apartado.

4. Arbitraje

4.1 Decisiones y autoridad del árbitro

El partido será controlado por mínimo un árbitro que se encargará de velar por el cumplimiento del reglamento y tomará decisiones en base a las reglas del juego. Tendrá autoridad para poder tomar decisiones que dilaten los tiempos o que se adapten a la situación del encuentro y competición.

La decisión última es del árbitro pudiendo reanudar una partida o no, hacer remake o pedir chronobreak si fuera necesario ante un bug o circunstancia inusual del TR. Los pasos a seguir en el proceso de chronobreak los realizará el árbitro encargado, dichos pasos pueden consultarse en el reglamento de las ERL (apartado 12 de dicho reglamento). Se pide que haya una comunicación efectiva ante un imprevisto en la partida y solo hable una persona con el equipo de arbitraje, de lo contrario el problema se dilatará en el tiempo.

Los árbitros tomarán decisiones disciplinarias contra los jugadores que cometan infracciones desde el inicio del partido hasta el final y serán recogidas en el acta de partido.

En el marco presencial el árbitro podrá parar el juego si lo ve necesario tanto temporal como de forma definitiva por infracciones del juego, fallos de conexión de los servidores o interferencia externa como altercados con los espectadores o comunicación de un espectador para dar información sobre el equipo rival.

Los jugadores serán responsables de tener que comunicarse con el staff / equipo de arbitraje en español o inglés para el correcto desarrollo de la competición.

5. Sistema de licencias

Cada equipo participante en la LES será el poseedor de una única licencia por temporada. La licencia es del equipo en exclusiva y no del núcleo de jugadores.

Mientras el equipo no descienda por perder la fase de promoción o sea descalificado por infracciones graves la licencia se mantiene de una temporada a la siguiente. Se busca recompensar a los equipos que inviertan en la Liga pudiendo desarrollar sus proyectos a medio-largo plazo y se busca mejorar el nivel de la competición al tener la posibilidad de mantenerse en la Liga por méritos deportivos.

Todas las licencias serán revisadas anualmente para comprobar que se mantienen los requerimientos básicos. Cualquier licencia puede ser retirada en cualquier momento si no se cumplen los requisitos mínimos para la competición.

Para otros casos específicos que no estén contemplados en esta normativa, se creará un comité específico para escuchar a ambas partes implicadas.

6. Aviso de Copyright

Todo el contenido que aparece en este documento es propiedad de la LES o se está utilizando con el permiso del propietario. Todo el contenido de este documento es exacto según nuestro conocimiento. la LES no

asume ninguna responsabilidad por cualquier error u omisión. la LES y las partes autorizadas se reservan el derecho de cambiar el contenido y los archivos en el sitio web en cualquier momento sin previo aviso o notificación.

6.1 Cambios en las versiones 1.1

- Lanzamiento del reglamento - Split invierno
- Cambio leve en la estructura de enfrentamiento en el kick off respecto a los cruces del último día.
- El seed del torneo kick off vendrá determinado por el puesto local de cada caja del bracket. El sistema de power ranking da la opción a los equipos mejor posicionados de elección de sitio durante el draft.
- Los jugadores serán responsables de tener que comunicarse con el staff / equipo de arbitraje en español o inglés.
- Comunicación mercado de fichajes 18 de Febrero - 18 de Marzo.
- Comunicación del inicio del segundo split el día 8 y 9 de Abril de 2026.

6.2 Cambios en las versiones 1.2

- Especificación del nuevo formato y funcionamiento de la fase de playoffs. (1.3.1.3)
- Añadido el apartado de cambios en el calendario. (2.1.1)
- Especificación de la normativa del Media Day para splits 2 y 3 (2.14)
- Añadida normativa en torneo presencial. (2.16)
- Especificación en la normativa de elegibilidad de los jugadores, (2.6)
- Normativa de Co-streaming, (4.7)