



LVLUP
MASTERCUP

Reglamento MASTER CUP

TFT LVLUP

Set 12

2024

Índice

0. Preámbulo - TFT LVLUP	3
0.1 Objetivos	3
1. Introducción a MASTER CUP - TFT LVLUP	4
2. Información general	4
2.1 Participación	4
2.2 Calendario	5
2.3 Perfil del usuario	6
2.4 Comunicación	6
3. Información del torneo	7
3.1 Registro en la web de TFT LVLUP	7
3.2 Inscripción en los torneos MASTER CUP	7
3.3 Premios	7
4. Reglamento de TEAMFIGHT TACTICS - MASTER CUP	9
4.1 Formato del torneo	9
4.2 Normativa base	11
4.3 Normativa previa a un partido	12
4.4 Normativa durante el partido	13
4.5 Normativa posterior al partido	13
4.6 Normativa adicional y aclaraciones	14
5. Guía para realizar retransmisiones de TFT LVLUP	14
6. Otros	14
6.1 Cesión de derechos de imagen	14
6.2 Asistencia	15
6.3 Nombre dentro del juego	15
6.4 Código de conducta	15
6.5 Sanciones	17
6.6 Otros	17

0. Preámbulo - TFT LVLUP

LVLUP es el Circuito Competitivo Oficial de TFT en España. Está compuesto por snapshots y torneos, Los jugadores podrán demostrar su nivel participando en los torneos y ganando puntos para situarse en lo **alto de la clasificación**. Las snapshots servirán para determinar los 8 jugadores que pasan de forma directa al día 2 de la Master Cup y los jugadores invitados a HIGH LEVEL.

Los mejores jugadores al finalizar la temporada serán invitados por diferentes vías a **competir en el torneo de Final de Set** de LVLUP.

TFT LVLUP está considerada como TRC (Teamfight Tactics Regional Competition) dentro del ecosistema competitivo internacional, esto quiere decir que tiene una estrecha relación con TFT Rising Legends, **otorgando determinadas plazas a fases avanzadas de los torneos de TFT Rising Legends** a través de diferentes competiciones dentro del paraguas competitivo de TFT LVLUP.

0.1 Objetivos

El objetivo de LVLUP es **establecer unas bases competitivas sólidas en la comunidad nacional de Teamfight Tactics** mientras se fomenta el **desarrollo de nuevo talento**. La estructura propuesta se centra en ofrecer la **mejor experiencia competitiva posible a todo tipo de jugadores**.

Para los **jugadores principiantes** se ofrece un sistema de torneos llamados **“FLASH CUP”** a lo largo de todo el set, donde puedan obtener sus primeras experiencias competitivas.

Para los **jugadores más experimentados** (con mayor conocimiento dentro del juego) se ofrece un sistema donde podrán seguir desarrollando su perfil competitivo y practicar de cara al circuito competitivo internacional. Se ofrece un sistema de torneos llamados **“MASTER CUP”** donde pueden demostrar un nivel y en función de los resultados obtenidos poder obtener puntos para clasificarse a torneos internacionales o para el torneo de final de set.

Los torneos llamados **“HIGH LEVEL”** pretenden otorgar un **espacio exclusivo a los jugadores con mayor nivel** dentro del ecosistema competitivo de TFT LVLUP. Estos torneos cerrados tendrán diferentes vías de acceso y juntarán a un número reducido de jugadores que competirán por clasificar a torneos internacionales.

Todos los jugadores y jugadoras de Teamfight Tactics de la comunidad son bienvenidos a participar en LVLUP.

1. Introducción a MASTER CUP - TFT LVLUP

Los torneos **MASTER CUP** de TFT LVLUP van dirigidos tanto a aquellos **jugadores** del videojuego **Teamfight Tactics con experiencia competitiva** que han alcanzado un nivel de ELO dentro del ranking de partidas clasificatorias suficiente para poder optar a jugar los torneos MASTER CUP. Este nivel de **ELO necesario para poder participar en los torneos MASTER CUP se establece con un corte de nivel "MASTER"**, es decir; todo aquel jugador con un nivel igual o superior a "MASTER" en el momento del cierre de inscripciones de cada uno de los torneos MASTER CUP podrá participar en dicho torneo.

Los usuarios del sitio **aceptan todas las reglas expuestas en esta normativa**, así como las condiciones generales, bases legales, uso de cookies y normas de comportamiento expuestas en otros apartados del reglamento o de la web de TFT LVLUP.

Todo cambio significativo en la normativa que afecte al desarrollo de la competición será notificado a los inscritos por el [Discord oficial de TFT LVLUP](#), además de en la normativa expuesta en la web para dicha competición. El incumplimiento de alguno de los puntos expuestos podría conllevar la expulsión del jugador de la competición.

La organización se reserva el derecho de **tomar decisiones sobre los puntos no cubiertos** en el reglamento o sobre las **situaciones que se salgan de la finalidad de la norma** que se les aplique.

2. Información general

2.1 Participación

La participación en los torneos MASTER CUP está sujeta a las siguientes condiciones:

- **Crear el usuario en la web e inscribirlo en el torneo.** Los usuarios son responsables de mantener al día su RIOT ID en la web de TFT LVLUP. En caso de que un usuario actualice su RIOT ID deberá mandar un [ticket](#) solicitando el cambio e indicando el nuevo IGN para la correcta inscripción en los torneos.
- **Formar parte del servidor de TFT LVLUP de [Discord](#)** (principal plataforma de comunicación). Además, se recomienda encarecidamente introducir vuestro **Discord en vuestro perfil de usuario** en la web.

- Cualquier jugador registrado en la web de LVLUP se podrá inscribir **siempre que su ELO en el momento del cierre de inscripciones sea igual o superior a Master - 0 Puntos.**

2.2 Calendario

Las inscripciones para los torneos MASTER CUP de TFT LVLUP estarán abiertas hasta las 15:30h del mismo día de inicio del torneo. El proceso de check in estará disponible el primer día de competición desde las 12:00h del mismo día de torneo hasta las 16:30h.

El calendario para disputar el torneo será el siguiente:

- Día 1 - **12:00h** apertura de proceso de **check in**
- Día 1 - **15:30h** **cierre de periodo de inscripciones**
- Día 1 - **16:30h** **cierre de check in**
- Día 1 - **17:00h** publicación de lobbies y **comienzo de las partidas.**
- Día 1 - A partir del momento de publicación de los lobbies **se jugarán 5 partidas** que definirán los participantes en el Día 2 del torneo.

- Día 2 - **12:00h** apertura de proceso de **check in**
- Día 2 - **15:30h** **cierre de check in**
- Día 2 - **16:00h** publicación de lobbies y **comienzo de las partidas.**
- Día 2 - A partir del momento de publicación de los lobbies **se jugarán 6 partidas** que definirán los participantes en el Día 3 del torneo.

- Día 3 - **12:00h** apertura de proceso de **check in**
- Día 3 - **15:30h** **cierre de check in**
- Día 3 - **16:00h** publicación de lobbies y **comienzo de las partidas.**
- Día 3 - A partir del momento de publicación de los lobbies **se jugarán 6 partidas** que definirán los participantes en las últimas partidas del torneo.
- Día 3 - Los **8 participantes con mayor puntuación** al terminar la sexta partida **jugarán 1 partida más** que definirán la clasificación final.

No están permitidos los cambios de horario en este tipo de torneos.

2.3 Perfil del usuario

Cada usuario que quiera participar en un torneo HIGH LEVEL de TFT LVLUP debe poseer una única cuenta en la [web](#) del proyecto. Este puede configurarla como desee, siempre y cuando los datos introducidos sean veraces.

Para participar como **jugador** es imprescindible poseer una cuenta de juego de Riot Games en el servidor EUW y tenerla habilitada para poder disputar partidas personalizadas de Teamfight Tactics.

La organización proporcionará a los jugadores participantes una cuenta personal en el servidor de torneos para participar en dicho torneo.

Para participar en cualquier evento es necesario tener **actualizado el apartado de Riot ID (Summoner Name)**, equivalente al nombre que os aparece dentro del juego. Para que vuestro Riot ID de Teamfight Tactics sea correcto, éste debe cumplir que sea exactamente igual al que utilizáis en el servidor oficial de Teamfight Tactics Europa del Oeste (EUW)

Es responsabilidad de cada jugador cumplimentar el perfil de jugador con su cuenta de juego actual. **Tener un Riot ID mal cumplimentado puede suponer la expulsión de la competición.**

No se permitirá el uso de Riot ID o nombres de juego que contengan palabras malsonantes y/o puedan resultar ofensivos a la organización. TFT LVLUP notificará al jugador que incumpla este punto de la normativa y deberá cambiar el nombre de forma inmediata. En caso contrario, se expulsará al jugador de la competición.

***[Recuerden que el Riot ID está compuesto por el IGN + #]**

2.4 Comunicación

La información relacionada con la competición (formato de torneo, horarios, participantes, puntuaciones, etc.) deberá ser revisada regularmente por los jugadores con el fin de tener conocimiento sobre el transcurso del torneo.

El canal de [Discord](#) de TFT LVLUP podrá ser utilizado para la publicación de noticias de forma paralela a la web y redes sociales, además de ser la herramienta de comunicación por voz. Además, podrá ser empleado si en algún momento falla otra vía de comunicación. Es imprescindible que los jugadores de TFT LVLUP dispongan de cuenta de Discord.

3. Información del torneo

Las personas que deseen participar deben estar registradas en la web de TFT LVLUP y poseer una [cuenta de League of Legends](#). Los participantes deberán ser residentes en España o ser residentes en EMEA y tener nacionalidad española. Se solicitarán pruebas adicionales para formalizar la inscripción en caso de que la organización lo considere necesario. Todos los jugadores participantes en LVLUP deberán tener una edad mínima de 14 años cumplidos a la fecha de ejecución del torneo.

3.1 Registro en la web de TFT LVLUP

Los jugadores deberán registrarse en la [web de TFT LVLUP](#) e introducir los datos requeridos para crear una cuenta de usuario, además deberán rellenar su perfil y añadir los Game ID del juego Teamfight Tactics. Estos datos son indispensables para confirmar el estatus de los jugadores. Cada usuario deberá poseer una única cuenta en la web de TFT LVLUP.

3.2 Inscripción en los torneos MASTER CUP

Para poder participar en el torneo MASTER CUP, primero hay que **crear el usuario** con el que vas a jugar.

Una vez el usuario esté creado, solo falta **inscribir** al usuario en el torneo. En la página web, podréis encontrar el torneo en el menú central de arriba pulsando en "[COMPETICIÓN](#)" y buscando la sección de "[MASTER CUP](#)", entrando en el torneo correspondiente y dándole a "Inscribir".

3.3 Premios

Al final de cada torneo MASTER CUP, los 2 mejores jugadores del torneo recibirán una invitación para disputar el siguiente torneo Tactician Trials de TFT Esports EMEA.

Adicionalmente a las plazas para los torneos, se repartirán 1500€ en premios distribuidos de la siguiente forma:

TOP 1	600€
TOP 2	300€

TOP 3	150€
TOP 4	150€
TOP 5	100€
TOP 6	100€
TOP 7	50€
TOP 8	50€

También se repartirán los puntos del ranking general de Master Cup de la siguiente forma:

TOP 1	100
TOP 2	98
TOP 3	95
TOP 4	94
TOP 5	93
TOP 6	92
TOP 7	91
TOP 8	90
TOP 9-12	85
TOP 13-16	80
TOP 17-20	75
TOP 21-24	70
TOP 25-32	60
TOP 33-40	45
TOP 40-48	30
TOP 49-56	15

Los criterios de desempate del ranking general de Master Cup se aplicarán de la siguiente manera:

CRITERIO 1	Puntuación total de puntos.
CRITERIO 2	Mejor posición en una Master Cup.
CRITERIO 3	Posición final en la última Master Cup.

4. Reglamento de TEAMFIGHT TACTICS - MASTER CUP

4.1 Formato del torneo

El formato general del torneo será un **formato de 3 días de competición**, con el calendario determinado en el [apartado 2.2](#) de esta normativa.

El **primer día** de competición, los jugadores deberán **disputar 5 partidas**. El número de jugadores para esta fase de la competición no está limitado.

El **segundo día** de competición, los jugadores deberán **disputar 6 partidas**. El número de jugadores para esta fase de la competición está limitado a 48 jugadores (40 jugadores clasificados del día 1 de competición y 8 jugadores invitados por SPANISH TOUR).

El **tercer día** de competición, los jugadores deberán **disputar 6 ó 7 partidas**. El número de jugadores para esta fase de la competición está limitado a 24 jugadores (16 jugadores clasificados desde el día 2 de competición y 8 jugadores invitados por HIGH LEVEL). Los **8 jugadores que tengan más puntos al finalizar la sexta partida del día 3 disputarán 1 partida extra** para determinar las posiciones finales y el reparto de premios.

Al **principio de cada jornada** del torneo, los participantes serán repartidos en **lobbies de forma aleatoria**. El resto de partidas tendrán un **seed con formato suizo**.

Para las jornadas del **día 2 y día 3** de competición los puntos acumulados por los jugadores se resetearán y **todos los participantes comenzarán con 0 puntos**.

Una vez que **todos los lobbies hayan disputado la última partida de cada jornada**, los **participantes que tengan la mayor cantidad de puntos obtendrán las recompensas** propias a la fase del torneo que se esté disputando.

Jugadores que clasifican al día 2 de MASTER CUP: 48

40 jugadores desde el día 1

8 jugadores por ladder (snapshot del martes anterior al torneo excepto en la Master Cup #1 que ocurrirá el miércoles anterior al torneo)

Jugadores que clasifican al día 3 de MASTER CUP: 24

16 jugadores desde el día 2

8 jugadores por HIGH LEVEL

Jugadores que clasifican a las última partidas del día 3: 8

8 jugadores con mejor puntuación tras 6 partidas

4.1.1 SISTEMA DE CLASIFICACIÓN

En Teamfight Tactics el sistema de puntuación para torneos otorga puntos a los jugadores en función de su posición en cada partida (lobby) de la siguiente manera.

TOP 1	8 PUNTOS
TOP 2	7 PUNTOS
TOP 3	6 PUNTOS
TOP 4	5 PUNTOS
TOP 5	4 PUNTOS
TOP 6	3 PUNTOS
TOP 7	2 PUNTOS
TOP 8	1 PUNTOS

Estos puntos se irán sumando a los jugadores partida a partida a lo largo de la ronda. Puede ocurrir que, en las primeras fases de los torneos, haya lobbies con menos de 8 jugadores debido al número total de inscritos o a incomparecencias. En este caso, se lanzará la partida con los jugadores que hayan asistido y se jugará la partida con los jugadores de fuera del torneo que entren en el lobby.

4.1.2 PARCHES

Todos los partidos de la competición se jugarán en el parche actual del servidor EUW salvo aviso previo de la organización.

4.1.3 DESEMPATES

La clasificación se realizará de manera ordinal de mayor a menor número de puntos obtenidos durante las partidas de la fase de juego. En el caso de empate a puntos en la clasificación, se seguirán los siguientes criterios en el orden expuesto:

CRITERIOS DE DESEMPATE DE LA COMPETICIÓN

CRITERIO 1	Puntuación total del torneo (Sólo aplica a la puntuación total del día de competición y no es sumatorio con los días anteriores de competición)
CRITERIO 2	Mayor número de TOP1, TOP2, TOP3 y TOP4 acumuladas del torneo (las victorias/TOP1 cuentan el doble) (Sólo aplica a la Mayor número de TOP1, TOP2, TOP3 y TOP4 del día de competición y no es sumatorio con los días anteriores de competición)
CRITERIO 3	Mayor número de posiciones individuales descendentes en el torneo (mayor nº TOP1, mayor nº TOP2, etc) (Sólo aplica a la Mayor número de posiciones individuales descendentes del día de competición y no es sumatorio con los días anteriores de competición)
CRITERIO 4	Posición final en la última partida disputada seguida por la posición en cada ronda anterior. (Ejemplo: Ronda 5, 4,3, etc.) (Sólo aplica a la puPosición final en la última partida del día de competición y no es sumatorio con los días anteriores de competición)

En el caso de empates a puntos a la hora de realizar la reubicación de jugadores en los lobbies entre partidas, los jugadores serán ordenados aleatoriamente entre las posiciones que empaten.

Cuando se tengan que realizar desempates por plazas que definan las clasificaciones a días siguientes de competición, los jugadores serán ordenados para ocupar los puestos en la lista de espera.

4.2 Normativa base

Los partidos se disputarán en modo **Partida Normal de Teamfight Tactics**. Además, será obligatorio jugar en el servidor oficial de League of Legends EUW.

Cualquier queja sobre un partido debe exponerse a través de la página web por medio de un ticket o, del mismo modo, por Discord a través del canal de texto #master-cup-disputas.

Es posible reclamar cualquier otra situación que no esté reflejada en la normativa y que cualquier jugador considere que deba ser revisada por el equipo arbitral. Las posibles sanciones para estos casos estarán sujetas a la decisión del equipo arbitral sin poder estipularse previamente en esta normativa.

La organización de TFT LVLUP podría cancelar o modificar sin previo aviso cualquier evento o torneo debido a la falta de participación de los jugadores. Cualquier incomparecencia invalidará la posibilidad de participar en futuros eventos. Además se reserva el derecho de modificar a su criterio el reglamento antes del inicio del torneo sin previo aviso, así como disponer ajustes y correcciones durante el torneo para solucionar cualquier incidencia.

4.3 Normativa previa a un partido

Creación de las partidas: La creación de partida correrá a cargo de los jugadores. El jugador que aparezca en la parte superior del lobby como primera posición deberá crear todas las partidas que haya que jugar con ese lobby e invitar al resto de participantes. La configuración de la partida deberá ser la siguiente:

- Jugar / TCT Teamfight Tactics
- Tipo de partida: Normal

RIOT ID de los jugadores: Es necesario que el responsable de crear la sala compruebe que los RIOT ID de los jugadores del equipo rival se corresponden con los que figuran en el documento de competición. En el supuesto caso de que algún jugador no tenga su RIOT ID debidamente registrado antes del inicio del partido, deberá indicarlo por medio de un ticket en la web o contactando con los administradores de competición en discord.

Verificación de identificación: La organización de TFT LVLUP se reserva el derecho a solicitar verificaciones de identidad en los partidos que ésta considere. Estas solicitudes se realizarán a través del Discord oficial de TFT LVLUP. Cualquier tipo de falsificación de cuentas de juego que pueda alterar la integridad de la competición, además de la negación a esta verificación de identidad, será castigada con la expulsión inmediata de la competición.

No comparecencia: Si algún jugador rival no se presenta pasados 15 minutos (5 minutos con formato presencial o mixto) desde la hora de inicio del partido, debe realizarse una captura de pantalla en la que pueda verse a todos los integrantes del lobby, la hora de la captura y que los jugadores que faltan están invitados. Esta captura de pantalla se deberá compartir por el canal #master-cup-incidencias.

4.4 Normativa durante el partido

Fase de espera en el lobby: Bajo ningún concepto está permitido retrasar el inicio de la partida por una causa no justificada. Si se diese la situación, el jugador deberá aportar pruebas concluyentes de esto al árbitro a través del Discord de modo que pueda tomar una decisión sobre el inicio de la partida.

Remake: No se contempla la posibilidad de hacer remake en este torneo después de la ronda 3-1. Los remakes antes de dicha ronda deberán justificarse por medio del canal de discord con pruebas y únicamente en el caso de errores/bugs que imposibiliten que todos los jugadores participen con las mismas condiciones.

Cheats y Bugs: Utilización de cheats o sacar provecho de errores del juego de forma intencionada está sancionado con la descalificación del jugador del torneo.

4.5 Normativa posterior al partido

Introducir el resultado: Es obligatorio que los dos jugadores que terminen la partida en las posiciones TOP 1 y TOP 2 tomen una captura de pantalla con cada partida finalizada. De lo contrario, puede llegar a no reconocerse un partido como válido. Cuando se vaya a compartir el resultado en el canal de discord correspondiente, se deben adjuntar las capturas de pantalla junto a un comentario que indique la ronda y el lobby asignados a esa captura.

Faltas de respeto: No se tolerará ningún tipo de falta de respeto por parte de ninguna persona participe en TFT LVLUP. Las sanciones podrán variar desde una amonestación verbal hasta la expulsión de la competición por tiempo indefinido.

Cuentas secundarias / Suplantación de identidad: La reclamación de cuentas secundarias se hará siempre posterior al partido. Para ello el equipo que quiera denunciar un caso de cuenta secundaria o suplantación de identidad debe indicarlo como incidencia en el encuentro, adjuntando las pruebas y justificándose debidamente. Una reclamación de este tipo sin fundamento podrá conllevar una sanción para el usuario que la realice.

4.6 Normativa adicional y aclaraciones

Cambios de nombre

No está permitido modificar el RIOT ID de ningún jugador durante el transcurso del torneo. Si el RIOT ID del jugador es incorrecto a la hora de inicio del torneo, deberá notificarlo a la administración del torneo en la mayor brevedad posible por medio de discord. No se permitirá la participación a jugadores con cuentas baneadas. Si el ban es temporal, no se permitirá la participación en TFT LVLUP durante el período de penalización. Tampoco se le permitirá jugar con una cuenta secundaria. El intento de falsificación de cuentas podría llevar a la expulsión de la competición.

5. Guía para realizar retransmisiones de TFT LVLUP

- Será obligatorio cumplir con los códigos de conducta de la plataforma en la que se esté realizando la retransmisión y/o subida de contenido.
- Será necesario obedecer la normativa de comportamiento de dicho torneo si se deseara retransmitir algún enfrentamiento. No se permitirá ninguna falta de respeto, vocabulario y/o conducta inadecuada.
- Deberán estar definidos los siguientes parámetros en el título del streaming:
 - Nombre del torneo [TFT LVLUP]
 - Nombre del torneo [MASTER CUP].
- Será necesario usar el logo propio del torneo y posicionarlo en un lugar visible en cuanto a tamaño y ubicación (el cual se podrá descargar en apartado de recursos del discord de TFT LVLUP).

El incumplimiento de alguno de los puntos anteriores supondrá una falta grave.

6. Otros

6.1 Cesión de derechos de imagen

Los jugadores que participan en el LVLUP 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 LVLUP, siempre que se trate de un material promocional de la misma y aparezcan jugadores participantes en la competición.

6.2 Asistencia

Los jugadores deberán presentarse en los horarios estipulados por la organización de la competición para disputar sus partidos correspondientes. Si el jugador no se presenta, LVLUP no le otorgará puntos independientemente de la ronda en la que se encuentre, y estudiará permitir su participación en eventos posteriores.

Los jugadores tienen un margen de 15 minutos adicionales (5 minutos en torneos con formato presencial o mixto) para comparecer desde la hora prevista para el inicio del partido, pasado este tiempo, la partida empezará sin él y el jugador obtendrá 0 puntos (un punto menos que el 8º clasificado de la partida). Si hubiese que disputar más de una partida, el jugador que ha llegado tarde podrá unirse al siguiente, previo aviso al resto de participantes y a la organización.

Los jugadores que no se presenten en una segunda partida de la misma fase competitiva serán descalificados de ese torneo y recibirán un total de 0 puntos en la clasificación final de esa fase.

6.3 Nombre dentro del juego

El nombre de invocador que los jugadores proporcionan a los Organizadores debe coincidir con el introducido en la web oficial de LVLUP.

Los nombres no pueden contener vulgaridades ni ser ofensivos. La organización avisará al jugador en cuestión en caso de que el nombre de invocador no sea aceptado para que lo modifique

6.4 Código de conducta

Las siguientes acciones serán consideradas jugadas desleales y estarán sujetas a sanciones a discreción de GGTech y Riot durante el desarrollo de LVLUP. A este respecto, en el caso de duda razonable se atenderá al dolo de la acción.

- **Confabulación**

La confabulación se define como cualquier acuerdo entre dos o más jugadores, para favorecer a alguno de ellos o dejar en desventaja a terceros.

- **Integridad Competitiva**

Se espera que los jugadores jueguen dando lo mejor de sí en todo momento dentro de cualquier partida y que eviten cualquier comportamiento inconsistente con los principios del buen espíritu deportivo, la honestidad y el juego limpio.

- **Abandono de torneos**

Se espera que los jugadores participen de forma íntegra en todas las partidas estipuladas para cada fase del torneo en el momento de la inscripción. Los jugadores que abandonen una fase de torneo sin una causa justificada serán penalizados con la participación en el siguiente ciclo de torneos según el calendario (*ejemplo: si un jugador abandona una fase de juego de la MASTER CUP #1, podría ser descalificado en la MASTER CUP #2*).

- **Obscenidad y discurso discriminatorio**

Un jugador no podrá usar lenguaje obsceno, vil, vulgar, insultante, amenazador, abusivo, injurioso, calumnioso, difamatorio o de alguna forma ofensiva o inaceptable. Tampoco podrá promover o incitar una conducta discriminatoria o de odio en ningún momento.

- **Comportamiento antisocial e insultos**

Un jugador no puede incurrir en acciones o realizar ningún gesto dirigido a un jugador, fan u Organizador, ni incitar a ningún otro individuo a hacerlo. Tampoco será aceptable el comportamiento insultante, burlón o perturbador.

- **Comportamiento abusivo**

No se tolerará el maltrato a los Organizadores, a un jugador o a los miembros de la audiencia.

- **Account sharing**

Compartir la cuenta con otra persona, tanto para la competición como fuera de ella.

- **Smurfs**

Un jugador no puede usar una cuenta smurf para acceder a un torneo de ELO inferior ("FLASH CUP") teniendo una cuenta con un ELO superior al correspondiente al corte.

- **Elo boosting**

Subir una cuenta de elo a otra persona.

- **Hacking**

Utilizar programas ilegales.

- **Ban**

Ya sea ban temporal o permanente de cualquier cuenta del jugador.

- **Desacato**

Desobedecer órdenes o indicaciones expresas por parte de la organización, árbitro o cualquier parte asimilada.

6.5 Sanciones

Tras descubrir que cualquier jugador ha cometido cualquiera de las violaciones a las reglas especificadas anteriormente, GGTech y Riot pueden emitir las siguientes sanciones:

- Avisos verbales
- Renuncias a premios
- Abandonos de lobbies
- Abandonos de Torneos
- Suspensiones
- Descalificaciones
- Pérdida total o parcial de los puntos conseguidos en LVLUP.

6.6 Otros

Ningún administrador ni parte del staff de TFT LVLUP está autorizado a pedir cuentas y/o claves personales a ningún usuario. Cualquier petición similar por parte de un usuario ajeno o no a TFT LVLUP, deberá ser comunicada lo antes posible a cualquier responsable de juego o miembro del staff de TFT LVLUP.

Esta normativa será válida en cualquier contexto exceptuando situaciones extraordinarias como la caída de la página web o del servidor de juego o cualquier otro caso que afecte al desarrollo de la competición. El Reglamento General se estableció por los administradores de TFT LVLUP. Estos se reservan el derecho a modificar la normativa en cualquier momento y sin previo aviso. En caso de que dos puntos de la normativa contemplen la misma situación, prevalecerá la más restrictiva.

La interpretación de esta normativa ha de realizarse, en primer lugar, conforme al fin último de la norma y de acuerdo a la voluntad para la que fue estipulada; y, en segundo lugar, de acuerdo a su contenido literal. Con respecto a posibles dudas interpretativas de esta normativa, la organización de TFT LVLUP se reserva el derecho de realizar las aclaraciones que considere necesarias, siendo, per se, la única parte cuya interpretación se considerará correcta y a la que los participantes deberán ajustarse.

Es obligación de todos los participantes haber leído el reglamento.