

LVP estrena calendario de competición de League of Legends para 2018

- **La Superliga Orange seguirá contando con ocho equipos, y no habrá fase de ascenso y descenso durante 2018**
- **Habrará dos splits que se jugarán a dos vueltas y cada uno de ellos se cerrará con un espectacular evento presencial**
- **Volverá el Cara a Cara, en el que dos equipos se enfrentarán cada jornada en el plató de LVP (Grupo MEDIAPRO)**

Liga de Videojuegos Profesional (LVP) estrena nuevo calendario de competición de League of Legends de cara a la temporada 2018. Desarrollado en colaboración con Riot Games, el nuevo calendario supone la adecuación de la competición nacional a la escena internacional, que a nivel europeo mantendrá como máxima categoría la League of Legends Championship Series (LCS).

Ocho equipos seguirán integrando la nueva Superliga Orange, la máxima competición nacional del célebre juego, aunque de cara a la próxima temporada se elimina la fase de ascenso y descenso y se cierra durante 2018 la competición. “Desde la LVP apostamos por dar un nuevo salto en la calidad y la profesionalización que acabe de consolidar la Superliga Orange como la mejor competición nacional de League of Legends de Europa. Este esfuerzo va a venir acompañado de mayor inversión e implicación de liga, equipos y Riot Games” ha comentado Sergi Mesonero, cofundador de la LVP. “Los equipos se encuentran con el reto de garantizar a sus patrocinadores el retorno de la inversión y los cortos plazos de competición suponen un riesgo elevado para muchas marcas. Por este motivo, y como ha sucedido en Europa y otros lugares, se están realizando esfuerzos para estabilizar la competición y así facilitar los acuerdos entre equipos y marcas”.

El cierre de la competición durante 2018 tiene como efecto que la Segunda División deje de celebrarse de cara a la nueva temporada. Para la escena competitiva fuera de la Superliga Orange, Riot Games está trabajando en la creación de un circuito de competición oficial más accesible, aspiracional y con mayor repercusión y visibilidad para los equipos. “Lamentamos la desaparición de una competición con tan buen nivel como la Segunda División. Queremos agradecer a los clubes que han conformado esta categoría el esfuerzo y profesionalidad dedicados para su desarrollo. Estamos seguros de que lo que viene será mejor”, ha añadido Sergi Mesonero.

Tal y como sucede en la escena europea, la Superliga Orange contará con dos splits que se jugarán a dos vueltas. El ganador de cada uno de esos splits accederá a la Copa de Europa (nombre provisional), un torneo entre temporadas en el que se verán las caras los campeones de las distintas ligas regionales que conforman el ecosistema europeo de Riot Games.

La reestructuración del calendario también afecta a los eventos presenciales. Gamergy seguirá teniendo un papel primordial en el calendario de la LVP (Grupo MEDIAPRO), pero a

éste se suman nuevos eventos que acogerán las fases finales de los dos splits de la Superliga Orange de League of Legends.

Una de las apuestas de la LVP para la temporada que acaba de finalizar, el Cara a Cara, volverá a ser protagonista en 2018. Cada jornada, dos equipos acudirán al plató de LVP (Grupo MEDIAPRO) en Barcelona para disputar un encuentro de forma presencial. Se mantiene, por lo tanto, la apuesta de la Liga de Videojuegos Profesional por acercar a las estrellas de la competición nacional al público.

La consolidación de la competición, tanto a nivel nacional como continental, motiva la creación de nuevos retos. El calendario de 2018 introducirá en el circuito profesional un novedoso sistema de drafts a través del que los equipos podrán acceder a las futuras estrellas del título de Riot Games. Además, entre temporadas se disputará un All-Star que tendrá carácter festivo y que reunirá a los jugadores más destacados de la competición.

El primer split de la Superliga Orange arrancará en el mes de enero, en un evento presencial que se disputará el 28 de enero en el Auditorio de Tenerife Adán Martín, mientras que el segundo split lo hará en el mes de junio.