

BASES OFICIALES



TORNEO VALORANT

SANTA TECLA 2026

Delegación de Alumnos de Informática
(DAI)

1.ÍNDICE

1. Índice.....	2
2. Introducción.....	3
3. Inscripciones.....	3
4. Comunicación.....	4
5. Equipos.....	4
6. Fichajes.....	4
7. Jugadores profesionales.....	5
8. Comportamiento.....	5
9. Formato.....	5
10. Horarios.....	6
11.Partida.....	6
11.1.Mapas y bandos.....	7
11. Premios.....	8
12. Streams.....	8
13. Información extra.....	9

2. INTRODUCCIÓN

El torneo de Valorant de Santa Tecla de la Escuela Superior de Informática 2026 se desarrollará a lo largo del segundo cuatrimestre del curso académico 26/27.

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.**

La organización se encargará de velar por el cumplimiento de las normas y tomará las decisiones que considere oportunas para garantizar el buen transcurrir del torneo. Dicha organización estará formada por una comisión de la Delegación de Alumnos de Informática dirigida por:

- Rodrigo Palomares Céspedes
- Enrique Galiana Fernández-Calvillo
- Christian Pérez Melinte
- Alejandro Porras Serrano

3. INSCRIPCIONES

Las inscripciones se realizarán mediante el formulario oficial creado por la Delegación de Alumnos de Informática, cualquier inscripción que se realice a través de medios no oficiales, **NO SERÁ VÁLIDA.**

El periodo de inscripción será del **25 de septiembre al 1 de octubre**, cualquier inscripción fuera de plazo **NO SERÁ VÁLIDA.**

Entrarán a la competición los primeros **12** equipos válidos por orden de inscripción.

En la inscripción, habrá 3 opciones diferentes:

- **Individual:** 1 jugador, en caso de que se pueda, se le asignará un equipo para que pueda competir en el torneo.
- **Equipo incompleto:** 2 a 4 jugadores, en caso de que no se llegue al mínimo para ser considerado un equipo completo (5 jugadores), el equipo se deberá apuntar como equipo incompleto, y se le asignarán (en caso de ser posible) jugadores hasta completar el mínimo.
- **Equipo completo:** 5 a 8 jugadores, equipos completos, 5 jugadores máximo junto a 3 suplentes.

4.COMUNICACIÓN

Una vez un equipo se haya inscrito y la administración haya comprobado que cumple con la normativa, se mandará un correo con el enlace al Discord oficial de la competición.

A partir de ese momento, todas las comunicaciones oficiales se realizarán a través de ese Discord.

5.EQUIPOS

Los equipos completos deberán tener un mínimo de **5 jugadores** y un máximo de **8 jugadores** (5 jugadores + 3 suplentes), por lo que cualquier equipo que no cumpla estas condiciones, se considerará **incompleto**. En esta liga, solo participan equipos completos.

Cada equipo completo tendrá:

- Nombre (obligatorio)
- Logo (no obligatorio, en caso de no aportarlo, la organización os asignará uno generado por IA o de diseño propio)
- Capitán (1) (obligatorio)
- Jugadores (5 – 8) (obligatorio)

Todos los equipos completos inscritos, deberán ajustarse a las siguientes condiciones:

- El equipo deberá tener **un capitán** encargado de representar a su equipo y de negociar horarios de los partidos con el resto de los equipos y con la organización.
- Al menos **un miembro del equipo debe ser alumno de la Escuela Superior de Informática de Ciudad Real**.
- Todos sus jugadores deben tener al menos **17 años**.

6.FICHAJES

A lo largo de la liga **NO SE PERMITEN CAMBIOS EN LA PLANTILLA (FICHAJES, INCORPORACIONES, ETC...)** en caso de que algún miembro del equipo en algún momento se cambie el RIOT ID, **DEBERÁ SER COMUNICADO TANTO A ADMINISTRACIÓN COMO AL RESTO DE EQUIPOS**

7. JUGADORES PROFESIONALES

Queda **prohibida** la participación de jugadores semiprofesionales y/o profesionales en el torneo, se trata de un torneo amateur.

Se considera a jugador semiprofesional o profesional aquel que:

- Ha competido en las mayores competiciones a nivel nacional y/o internacional de VALORANT (VALORANT Champions, VALORANT Masters, VCT, VALORANT Challengers [VCL]).
- Haya obtenido algún beneficio económico jugando al videojuego (no se tienen en cuenta ediciones anteriores de este torneo que otorgaban premios económicos).

8. COMPORTAMIENTO

Los jugadores deberán mantener siempre la cortesía con sus oponentes y cualquier persona implicada en la competición, ya sea organizadores y/o público.

No se permitirá:

- El comportamiento violento.
- El lenguaje que atente contra la dignidad de las personas.
- Lenguaje ofensivo, ni bromas de mal gusto.
- Comentarios atacantes hacia grupos minoritarios.
- Atacar, menospreciar, insultar y/o faltar al respeto a la competición y/o a los organizadores.

9. FORMATO

El torneo consta de un máximo de **12 equipos**, este se dividirá en **2 fases**:

- **FASE 1 – LIGA (12 equipos):** Se harán 2 grupos de 6 equipos cada uno, y se realizará una miniliga por cada grupo, con una sola ronda de ida. De esta ronda pasarán los 4 mejores equipos de cada grupo; el resto quedará **eliminado**.
- **FASE 2 – DOBLE ELIMINACIÓN (8 equipos):** Se realizarán unos playoffs de doble eliminación; los equipos que hayan pasado como primeros de grupo se saltarán una ronda, mientras que los

que hayan pasado como cuartos irán directamente al lower bracket. Se realizarán múltiples cruces para favorecer el enfrentamiento entre grupos.

Los partidos se deberán fijar entre los diferentes equipos que se enfrenten, pero deberán ser jugados ANTES DE UNAS FECHAS LÍMITE POR CADA FASE.

Las fechas límite mencionadas serán las siguientes:

- FASE 1: **2 de octubre** hasta el **19 de octubre**
- FASE 2: **20 de octubre** hasta el **3 de noviembre**

La administración podrá modificar el formato del torneo si así se requiriese.

La administración podrá modificar las fechas límite por fase dependiendo del ritmo de estas.

10. HORARIOS

Los partidos se deberán empezar **en los horarios establecidos**, si hay algún partido que, **por casos muy excepcionales y aprobados por administración, se podrá jugar en un horario fuera del establecido** (aunque eso pueda significar que no sea retransmitido)

Los horarios mencionados son los siguientes:

- **LUNES a JUEVES: 16:00 – 22:00**
- **VIERNES: 16:00 – 23:00**
- **SÁBADO: 9:00 – 23:00**
- **DOMINGO: 9:00 – 22:00**

11. PARTIDA

Las diferentes partidas del torneo transcurrirán de la siguiente manera:

1) Los jugadores de cada equipo que vayan a jugar la partida deberán entrar a los canales de voz designados para esto (EQUIPO X) (la numeración de los canales de voz da igual). **En estos canales de voz ÚNICAMENTE se podrán encontrar los 5 jugadores que vayan a jugar la partida y el entrenador del equipo.** El entrenador deberá estar muteado (silenciado) toda la partida excepto en los time-outs que puede pedir.

2) El equipo **deberá elegir a un miembro de su equipo** para representarlo en un duelo 1v1 en el modo de juego **Skirmish**. No estará permitido el uso de Snipers (francotiradores) en esta fase (Operator,

Outlaw, Marshall). Ganará el primero que llegue a 3 rondas ganadas. El equipo ganador decidirá si es equipo 1 o equipo 2 en la fase de baños de mapas (Punto 8.1).

3) Se creará una partida personalizada con las siguientes configuraciones:

a) Solo podrán estar de espectadores **LOS MIEMBROS DEL EQUIPO DE ADMINISTRACIÓN.**

b) Mapa: Siguiendo las reglas del punto 10

c) Modo: Estándar

d) Servidor: Madrid

e) Opciones:

i) Permitir atajos : ACTIVADO*1

ii) Modo torneo: ACTIVADO

iii) 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.

11.1.MAPAS Y BANDOS

Los mapas disponibles del torneo son los mismos que los mapas activos en la rotación del competitivo: **Abyss, Haven, Sunset, Split, Ascent, Lotus, Summit.**

Cada equipo tendrá dos tiempos muertos de 60s por mapa. En este tiempo muerto podrá hablar el/los 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 misscalls, 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):

o BAN MAPA – EQUIPO 1

o BAN MAPA – EQUIPO 2

o BAN MAPA – EQUIPO 1

o BAN MAPA – EQUIPO 2

o BAN MAPA – EQUIPO 1

o PICK MAPA – EQUIPO 2 || PICK BANDO – EQUIPO 1

- BO3 (Mejor de 3 mapas):

o BAN MAPA – EQUIPO 1

o BAN MAPA – EQUIPO 2

o PICK MAPA 1 – EQUIPO 1 || PICK BANDO – EQUIPO 2

o PICK MAPA 2 – EQUIPO 2 || PICK BANDO – EQUIPO 1

o BAN MAPA – EQUIPO 1

o PICK MAPA 3 – EQUIPO 2 || PICK BANDO – EQUIPO 1

11.PREMIOS

Habrán premios para el **1º, 2º y 3º puesto del torneo**, los cuales se revelarán en la presentación de este.

12.STREAMS

El derecho a retransmitir las partidas **se queda reservado para el canal de twitch oficial de la Escuela (@esiucIm)**

En caso de que haya dos partidas a la misma hora de este u otro torneo (LoL/Rocket League) se retransmitirá **la que se haya fijado primero**

En caso de que las partidas no sean retransmitidas por la administración, podrá ser streameada por **cualquiera** de los participantes del encuentro, tomando siempre las medidas necesarias **(retraso en el directo)**

13. INFORMACIÓN EXTRA

Ante cualquier infracción del reglamento, el equipo quedará expulsado de la competición

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 comunicado 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.

Para poder optar a recibir un premio, es necesario que se haya jugado al menos una partida a lo largo de todo el torneo.