

II LIGA VALORANT



2022/23

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

1 INTRODUCCIÓN

La II Liga de Valorant de la Escuela Superior de Informática se desarrollará a lo largo del curso académico 2022/23.

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:

- Javier Albusac Jiménez
- Lucía Pérez Marcos
- Jesús Serrano Guerrero

2 INCRIPCIONES

Las inscripciones se realizarán mediante el siguiente enlace:

<https://forms.office.com/r/8SbvJd4yZL>

El periodo de inscripción será del 20 de octubre al 2 de noviembre. Cualquier inscripción fuera de plazo no se aceptará. Entrarán a competir los 14 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/Hpe2uFZMtB>).

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

- #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 jugadores deberán ser de la Escuela
- En todos los partidos deberá haber al menos 3 jugadores de la Escuela
- Los jugadores que no sean de la Escuela al menos tienen que estudiar en la UCLM
- Se deberá elegir un capitán que pertenezca a la Escuela, además, se encargará de comunicarse con la organización y con otros capitanes.
- La edad mínima para participar es de 17 años

4.1 FICHAJES

- Se pueden realizar todos los fichajes necesarios.
- Nunca puede haber más de 7 jugadores en la plantilla.
- El jugador que se marche de un equipo podrá entrar en otro diferente, pero nunca del que se fue.
- Se deberá avisar del fichaje mínimo 24 horas antes de la hora del partido.
- En la fase de playoffs no se pueden realizar fichajes.

4.2 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 14 equipos.
 - Primero, se realizará la fase regular:
 - ♦ Todos los equipos se enfrentarán entre ellos una sola vez.
 - ♦ Se jugará un partido contra cada equipo (best of 1)
 - ♦ Se jugará los domingos a las 19:00
 - Si un equipo no puede jugar ese día a esa hora, deberá comunicar a la organización mediante el chat de equipo su indisposición, antes del martes a las 23:59.
 - Una vez se sepa que equipos no podrán jugar, se permitirá hablar entre los equipos para acordar otro día y fecha, esta decisión se deberá tomar antes del jueves a las 23:49.
 - En caso de que no se pongan de acuerdo, se jugará a la hora y día indica al inicio de este punto.
 - ♦ La selección de mapa y bando se indica en el SUBAPARTADO 6.1
 - ♦ Sistema de puntos:
 - Si se juega, se suma 1 punto (este punto se dará independientemente de si se gana o se pierde)
 - Si se gana, se suman 2 puntos
 - Si se pierde, se suman 0 puntos
 - Si un partido se desarrolla con normalidad, ambos equipos se llevarán 1 punto, además el ganador se llevará 2 más
 - Sin un equipo no puede presentarse, avisa de ello, pero no son capaces de ponerse de acuerdo para marcar otra fecha, se llevarán 0 puntos y el equipo contrario 2 por la victoria
 - Si un equipo no se presenta, no avisa de ello en ningún momento, entonces se llevará 0 puntos, y si el equipo contrario está en el lobby esperando, entonces se llevará 3 puntos (1 por presentarse a jugar y 2 por la victoria)
 - Si un equipo no se presenta al completo, entonces se llevará 0 puntos, y si el equipo contrario está completo en el lobby esperando, entonces se llevará 3 puntos (1 por presentarse a jugar y 2 por la victoria)
 - ♦ 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.
- Segundo, se realizará la semifinal:
 - ♦ A esta fase llegarán los cuatro mejores equipos de la fase regular
 - ♦ Se enfrentará el primero contra el cuarto y el segundo contra el tercero
 - ♦ Se jugará una serie al mejor de 3 – best of 3 (es decir, el primero en ganar 2 mapas)
 - ♦ Se jugará según el calendario.
 - En caso de que dos equipos estén de acuerdo entre ellos, podrán cambiar la hora de su partido.
 - ♦ La selección de mapa y bando se indica en el SUBAPARTADO 6.1
 - Esta vez la elección de equipo no se hará por sorteo, si no que será de los equipos que hayan quedado mejor en la fase regular.
- Tercero, se realizará la final:
 - ♦ A esta fase llegarán los ganadores de las dos semifinales



- ♦ Se jugará una serie al mejor de 3 – best of 3 (es decir, el primero en ganar 2 mapas)
- ♦ Se jugará según el calendario, esto es INVARIABLE.
 - RECOMENDACIÓN: contar con un equipo completamente de la Escuela, ya que se pondrá en una fecha y hora de facilidad para los alumnos de esta.
- ♦ La selección de mapa y bando se indica en el SUBAPARTADO 6.1

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

6.2 CALENDARIO

La fase regular se jugará en las siguientes fechas:

- Jornada 1 – 6 de noviembre de 2022
- Jornada 2 – 13 de noviembre de 2022
- Jornada 3 – 20 de noviembre de 2022
- Jornada 4 – 27 de noviembre de 2022
- Jornada 5 – 4 de diciembre de 2022
- Jornada 6 – 18 de diciembre 2022
- Jornada 7 – 5 de febrero de 2023
- Jornada 8 – 12 de febrero de 2023
- Jornada 9 – 19 de febrero de 2023
- Jornada 10 – 26 de febrero de 2023
- Jornada 11 – 5 de marzo de 2023
- Jornada 12 – 12 de marzo de 2023
- Jornada 13 – 19 de marzo de 2023

La fase final se jugará:

- Semifinal 1 – 16 de abril de 2023 – 19:00
- Semifinal 2 – 23 de abril de 2023 – 19:00
- Gran final – por determinar

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
 - ◆ Jugar todas las rondas: Desactivado
 - ◆ Ocultar historial de partidas: Desactivado

8 HORA

- La fecha y hora de los partidos será la indicada por la organización.
 - ◆ Si un equipo no puede jugar ese día a esa hora, deberá comunicar a la organización mediante el chat de equipo su indisposición, antes del martes a las 23:59.
 - ◆ Una vez se sepa que equipos no podrán jugar, se permitirá hablar entre los equipos para acordar otro día y fecha, esta decisión se deberá tomar antes del jueves a las 23:49.
 - ◆ En caso de que no se pongan de acuerdo, se jugará a la hora y día indica al inicio de este punto.
 - ◆ 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 30 segundos de retraso (delay) en el directo
- Se deberá comunicar a la organización que se hará directo
- En caso de que en la retransmisión se detecten comportamientos inapropiados o incumplimiento de alguna norma, el equipo podrá ser sancionado.

11 PREMIO

El premio para el ganador será de 250€ y para el subcampeón de 100€ 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.

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.

Si un equipo es descalificado no obtendrá ningún premio.