

# II TORNEO VALORANT

SANTA TECLA 2022



1	INTRODUCCIÓN .....	3
2	INCRIPCIONES .....	3
3	COMUNICACIÓN.....	3
4	JUGADORES .....	3
4.1	JUGADORES SEMIPROFESIONALES Y PROFESIONALES .....	4
5	COMPORTAMIENTO.....	4
6	FORMATO DEL TORNEO .....	4
6.1	MAPAS Y BANDOS.....	5
7	CONFIGURACIÓN DE LA PARTIDA.....	5
8	HORA .....	5
9	REGLAS DURANTE EL JUEGO .....	6
10	RETRANSMISIÓN PARTIDAS .....	6
11	PREMIO .....	6

# 1 INTRODUCCIÓN

El III Torneo de Valorant de Santa Tecla será organizado por la Delegación de Alumnos de la Escuela Superior de Informática (ESI), en colaboración con la responsable de la beca de colaboración de Promoción de las Actividades Deportivas E-sports y la propia ESI.

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 una comisión de la Delegación de Alumnos de Informática dirigida por:

- Lucía Pérez Marcos
- Marta Molina Gutiérrez
- Ismael Pérez Nieves

# 2 INCRIPCIONES

Las inscripciones se realizarán mediante el siguiente enlace: <https://forms.office.com/r/DAb0psD5Mb>

El periodo de inscripción será hasta el 9 de octubre. Cualquier inscripción fuera de plazo no se aceptará. Entrarán a competir los 16 primeros equipos que realicen el proceso.

# 3 COMUNICACIÓN

Una vez los equipos se hayan inscrito y se haya comprobado que cumplen la normativa, se mandará un correo con el enlace al Discord (<https://discord.gg/axdwmU2m3B>).

A partir de ese momento todas las comunicaciones se realizarán mediante ese servidor de Discord. Los diferentes canales servirán para:

- #horas\_partidos: en este canal los capitanes anunciarán la hora de los partidos y contra quien
- #resultados: una vez terminado cada partido, el capitán ganador del encuentro se encargará de pasar captura completa del cliente del juego, donde se vea toda la información del partido

# 4 JUGADORES

- Los equipos constarán de mínimo 5 jugadores
- Los equipos podrán tener 2 jugadores más, aparte del mínimo
- Al menos 3 de los jugadores principales deben ser de la Escuela.
- El capitán debe ser de la Escuela, además, se encargará de comunicarse con la organización y con otros capitanes.
- Al menos deben jugar tres miembros de la Escuela todos los partidos.
- La edad mínima para participar es de 17 años

- No se podrá modificar la plantilla en el transcurso del torneo

#### 4.1 JUGADORES SEMIPROFESIONALES Y PROFESIONALES

- Prohibida la participación de jugadores profesionales o semiprofesionales, se trata de un torneo amateur.
- Se considera jugador semiprofesional todo aquel que tenga un beneficio económico compitiendo en Valorant.
- Se considera jugador profesional todo aquel que compita o haya competido en las mayores competiciones a nivel nacional y/o internacional de Valorant. (Champions, Game Changers, Redbull Campus Clutch, VCT, VRL)

### 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 FORMATO DEL TORNEO

- El torneo constará de un máximo de 16 equipos.
- Se realizará un sorteo el día posterior al cierre de inscripciones.
- Primero, se realizará una fase de grupos:
  - ◆ Se dividirá en 4 grupos de 4 equipos cada uno
  - ◆ Se jugará un partido contra cada equipo (best of 1)
  - ◆ Los capitanes de cada equipo se pondrán de acuerdo con el resto para decidir la fecha y hora del partido
  - ◆ La selección de mapa y bando se indica en el SUBAPARTADO 6.1
  - ◆ Si se gana, se suman 3 puntos
  - ◆ Si se pierde, se suman 0 puntos
  - ◆ En caso de empate de puntos, tendrá preferencia el equipo que haya ganado el enfrentamiento con el otro equipo. Si aun así hay empate, será el equipo con mayor diferencia de rondas.
  - ◆ El periodo de esta fase será del 10 al 18 de octubre (ambos incluidos)
- Segundo, se realizará la semifinal:
  - ◆ A esta fase llegará el mejor equipo de cada grupo
  - ◆ Se jugará una serie al mejor de 3 – best of 3 (es decir, el primero en ganar 2 mapas)
  - ◆ Los capitanes de cada equipo se pondrán de acuerdo con el otro para decidir la fecha y hora del partido
  - ◆ La selección de mapa y bando se indica en el SUBAPARTADO 6.1
  - ◆ El periodo de esta fase será del 19 al 24 de octubre (ambos incluidos)

- Tercero, se realizará la final:
  - ◆ A esta fase llegarán los ganadores de las semifinales
  - ◆ Se jugará una serie al mejor de 3 – best of 3 (es decir, el primero en ganar 2 mapas)
  - ◆ La selección de mapa y bando se indica en el SUBAPARTADO 6.1
  - ◆ Esta fase será el día 25 de octubre (hora por determinar)

TODAS LAS FECHAS MENCIONADAS SON TOTALMENTE INVARIABLES, A NO SER QUE, POR MOTIVOS TRANSMITIDOS DESDE LA ORGANIZACIÓN DE SANTA TECLA, HAYA QUE CAMBIARLAS.

## 6.1 MAPAS Y BANDOS

**MAPAS DISPONIBLES:** Ascent, Bind, Heaven, Icebox, Breeze, Fracture y Pearl.

La selección de equipos se realizará por sorteo (confiamos en vosotros para realizarlo, en caso contrario poneros en contacto con la organización y lo realizará)

### MEJOR DE UN (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

### MEJOR DE TRES (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: Desactivado
  - ◆ Modo torneo: Desactivado
  - ◆ Prórroga: Victoria por dos: Activado

## 8 HORA

- La fecha de los partidos será concordada por los equipos que se deben enfrentar, dentro de los límites que establezca la organización. (EXCEPTO LA FINAL)

- 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 si 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.
- No se podrán utilizar los agentes o mapas que salgan nuevos una vez empezado el torneo.
- 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.
- Está prohibido dejarse ganar o jugar mal a propósito para adulterar el resultado del partido.

## 10 RETRANSMISIÓN PARTIDAS

- La gran final no se podrá retransmitir bajo ningún concepto
- Se podrá retransmitir todos los partidos, siempre y cuando la organización no lo vaya a realizar
- Se deberá poner al menos 90 segundos de retraso (delay) en el directo
- Se deberá comunicar a la organización que se hará directo

## 11 PREMIO

El premio para el ganador será de 175€ y para el subcampeón de 75€ proveniente de la orgánica 00440470 de la Escuela Superior de Informática. El premio se entregará por transferencia bancaria, nunca en metálico.

**IMPORTANTE:** EN CASO DE RESULTAR GANADOR DE UN PREMIO, SI EL PARTICIPANTE NO PRESENTA LA CORRESPONDIENTE HOJA DE TERCEROS DEBIDAMENTE CUMPLIMENTADA EN EL PLAZO DE UN MES DESDE LA PUBLICACIÓN DE LA RESOLUCIÓN DEL TORNEO, SE CONSIDERARÁ QUE RENUNCIA AL PREMIO.

***IMPORTANTE: la organización se reserva el derecho a modificar el reglamento antes del comienzo del torneo y durante su transcurso si así fuera necesario, al igual que aplicar medidas no mencionadas en este documento de manera extraordinaria.***

***IMPORTANTE: cualquier incidencia deberá ser comunicada a los organizadores, los cuales tomarán las medidas que mejor se ajusten al reglamento y espíritu de juego. Las decisiones de estos serán definitivas.***

***IMPORTANTE: el incumplimiento de cualquiera de las reglas anteriores supondrá la eliminación del equipo en la competición. En caso de haberse realizado los partidos, no se podrán garantizar los premios.***