

Sumário

Sumário

1. Introducción y Propósito

2. Definición de Términos

2.1. Juego/Partida (Game)

2.2. Serie (Match)

3. Elegibilidad y Reglas para Jugadores

3.1 - Elegibilidad de los Jugadores

3.1.1 - Edad

3.1.2 - Requisito Regional

3.1.3 - Nombre de Jugador

3.2 - Conducta de los Miembros del Equipo

3.2.1 - Capacidad Individual

3.2.2 - Uso y Compartición de Cuenta

3.2.3 - Código de Conducta

3.2.3.1 - Comunicación en el Chat

3.2.3.2 - Ausencia y Negativa

3.2.3.3 - Documentación

4. Reglas de Plantilla (Roster)

4.1. Formación de Equipo

4.1.1. Requisitos de Plantilla

4.1.1.1. Regiones

4.1.1.2. Elegibilidad de Residencia de los Jugadores

4.1.1.3. Elegibilidad para Formación de Equipo

4.1.2. Titulares y Suplentes

4.1.3. Plantilla Activa

4.2. Sustituciones (Fase Eliminatoria)

4.2.1. Sustituciones Durante la Partida

4.2.2. Sustituciones de Emergencia

4.2.3. Puntualidad

5. Organización

5.1. Nombres de los Equipos

5.2. Logotipos de los Equipos

5.3. Restricciones Generales

5.4. Revisión

6. Estructura del Torneo

6.1. Cronograma

6.2. Fase de suizo u desempate

6.3. Formato de las Semifinales

6.4. Formato de las Finales

7. Reglas del Torneo

7.1 - Discord

7.1.1 - Reglas de Discord

7.2 - Requisitos Técnicos

7.3 - Streaming

7.4 - Prohibiciones

7.4.1 - Espectadores

7.4.2 - Emuladores

8. Reglas de las Partidas

8.1 - Versión del Juego

8.2 - Reglas para la Elección de Lado

8.3 - Reglas de Bloqueo y Selección (Ban&Pick)

8.3.1 - Reglas de Ban&Pick Global

8.4 - Durante la Partida

8.4.1 - Inicio de la Partida

8.5 - Pausa

8.5.1 - Pausa por el Jugador

8.5.2 - Pausa Médica

8.5.3 - Pausa No Autorizada

8.6 - Sustitución Entre Juegos

9. Código de Conducta

9.1. Código de Conducta en Competición

9.1.1 Colusión

9.1.2 Integridad Competitiva

9.1.3 Compra, Venta, Alquiler, Transferencia

9.1.4 Trampas

9.1.5 Explotación

9.1.6 Uso de Cuenta de Terceros (Ringing)

9.1.7 Lenguaje Ofensivo y Discurso de Odio

9.2. Comportamiento No Profesional

9.2.1 Acoso

9.2.2 Acoso Sexual

9.2.3 Discriminación

10. Acciones Disciplinarias

10.1.1. Sanción de Nivel 1 (Advertencias Verbales/Escritas)

10.2.2. Sanción de Nivel 2

10.3.3. Sanción de Nivel 3 (Pérdida de todos los cuatro bans o de la selección de lado para el juego actual o futuros)

10.4.4. Sanción de Nivel 4 (Derrota en el Juego/Enfrentamiento)

10.5.5. Sanción de Nivel 5 (Descalificación del Jugador o del Equipo / Prohibición del Torneo)

11. Reglas Suplementarias

11.1 Casos Especiales

11.2 Interpretaciones Finales

1. Introducción y Propósito

Reyes de America Honor of Kings 2025, split 1 es una competencia de Honor of Kings organizada de manera privada por zurd10s y la correspondiente licencia de Tencent y sus afiliados involucrados en la operación de la competencia. Estas Reglas Oficiales de Honor of Kings 2025 se aplican a todos los equipos invitados para el Reyes de America (RDA) split 1 en 2025 (cada uno denominado "Equipo"), así como a sus jugadores, propietarios, gerentes, entrenadores y otros empleados (colectivamente denominados "Miembros del Equipo").

Estas Reglas fueron creadas como una guía y un índice de sanciones para garantizar la integridad del sistema establecido por los oficiales del RDA para el juego profesional de Honor of Kings y el juego limpio entre los Equipos. Un conjunto de reglas estandarizado beneficia a todas las partes involucradas en RDA split 1 de 2025.

Las reglas de la competencia HoK Arena se aplican a todos los equipos participantes y sus miembros. El reglamento existe para garantizar la integridad y la imparcialidad de la competencia y de sus organizadores, y debe ser respetado por todas las entidades involucradas.

El incumplimiento de las reglas establecidas en este documento puede resultar en sanciones para los equipos participantes, descalificación e incluso pérdida de premios.

Los oficiales del torneo (Jueces y todo el staff.) serán responsables de la organización de la competencia. Ellos tienen el derecho de intervenir en cualquier registro de equipo/jugador que no cumpla con las reglas aquí establecidas.

Para más información y otras dudas, por favor, visite el Discord oficial.

2. Definición de Términos

2.1. Juego/Partida (Game)

Un Juego/Partida se refiere a una única instancia de competencia en el mapa **Hero's Gorge**, jugada hasta que se determine un ganador por uno de los siguientes métodos, lo que ocurra primero:

Destrucción del Cristal Enemigo;

Victoria otorgada (Awarded Game Victory).

2.2. Serie (Match)

Una Serie consiste en un conjunto de Partidas jugadas hasta que un Equipo gane la mayoría de las Partidas totales (por ejemplo, ganando tres partidas en una serie al mejor de cinco - "BO5"). El Equipo que gane la Serie obtiene puntos en un formato de liga o avanza a la siguiente fase.

3. Elegibilidad y Reglas para Jugadores

3.1 - Elegibilidad de los Jugadores

3.1.1 - Edad

Todos los jugadores deben cumplir con la normativa de edad del país o región que representan, con una edad mínima de 16 años. El jugador debe cumplir con el requisito de edad antes de las 23:59h (UTC/GMT -03:00) del 1 de enero de 2025.

3.1.2 - Requisito Regional

Para preservar la identidad regional de los equipos participantes en este torneo global, cada equipo debe contar con al menos cuatro (4) jugadores que sean ciudadanos o nacionales de la región de origen del equipo. Se permite que cada equipo tenga hasta un jugador de otros países o regiones que no estén asociados a la región de origen del equipo.

3.1.3 - Nombre de Jugador

Los nombres de los jugadores deben contener solo caracteres en inglés y números, con un límite máximo de 12 caracteres. Los nombres no pueden ser idénticos o similares a los héroes del juego Honor of Kings. No deben incluir el nombre de una empresa, marcas registradas ni propiedad intelectual de terceros.

Están prohibidas las referencias religiosas, políticas o cualquier palabra o frase ofensiva, tóxica o perjudicial en cualquier idioma. Los nombres de los jugadores serán seleccionados en el momento del registro y no podrán ser modificados durante el torneo. Todos los nombres deben ser revisados y aprobados por los Oficiales del torneo RDA. Los nombres no deben incluir patrocinadores.

Si no se cumplen las reglas mencionadas, los equipos estarán obligados a cambiar inmediatamente los nombres de los jugadores para ajustarse a los reglamentos, sin derecho a apelación. Un equipo que se niegue a realizar los cambios necesarios dentro del plazo estipulado por los Oficiales podría ser descalificado.

3.2 - Conducta de los Miembros del Equipo

3.2.1 - Capacidad Individual

Los miembros del equipo pueden estar registrados en solo un (1) equipo y no pueden representar más de un equipo durante el torneo.

3.2.2 - Uso y Compartición de Cuenta

Cada jugador debe utilizar solo una cuenta durante toda la competencia.

Las identificaciones (IDs) de las cuentas serán verificadas en todas las partidas, y el juego solo comenzará después de la confirmación de todas las identificaciones por parte de la Organización.

Compartir cuentas de cualquier forma está estrictamente prohibido. Si se constata que una cuenta está siendo utilizada por más de una persona, el equipo será sancionado o podrá ser descalificado.

3.2.3 - Código de Conducta

Todos los equipos deben mantener un buen comportamiento en los entornos de competición, mostrando respeto y espíritu deportivo en todo momento, tanto en sus interacciones con otros competidores como con los Oficiales del Torneo.

3.2.3.1 - Comunicación en el Chat

Los miembros del equipo no pueden ofender la dignidad o integridad de ningún país, individuo o grupo mediante palabras o acciones despectivas, discriminatorias o peyorativas basadas en raza, color de piel, etnia, origen nacional o social, género, idioma, religión, opinión política o cualquier otra opinión, condición financiera, nacimiento, orientación sexual u otros motivos. Esta regla se aplica a la comunicación en cualquier idioma.

Si un jugador presencia un comportamiento como el descrito anteriormente, debe reportar el incidente a los Oficiales del Torneo con capturas de pantalla, grabaciones de pantalla y/o audio a través de Discord. Si se confirma la violación, el equipo responsable puede enfrentar sanciones o incluso descalificación.

Estas reglas se aplican a todos los miembros de los equipos participantes en los 2025 Honor of Kings Reyes de America Split 1.

3.2.3.2 - Ausencia y Negativa

Una ausencia injustificada en una partida tras el proceso de registro será considerada como descalificación, sin posibilidad de apelación por parte de los jugadores y/o el equipo.

3.2.3.3 - Documentación

Formularios de registro, consentimientos parentales y otros documentos pueden ser solicitados por la Liga en diversos momentos, con previo aviso a través de Discord o correo electrónico. Proporcionar información falsa o imprecisa de manera intencional será considerado una violación de las reglas. Un equipo puede enfrentar sanciones, descalificación o incluso la pérdida de premios si no envía la documentación dentro del plazo especificado o si los documentos no cumplen con los estándares establecidos.

4. Reglas de Plantilla (Roster)

4.1. Formación de Equipo

4.1.1. Requisitos de Plantilla

Cada equipo debe contar con un mínimo de 5 miembros y un máximo de 7 miembros, incluyendo un entrenador o gerente, durante el RDA. Los equipos deben enviar la plantilla oficial dentro del plazo definido por el Comité de RDA. La fecha límite para enviar la plantilla para RDA es a las 23:59h (UTC/GMT -03:00) del 1 de Febrero de 2025.

Los miembros del equipo pueden incluir opcionalmente un (1) entrenador y un (1) manager, pero estos no serán contabilizados dentro de los espacios de titulares y suplentes.

4.1.1.1. Regiones

Américas: América del Norte; América del Sur; Brasil.

4.1.1.2. Elegibilidad de Residencia de los Jugadores

Un jugador se considera "Residente" de un determinado país o región si:

Es ciudadano del respectivo país o región.

Posee residencia permanente (ej.: Green Card) en el respectivo país o región por más de **un año** antes de la fecha límite de bloqueo de la plantilla.

En países o regiones que no ofrecen Residencia Permanente o un estatus equivalente, los jugadores pueden considerarse residentes si cumplen **todos** los siguientes criterios:

Residir en el país o región representado(a) por al menos **cinco años consecutivos**.

Poseer una visa de largo plazo o documentación equivalente y participar en el sistema tributario local.

4.1.1.3. Elegibilidad para Formación de Equipo

Cada equipo puede tener como máximo UN (1) jugador que no sea ciudadano o residente permanente de la región:

Europa: Europa Occidental; Europa Oriental; Turquía.

MENA: Oriente Medio; Norte de África.

Pacífico: Sur de Asia; Corea del Sur; Japón; Australia.

Sudeste Asiático.

Hong Kong, China; Macao, China; Taipéi Chino.

Cada equipo debe tener al menos DOS (2) jugadores que sean ciudadanos o residentes permanentes del país de registro del equipo.

Cada equipo debe tener al menos CUATRO (4) jugadores que sean ciudadanos o residentes permanentes de la región de registro del equipo (Américas).

4.1.2. Titulares y Suplentes

Cada equipo debe mantener, durante todo el torneo, cinco jugadores en la alineación inicial del equipo ("Titulares") para jugar las partidas. Un equipo puede añadir hasta dos jugadores adicionales para actuar como suplentes ("Suplentes").

A partir de los octavos de final, las solicitudes para modificar la alineación inicial para el primer juego de cada día de competición deben enviarse al menos con 2 horas de antelación al inicio de la partida. Las solicitudes deben realizarse a través de Discord por el entrenador o capitán designado.

No designar la alineación inicial antes del plazo resultará en el uso de la alineación predeterminada para el primer juego.

4.1.3. Plantilla Activa

Los Titulares, Suplentes y el Entrenador forman la "Plantilla Activa". Ningún individuo puede ocupar simultáneamente dos o más de los roles mencionados anteriormente.

4.2. Sustituciones

4.2.1. Sustituciones Durante la Partida

Un equipo puede sustituir jugadores entre los juegos de una partida. El equipo debe notificar a un oficial del torneo y obtener la aprobación de la sustitución en un máximo de 4 minutos tras el final del juego anterior. Las solicitudes deben realizarse a través de Discord por el entrenador o capitán designado.

4.2.2. Sustituciones de Emergencia

En caso de emergencia, un equipo tendrá un tiempo determinado (definido por los Oficiales del Torneo) para encontrar un sustituto inmediato, sujeto a aprobación.

Si el equipo no logra encontrar un sustituto antes del inicio de la competición, será descalificado. El Comité de RDA determinará si el evento califica como una emergencia.

El sustituto debe cumplir con los requisitos establecidos en la sección de Elegibilidad de Jugadores y Elegibilidad de Miembros del Equipo.

4.2.3. Puntualidad

Todos los equipos deben cumplir estrictamente con los horarios de inicio de las partidas. Los horarios serán comunicados con antelación, y el incumplimiento o los retrasos podrán resultar en sanciones.

Si el equipo completo (5 miembros y entrenador) no está presente en el lobby y en Discord de la partida dentro de los 10 minutos, será considerado una derrota por W.O. (Walkover).

5. Organización

5.1. Nombres de los Equipos

Cada equipo debe tener un nombre único que no sea una combinación de varias organizaciones existentes. El nombre del equipo debe incluir una abreviatura (TAG) con al menos 2 caracteres y un

máximo de 4 caracteres. Los nombres completos de los equipos y las abreviaturas deben contener únicamente caracteres y números en inglés.

A menos que el equipo especifique lo contrario, el Comité del RDA tiene el derecho de usar, a su criterio, los nombres completos y/o abreviaturas de los equipos en cualquier ocasión durante el torneo.

5.2. Logotipos de los Equipos

Cada equipo debe tener un logotipo único que se distinga en formato de los logotipos de otros equipos. El logotipo del equipo debe ser un diseño único y coherente, sin ser una combinación de dos imágenes o logotipos separados.

A menos que el equipo especifique lo contrario, el Comité del RDA tiene el derecho de usar, a su criterio, los logotipos de los equipos en cualquier ocasión durante el torneo.

5.3. Restricciones Generales

Los nombres y logotipos de los equipos no pueden incluir, total o parcialmente, el nombre de una empresa ni utilizar marcas registradas u otros derechos de propiedad intelectual de terceros.

Los nombres y logotipos de los equipos tampoco pueden contener elementos que involucren problemas legales o información sensible.

Cualquier nombre o logotipo de equipo no debe contener lenguaje ofensivo, marcas registradas, patrocinadores o términos discriminatorios o peyorativos en cualquier forma o nivel. Esta regla se aplica a palabras en cualquier idioma.

Los nombres o logotipos de patrocinadores solo pueden utilizarse si el patrocinador posee más del 50% de participación accionaria del equipo. Los nombres y logotipos de los equipos serán seleccionados en el momento del registro y no podrán modificarse durante el torneo.

5.4. Revisión

Todos los nombres, logotipos y uniformes de los equipos deben ser aprobados por el Comité del RDA antes de ser utilizados en los torneos. Los cambios en los nombres, logotipos y uniformes de los equipos no estarán permitidos, salvo en circunstancias excepcionales, y deberán ser aprobados por el Comité del RDA.

El Comité del S3 se reserva el derecho de aprobar o rechazar cualquier nombre, logotipo de equipo que no cumpla con los estándares profesionales exigidos por el torneo.

6. Estructura del Torneo

Todas las partidas del torneo se jugarán en el servidor de São Paulo. Los equipos son completamente responsables de gestionar su propia conexión a internet y los equipos necesarios para jugar. Todas las partidas se realizarán en línea . Los jugadores deberán proporcionar y utilizar sus propios dispositivos.

6.1. Cronograma

El Reyes de America RDA comienza el 6 de Marzo y finaliza el 16 de Marzo.

Etapa Suiza: 6 a 9 de Marzo

Desempate (de ser necesario): 10 de Marzo

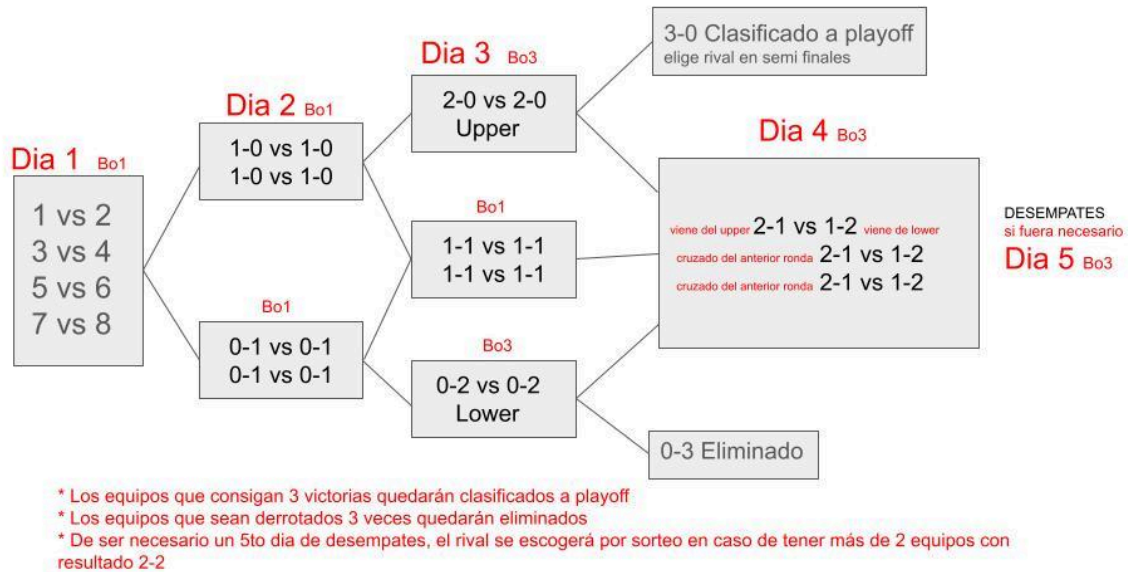
Semifinales: 15 de Marzo

Finales: 16 de Marzo

6.2. Fase de Suizo

Ocho (8) equipos, 4 invitados de Brasil y 4 invitados de Latam, jugarán en formato Mejores de uno (1) y Mejor de Tres (Bo3) según corresponda en cada etapa de suizo, como se muestra en la imagen a continuación.

Reyes de America Honor of Kings 2025



- Duración: La fase tipo suizo consta de 4 rondas y de ser necesario una 5ta ronda de desempates. Se jugarán en 4 o 5 días según sea necesario.
- Criterio de Clasificación:
 - Los equipos se emparejarán en cada ronda según el número de victorias obtenidas.
 - Cuando 4 equipos consigan 3 victorias, la fase suiza terminará y se avanzará directamente a las semifinales.

Ban Global en todas las fases de torneo que lo permitan

6.3. Formato de las Semifinales

Cuatro (4) equipos jugarán en formato Mejor de Cinco (Bo5) con Ban y Selección Global.

6.4. Formato de las Finales

Las finales se disputarán en formato Mejor de 5 (Bo5) con Ban, Selección Global. El primer equipo en ganar 3 partidas será el campeón

7. Reglas del Torneo

7.1 - Discord

El servidor oficial de HoK RDA en Discord será utilizado para comunicaciones oficiales con todos los equipos.

Su uso es obligatorio, y para todo el equipo. Si el equipo cuenta con un entrenador y un gerente, estos podrán añadirse al servidor con acceso restringido a los canales de su equipo.

7.1.1 - Reglas de Discord

No se tolerará lenguaje ofensivo, vulgar, discriminatorio o de odio dirigido a cualquier miembro de la organización o participante en el servidor.

Las comunicaciones oficiales se realizarán a través de Discord, por lo que los equipos deben mantenerse atentos a las actividades y publicaciones en los canales de anuncios y calendario oficiales. La organización no se responsabiliza por el incumplimiento por parte de los equipos debido a la falta de atención a la información proporcionada.

7.2 - Requisitos Técnicos

Todos los equipos son responsables de proporcionar los equipos necesarios y una conexión de internet estable para sus jugadores, garantizando un funcionamiento adecuado durante la competición.

Cualquier problema técnico o fallo relacionado con los equipos, batería y/o conexión será responsabilidad exclusiva de los equipos. No se retrasará ni reprogramará ninguna partida o ronda por estos motivos.

Se recomienda que todos los jugadores realicen comprobaciones antes de sus partidas para confirmar su participación. Es esencial que todos los jugadores prueben y preparen sus equipos con anticipación.

7.3 - Streaming

Está permitido, si así lo desean, que el equipo o los jugadores transmitan sus partidas directamente desde sus pantallas, asumiendo cualquier riesgo de impacto negativo para su propio equipo.

En casos de transmisiones propias:

No será obligatorio el uso de retraso (delay) en la transmisión.

No se permitirá la presencia de espectadores del equipo en el lobby para transmisión.

7.4 - Prohibiciones

7.4.1 - Espectadores

No se permitirá la presencia de espectadores relacionados con los equipos en el lobby, para preservar la integridad de la competición entre los equipos. Sin embargo, podrá haber espectadores oficiales de la liga en los lobbies, identificados por sus apodos o informados por los oficiales de la liga a través de Discord.

En casos de espectadores no identificados, el hecho debe ser reportado a los oficiales del torneo. Los equipos que no reporten el incidente, en caso de que ocurra, asumen la responsabilidad y los riesgos de cualquier problema de integridad. La administración del torneo no se responsabilizará.

7.4.2 - Emuladores

El uso de emuladores está estrictamente prohibido para los Equipos de RDA split 1. Cualquier violación de esta regla resultará en descalificación. Cualquier incidente debe ser reportado a través de Discord, el canal oficial de comunicación con los Oficiales del Torneo.

8. Reglas de las Partidas

8.1 - Versión del Juego

La versión del juego utilizada sera el servidor live.

8.2 - Reglas para la Elección de Lado

Cada partida, la elección de lado en el Juego 1 se decidirá mediante cara o cruz. Para todos los juegos después del primero, el equipo perdedor de la partida anterior tendrá el derecho de elegir el lado. El equipo que obtenga el privilegio de elegir lados podrá decidir, de manera independiente, si prefiere ser el Lado Rojo o el Lado Azul.

La elección de lado entre los juegos será decidida después de cada partida. El equipo con derecho a elección para el próximo juego tendrá dos minutos (tras la destrucción del Cristal) para seleccionar su lado para el próximo juego. El entrenador deberá informar al árbitro sobre su elección dentro de este plazo. Si no se completa el proceso mencionado dentro del tiempo límite, el equipo se considerará como si hubiera renunciado al derecho de elección. En ese caso, el árbitro decidirá, a su criterio, si otorga el derecho de elección al otro equipo o si aplica la elección de lado del último juego al próximo.

8.3 - Reglas de Bloqueo y Selección (Ban&Pick)

Una vez que los diez jugadores estén en la sala oficial del juego, el árbitro pedirá la confirmación de que ambos equipos están listos para la fase de Ban&Pick (B/P). El límite de tiempo para cada ronda de B/P se describe en la tabla a continuación.

Durante una partida regular, en caso de una selección o intercambio incorrecto de habilidades de invocador, arcanas o configuraciones previas al juego debido a error de los jugadores, incluidos, pero no limitados a, toques accidentales en la pantalla o fallos al completar el Ban&Pick dentro del tiempo permitido, la partida continuará, y el equipo asumirá todas las consecuencias de sus errores.

Tabla de Tiempo y Orden de Ban&Pick para Partidas con Cuatro Bloqueos:

Tiempo límite para el Lado Azul: 225s ($30s \times 4 + 30s + 30s + 45s = 225s$)

Tiempo límite para el Lado Rojo: 270s ($30s \times 4 + 30s + 30s + 45s + 45s = 270s$)

Round	Ação	Tempo Limite
1ª	Ban #1 del Lado Azul	30s
2ª	Ban #1 del Lado Roxo	30s
3ª	Ban #2 del Lado Azul	30s
4ª	Ban #2 del Lado Roxo	30s
5ª	Pick #1 del Lado Azul	30s
6ª	Pick #1 e #2 del Lado Roxo	30s
7ª	Pick #2 e #3 del Lado Azul	30s
8ª	Pick #3 del Lado Roxo	30s
9ª	Ban #3 del Lado Roxo	30s

10 ^a	Ban #3 del Lado Azul	30s
11 ^a	Ban #4 del Lado Roxo	30s
12 ^a	Ban #4 del Lado Azul	30s
13 ^a	Pick #4 del Lado Roxo	45s
14 ^a	Pick #4 e #5 del Lado Azul	45s
15 ^a	Pick #5 del Lado Roxo	45s
16 ^a	Intercambio de Héroes	20s

8.3.1 - Reglas de Ban&Pick Global

El modo de Ban&Pick Global introduce las siguientes reglas:

Los héroes utilizados en los juegos anteriores no pueden ser usados en los juegos restantes. Cada héroe puede ser usado solo una vez por equipo en una partida.

El árbitro prohibirá automáticamente los héroes usados en los juegos anteriores, y estos héroes no pueden ser bloqueados ni seleccionados durante el draft.

El límite de uso de un héroe se aplica al equipo como un todo, no a los jugadores individuales.

Esta configuración se usará en las Eliminatorias, Semifinales y Gran Final.

8.4 - Durante la Partida

8.4.1 - Inicio de la Partida

Los equipos tendrán 5 minutos para entrar en los lobbies y 5 minutos para iniciar la partida. Después de este período, se declarará un W.O. si uno o ambos participantes están ausentes.

Los equipos deben esperar la apertura del lobby para garantizar equidad e igualdad para todos.

8.5 - Pausa

Una pausa se reconoce como una interrupción oficial durante una partida, iniciada por orden del árbitro o a pedido de un jugador. Mientras el juego esté pausado, la partida se considerará activa, exigiendo que jugadores y entrenadores sigan las instrucciones del árbitro.

En caso de pausa, el árbitro puede emitir orientaciones para resolver rápidamente cualquier problema que haya causado la interrupción. Los jugadores deben colaborar con el árbitro en la identificación y resolución de las razones de la pausa.

El árbitro tiene autoridad para iniciar una pausa en el juego o implementar el comando de pausa en el dispositivo de cualquier jugador, ejerciendo total discrecionalidad. Los jugadores no deben solicitar pausas de manera trivial. Solo los miembros del equipo listados en la alineación activa pueden solicitar una pausa, con frecuencia y condiciones determinadas por el árbitro, dependiendo de las circunstancias.

El árbitro tiene derecho a aprobar o negar solicitudes de pausa, y el juego continuará hasta que el árbitro autorice la pausa. Las desconexiones deliberadas no justifican la aprobación de pausas. Si un jugador desconecta intencionalmente el juego sin previo aviso al árbitro, por razones injustificadas, enfrentará todas las consecuencias resultantes.

8.5.1 - Pausa por el Jugador

Los jugadores pueden solicitar una pausa en el juego inmediatamente después de cualquiera de los eventos descritos a continuación, pero deben notificar al árbitro de inmediato, usando el audio en tiempo real vía Discord (diciendo "pause"). El árbitro verificará la situación y decidirá si la pausa será autorizada.

Motivos aceptables incluyen:

Una desconexión no intencional, como desconexión del juego, del chat de voz o del audio debido a una falla de hardware o de Internet.

Conexión de Internet inestable, con un ping de 100ms o superior.

Caídas de energía debido al mal tiempo.

Enfermedad súbita o lesión física del jugador. En todas estas situaciones, los oficiales del torneo establecerán un límite de tiempo para resolver los problemas. Si el equipo no logra solucionar los problemas, la Liga decidirá el curso de acción más apropiado para la situación, sin objeciones.

8.5.2 - Pausa Médica

Durante una partida, si una cuestión médica, como enfermedad, lesión u otra condición, impide que un jugador continúe y requiere una pausa, el equipo deberá proporcionar un sustituto de la alineación en un plazo de 5 minutos. El sustituto deberá jugar con el mismo héroe, usar el mismo equipamiento y adherirse a las mismas configuraciones del jugador sustituido, continuando con la partida sin ajustes.

Es importante notar que un jugador sustituido por una condición médica será inelegible para participar en cualquiera de los juegos restantes ese día.

Si el equipo queda con cuatro o menos jugadores disponibles, el Comité del RDA decidirá el resultado a su criterio. Los jugadores no pueden reanudar el juego por su cuenta. El juego se reanudará tras la cuenta regresiva o por el Observador del Juego con permiso del árbitro.

8.5.3 - Pausa No Autorizada

Si un jugador pausa o reanuda el juego sin permiso del árbitro, esto será considerado conducta antideportiva, y se aplicarán sanciones a criterio del Comité de la S3.

8.6 - Sustitución Entre Juegos

Si los equipos necesitan sustituciones, los entrenadores o capitanes deben declarar las solicitudes al árbitro en un plazo de 3 minutos tras finalizar el juego anterior. Cada equipo tiene derecho a un máximo de dos sustituciones por juego. Las sustituciones solo pueden realizarse tras la confirmación del árbitro.

9. Código de Conducta

La conducta o comportamiento enumerados en las secciones 9.1 y 9.2 están estrictamente prohibidos.

9.1. Código de Conducta en Competición

9.1.1 Colusión

La colusión se define como cualquier acuerdo entre dos o más jugadores para beneficiar a jugadores contrarios. Esto incluye:

Acuerdos secretos previos al juego para dividir el premio en dinero y/o cualquier otra forma de compensación.

Señales o comunicación entre jugadores durante la partida.

Perder deliberadamente una partida a cambio de compensación o por cualquier otro motivo, o intentar inducir a otro jugador a hacer lo mismo.

9.1.2 Integridad Competitiva

Los equipos deben jugar al máximo de su nivel en todo momento, evitando comportamientos inconsistentes con los principios de deportividad, honestidad o juego limpio.

9.1.3 Compra, Venta, Alquiler, Transferencia

Está prohibido que equipos y jugadores compren, vendan, alquilen o transfieran materiales, tangibles o intangibles, que pertenezcan a KPL, Honor of Kings o sus partes involucradas. Estos materiales incluyen, pero no se limitan a, cuentas, objetos y regalos.

9.1.4 Trampas

Cualquier forma de trampa está prohibida, incluyendo:

Modificaciones en el cliente del juego *Honor of Kings*.

Uso de accesorios no permitidos por el Comité S3, como dispositivos de señalización.

Acciones como gestos no autorizados, uso de polvos de adherencia o protectores/películas de celular no aprobados.

9.1.5 Explotación

La explotación se define como el uso intencional de errores del juego para obtener ventajas. Esto incluye fallos en funciones del juego que, a criterio exclusivo del Comité S3, no estén funcionando como se pretende.

9.1.6 Uso de Cuenta de Terceros (Ringing)

Jugar usando la cuenta de otro jugador o inducir, animar u orientar a otra persona a jugar usando la cuenta de otro jugador está prohibido.

9.1.7 Lenguaje Ofensivo y Discurso de Odio

Un miembro del equipo no puede usar lenguaje agresivo, insultante, difamatorio, obsceno, discriminatorio, amenazante, vulgar u ofensivo, ya sea en el área de juego o en línea, en ningún momento. Esto incluye redes sociales, transmisiones públicas y eventos oficiales.

9.2. Comportamiento No Profesional

9.2.1 Acoso

El acoso está prohibido. Esto incluye actos sistemáticos, hostiles y repetidos o casos únicos extremos que busquen aislar o humillar a una persona, afectando su dignidad.

9.2.2 Acoso Sexual

El acoso sexual se define como avances sexuales no deseados. La evaluación se basa en la percepción de que el comportamiento sería considerado ofensivo o no deseado por la persona objetivo. No hay tolerancia para amenazas/coacciones sexuales o promesas de ventajas a cambio de favores sexuales.

9.2.3 Discriminación

Los miembros del equipo no pueden ofender la dignidad o integridad de un país, persona o grupo con palabras o acciones despectivas o discriminatorias relacionadas con:

Raza, color, origen étnico o social, género, idioma, religión, opinión política, condición financiera, orientación sexual, entre otros.

10. Acciones Disciplinarias

10.1. Faltas, Infracciones y Matriz de Sanciones Correspondientes

Cinco niveles de sanciones se aplicarán según la gravedad del comportamiento del miembro o equipo que viole las reglas. Las sanciones pueden acumularse si las infracciones son graves. Las sanciones pueden incluir, pero no se limitan a:

Advertencia verbal.

Advertencia por escrito.

Pérdida de la selección de lado para el juego actual o futuros.

Pérdida de todos los cuatro bans para el primer juego del enfrentamiento.

Pérdida de todos los cuatro bans para todos los juegos del enfrentamiento.

Derrota en el juego.

Derrota en la serie.

Suspensión del jugador o del equipo.

Pérdida de premios.

Descalificación del jugador o del equipo.

Prohibición de futuros eventos del torneo de *Honor of Kings*.

10.1.1. Sanción de Nivel 1 (Advertencias Verbales/Escritas)

Fallo en ingresar a Discord/Lobby a tiempo, pero con un retraso de máximo 5 minutos en la primera ocurrencia durante el torneo.

Salir del lobby antes del final del juego.

Fallo en informar al árbitro cuando un miembro del equipo necesita salir del lobby.

Otras infracciones menores que no causaron impacto operativo o en la transmisión.

10.1.2. Sanción de Nivel 2

Fallo en ingresar a Discord/Lobby a tiempo, pero con un retraso de máximo 15 minutos.

Uso de la función "Help Pick" durante el draft.

Fallo en regresar a Discord/Lobby a tiempo tras el descanso entre juegos, pero con un retraso de máximo 2 minutos.

Otras infracciones menores que causen un impacto moderado en el desarrollo del torneo.

10.1.3. Sanción de Nivel 3 (Pérdida de todos los cuatro bans o de la selección de lado para el juego actual o futuros)

Fallo en utilizar al jugador previamente informado, salvo sustituciones.

Fallo en ingresar a Discord antes del inicio del primer juego del enfrentamiento a tiempo.

Fallo en ingresar a Discord/Lobby a tiempo, pero con un retraso de máximo 30 minutos.

Fallo en regresar a Discord/Lobby a tiempo tras el descanso entre juegos, pero con un retraso de máximo 10 minutos.

Otras infracciones graves que causen un impacto significativo en el desarrollo del torneo y su publicación.

10.1.4. Sanción de Nivel 4 (Derrota en el Juego/Enfrentamiento)

Fallo en ingresar a Discord/Lobby a tiempo, con un retraso superior a 30 minutos.

Negarse a cooperar con los árbitros.

Fallo en regresar a Discord/Lobby a tiempo tras el descanso entre juegos, con un retraso superior a 10 minutos.

Otras infracciones que causen un impacto severo en el desarrollo del torneo y su publicación, pero que no violen leyes gubernamentales.

10.1.5. Sanción de Nivel 5 (Descalificación del Jugador o del Equipo / Prohibición del Torneo)

Colusión.

Otros comportamientos que violen leyes gubernamentales o causen severas influencias mediáticas.

11. Reglas Suplementarias

11.1 Casos Especiales

Si alguna parte del Reglamento no puede cumplirse, la decisión del Operador del Torneo prevalecerá para garantizar la integridad del torneo.

11.2 Interpretaciones Finales

La interpretación final de las reglas del torneo pertenece a los Oficiales del Torneo, y su interpretación oficial prevalecerá en todas las cuestiones no resueltas.