

REGLAMENTO OFICIAL

TORNEO PRESENCIAL – VALORANT

1. Información General

El presente reglamento establece las normas oficiales de participación y competición del torneo presencial de VALORANT organizado por Next Level Origins

La finalidad de esta normativa es garantizar:

- Igualdad competitiva.
- Juego limpio.
- Respeto entre participantes.
- Correcto desarrollo del evento.
- Resolución clara de conflictos y problemas técnicos.

Datos del torneo

- Modalidad: 5 vs 5
- Plataforma: PC
- Formato de partidas: BO1 (Best of One)
- Tipo de torneo: Eliminación simple
- Fecha del evento: 26 y 27 de Septiembre
- Lugar del evento LAN: CC Las Terrazas
- Servidor oficial: Europa (EU)
- Versión oficial del juego: Último parche disponible aprobado por Riot Games.

La organización podrá modificar aspectos del reglamento antes del inicio del torneo si fuese necesario para asegurar la competitividad y estabilidad del evento.

2. Participación y Registro

2.1 Requisitos de los jugadores

Todos los participantes deberán:

- Tener una cuenta válida y funcional de VALORANT.
- Estar correctamente registrados antes de la fecha límite.
- Presentar documentación identificativa si la organización lo solicita.
- Cumplir la edad mínima establecida por la organización o la legislación vigente.

La inscripción al torneo implica la aceptación completa de esta normativa.

2.2 Composición de equipos

Cada equipo podrá estar formado por:

- 5 jugadores titulares obligatorios.
- Hasta 2 suplentes opcionales.

Solo los jugadores registrados podrán participar durante el torneo.

No se permitirá:

- Cambiar jugadores sin autorización.
- Utilizar cuentas de terceros.
- Compartir cuentas.

Cualquier incumplimiento podrá implicar descalificación inmediata.

2.3 Check-in y presentación

Todos los equipos deberán presentarse físicamente en la zona LAN con al menos:

- 30 minutos de antelación respecto a su primer partido.

Durante este tiempo se realizará:

- Verificación de jugadores.
- Configuración de periféricos.
- Comprobación técnica.
- Asignación de puestos.

La ausencia de un equipo tras el tiempo límite establecido podrá considerarse derrota administrativa.

3. Formato del Torneo

3.1 Sistema de competición

Todas las partidas del torneo se disputarán en formato:

BO1 (Best of One)

Esto significa que:

- Se jugará un único mapa.
- El ganador avanzará o sumará la victoria correspondiente.
- No existirán segundas oportunidades dentro del enfrentamiento.

Este formato busca:

- Agilidad en el desarrollo del evento.
- Mayor dinamismo competitivo.
- Reducción de tiempos muertos.

3.2 Selección de mapas

La selección del mapa se realizará completamente al azar mediante sorteo oficial efectuado por la organización o por los árbitros del torneo antes del inicio de cada partida.

Los mapas disponibles serán únicamente los incluidos dentro de la rotación competitiva oficial de **VALORANT**.

La organización podrá excluir mapas concretos en caso de:

- Problemas técnicos.
- Bugs conocidos.
- Fallos de estabilidad.
- Cambios oficiales de última hora.

El resultado del sorteo será definitivo y deberá ser aceptado por ambos equipos.

3.3 Selección de lado

Una vez determinado el mapa, se realizará un segundo sorteo aleatorio para decidir qué equipo obtiene la prioridad de elección de lado.

El equipo ganador del sorteo podrá elegir si desea comenzar:

- Atacando.
- Defendiendo.

El equipo restante ocupará automáticamente el lado contrario.

Este sistema tiene como finalidad:

- Garantizar igualdad competitiva.
- Evitar ventajas predeterminadas.
- Mantener imparcialidad en todos los enfrentamientos.

Los sorteos serán realizados exclusivamente por la organización o árbitros autorizados y su resultado será definitivo.

4. Configuración de Partidas

Todas las partidas deberán jugarse bajo la configuración competitiva oficial.

Ajustes oficiales

- Modo torneo personalizado.
- Tiempo extra activado.
- Modo espectador restringido.
- Cheats desactivados.
- Configuración competitiva estándar.

Los jugadores no podrán modificar ajustes del servidor sin autorización arbitral.

5. Equipamiento y Zona LAN

5.1 Equipamiento Oficial de la Organización

Con el objetivo de garantizar la igualdad competitiva entre todos los participantes, la organización proporcionará el equipamiento oficial que será utilizado durante todas las partidas del torneo.

El material proporcionado incluirá:

- Ordenadores.
- Monitores.
- Ratones.
- Teclados.
- Auriculares.
- Alfombrillas.

Todos los jugadores deberán utilizar obligatoriamente los periféricos facilitados por la organización durante los encuentros oficiales.

No estará permitido utilizar periféricos personales salvo autorización expresa de la organización por motivos médicos, accesibilidad o causas excepcionales previamente aprobadas.

La finalidad de esta medida es:

- Garantizar igualdad de condiciones.
- Evitar ventajas competitivas externas.
- Mantener una experiencia uniforme para todos los equipos.
- Facilitar el control técnico y logístico del evento.

5.2 Cuidado del material

Los participantes serán responsables del correcto uso del equipamiento asignado.

Queda prohibido:

- Manipular físicamente los dispositivos.
- Desconectar equipos sin autorización.
- Alterar configuraciones del sistema.
- Dañar el material del evento.

Cualquier daño ocasionado intencionadamente podrá derivar en:

- Expulsión inmediata.
- Responsabilidad económica.
- Prohibición de futuros eventos.

5.3 Software permitido

Solo estará permitido:

- Discord para comunicación.
- Drivers oficiales.
- Software aprobado por la organización.

Queda prohibido:

- Macros automatizadas.
- Scripts.
- Cheats.
- Programas externos de asistencia.
- Herramientas de modificación del juego.

La organización podrá revisar ordenadores y configuraciones en cualquier momento.

5.4 Conducta en la zona LAN

Los jugadores deberán mantener una conducta correcta dentro del recinto:

- No gritar de forma antideportiva.
- No molestar a otros jugadores.
- No manipular equipos ajenos.
- Mantener limpia la zona de juego.

Cualquier conducta agresiva o irrespetuosa podrá suponer expulsión inmediata.

6. Normas de Juego

6.1 Juego limpio

Todos los jugadores deberán competir respetando el espíritu deportivo.

Se considera conducta antideportiva:

- Uso de bugs de manera intencionada.
- Aprovechamiento de errores del juego.
- Colusión entre equipos.
- Perder partidas intencionadamente.
- Stream sniping.
- Ghosting.
- Comunicación externa durante partidas.

6.2 Comunicación durante partidas

Solo podrán comunicarse:

- Los 5 jugadores activos del equipo.
- El coach únicamente si la organización lo permite.

No se permitirá ayuda externa del público ni de compañeros eliminados.

7. Pausas y Problemas Técnicos

7.1 Pausas técnicas

Las pausas solo podrán utilizarse por:

- Problemas de conexión.
- Fallos de periféricos.
- Problemas de hardware.
- Errores críticos del juego.

El jugador deberá avisar inmediatamente a un árbitro.

7.2 Reinicio de partidas

Un partido podrá reiniciarse únicamente si:

- Existe un fallo crítico antes de comenzar.
- Un árbitro lo considera necesario.
- Hay problemas generales del servidor o del evento.

La decisión final será siempre de la organización.

8. Retrasos y Ausencias

Los equipos deberán estar preparados cuando sean llamados.

Penalizaciones por retraso

- 5 minutos: advertencia.
- 10 minutos: pérdida de prioridad de elección si aplica.
- 15 minutos o más: derrota administrativa.

La organización podrá modificar estas sanciones dependiendo de la situación.

9. Árbitros y Administración

Los árbitros tendrán autoridad total durante el torneo.

Sus funciones incluyen:

- Supervisar partidas.
- Resolver conflictos.
- Aplicar sanciones.
- Garantizar el cumplimiento del reglamento.

Las decisiones arbitrales serán definitivas e inapelables salvo decisión extraordinaria de la organización.

10. Sanciones

Las sanciones dependerán de la gravedad de la infracción.

Posibles sanciones

- Advertencia verbal.
- Advertencia escrita.
- Pérdida de ronda.
- Pérdida de partida.
- Descalificación.
- Expulsión del recinto.
- Prohibición en futuros eventos.

El uso de cheats o hacks implicará expulsión inmediata del torneo.

11. Streaming y Derechos de Imagen

La organización se reserva todos los derechos de:

- Retransmisión.
- Grabación.
- Fotografías.
- Clips y contenido audiovisual.

Los jugadores aceptan aparecer en:

- Streams oficiales.
- Redes sociales.
- Material promocional del torneo.

Los participantes podrán retransmitir sus partidas únicamente con autorización previa de la organización.

12. Premios

Los premios serán anunciados oficialmente antes del inicio del torneo.

La organización podrá retener premios en casos de:

- Fraude.
- Incumplimiento del reglamento.
- Conducta antideportiva.

13. Aceptación de la Normativa

La participación en el torneo supone la aceptación completa de todas las normas descritas en este reglamento.

Cualquier situación no contemplada será resuelta exclusivamente por la organización del evento.

ANEXO – Conductas Prohibidas

Está prohibido:

- Cheats y hacks.
- Toxicidad extrema.
- Racismo o discriminación.
- Daños al material del evento.
- Suplantación de identidad.
- Apuestas relacionadas con el torneo.
- Consumo de sustancias ilegales dentro del recinto.
- Manipulación de resultados.