

REGLAMENTO

LIGA 2025A



VALORANT

Este reglamento servirá como regulación de **la liga UDG ESPORTS 2025A** que se llevará a cabo de manera online.

La Liga está organizada completamente por **UDG ESPORTS por medio de la coordinación de fomento al desarrollo integral**. Estas reglas oficiales se aplican a todos los jugadores participantes. Al registrarse se acepta cumplir las reglas indicadas en este documento.

El reglamento está sujeto a cambio en cualquier momento por Udg esports, los cambios serán notificados en el momento.

La identificación de los jugadores es obligatoria y se deberá validar a través de su documento de identidad oficial cuando se le solicite, en estos debe verse legible su nombre completo, estado activo y ciclo en curso.

PARTICIPANTES:

- Los datos personales deberán ser **reales**, de detectarse falsedad de datos podría significar la **expulsión** del participante dentro del torneo.
- Los participantes inscritos no podrán participar en más de un equipo.
- Cada uno de los participantes inscritos debe tener una cuenta personal e intransferible.
- Cada participante puede registrarse **con solo una cuenta** del título a participar
- En caso de comprobar que un jugador está participando en la cuenta de otro jugador, el participante y el equipo serán descalificados inmediatamente de la competición.
- Todos los jugadores deberán completar la información solicitada en el registro y tienen la responsabilidad de entregar absolutamente toda la información que la organización les solicite para su participación.

INSCRIPCIÓN:

- Fecha límite de registro: 24 de abril.
- Para poder ser parte de este torneo UDG esports 2025-A , se deberá realizar el registro llenando el siguiente formulario **por jugador**:
<https://forms.gle/SgYv8ArVkRiwEyBXA> llenando correctamente cada espacio
- Unirse al Discord Oficial de la liga <https://discord.gg/jMHU9Vv6Kz>

Cronograma

El torneo UDG E-sports 2025-A se llevará a cabo en **formato de tres fases** de la misma manera para los cuatro títulos.

- Fase 1: Clasificatorio único: Llave de doble eliminación, finaliza al restar 16 equipos (8 en llave superior y 8 en llave inferior)
- Fase 2: Fase de grupos: Los 16 equipos clasificados se dividen en 4 grupos.
 - Los dos mejores equipos de cada grupo avanzan a la llave superior en la siguiente fase
 - Los terceros lugares de cada grupo avanzan a llave inferior de la siguiente fase.
- Fase 3: Llave de campeonato de doble eliminación con los mejores 12 equipos de la fase de grupos.

PREMIACIÓN:

Se dará premio a la escuadra principal (a excepción del suplente) de los equipos en 1°, 2°, y 3° lugar de cada juego, otorgado por los patrocinadores.

Descripción

- Valorant
- Plataforma: PC
- Jugadores: 5 por equipo, 1 suplente (opcional)
- Mapas: Rotación competitiva Actual
- Selección de mapas: Indicados por la administración
- Servidor: CDMX

Cuentas

- Cada uno de los participantes inscritos debe tener una cuenta personal e intransferible en el **servidor latinoamerica norte**.
- Solo podrá utilizar la cuenta el propietario de la misma.
- Si un jugador tiene su cuenta con restricción de acceso, éste se deberá comunicar con un oficial del torneo para que permita la participación desde una cuenta diferente a la registrada con tiempo de anticipación al comienzo del bracket (solo aplica por primera vez).

- Cada participante es responsable de actualizar su cuenta de juego en la página web.
- Cada participante puede registrarse con solo una cuenta de VALORANT.
- Los jugadores deben usar su propia cuenta registrada de VALORANT, si se descubre que un jugador está participando en la cuenta de otro jugador, el participante y/o el equipo serán descalificados inmediatamente de la competición.
- No se permite el uso de cuentas múltiples, no registradas en el torneo o ajenas a su propiedad.

Cambios de IGN (Riot ID)

- Todos los jugadores deberán tener su Riot ID actualizado en la plataforma como se muestra en su cuenta.
- Está prohibido que los nombres de los participantes contengan:
 - Vulgaridades.
 - Hagan referencia y/o incitación a la violencia.
 - Xenofobia.
 - Palabras altisonantes que puedan insultar a otros participantes.
 - Homofobia.
 - Burlas.
 - Obscenidades
 - Racismo.
 - Misoginia.
 - Nombres de marcas, productos o alusiones políticas.
- Están prohibidos los cambios de Riot ID una vez iniciado el bracket de torneo. En caso de realizar un cambio y no notificar a un oficial del torneo o confirmar el cambio, el jugador podrá sufrir descalificación del torneo.

Si se necesita modificar el IGN en el perfil de usuario web una vez ya introducido uno con anterioridad, se deberá informar a los oficiales del torneo a través del **canal de #soporte en discord** indicando cuál es el nuevo IGN y el motivo que ha propiciado el cambio de IGN.

Jugador

- Los jugadores inscritos no podrán participar en más de un equipo, si se descubre al participante y/o el equipo en esta actividad serán descalificados inmediatamente.
- En un principio, los jugadores deben estar libres de penalizaciones. Deben tener en cuenta que cualquier penalización por parte de la desarrolladora del videojuego hacia un jugador puede perjudicar la participación del mismo y de todo su equipo.
- Todos los jugadores deberán pertenecer a la red Universitaria de la UdeG. Preparatorias, centros universitarios y escuelas incorporadas (UNE, UTEG LAMAR, etc.)
- Todos los jugadores deberán aparecer con estado **activo**, o máximo su **último ciclo aparecer como 2024A** y tienen la responsabilidad de entregar absolutamente toda la información que la organización les solicite para su participación.
- Todos los jugadores deberán ser residentes mexicanos, en caso de ser un jugador extranjero, deberá verificar que está residiendo y estudiando en el país subiendo su comprobante de estudio actualizado.

Requisitos para ser jugador

Los candidatos de VALORANT deberán estudiar en una escuela perteneciente a la UdeG o incorporada, tener disponibilidad de horario suficiente como para poder jugar los encuentros en horario variable de tarde entre semana y/o fines de semana.

Es obligatorio que los jugadores posean su propia cuenta de juego en el servidor LAN para poder participar.

De los equipos

- Los equipos deben constar de un total de **5 jugadores titulares obligatoriamente y 1 suplente** si así lo desean.

Los equipos pueden estar conformados por universitarios de distintos centros universitarios de la UdeG, preparatorias y escuelas incorporadas si así lo desean.

- Solo jugadores inscritos en la plantilla principal y suplente pueden participar.
- Cada equipo deberá de tener definido a un representante denominado como capitán, persona que pueda velar por los intereses del equipo ante la Liga y que tenga contacto con la administración.
- Los nombres de los equipos deben ser apropiados, no se permiten nombres que inciten a la violencia, xenófobos, vulgares, marcas, productos, alusiones políticas y/o fuera de contexto. Si hubiere caso de un equipo con algún nombre de esta clase, debe hacer cambio de nombre o no será tenido en cuenta en el momento de registro.
- Si un equipo se presenta a un partido compareciendo un jugador que no figure en la alineación previamente registrada, se considerará derrota automática para el equipo infractor.

Cambio de roster (entre partidas)

Desde el momento en el que el equipo esté definido hasta que termine la competición, se podrá alternar los jugadores entre suplente y titulares todas las veces que se quiera, siempre y cuando, estos cambios se comuniquen al equipo contrario, ya sea por el chat de juego o cualquier otro medio de comunicación que se haya usado. El jugador sustituto debe estar siempre registrado en el equipo.

Una vez iniciada la etapa de preparación del juego no serán admitidos ningún tipo de cambios en la alineación.

Suplentes

Solo se permitirá sustituciones entre partidos con el jugador suplente registrado previamente antes de la fecha límite de fases de competición. Por lo tanto, no está permitido que un jugador ajeno al registro original ingrese al torneo mientras la competición se encuentra en marcha.

Se recomienda a todos los equipos registrar 1 jugador suplente y que esté siempre disponible para sus partidos en la calidad de evitar pérdida de partidas o series al no presentarse el equipo completo.

Cambios en la plantilla

Una vez culminadas las fechas de registro no hay opción de modificar plantilla y deberán mantener tres jugadores de la plantilla inicial. Todos los jugadores registrados no podrán ser cambiados o sustituidos después de las fechas especificadas.

Cambios en nombre de equipo

No se podrán realizar cambios de nombre de equipo durante el transcurso de los juegos de la competencia

Competencia

Plataforma de torneo

La Liga será llevada a cabo obligatoriamente por medio de la plataforma de torneos conocida como [start.gg](#) en los enlaces proporcionados por la administración.

Asistencia y horarios

Es responsabilidad de todos los jugadores estar al pendiente de la información publicada tanto en redes sociales como del discord. En caso de que dos rivales de una misma llave no se presenten a jugar su enfrentamiento, ambos perderán dicho encuentro.

Puntualidad

Los jugadores deberán estar listos en el lobby **5 minutos antes** de la hora fijada para el partido. En el caso de la primera ronda del torneo, será necesario que estén en el lobby **10 minutos antes**. Si fuese un partido que se transmitirá por **stream en [EsportsUdeG - Twitch](#)**, los jugadores deberán estar en el lobby de **15**

minutos antes. Además, tendrán que estar en los canales de discord asignados (para la revisión de cuentas).

Bajo ningún concepto una partida podrá dar comienzo si **uno de los jugadores falta**, en caso de que un equipo no cuente con su alineación, **el partido se dará por perdido considerando el apartado de penalizaciones (siguiente punto).**

Penalizaciones

Penalizaciones por retraso de la hora de comienzo del partido:

- 10 minutos: Pérdida del primer mapa o pérdida del enfrentamiento (Bo1).
- 15 minutos: Pérdida del segundo mapa (Bo5) o pérdida del enfrentamiento (Bo3).
- 20 minutos: Pérdida del enfrentamiento (Bo5).

Cambio de horario y fecha (no stream)

En caso de no poder jugarse una partida (que no sea de transmisión), el horario se pactará entre los rivales (por tema de calendario del torneo, el día no se puede cambiar), siendo el más conveniente para cada uno, avisando con tiempo a los oficiales del torneo y no debe afectar a las fechas restantes del torneo. **La página de start.gg ofrecerá un horario de partido para que en el caso que no haya consenso o exista cualquier tipo de problema se juegue en dicho horario.**

Recordar que el partido nunca se puede atrasar pero sí adelantar, siempre y cuando se avise con tiempo a un oficial del torneo. Si no se llega a consenso entre los rivales, el partido se disputará en la hora estipulada. Recomendamos siempre como primera opción avisar a los oficiales del torneo directamente. (Admins SHIN KANON / SLAYEER66GIRL/ TEREKA/ KARMA)

Una vez que el horario del partido ya se haya pactado, no se podrá cancelar con una antelación menor a 24 horas. Ej: El partido se ha pactado a las 20:00, por lo tanto más tarde de las 20:00 del día anterior no se podrá cancelar. En caso de que se cancele, se dará la victoria al otro equipo. (Si la partida está

calendarizada para transmisión, deberán avisar con al menos 48 horas de anticipación para poder hacer cambio de partida para transmitir, aún así, la decisión final queda sujeta a criterio de los oficiales del torneo).

Para pactar dicho acuerdo se podrá emplear mediante el chat de discord, o cualquier medio de comunicación que utilicen. Una vez pactado el horario, el consenso entre ambos rivales debe **quedar siempre reflejado en el chat de juego dentro del discord por ambas partes para considerarse válido, si no, este se tomará como inválido.**

Por último, recordar que en el caso de que un equipo ceda para cambiar el horario de partido y así favorecer a que se dispute el mismo, siempre se irá a favor del sentido común en caso de cualquier incidencia sobre el nuevo horario.

Es imprescindible tomar pruebas para que la organización verifique los datos del enfrentamiento. (Se debe mostrar hora, primer contacto con el rival y el transcurso del tiempo a un oficial del torneo). **(Admins SHIN KANON / SLAYEER66GIRL/ TEREKA/ KARMA)**

Partidas transmitidas en [EsportsUdeG - Twitch](#)

Se les comunicará vía discord con previo aviso a los jugadores correspondientes que vayan a jugar en transmisión, una vez se haya asignado a cada partida su hora de juego **queda inamovible dicha hora**, siempre teniendo en cuenta los posibles retrasos que puede tener los enfrentamientos previos. **Ningún jugador que se le haya comunicado que va a jugar en transmisión de [EsportsUdeG - Twitch](#) podrá rechazarlo a no ser que sea por causa mayor o dé motivos suficientes a la organización de ellos.** En el caso de este incumplimiento se podrán tomar medidas contra el jugador o el equipo, pudiendo conllevar a penalizaciones.

Ingresar a la sala de juego

- La creación de partida correrá a cargo de los jugadores, salvo que el partido esté programado para transmisión en el canal de twitch de [EsportsUdeG - Twitch](#) la organización creará las salas de partida para transmisiones.
- Los equipos deberán estar atentos al cronograma y verificar las rondas a jugar en un mismo día.
- Si un equipo no se presenta en el tiempo estimado de espera (**Ver punto Penalizaciones**) perderá por WO, es responsabilidad del capitán del equipo presente reportar este caso.
- Es responsabilidad de los equipos revisar y comprobar que todos los jugadores presentes sean los correspondientes al registro de cada equipo. No cumplir con los jugadores registrados puede llevar a la descalificación total del equipo.

Servidores

Todas las partidas serán creadas en el servidor Ciudad de México. **Podrán cambiar de servidor siempre y cuando ambos equipos estén de acuerdo en cambiarlo.**

Rotación de mapas

Rotación competitiva actual, se indicará por la administración en discord

Ronda al mejor de 1

Se realizara un coinflip con el objetivo de que el ganador seleccione si sera equipo A o B, la selección de mapas será de la siguiente forma:

- Equipo A: Banea mapa.
- Equipo B: Banea mapa.
- Equipo A: Banea mapa
- Equipo B: Banea mapa
- Equipo A: Banea mapa.
- Equipo B: Banea mapa.
- **El mapa restante será el mapa en que se jugará.**
- Equipo A: Selecciona lado.

Ronda al mejor de 3

Se realizara un coinflip con el objetivo de que el ganador seleccione si sera equipo A o B, la selección de mapas será de la siguiente forma:

- Equipo A: Banea mapa.
- Equipo B: Banea mapa.
- Equipo A: Selecciona mapa.
- Equipo B: Selecciona lado.
- Equipo B: Selecciona mapa.
- Equipo A: Selecciona lado.
- Equipo A: Banea mapa.
- Equipo B: Banea mapa.
- **El mapa restante será el mapa en que se jugará la tercer partida.**
- Equipo A: Selecciona lado.

Ronda al mejor de 5

Se realizara un coinflip con el objetivo de que el ganador seleccione si sera equipo A o B, la selección de mapas será de la siguiente forma:

- Equipo A: Selecciona mapa.
- Equipo B: Selecciona lado.
- Equipo B: Selecciona mapa.
- Equipo A: Selecciona lado.
- Equipo A: Selecciona mapa.
- Equipo B: Selecciona lado.
- Equipo B: Selecciona mapa.
- Equipo A: Selecciona lado.
- Equipo A: Banea mapa.
- Equipo B: Banea mapa.
- **El mapa restante será el mapa en que se jugará la quinta partida.**
- Equipo A: Selecciona lado.

Agentes recién salidos

Un agente no será elegible hasta pasados 14 días de su salida. Si un partido se pospone por cualquier motivo, esta normativa sigue vigente teniendo en cuenta el día que se tenía que haber jugado el partido.

Versión de juego

Todos los jugadores deben instalar la versión más actual del juego. Cualquier actualización deberá ser instalada antes de que el torneo inicie. Es responsabilidad del jugador tener la versión actual del juego actualizada, de lo contrario puede tener amonestaciones por retraso de hora.

Uso de trucos

La partida personalizada deberá crearse **sin trucos**, activado el **modo torneo** y activado el **tiempo extra: gana por dos**, en caso de que un equipo active los trucos y éstos sean vistos dentro del juego, será automáticamente descalificado sin opción a reclamar.

Reinicio de partida

- Ninguna partida podrá ser reiniciada una vez haya iniciado, al menos que haya problemas con el servidor de VALORANT. De ser así, se mantendrán las mismas selecciones y bloqueos, se buscará un horario para reiniciar la partida con el común acuerdo de los jugadores involucrados.
- Otro motivo para el reinicio de una partida es un bug (error de juego), con algún agente, arma, entre otros. Sin embargo, la corroboración de ambos equipos y prueba de dicho bug es necesaria. También, deberá estar en la lista de bugs del parche actual.

Pausas

- El uso de las pausas está permitido por **problemas técnicos o casos de salud**.

- El tiempo de pausa para cada equipo es de **10 minutos** en total en caso de desconexiones, pero el **uso máximo de tiempo por pausa es de 5 minutos**, es decir que pasados los 5 minutos deberán reanudar la partida sin importar que haya vuelto o no el jugador, si se necesita otra pausa, sería hasta la siguiente fase de compra.
- La pausa solo **está permitida en fase de compra**, si llegase a desconectarse un jugador al terminar la fase de compra, no podrán meter pausa y se continuará con el juego.
La pausa solo está permitida en los casos anteriores, si se descubre que se hizo uso de la pausa de desconexión sin haber existido dicha desconexión y dura más de 30 segundos se deberá reportar esta falta, ya que el tiempo que se les está dando es exclusivo para problemas técnicos o desconexiones, si uno o más equipos hacen mal uso del tiempo se prohibirá el uso de pausas (excepto la pausa técnica).
- Si se requiere una **pausa táctica**, los equipos solo pueden hacer uso del timeout por mapa. Se establecerá **un timeout por lado en cada mapa**, es decir, dos timeout totales por mapa (para aplicar el timeout debe ser al inicio de la fase de compra pasados los 10 segundos no se podrá aplicar).

Reporte de victorias

- Durante la Liga los jugadores participantes deberán mandar sus resultados en el canal #resultados-Valo escribiendo **Ronda/ Nombre de su equipo/ Nombre del equipo rival/ Quien ganó**

VALORANT

Ejemplo

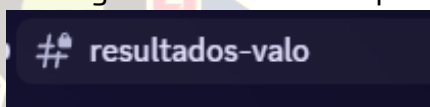
Segundo partido, CUCEI vs La Squad, Ganador La Squad

13 VICTORIA 5

RESUMEN MARCADOR ERMOLÓGIA DESEMPEÑO

DESEMPEÑO ROL/CLASE	PUNT. MORTALIDAD	K/D/A	W/L	W/L	W/L	W/L	W/L
SpideForceTV	327	22 - 11 - 9	184	1	2	8	
Zeta	329	21 - 15 - 5	82	3	0	1	
Crealicaleche	381	21 - 13 - 4	188	1	1	8	
Krisso	357	14 - 14 - 5	75	5	1	8	
MaOrizal	345	17 - 13 - 6	61	3	1	8	
PavPP	185	11 - 17 - 4	48	0	1	8	
miku	175	10 - 15 - 7	43	1	3	2	
BRK JannyBrave	153	10 - 16 - 7	44	0	2	2	
gun	124	6 - 17 - 4	37	2	0	8	
TenZ de Tencio	111	8 - 13 - 4	38	2	0	8	

- Si su rival no se presentó, deberán **subir la captura de pantalla** al apartado dentro de discord, añadiendo captura donde se intentaron comunicar con su equipo rival y no obtuvieron respuesta. **mostrando la fecha y hora como prueba.**



- En caso de presentar inconvenientes, deberá mandar un mensaje directamente a un oficial del torneo, mediante el **discord**. (**Admins SHIN KANON / SLAYER66GIRL/ TEREKA/ KARMA**)

Partida personalizada

Los jugadores deberán agregarse como amigos/invitar a un amigo. El equipo que se encuentre del lado superior/izquierdo del bracket deberá crear la sala de partida. Para facilitarles el poder contactar a los rivales, se pondrá en el servidor de discord un documento con los datos de todos los participantes para que se puedan comunicar con ellos.

CREAR SALA DE PARTIDA EN VALORANT

JUGAR / PERSONALIZADA / MODO ESTÁNDAR / SERVIDOR CIUDAD DE MÉXICO

Los jugadores son responsables de garantizar el rendimiento de la configuración elegida, incluido el hardware y los periféricos de la computadora, la conexión a Internet, la protección DDOS y la alimentación. Los problemas con esta configuración no son una razón aceptable para retrasos o pausas más allá de lo permitido.

Ajustes de la sala de juego

- **Modo:** Estándar.
- **Servidor:** Ciudad de México.
- **Opciones de partida personalizada:**
 - Permitir trucos NO.
 - Modo torneo SÍ.
 - Tiempo extra: gana por dos SÍ.
 - Jugar todas las rondas NO.
 - Ocultar historial de partidas NO.

Garantía del reglamento

Finalidad de las decisiones

Todas las decisiones de los organizadores y relacionadas con la interpretación de estas reglas, elegibilidad de jugadores, programación y puesta en escena del torneo, sanciones por mala conducta son responsabilidad única y exclusiva de UDG ESPORTS o, cuyas decisiones son finales. **Las decisiones del torneo con relación a estas reglas oficiales no pueden ser apeladas** y no darán pie a ninguna reclamación por daños monetarios ni ningún otro tipo de compensación legal o equitativa.

Cambios en el reglamento

La organización se reserva el derecho de modificar a su criterio el reglamento antes del inicio de la competición sin previo aviso, así como disponer ajustes y correcciones durante el torneo para solucionar cualquier incidencia. Por esta razón, todos los jugadores inscritos deberán comprobar regularmente el presente reglamento para conocer las últimas actualizaciones del mismo. Los organizadores informarán a los jugadores de dichos cambios en caso de darse, a través del servidor de discord.

Las reglas que resulten modificadas no se aplicarían de manera retroactiva, es decir, no podrán utilizarse para juzgar situaciones anteriores a su implementación.

Es obligación de todos los usuarios y/o jugadores haberse leído y entendido el reglamento, ya que el desconocimiento no exime de culpa al infractor.



VALORANT