



Supercopa Vortex 2022

REGLAMENTO OFICIAL DE TORNEO

ESTRUCTURA GENERAL DE LA SUPERCOPA VORTEX	3
Términos y Condiciones Oficiales:	
Introducción	
Participantes	
Inscripciones	
Sobre los Jugadores interesados en competir	4
Supercopa Vortex - Etapas y modalidad	
Formato	
Sistema de eliminación en cantidad de juegos a disputar.	
> Rocket League	
> League of Legends	
> Valorant	5
Fechas	
> Inscripciones	
> Eliminatorias de Rocket League	
> Eliminatorias de League of Legends	
> Eliminatorias de Valorant	
Normativa de partidas	6
Nombre dentro de juego	
Prohibición de streaming	
Cambio de calendario	
Fallas técnicas de jugadores:	
Fallas de servidores y actualizaciones:	
Cambios en el Roster y nombre del equipo (Altas, bajas y modificaciones)	7
Descalificación	
ÁRBITRO	
Autoridad del árbitro	
Decisiones del árbitro	
Medidas disciplinarias	
AUTORIZACIÓN PARA EL TRATAMIENTO DE LOS DATOS PERSONALES Y USO DE LA IMAGEN	
Imagen	
CONDICIONES ADICIONALES	9
General	
GLOSARIO	10
Definición	

1. ESTRUCTURA GENERAL DE LA SUPERCOPA VORTEX

1.1. **Términos y Condiciones Oficiales:**

A continuación, se establecen las siguientes pautas para participar en la Supercopa Vortex 2022, así como también los reglamentos que se deberán cumplir y la dinámica con la que se desarrollará la temporada y sus respectivas jornadas competitivas. Todos los equipos con sus participantes deberán cumplir con los requisitos propuestos a continuación estrictamente, sin excepción. Cualquier falta hacia los mismos, podrá ser sancionada por los organizadores.

1.2. **Introducción**

La Supercopa Vortex es un torneo de Deportes Electrónicos en el cual consiste en un sistema de competición a modo de eliminación directa donde equipos representantes de cada juego (League of Legends, Rocket League y Valorant) van a jugar entre sí para definir al equipo campeón de la Patagonia Argentina en cada disciplina.

1.2.1. **Participantes**

Habrà un total de treinta y dos (32) equipos máximos para Rocket League formado por un mínimo de tres (3) participantes y un máximo de cuatro (4), mientras que habrá treinta y dos (32) equipos máximos para League of Legends formado por un mínimo de cinco (5) participantes y un máximo de seis (6) que aplicará de la misma manera para Valorant. Todos los equipos se podrán inscribir siempre y cuando respeten lo solicitado como lo detalla el punto 1.2.2.

1.2.2. **Inscripciones**

Para poder participar en el certamen, será necesario contar con un equipo válido en el que respete las siguientes condiciones:

- Ser residentes actuales de la Patagonia Argentina.
- Tener una cuenta única de juego por cada jugador (Consola - PC 'Steam, Epic Games, Riot Games').

Para registrar al equipo será necesario dirigirse a la dirección brindada por los organizadores y completar el registro obligatorio adjuntando todos los datos solicitados.

1.2.3. **Sobre los Jugadores interesados en competir**

- Los jugadores solo podrán participar con un equipo en el certamen una vez registrados, posteriormente no se podrán unir a otro que continúe en competencia.
- Si el jugador no cuenta con compañeros de equipo, puede registrarse de forma individual en el formulario que desea competir y la plataforma buscará asignarle algunos compañeros. Sin embargo, esto no garantiza su participación en el torneo ya que el equipo será registrado en el torneo

hasta que la alineación esté completa, estando sujeto a cupo y disponibilidad del torneo, es decir, si el registro del torneo se llena antes de que el equipo esté completo, no va a poder participar.

- Cualquier persona considerada menor de edad (menores de 18 años y mayores de 14 años) que desee participar en la competencia deberá obtener autorización por escrito de sus padres, tutores o representantes legales, quienes asumirán total responsabilidad por los actos llevados a cabo por los menores a su cargo y quienes aceptarán los términos establecidos en el presente documento; los organizadores no serán responsables por las acciones de los menores bajo ninguna circunstancia.

1.3. Supercopa Vortex - Etapas y modalidad

1.3.1. Formato

Los equipos se enfrentarán en un sistema de eliminación directa sin lower bracket ni tercer puesto dependiendo la cantidad de los mismos en la siguiente nomenclatura:

- Dieciseisavos de final: 32 equipos - Virtual.
- Octavos de final: 16 equipos - Virtual.
- Cuartos de final: 8 equipos - Virtual.
- Semifinal: 4 equipos - Virtual.
- Final: 2 equipos - Presencial.

1.3.2. Sistema de eliminación en cantidad de juegos a disputar.

> Rocket League

- Dieciseisavos de final: Mejor de 3 juegos.
- Octavos de final: Mejor de 3 juegos.
- Cuartos de final: Mejor de 3 juegos.
- Semifinal: Mejor de 5 juegos.
- Final: Mejor de 5 juegos.

> League of Legends

- Dieciseisavos de final: Mejor de 1 juego.
- Octavos de final: Mejor de 1 juego.
- Cuartos de final: Mejor de 1 juego.
- Semifinal: Mejor de 3 juegos.
- Final: Mejor de 3 juegos.

> Valorant

- Dieciseisavos de final: Mejor de 1 juego.
- Octavos de final: Mejor de 1 juegos.
- Cuartos de final: Mejor de 1 juegos.

- Semifinal: Mejor de 3 juegos.
- Final: Mejor de 3 juegos

1.3.3. **Fechas**

> Inscripciones

- Inicio: Jueves 01 de Septiembre.
- Cierre: Viernes 23 de Septiembre.
- Presentación y sorteo: Sábado 24 de Septiembre.

> Eliminatorias de Rocket League

- Octavos de final: Lunes 26 de Septiembre.
- Cuartos de final: Martes 27 de Septiembre.
- Semifinal: Domingo 09 de Octubre.
- Final: Sábado 15 de Octubre.

> Eliminatorias de League of Legends

- Octavos de final: Jueves 29 de Septiembre.
- Cuartos de final: Viernes 30 de Septiembre.
- Semifinal: Domingo 09 de Octubre.
- Final: Sábado 15 de Octubre.

> Eliminatorias de Valorant

- Dieciseisavos de final: Domingo 02 de Octubre.
- Octavos de final: Martes 04 de Octubre.
- Cuartos de final: Jueves 06 de Octubre.
- Semifinal: Sábado 08 de Octubre.
- Final: Sábado 15 de Octubre

1.4. **Normativa de partidas**

1.4.1. **Nombre dentro de juego**

El nombre de los jugadores y equipos dentro del juego deben ser el mismo ofrecido en el momento de su inscripción. Los nombres no pueden contener vulgaridades ni ser ofensivos. La administración avisará al jugador o equipo en cuestión en caso de que el nombre no sea aceptado para que lo modifique.

1.4.2. **Prohibición de streaming**

Los jugadores no podrán realizar streaming mientras están disputando duelos por la Supercopa Vortex.

1.4.3. Cambio de calendario

La administración se reserva el derecho a realizar cambios en el calendario y los horarios de los encuentros. En este caso la administración lo notificará a todos los participantes en la mayor brevedad posible.

1.4.4. Disposición de equipamiento

La administración se reserva el derecho de usar el equipamiento que la misma administración brinde a los participantes al momento de realizar las etapas presenciales sin excepciones.

1.5. Fallas técnicas de jugadores:

Todos los equipos son responsables de sus propias fallas técnicas, ya sea por software, hardware, conexión, etc.

En caso de tener un fallo técnico previo a un encuentro, se tendrá una tolerancia de quince (15) minutos para que el jugador se presente nuevamente, pasados los mismos, podrá incorporarse el jugador suplente (en caso de tenerlo) o bien, proceder a jugar dicho encuentro con uno menos, en el último caso, el jugador afectado puede reincorporarse al finalizar el encuentro para disputar normalmente el siguiente. En caso de que sea un suplente quien tome su lugar, dicho jugador deberá completar la serie sin excepción.

Si el fallo técnico se produce durante el desarrollo del encuentro, el mismo continuará de manera normal jugando el equipo perjudicado con un jugador menos, el jugador afectado podrá reincorporarse ni bien pueda regresar. En caso de tener un segundo fallo técnico en el mismo equipo y que, en consecuencia, el equipo perjudicado quede menos de la mitad de sus jugadores, se considerará default victoria para el equipo rival.

Si el fallo técnico se produce en el entre tiempo (Es decir, finalizado un encuentro y el por comenzar de otro), se le dará un máximo de 5 (cinco) minutos para que el jugador pueda reincorporarse a la partida si no llega en el tiempo asignado se podrá reincorporar ya con el encuentro iniciado, debe ser el jugador afectado por el inconveniente, de lo contrario será sancionado.

1.6. Fallas de servidores y actualizaciones:

En caso de que ocurra un fallo general en los servidores de juego o proveedoras de Internet, la jornada se verá retrasada hasta que se normalicen los mismos o postergada en caso de ser necesario.

1.7. Cambios en el Roster y nombre del equipo (Altas, bajas y modificaciones)

- Se permitirá un cambio en el roster del equipo una vez comenzado el torneo, los mismos deberán respetar las restricciones mencionadas en el formato de la Supercopa Vortex y deberán estar demostradas en el sitio del equipo así como también notificadas a la organización.

- Si el equipo ya tiene el máximo permitido de integrantes, deberá dar de baja a un jugador antes de dar de alta al nuevo integrante.
- No se permitirá cambio de logo y nombre de equipo una vez comenzada la competencia.
- Cualquier modificación en el roster de las mencionadas deberá ser notificada a los administradores y aprobada por los mismos antes de realizarla, será considerado una falta sancionable el no hacerlo.

1.8. **Descalificación**

Se descalificará automáticamente y no podrán ser acreedores del premio respectivo, a los participantes que incurran en alguna de las siguientes causales:

- Los participantes que no cumplan con los Términos y Condiciones del torneo, contenidos en el presente reglamento.
- Los participantes que no posean documento de identificación válido y/o vigente.
- Los participantes que actúen de modo fraudulento o delictivo de acuerdo con las leyes del país correspondiente y sean debidamente comprobadas por el Municipio de Río Grande, ya sea al momento de participar en el torneo o al momento de reclamar premio.
- Los participantes que envíen mensajes de contenido inapropiado, ofensivo u obsceno en cualquiera de las redes sociales de Municipio de Río Grande, Espacio Tecnológico, sitio de Supercopa Vortex 2022 si utilizan expresiones ofensivas, racistas o amenazas; así como mensajes en contra del torneo, o agrediendo a los usuarios de la comunidad en dichas redes sociales y cualquiera en que el torneo participe.
- Si los datos suministrados por el ganador al momento de coordinar su premiación no coinciden con aquellos que se entregaron durante el registro, ya que se realizará una labor de auditoría del concurso para determinar si el participante ha incurrido en alguna de las conductas descritas.
- Los participantes que se pongan de acuerdo para hacer trampa en el juego o dejarse ganar para adulterar el resultado de un encuentro a propósito, serán descalificados de inmediato y serán expulsados de futuros torneos.
- Queda estrictamente prohibido a los jugadores ingresar a sus cuentas o a la de otra persona, por medio de plataformas diferentes a las mencionadas en el registro, de hacerlo, serán descalificados.

2. **ÁRBITRO**

2.1. **Autoridad del árbitro**

El árbitro tendrá la autoridad total para hacer cumplir las reglas de juego en los duelos que disponga la organización.

2.2. Decisiones del árbitro

Las decisiones serán tomadas según el mejor criterio del árbitro de acuerdo a las reglas de juego, el reglamento de la Supercopa Vortex y el espíritu del juego, se basarán en la opinión del árbitro, quien tiene la discreción para tomar las decisiones adecuadas dentro del marco de las reglas de juego.

Las decisiones del árbitro sobre hechos relacionados con el juego, incluyendo el remake, la reanudación o no de una partida y el resultado del partido, son definitivas.

2.3. Medidas disciplinarias

El árbitro tomará medidas disciplinarias contra jugadores que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión.

El árbitro tendrá la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde el momento en el que comienza una jornada para realizar la inspección previa al duelo hasta que lo abandona una vez terminado el partido (lo cual incluye pausas y descansos entre partidas). Si, antes de entrar en partida al comienzo, un jugador o equipo comete una infracción merecedora de expulsión, el árbitro tiene autoridad para impedir que el jugador o equipo participen en el partido, el árbitro elaborará un informe sobre todo tipo de conducta incorrecta.

3. AUTORIZACIÓN PARA EL TRATAMIENTO DE LOS DATOS PERSONALES Y USO DE LA IMAGEN

3.1. Imagen

Al participar en el presente torneo, todos los participantes otorgan al Municipio de Río Grande su consentimiento previo, expreso e informado, para el tratamiento de sus datos personales.

Como titulares de los datos provistos, los participantes declaran que han sido informados que tienen los siguientes derechos:

- Acceder en forma gratuita a los datos proporcionados al Municipio de Río Grande que hayan sido objeto de tratamiento.
- Conocer, actualizar y rectificar su información frente a datos parciales, inexactos, incompletos, fraccionados, que induzcan a error, o a aquellos cuyo tratamiento está prohibido o no haya sido autorizado.
- Solicitar prueba de la autorización otorgada.
- Revocar la autorización y/o solicitar la supresión del dato o datos.
- Abstenerse de responder las preguntas sobre datos sensibles.

Los datos personales suministrados serán incorporados a una base de datos con fines de invitar a actividades similares organizadas por el Espacio Tecnológico.

Los participantes autorizan que se utilice su nombre, voz e imagen capturada en fotos, videos y/o comentarios publicados en redes sociales para que sean utilizadas exclusivamente en actividades relacionadas al torneo objeto de este reglamento, por cualquier medio conocido o

por conocer, de manera indefinida. Los participantes no recibirán ningún tipo de pago o indemnización adicional al beneficio establecido para la presente actividad, por el uso de sus fotos, videos, voz y/o comentarios, por lo que los participantes aceptan que no podrán realizar ningún tipo de reclamo posterior.

4. CONDICIONES ADICIONALES

4.1. General

- Para participar en el torneo y/o recibir el premio respectivo, los participantes no deben pagar ningún valor al Municipio de Río Grande. La participación es gratuita.
- El Municipio de Río Grande se reserva el derecho a bloquear de su perfil oficial, por un término de tres (3) meses, al usuario participante que a través del perfil oficial de Municipio de Río Grande y Espacio Tecnológico en Facebook o Instagram, envíe material o comentarios ofensivos para el torneo o para los usuarios del mismo.
- Se eliminarán de las redes sociales de Municipio de Río Grande y Espacio Tecnológico, los comentarios que emitan cualquier tipo de calificativo, afirmación o expresión en contra de Supercopa Vortex 2022 o de los miembros de la comunidad en dichas redes, así como la dinámica de este torneo o la campaña promocional que lo cobija.
- El Municipio de Río Grande se reserva el derecho de suspender temporal o permanentemente el presente torneo, sin previo aviso en caso de presentarse motivos fundados de fuerza mayor, caso fortuito, o hechos de terceros, tales como desastres naturales, guerras, huelgas o disturbios, así como también situaciones que afecten la actividad; o en caso de detectarse un fraude o intento de fraude en perjuicio de los organizadores o los participantes de esta, sin asumir ninguna responsabilidad al respecto.
- Los jugadores son responsables de revisar periódicamente el reglamento del torneo, para verificar cambios en el mismo y así evitar cualquier mal entendido.
- Cada jugador es responsable de tener a su disposición los elementos y conexiones necesarias para poder participar en este torneo en las etapas virtuales.
- Todo jugador que no cumpla con el presente reglamento, será penalizado de acuerdo con la falta con base a la decisión del Administrador.
- Todo reclamo por perder un juego, alegando una falta del oponente al presente reglamento, deberá ser corroborado por medio de pruebas fehacientes (por ejemplo: imágenes o videos).
- El registro de los participantes se realizará en la página [SUPERCOPA VORTEX](#)
- La Supercopa Vortex se reserva el derecho a modificar las normas en cualquier momento que sea necesario con el fin de garantizar el juego limpio y la integridad de la competición.

- Todos los jugadores que disputen la Supercopa Vortex, aceptarán automáticamente todo lo expuesto en este reglamento.
- Cualquier participante no puede participar en apuestas sobre la Supercopa Vortex, sea cual sea el sitio web.
- Es responsabilidad de cada uno de los participantes, realizar su registro respectivo para garantizar su participación.
- Toda la comunicación y gestión del presente torneo se realizará mediante los grupos oficiales que el Espacio Tecnológico brindara. Es obligatorio que cada jugador se identifique con el nickname con el que se registró.

5. GLOSARIO

5.1. Definición

- Bracket: Llaves o fixture del torneo.
 - Lower bracket: Sistema de fixture con doble eliminación, es decir en caso de perder en una ronda se debería jugar en la ronda de equipos que perdieron.
 - Roster: Plantilla del equipo.
 - Videojugador o jugador: Persona que juega a una disciplina.
 - Mejor de "X" juegos: Serie en donde el ganador se decidirá por la cantidad de victorias, por ejemplo si es un mejor de 3 juegos, para que un equipo se lleve el triunfo deberá ganar 2 de los 3 juegos.
- Streaming: Transmitir con datos de audio y video en vivo por Internet.