

REGLAMENTO VALORANT



1. Elegibilidad

- 1.1. Cada equipo debe tener un mínimo de cinco (5) jugadores que sean elegibles para jugar en cada partido. No proporcionar el número mínimo de jugadores podría resultar en la descalificación.
- 1.2. Todos los miembros de una lista deben tener su cuenta de Riot al día. Esto incluye no estar penalizado o restringido de ninguna manera debido a toxicidad, incumplimiento de las reglas del juego o incumplimiento del código de conducta de Riot.

2. Estructura y fechas de la competencia

- 2.1. Las partidas clasificatorias consistirán en el "Mejor de 3".
- 2.2. La final consistirá en un "Mejor de 5".
- 2.3. Para el registro, será necesario que el capitán de cada equipo se conecte con una antelación de 10 minutos a la hora programada de la partida. De no hacerlo podría resultar en la pérdida del TIME OUT (tiempo de pausa en partida) o la descalificación.
- 2.4. Cualquier equipo que se registre a tiempo, pero no se incorpore al lobby pasados 10 minutos de la hora de inicio programada, será descalificado.

3. Reglas y formato de juego

3.1. Reglas del lobby:

- Modo: estándar.
- Permitir Cheats: desactivado.
- Modo de torneo: activado.
- Prórroga: Ganar por dos: Activado.
- Región del servidor: MIAMI
- Tamaño del equipo: Cinco (5) con 1 jugador suplente extra en total (6).
- Todos los partidos se jugarán con la última actualización.

3.2. Grupo de mapas:

- Ascent
- Bind
- Fracture
- Haven
- Lotus
- Pearl

– Split

3.4. Proceso de veto de mapas:

Mejor de 3:

- El equipo local veta un mapa.
- El equipo visitante veta un mapa.
- El equipo local elige el mapa 1, el equipo visitante elige el lado del mapa 1.
- El equipo visitante elige el mapa 2, el equipo local elige el lado del mapa 2.
- El equipo local vuelve a vetar un mapa.
- El equipo visitante vuelve a vetar un mapa.
- El equipo local elige el lado del mapa 3 (decider).

3.5. Después de la finalización de un partido, el equipo ganador debe informar la puntuación a un administrador del torneo, con una captura de pantalla del marcador. Si hay una disputa con la puntuación o el resultado de un partido, se debe contactar de inmediato a un administrador del torneo.

3.6. Cada equipo tendrá cinco (5) minutos de tiempo de pausa en cada mapa para abordar retrasos técnicos o desconexiones. Los equipos solo podrán hacer una pausa durante la fase de compra de una ronda. Pausar en cualquier otro momento o por cualquier motivo que el administrador del torneo considere irrazonable puede resultar en la pérdida de rondas o del mapa.

4. Mala interpretación / mala configuración:

Los juegos o conjuntos no se pueden volver a jugar debido a una mala interpretación de las reglas o una mala configuración del juego, excluyendo la configuración específica del jugador. Los ajustes del juego deben configurarse de acuerdo con las secciones 3.1 y 3.2. Es responsabilidad del jugador solicitar al administrador cualquier aclaración de la regla establecida en caso de desacuerdo. El resultado de un juego o set no se cambiará después del hecho, a menos que se den circunstancias extremas. El juicio está reservado para el personal del torneo.

5. Conducta del jugador

5.1. Cualquier jugador que infrinja el código de conducta de Riot que: prohíbe el sexismo, racismo, incitación al odio, acoso selectivo o cualquier otro comportamiento discriminatorio, será descalificado del torneo al igual que su equipo.

5.2. Cualquier jugador que muestre un comportamiento tóxico durante los partidos también puede ser descalificado a discreción del administrador del torneo.

5.3. Para denunciar a un jugador por tener esta conducta, envíe una captura de pantalla del comportamiento ofensivo a un administrador del torneo.

5.4. Colusión: Los jugadores sospechosos de colusión pueden ser descalificados inmediatamente del torneo. Esto incluye perder intencionalmente un juego, dividir un pago / premios o cometer cualquier otra forma de manipulación. El organizador del torneo se reserva

el derecho de negar el pago de las ganancias / premios del evento a cualquier jugador sospechoso de colusión.

6. Integridad competitiva:

En todas las competencias debería haber un campo de juego justo para todos los jugadores.

Cada encuentro, ya sea un partido de escalera u otra competencia, debe jugarse de acuerdo con las reglas hasta que se complete la hoja de resultados y se ingrese el resultado en la página oficial del torneo. Cualquier encuentro que no haya tenido lugar debe eliminarse. Solo los administradores abrirán las partidas.

No está permitido que los participantes apuesten en partidos de su propia competición. Apostar contra usted mismo (en las ligas de equipo: contra su propio equipo) lo descalificará (en las ligas de equipo: su equipo) y los jugadores de apuestas prohibidos.

Los organizadores se reservan el derecho de retener el pago / premio (s) si se viola alguna de estas reglas.

7. Fallos finales:

Si ocurre alguna situación imprevista, el juicio del personal del torneo es definitivo. Las reglas pueden modificarse entre las fases de un torneo en el mejor interés del evento. (Ejemplo: se descubre una falla que rompe el juego en un mapa a mitad del torneo que podría explotarse. Es posible que el mapa deba retirarse del juego legal durante el resto del evento).

8. Cheating:

El juego limpio es la base, si existen dudas de cheating de algún jugador se debe presentar un video de la jugada que se presume es cheating, pese a que el uso de Vanguard prácticamente inhabilita cualquier cheat en el juego, nada es infalible. Por esta razón, se necesita un video de evidencia y la sanción es descalificación automática del jugador y su equipo, además de la presentación de las pruebas a Riot Games para posibles sanciones sobre el jugador infractor y un posible perma-ban dentro del juego.