



REGLAMENTO



VALORANT

ESTRUCTURA GENERAL

1.1. SOBRE EL TORNEO

Jugadores: 5

Servidor: LAS.

Modo de juego: Estándar. (5 vs 5)

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

Tipo: Online - Offline (Etapas finales)

Elo: Todos

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.

2. PARTIDAS

2.1 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 quedará automáticamente inhabilitado para jugar, durante el tiempo que dure su restricción. El equipo, deberá buscar un stand-in para empezar la partida en el tiempo establecido por el árbitro.

2.2 TAGS

Están prohibidos los cambios de tag/nick una vez iniciado el bracket de torneos. El incumplimiento de dicha norma, podría ser pasible de descalificación.

2.3 INGRESO A LA SALA DE JUEGO

Los equipos ingresarán a la sala invitados por un árbitro, quién configura la partida. Deberán ingresar en un tiempo breve para el baneo y picks de mapas.

2.4 MAP POOL

Los mapas disponibles para el torneo, son los siguientes:

- Ascent
- Bind
- Breeze
- Haven
- Lotus
- Sunset
- Split

2.5 BANS Y PICKS

Los equipos deberán banear y pickear mapas, según la ocasión e instancia del torneo. El árbitro les pedirá a los capitanes, a través del chat del lobby de la partida, que baneen mapas por turnos. El equipo que elija último, designará al mapa “decider”, mientras que el equipo rival, elegirá el lado para comenzar. Para determinar quién empieza baneando, se hará un breve sorteo que el árbitro crea conveniente.

2.6 COACH

Todos los equipos podrán contar con un coach en partida, pudiendo comunicarse en las pausas tácticas con ellos.

2.7 STAND-IN/SUPLENCIAS

Los equipos no podrán contar con suplentes, solo se registrarán los 5 titulares. Si podrán contar con un jugador que oficie de “Stand-in”, el cuál no será registrado en el formulario de inscripción, pero si deberá ser notificado a la organización en el caso de invocarlo y esperar autorización.

El Stand-In, deberá contar con los siguientes requisitos:

- Ser residente de la Provincia de Tierra del Fuego AIAS al momento de participar del torneo
- No haber jugado como titular en ningún otro equipo.

- No haber sido registrado en el formulario de inscripción para otro equipo. En el caso de que así haya sido, podrá jugar solo cuando su baja se hubiera tramitado antes del comienzo del torneo.
- No haber jugado como stand-in en otro equipo en ninguna instancia

Además, el stand-in deberá ofrecer cámara web en todo momento para asegurar la identidad y juego limpio de la partida. El stand-in NO participará de las ganancias del torneo.

2.8 CAMBIOS EN LA PLANILLA

Se permitirán cambios hasta antes de las semifinales. Solo podrán hacer 1 por equipo y deberán notificarlo a la organización a la espera de autorización.

2.9 TOLERANCIA EN PARTIDAS

Los equipos tendrán un total de 15 minutos de tolerancia para conectarse a la partida. El plazo se suspende si el equipo espera autorización para convocar al stand-in. Una vez autorizado, tendrán 5 minutos más para conectarlo a partida.

3. VERSIONES DEL JUEGO

Se tomará a la versión 7.06 como base para el presente torneo.

3.1 AGENTES

Los agentes que salgan posteriormente a la versión nombrada, no serán elegibles para el presente torneo.

3.2 ROTACIÓN DE MAPAS

El map pool que se mantendrá en el presente torneo, será el mismo que concurre para la versión 7.06

4. PAUSAS TÁCTICAS Y TÉCNICAS

4.1 PAUSAS TÁCTICAS

Se consideran pausas tácticas a todas las relacionadas con aspectos tácticos y estratégicos de los equipos, que requieran charlas y la intervención del coach, a los fines de ajustar aspectos del juego.

4.2. PAUSAS TÉCNICAS

Se consideran pausas técnicas a todas las relacionadas con fallas técnicas de los jugadores. Los jugadores son responsables por sus fallas, exceptuando aquellas instancias donde se use material del Espacio Tecnológico.

La pausa técnica, será por un tiempo máximo de 20 minutos o lo que crea conveniente el árbitro. En el caso de no poder reincorporarse el jugador en el tiempo establecido, el árbitro comunicará al equipo rival si desea seguir esperando o continuar con el partido. En el caso de que la organización estuviera atrasada en la jornada, el árbitro podrá decidir unilateralmente continuar con la partida.

5. 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.

6. COMUNICACIÓN CON LOS ÁRBITROS

La comunicación con los árbitros, será a través del discord oficial del torneo, el cuál será facilitado por las redes sociales oficiales del Espacio Tecnológico RGA y será el medio fehaciente para consultas, autorizaciones y comunicaciones en general entre los equipos y la organización.

7. RESPONSABILIDAD DE LOS JUGADORES

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.