



Supercopa Vortex 2022

REGLAMENTO OFICIAL

Valorant

1. ESTRUCTURA GENERAL

1.1. Descripción general:

Plataforma: PC.

Jugadores: 5 principales y 1 suplente

Servidor: LAS.

Mapas: Ascent, Bind, Breeze, Fracture, Haven, Icebox, Split.

Modo de juego: Estándar. (5 vs 5)

Formato: Mejor de 3 hasta la final que será mejor de 5.

Todos los agentes están permitidos. (Excepto agentes nuevos, en caso de tener la salida de un nuevo agente durante el torneo, se deberán esperar los 15 días reglamentarios para poder hacer uso del mismo.

1.2. Participación:

Todos los participantes del torneo se comprometen a leer y aceptar cada una de las pautas e informaciones desarrolladas en este documento, tomando en cuenta que el incumplimiento o la desinformación podrían llevar en el peor de los casos a la descalificación.

Los datos personales deberán ser reales, de detectarse falsedad de datos podría significar la expulsión del participante dentro del torneo.

1.3. Cuentas:

Cada uno de los participantes inscritos debe tener una cuenta personal e intransferible.

Solo podrá utilizar la cuenta el propietario de la misma.

Si un jugador tiene su cuenta con restricción de acceso, éste se deberá comunicar con algún administrador para que permita la participación desde una cuenta diferente a la registrada con tiempo de anticipación.

Los equipos pueden tener hasta dos nombres de marca en total en el nombre de su equipo. Los nombres de ciudades/regiones son marcas consideradas. Por ejemplo, un nombre de equipo permitido sería Alienware Leones México, donde "Alienware" y "México" son las dos marcas. Por el contrario, un nombre de equipo con más de dos marcas como Alienware-Mastercard México Leones serán prohibidos. Los participantes del torneo se comprometen a leer y aceptar cada una de las pautas e informaciones desarrolladas en este documento, tomando en cuenta que el incumplimiento o la desinformación podrían llevar en el peor de los casos a la descalificación.

Los datos personales deberán ser reales, de detectarse falsedad de datos podría significar la expulsión del participante dentro del torneo

Todos los jugadores deberán tener el nombre en el juego del servidor correspondiente actualizado conforme su Riot ID.

Está prohibido que los nombres de los participantes contengan vulgaridades o hagan referencia y/o incitación a la violencia, xenofobia o palabras altisonantes que puedan insultar a otros participantes.

Están prohibidos los cambios de nombre una vez iniciado el bracket de torneos. En caso de realizar un cambio de nombre y no notificar a la administración o confirmar cambio, el jugador podrá sufrir descalificación del torneo.

1.4. Ingreso a la sala de juego:

El equipo que se encuentra en la llave superior del bracket deberá proceder a la creación de la sala con la configuración de partida personalizada, modo estándar.

1.5. Coach:

Los coaches no pueden comunicarse con los jugadores durante las rondas y sólo tienen permitido estar al momento de elegir a los agentes, terminando esto deberán dejar la comunicación con los jugadores.

Los equipos tienen permitido contar con un coach, pero no es obligatorio.

1.6. Cambios en el roster:

Desde el momento en el que el equipo esté definido hasta que termine el torneo, se podrá alternar los jugadores entre los suplentes y titulares todas las veces que se quiera, siempre y cuando, estos cambios se comuniquen al equipo contrario 5 minutos antes de lanzar partida, ya sea por el chat de juego o cualquier otro medio de comunicación que se haya usado. El jugador sustituto debe estar siempre registrado en el equipo.

1.7. Cambios en la planilla

No se permiten cambios de plantilla una vez se publiquen las llaves del torneo (todos los jugadores registrados no podrán ser cambiados o sustituidos después de que se publiquen las llaves o dé inicio el torneo).

1.8. Penalizaciones

Penalizaciones por retraso de la hora de comienzo del partido: 10 minutos - Pérdida del primer mapa (Bo3).

15 minutos - Pérdida del partido (Bo3).

1.9. Lado del mapa (Atacante y defensor)

El equipo que esté posicionado en la parte superior (o izquierda) de la llave jugará del lado atacante, y el equipo que esté ubicado en la parte inferior (o derecha) jugará del lado defensor.

Si la partida es el mejor de 3 o 5, los lados deberán rotarse a medida que avancen los enfrentamientos.

(Bo3).

1.10. Agentes recién salidos

Un agente no será elegible hasta pasados 15 días de su salida. Si un partido se pospone por cualquier motivo, esta normativa sigue vigente teniendo en cuenta el día que se tenía que haber jugador el partido.

1.11. Uso de trucos

La partida personalizada deberá crearse sin trucos, en caso de que un equipo active los trucos y éstos sean vistos dentro del juego, será automáticamente descalificado sin opción a reclamar.

1.12. Rondas eliminatorias

Dieciseisavos de Final: Haven

Octavos de Final: Bind - Ascent - Fracture

Cuartos de Final: Bind - Ascent - Fracture

Semifinal: Pearl - Icebox - Bind

Final: Pearl - Bind - Haven - Ascent

1.13. Selección de agentes

El equipo es responsable por las selecciones que se realizan en el tiempo permitido.

Una vez iniciada la fase de selección, si por algún error la partida tuviese que ser recreada, se respetarán las selecciones realizadas hasta el momento del error.

Está prohibido seleccionar a alguno de los agentes liberados con 15 días de anticipación a la fecha del torneo.

1.14. Creación y estructura de la partida - Partidas personalizadas

El equipo que se encuentre del lado superior o izquierdo del bracket deberá crear la partida de la siguiente forma:

En el menú de Valorant se deberá dar en Jugar, Personalizada, Modo Estándar.

Los trucos deberán estar desactivados.

Se deberá elegir el primer mapa conforme a las rotaciones dadas para cada ronda.

Si tu equipo está en la parte superior del bracket o izquierdo eres atacante. Si tu equipo se encuentra en la parte inferior del bracket o derecho tu equipo será defensor.

Los únicos espectadores que se pueden ver en la sala son los administrativos.

1.15. Cambios en el reglamento

El Municipio de Río Grande se reserva el derecho de modificar a su criterio el reglamento antes del inicio de la competición sin previo aviso, así como disponer ajustes y correcciones durante el torneo para solucionar cualquier incidencia

Los organizadores informarán a los equipos de dichos cambios en caso de darse.

Las reglas que resulten modificadas no se aplicarían de manera retroactiva, es decir, no podrán utilizarse para juzgar situaciones anteriores a su implementación.

Es obligación de todos los usuarios y/o jugadores haberse leído y entendido el reglamento, ya que el desconocimiento no exime de culpa al infractor.