

REGLAMENTO I LIGA VALORANT



ÍNDICE

1. ESTRUCTURA GENERAL	3
2. PREMIO.....	3
3. REGLAS BÁSICAS.....	3
4. JUGADORES	3
5. COMPORTAMIENTO	4
6. REGLAS DURANTE EL JUEGO	4
7. RETRANSMISIÓN PARTIDAS	4
8. FECHA Y HORA.....	5
9. MAPAS Y BANDOS	5
10. CONFIGURACIÓN PARTIDA.....	6
11. COMUNICACIÓN.....	6

1. ESTRUCTURA GENERAL

La I Liga de Valorant de la Escuela Superior de Informática se realizará entre el mes de noviembre de 2021 hasta abril de 2022.

Se realizará un partido por semana. Se jugará todos contra todos en una liga de solo ida. Al final los cuatro mejores equipos jugarán en formato de torneo negro para ver quien se lleva el premio.

En caso de ganar un partido se sumarán tres puntos (+3) y en caso de perder se sumará un punto (+1), no existe la posibilidad de haber empate.

2. PREMIO

PRIMER PUESTO (1º): **250 €**

SEGUNDO PUESTO (2º): **100 €**

3. REGLAS BÁSICAS

- A los partidos deben presentarse los cinco (5) miembros del equipo (pueden ser los suplentes).
- La lista de nicks será pública para todos los miembros de la competición.
- Se debe elegir un capitán que será el que mantendrá contacto con la organización y con el resto de los capitanes para determinar la fecha y hora de los partidos.
- Para apuntarse debe cumplirse el plazo, del contrario el equipo no será admitido.

4. JUGADORES

Los equipos se compondrán de jugadores, todos ellos pertenecientes a la Escuela Superior de Informática de Ciudad Real. De forma excepcional podrá haber dos jugadores no pertenecientes a la Escuela, pero sí a la UCLM.

También puede haber un máximo de dos suplentes. Estos deben apuntarse como un miembro más del equipo a la hora de inscribirse en el torneo y también deben cumplir la condición del párrafo anterior.

Está prohibida la inscripción de jugadores profesionales o semiprofesionales. Se considera así a todo aquel que se encuentre (no necesariamente haya debutado) en una organización dedicada a los E-sports. Y una organización profesional o semiprofesional es toda aquella que participe en torneos oficiales de la compañía.

5. 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.
- No se permitirá el lenguaje que atente contra la dignidad de las personas.
- No se puede utilizar lenguaje ofensivo, ni bromas de mal gusto.
- No se permitirán comentarios atacantes hacia grupos minoritarios.
- Prohibido atacar, menospreciar, insultar y/o faltar el respeto a la competición y/o a los organizadores.

6. REGLAS DURANTE EL JUEGO

- No se pueden utilizar programas de terceros.
- Están prohibidos los cambios de nombre una vez inscrito en el torneo. En caso de que el juego obligue al cambio, se debe comunicar inmediatamente a la organización.
- No se permitirá jugar a miembros externos al equipo.
- No se podrán utilizar los agentes o mapas que salgan nuevos una vez empezado la jornada (SE INFORMARÁ DEBIDAMENTE).
- En caso de mala conexión u otros problemas técnicos ajenos a la organización, será responsabilidad del jugador y no se podrá reportar.
- Están prohibidos los espectadores dentro de las partidas.
- Está prohibido dejarse ganar o jugar mal a propósito para adulterar el resultado del partido.

7. RETRANSMISIÓN PARTIDAS

Se podrán retransmitir las partidas siempre y cuando no lo esté haciendo un canal oficial de la competición.

Para poder realizar la retransmisión es necesario avisar a la organización y esta dará permiso si lo ve pertinente.

La retransmisión debe tener un mínimo de noventa segundos de retraso (delay).

En caso de que en la retransmisión se detecten comportamientos inapropiados o incumplimiento de alguna norma, el equipo podrá ser sancionado.

8. FECHA Y HORA

La competición tendrá una jornada por semana, comenzará en noviembre y finalizará marzo.

Los equipos se deberán poner de acuerdo para concordar los partidos todas las semanas.

Para las semifinales y la final se determinará la fecha y hora desde la organización (se avisará con la antelación suficiente). *Estas serán a finales de marzo, principios de abril.*

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.

9. MAPAS Y BANDOS

Los equipos tendrán una referencia como Equipo A o Equipo B dependiendo de la jornada.

Las jornadas de la liga se disputarán a un solo partido y la elección de mapa y bando será la siguiente:

- BAN MAPA – Equipo B
- BAN MAPA – Equipo A
- BAN MAPA – Equipo B
- BAN MAPA – Equipo A
- BAN MAPA – Equipo B
- PICK MAPA – Equipo A
- PICK BANDO – Equipo B

Las semifinales y la final se jugarán al mejor de tres (es decir, el que gane 2 mapas). La elección será la siguiente:

- BAN MAPA – Equipo A
- BAN MAPA – Equipo B
- BAN MAPA – Equipo A
- BAN MAPA – Equipo B
- PICK MAPA 1 – Equipo A || PICK BANDO – Equipo B
- PICK MAPA 2 – Equipo B || PICK BANDO – Equipo A
- PICK MAPA 3 – Equipo A || PICK BANDO – Equipo B

En caso de que se añadiera algún mapa a lo largo de la liga, esto cambiaría, intentando siempre afectar lo menos posible al desarrollo de esta.

10. CONFIGURACIÓN PARTIDA

Todas las partidas deben cumplir las siguientes indicaciones:

- MAPA: siguiendo las normas del *PUNTO 9*
- MODO: Estándar
- SERVIDOR: Madrid
- OPCIONES:
 - Permitir atajos: Desactivado
 - Modo torneo: Desactivado
 - Prórroga: Victoria por dos: Activado

11. COMUNICACIÓN

La comunicación con la organización y con los diferentes capitanes, se realizará por un servidor de Discord específico.

Una vez inscritos se enviará al correo el enlace de dicho servidor. Todos los capitanes deben estar dentro antes del comienzo de la competición.

Al entrar en el servidor deberán ponerse como alias el nombre del equipo más el Nick del juego. Por ejemplo, si mi Nick es "Lumapee" y mi equipo es "ESI", se pondrá "ESI | Lumapee"

INFOMACIÓN EXTRA

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.

Una vez descalificados no hay garantías de premio.