

Bases Liga Valorant Santa Tecla 2025

1. Introducción

La Liga de Valorant de la Escuela Superior de Informática del curso 25/26 está organizada por la Delegación de Alumnos de Informática en colaboración del responsable de la Beca de Colaboración de Promoción de las Actividades Deportivas y E-Sports.

Todos los jugadores y equipos participantes de esta competición deberán cumplir este reglamento y, por lo tanto, NO SER CONOCEDOR DE LAS REGLAS NO EXIME DE SU CUMPLIMIENTO. Aquellos jugadores y/o equipos que no cumplan este reglamento serán inmediatamente descalificados.

Esta liga se desarrollará durante el mes de octubre, debe finalizar antes del día de la entrega de premios de Santa Tecla (31 octubre). Las fechas y los horarios podrán variar a conveniencia de la organización y se anunciarán por el Discord oficial del Torneo.

2. Inscripciones

Hay 3 tipos de inscripciones:

- Equipos completos (de 5 a 7 jugadores)
- Equipos parciales (de 2 a 4 jugadores)
- Individual (1 jugador)

En las inscripciones debéis de añadir los entrenadores/coaches si vais a tener.

La organización se ocupará de que todos los equipos (tanto los ya completos como los formados por la organización) cumplan todo el reglamento, de lo contrario, su inscripción no será válida.

El periodo de inscripción será del **18 de septiembre al 26 de septiembre** (incluido).

3. Comunicación

Una vez todos los equipos se hayan inscrito y se haya comprobado que cumplen la normativa, **se mandará un correo al capitán del equipo** con el enlace del **Discord oficial** mediante el cual **se realizarán todas las comunicaciones al respecto de la competición**. Por consiguiente, el capitán del equipo será la persona encargada de hacer la inscripción. La inscripción de equipos incompletos también deberá cumplir esta normal. Para las personas que se inscriban de manera individual, se contactará con ellos a través del correo electrónico

4. Jugadores

Los siguientes requisitos se deben cumplir para todos los equipos:

- Los equipos deben de tener un mínimo de **2 jugadores** que sean **parte de la escuela**
- Los equipos constarán de **mínimo 5 jugadores**.
- Los equipos pueden tener 2 jugadores más, a parte del mínimo.
- Los equipos pueden tener como máximo 2 entrenadores (coaches), un head-coach y un assistant coach. Esto es totalmente opcional.
- Los entrenadores tienen prohibido jugar.
- No se podrá modificar la plantilla en el transcurso del torneo **salvo en casos excepcionales y con la aprobación de la organización**.

4.1 Jugadores profesionales y semiprofesionales

Este torneo es un torneo amateur, por lo que cualquier participación de jugadores profesionales o semiprofesionales esta terminantemente prohibida, considerándose:

- Jugador semiprofesional: Todo aquel jugador que **haya tenido un beneficio económico** jugando al Valorant.
- Jugador profesional: todo aquel que compita o haya competido en las mayores competiciones a nivel nacional y/o internacional de Valorant (Game Changers, Redbull Home Ground, VCT, VCL)

5. Comportamiento

Se acepta beef entre equipos para fomentar competitividad y piques entre colegas, siempre que:

- No ofendas a alguna minoría o sueltes un comentario despreciando a estas.
- Atacar a alguien directamente a malas
- Usar bromas de mal gusto que puedan sentar mal
- Utilizar lenguaje muy ofensivo

Cualquier jugador o equipo que cometa algún comportamiento inadecuado será descalificado. Además, ante cualquier actitud dudosa de ser considerada, o no, un comportamiento inadecuado, la organización se reserva el derecho de interpretarla y tomar las medidas disciplinarias adecuadas.

6. Formato

El formato global del calendario de e-sports de la ESI 2025 se dará a base de 2 torneos que transcurren durante el curso 2025/26: Santa Tecla 2025 (Este torneo), y el torneo del 2do Cuatrimestre.

Estos torneos estarán conectados entre sí, pues acumularás puntos en base a tu posición en ambos torneos. El torneo del segundo cuatrimestre dará más puntos para aquellos que no se inscriban a Santa Tecla, pero los participantes que estén en ambos torneos saldrán beneficiados.

El top 4 con más puntos entre los dos torneos se clasificarán para las **ESI FINALS**, compuesta por semifinal y **final presencial** (todavía por confirmar el formato de las ESI FINALS) **con una figura**

de los e-sports casteando esta. Para tener una base, tuvimos a Pyros en 2024 (https://www.youtube.com/watch?v=4_WmxutvFSQ), o Ander en 2019 (https://www.youtube.com/watch?v=K248QQP_5DU)

La distribución de puntos todavía está por confirmar.

El formato de este torneo dependerá de la cantidad de personas interesadas en este y los cupos que tengamos disponibles.

Estimamos una cantidad de 8 equipos, pero se podrán extender a más si vemos mucha demanda en las inscripciones.

Se realizará un sorteo en directo de todas las ligas en vivo desde el canal de Twitch la ESI. La fecha del Sorteo podrá variar a conveniencia de la organización.

6.1 Mapas y bandos

Los mapas disponibles del torneo son los mismos que los de la Valorant Champions 2025: Abyss, Ascent, Bind, Corrode, Haven, Lotus, Sunset.

Cada equipo tendrá dos tiempos muertos de 60s por mapa. En este tiempo muerto podrá hablar el coach. Durante el resto de la partida sólo podrán hablar los jugadores entre ellos. No habrá control sobre esta regla, pero es recomendable seguirla para reducir miss-calls, calls apresuradas y nervios, cada equipo será responsable de su estilo de juego con el entrenador.

La selección de mapas se hará antes de empezar un partido, siguiendo los siguientes criterios:

- BO1 (Mejor de 1 mapa):
 - BAN MAPA – EQUIPO 1
 - BAN MAPA – EQUIPO 2
 - BAN MAPA – EQUIPO 1
 - BAN MAPA – EQUIPO 2
 - BAN MAPA – EQUIPO 1
 - PICK MAPA – EQUIPO 2 || PICK BANDO – EQUIPO 1

- BO3 (Mejor de 3 mapas):
 - BAN MAPA – EQUIPO 1
 - BAN MAPA – EQUIPO 2
 - PICK MAPA 1 – EQUIPO 1 || PICK BANDO – EQUIPO 2
 - PICK MAPA 2 – EQUIPO 2 || PICK BANDO – EQUIPO 1
 - BAN MAPA – EQUIPO 1
 - PICK MAPA 3 – EQUIPO 2 || PICK BANDO – EQUIPO 1

7. Configuración de la partida

Se creará una partida personalizada con la siguiente configuración:

- MAPA: Siguiendo las normas del PUNTO 6
- MODO: Estándar
- SERVIDOR: Madrid
- OPCIONES:
 - Permitir atajos: Activado*¹
 - Modo torneo: Activado
 - Prórroga: Victoria por dos: Activado

*¹: Esto se hará para poder pausar la partida ENTRE RONDAS por si surge algún problema con la organización o algún jugador. Si la partida se pausa más de 30 minutos por un jugador, se dará la victoria al equipo contrario. Si alguien usa algún atajo/cheat de este menú, se dará un aviso y si se continúa incumpliendo será victoria para el equipo contrario.

8. Fecha y hora

- La fecha de los partidos será concordada por los equipos que se deben enfrentar, dentro de los límites que establezca la organización.
- En el caso de que dichos equipos no se pongan de acuerdo para jugar la partida dentro del periodo establecido, se deberá comunicar a la organización y esta fijará una fecha.

- Si fijada una fecha, un equipo no se presenta, el equipo que sí se ha presentado ganará la partida. Si no se presenta ninguna de las dos partes, sería un partido no jugado, no sumando puntos a ninguno de los dos equipos.
- Se contará como no presentado si el equipo **COMPLETO** (5 jugadores) no está pasados 15 minutos de la hora fijada.

9. Reglas durante el juego

- No se pueden utilizar programas de terceros.
- Están prohibidos los cambios de nombre una vez inscrito en el torneo.
- No se permitirá jugar a miembros externos al equipo.
- En caso de mala conexión u otros problemas técnicos ajenos a la organización, será responsabilidad del jugador y no se podrá reportar.
- Si en mitad de una serie un equipo queda con 4 jugadores, se dejarán 5 minutos para que venga un suplente. En el caso de que no se cumpla lo anterior, se le dará la victoria al equipo rival.
- Están prohibidos los espectadores dentro de las partidas. Para eso tenemos un canal de twitch donde se retransmitirán los partidos.
- Está prohibido dejarse ganar o jugar mal a propósito para adulterar el resultado del partido.

Cualquier otro problema no contemplado que surja durante el juego se deberá comunicar a la organización y esta tomará medidas al respecto.

10. Retransmisión de partidos

Se podrán retransmitir todas aquellas partidas que la organización no retransmita de manera oficial, a través del canal de la Escuela Superior de Informática en Twitch (www.twitch.tv/esiucldm)

La retransmisión del torneo en un canal de Twitch ajeno al mencionado sin previo aviso queda terminantemente prohibido.

11. Premio

Los premios se revelarán el **día del sorteo de los equipos**.

12. Aclaraciones finales

La organización se reserva a modificar el reglamento antes del comienzo y durante el torneo si así fuera necesario.

También se podrán aplicar medidas no mencionadas en casos extraordinarios.

Cualquier problema durante el transcurso de la competición debe ser comunicada a la organización y esta será la encargada de tomar las mejores decisiones. Estas se tomarán teniendo en cuenta el reglamento y el espíritu de juego.

El incumplimiento de alguna de las reglas anteriores puede suponer falta leve o falta grave. Las faltas graves son de descalificación inmediata, mientras que será necesario tener un conjunto de faltas leves para esto.

Si un equipo es descalificado no obtendrá ningún premio.

13. Protección de datos

De acuerdo con lo dispuesto en la normativa vigente en materia de protección de datos personales, le informamos que el responsable del tratamiento de sus datos personales recogidos a través de este formulario es la Universidad de Castilla-La Mancha (UCLM), cuya dirección postal es calle Altagracia nº 50, 13071-Ciudad Real y teléfono 926295300. Así mismo, le informamos que al rellenar este formulario y enviarlo da su consentimiento a la UCLM para tratar sus datos personales con el único fin de gestionar su participación

en la convocatoria de los premios para deportes e-sports de la Escuela Superior de Informática de la Universidad de Castilla-La Mancha del año 2024. Sus datos no serán cedidos o comunicados a terceros, salvo obligación legal. Le comunicamos que puede consultar sus datos personales almacenados en ficheros de la UCLM a través del sitio web www.uclm.es, así como ejercitar los derechos de acceso, rectificación y supresión, así como los demás derechos recogidos en la normativa de protección de datos personales, mediante solicitud por escrito dirigida al delegado de protección de datos de la UCLM a la dirección postal arriba indicada o en el correo electrónico proteccion.datos@uclm.es, acompañando la petición de un documento que acredite su identidad. También tiene derecho a presentar una reclamación ante la autoridad de control española (www.aepd.es) si considera que el tratamiento no se ajusta a la legislación vigente. Puede obtener más información sobre el tratamiento de sus datos personales y descargar el Código de Conducta de Protección de Datos Personales en la Universidad de Castilla-La Mancha en www.uclm.es/psi.