



REGLAMENTO GENERAL

"Torneo 1 v 1 de Valorant Esports Córdoba"

REGLAMENTACIÓN GENERAL DEL "Torneo"

“Torneo demostración”: Evento marco donde se realiza el “Torneo 1 v 1 de Valorant Esports Córdoba” es una actividad desarrollada principalmente por la Agencia Córdoba Deportes, Eglobal sports, con la colaboración de la Asociación Cordobesa de Deportes Electrónicos y Electromecánicos, quien desarrolla el presente reglamento para esta competencia con el aval de la Federación Cordobesa de Deportes Electronicos y Electromecanicos.

Uso de datos personales: Para hacer seguimiento de su desarrollo deportivo, y hacer seguimiento de las persona que participen del Torneo, y también para informar sobre desarrollos de circuitos competitivos.

Documento obligatorio para todos los participantes del "Torneo 1 v 1 esports Córdoba", con el fin de garantizar el correcto desempeño de los involucrados, tanto jugadores como árbitros y colaboradores. Dicho documento debe ser leído por TODOS los participantes ya que de aquí se arbitran medios para garantizarles un evento desarrollado en óptimas condiciones, con carácter estrictamente competitivo, alentando a la buena fe y a un ambiente en carácter de comunidad por parte de todos los jugadores.

En caso de requerir alguna aclaración por los puntos presentados en dicho reglamento, podrá efectuarlo con cualquier árbitro/moderador a través de nuestras redes sociales disponibles para ello (discord/facebook/instagram). En cuanto a la resolución de conflictos, existirán 3 instancias para la resolución de la misma: A) Aplicación preventiva; B) Objeto de Apelación; y C) Disposición final, por lo que ningún jugador deberá considerarla definitiva hasta que se hayan superado y agotado todas las instancias. Se agrega que ningún narrador, analista, influenciador, competidor, representante de un jugador o cualquier persona externa a la “Asociación Cordobesa de Deportes Electrónicos y Electromecánicos” (ACDEE) en carácter de colaboración podrá determinar sanciones, sólo los árbitros y personal autorizado por competencia (información disponible en cada torneo).

MODALIDAD DEL TORNEO:

Torneo de eliminación directa al mejor de uno de Bo1, Free Elo.

Tipo: Presencial

Servidor: LAS (Santiago)

Modo de registro: Sólo jugadores, los jugadores deberán unirse al discord:
<https://discord.gg/CaYgPBD7ve>)

Costo: Gratuito





ÍNDICE DEL DOCUMENTO:

- 1- Requisitos de participación.
 - Sobre los Jugadores interesados en competir.
 - Sobre los jugadores.
 - Código de conducta.
 - Requisitos de inscripción.
- 2- Estructura de la competencia.
 - Cronograma.
 - Puntos.
 - Jornadas de juego.
- 3- Reglas de la competición.
 - Alineaciones.
 - Reglas generales.
 - Pre partida y en sala.
 - Durante el juego.
 - Sobre las cuentas de los jugadores.

1. Requisitos de participación:

1.1- Sobre los Jugadores interesados en competir:

1.1.1- Los representantes, no jugadores, de cada jugador deberá tener autorización de sus padres para participar teniendo entre 16 y 17 años. Sin autorización de sus padres a partir de 18 años de edad, en el momento de participar en el Torneo presencial y encontrarse en Córdoba.

1.1.2- Deberán poseer una cuenta de valorant en el servidor de Latinoamérica Sur (LAS); puntualmente este evento se disputará y realizará exclusivamente para la República Argentina en coordinación y colaboración de las siguientes organizaciones gubernamentales de la provincia de Córdoba.





1.1.3- No habrá restricción de rango, pero la cuenta de invocador de todos los jugadores que participen deberá ser nivel 4 o más como restricción mínima para poder disputar la partida personalizada en modo "torneo de swiftplay".

Como restricción máxima no debe pertenecer o haber pertenecido a ligas de deportes profesionales ni poseer o haber poseído contrato con un equipo profesional en los últimos 6 meses, entendiéndose que el torneo es AMATEUR, Jugador que sea detectado violentando ésta reglamentación se procederá a la descalificación del jugador

1.1.4- Una vez que se haya **superado la instancia de preinscripción se les enviará un mensaje de confirmación y aceptación de inscripción u observación para corrección.**

1.1.5- Los jugadores preinscriptos: Podrán disputar el Torneo Presentándose en el check in de lo contrario perderán su lugar en la competencia y será tomado por el siguiente preinscrito que se encuentre presente hasta agotar la orden de preinscripción, pudiendo habilitarse una inscripción definitiva a cualquier presente, el tope máximo de jugadores que disputarán el evento serán 16 jugadores.

1.1.6- Todos los jugadores menores de 18 años deberán tener autorización de madre, padre o tutor legal para participar.

1.2- Sobre los equipos:

1.2.1- Si los jugadores interesados en competir que cumplen los requisitos de preinscripción e inscripción solicitados por la organización, acceden a la inscripción definitiva, (En caso de dudas con el proceso de registro en la plataforma, consulte el paso a paso en el siguiente enlace mediante nuestro discord en <https://discord.gg/CaYgPBD7ve>)

1.2.2- Los jugadores integrantes del "Torneo Swiftpplay" , deberán contar con disponibilidad horaria obligatoria para participar del torneo el día 31/08.

1.2.3- Los jugadores tienen el compromiso de participar en todas las partidas que le correspondan, el jugador rival que no se presente será automáticamente eliminado, dándole la victoria.



1.2.4- La dependencia de gobierno encargada de la organización se reserva el derecho de solicitar documentación que acredite la identidad de los participantes. En caso de no presentar la documentación por los medios dispuestos por las entidades autorizadas, el jugador no podrá acceder a la inscripción definitiva a los torneos de clasificación. La evidencia documental debe ser aceptada legalmente incluyendo, pero no limitando a: pasaporte vigente, cédula de identidad ciudadana, carta de naturalización, certificado de nacionalidad, y/o acta de nacimiento del jugador preinscrito para confirmar su identidad y residencia en la provincia de Córdoba, o haber nacido en la misma.

1.3- Código de conducta:

1.3.1- Los jugadores deberán mantener siempre la cortesía con sus oponentes, el público y el personal de ACDEE. Cualquier jugador que atente directamente con cualquiera de los miembros que conforman el torneo, quedará sujeto a sanción de descalificación. Recuerde que el espíritu competitivo es mantener una conducta aceptable tanto en la victoria como en la derrota, y que cualquier agresión por parte de jugadores al público también tendrá sanciones en caso que se compruebe. La organización "ACDEE" no se responsabiliza de alteraciones y disputas fuera del marco del Torneo y todo lo que suceda en redes sociales y streaming, quedará sujeto a disposición de la administración.

1.3.2- Los jugadores están en la obligación de conocer el reglamento y prestar atención a las indicaciones de los árbitros antes, durante y/o después de los partidos. Está prohibido dejarse ganar o jugar mal a propósito para adular el resultado del partido, si esto sucede, será revisado por ACDEE y se sancionará al jugador en caso que sea necesario. Quedando bajo observación el jugador que resulte "ganador".

1.3.3- Los jugadores deberán facilitar y seguir las instrucciones de los árbitros en todo momento. El contacto con el jugador podrá ser por medio de un representante legal/madre/padre o tutor legal. La persona elegida por el jugador será contactada mediante el correo electrónico, ó Discord proporcionado a la administración al momento de registrarse o cualquier otro medio de comunicación utilizado por la organización de este torneo. El representante debe ingresar a los canales de comunicación, en caso de no tener discord debe crear su cuenta.

1.3.4- ACDEE está en su derecho de evaluar y sancionar una conducta irregular de un jugador, pero limitado a: redes sociales, foros online, streamings o cualquier otro medio de contacto entre los participantes ajenos al desarrollo del Torneo, mientras dure la misma.





1.3.5- La organización se compromete con los jugadores que tengan vínculos comerciales con marcas permitiéndoles su participación según corresponda a los criterios contractuales generados entre sí.

1.3.6- Todos los jugadores inscritos en el "Torneo Swiftplay" deberán proporcionar su Instagram. No se exigirá que generen contenido en las redes sociales mencionadas, solo deben tenerlo como para ser mencionado en publicaciones si la organización lo requiere.

1.4- Requisitos de inscripción

1.4.1- Los datos brindados por los participantes tendrán carácter de declaración jurada. Entiéndase que completar los datos solicitados son condición necesaria para participar de este torneo y serán utilizados en la organización tanto por la Asociación como por las instituciones mencionadas en el presente documento. Los participantes se obligan a dar la información exacta bajo pena de que su aplicación sea considerada nula.

1.4.2- La fecha máxima para la preinscripción es el inscripción definitiva 31/8 11 hs para preinscritos, y jamás pudiendo superar los 16 jugadores inscritos confirmados, la inscripción se confirmará a medida se tomen los slots completando correctamente la información solicitada en los formularios de preinscripción y se confirmara de forma definitiva cuando el jugador realice su "Check In" 15 minutos antes del inicio de la competencia, el cual abre 1 hora previa al inicio de la competición y finaliza 15 minutos antes de que comience el torneo.

1.4.3- El torneo es de eliminación directa al mejor de uno

1.4.4- Todos los horarios están programados con 20 minutos de duración por partida.





Horarios Aproximados donde se llevarán a cabo las partidas

Rondas	Inicio y final de cada ronda	Cierre Inscripción definitiva	Inicio de competencia	Tolerancia
16avos	13:00 a 17hs	12:45	13 hs	15 13:10 hs
8vos	16:00 a 16:30hs		16:00 hs	16:40 hs
4tos	16:30 a 17hs		16:30 hs	16:40 hs
Semifinal	17:00hs		17hs	17:10 hs
Final	17:30hs		18:30hs	18:40 hs



1.4.5- En la hora programada para las partidas del torneo, la llave será entregada por los árbitros. Todos los jugadores tendrán un tiempo máximo de 5 (diez) minutos para presentarse en puesto de competencia, de lo contrario serán descalificados y el jugador presente deberá reportar con captura de pantalla donde sea visible el horario y fecha.

1.4.6- El nombre de tag de los competidores no debe ser ofensivo, vulgar ni puede atentar contra la dignidad e integridad de una persona. En caso de tener un nombre con estas características, el competidor deberá modificarlo antes de empezar a competir en el "Torneo Team deathmatch".

2- Estructura de la competencia:

2.1- Torneo:

MODALIDAD DE CLASIFICACIÓN		
Torneo	Duración	TIPO
Torneo Unico	5 hs	Eliminación directa Bo1

2.3- Tabla de Posiciones y Premios

Final "Torneo TeamDeathmatch"	Premios
Primer lugar	Anunciados el día de la competencia
Segundo lugar	Anunciados el día de la competencia
Tercer lugar	Anunciados el día de la competencia





3- Reglas de la competición:

3.1- Reglas generales:

3.1.1- Las partidas se desarrollarán de manera presencial.

3.1.2- "Torneo Team Swiftplay" : en todos los torneos clasificatorios del Torneo serán al mejor de 1 juego en sistema de eliminación simple, a excepción de la Final que se hará a sistema de un bo3 al mejor de 3.

3.1.3- Si se acusa a algún jugador de incumplir alguna de las reglas establecidas o de realizar algún tipo de trampa durante cualquiera de las fases del Torneo, se deberán presentar pruebas que respalden la sospecha, de esta manera ACDEE iniciará la investigación correspondiente.

3.1.4- ACDEE solicitará los soportes que considere necesarios para garantizar el cumplimiento del reglamento. Si algún jugador presenta evidencias falsas o se comprueba fraude serán descalificados del Torneo.

3.1.5- Sumadas a las reglas por parte de ACDEE en el torneo, se aplican las reglas del código de valorant y las aplicables a competiciones de Riot Games.

3.1.6- En caso de querer realizar un Stream de las partidas, podrán hacerlo los jugadores desde sus cuentas de Twitch con un delay de tres (1:30) minutos para evitar casos de "Ghosting". Siempre manteniendo el respeto y las buenas formas. También está permitido realizar stream desde el modo espectador.

3.1.7- Todos los jugadores y equipos que disputen la Copa y sus fases, aceptarán automáticamente todo lo expuesto en este reglamento.

3.1.8- Los árbitros y miembros del staff de ACDEE encargados de la organización del Torneo, no podrán participar en la misma.

3.1.9- ACDEE, La asociación, se reserva los derechos de modificación a las normas de esta competencia, esto si llega a suceder se les avisará a cada jugador participante mediante e-mail. Esto se hará con el tiempo necesario para no generar contratiempos a la hora de comenzar el torneo.

3.1.10- Todas las reglas están sujetas a la interpretación de ACDEE.





3.3- Pre partida y en sala:

3.3.1- El nombre de tag de los jugadores titulares para cada partido debe coincidir con la ID de la cuenta de juego que informara el jugador en la preinscripción. De no cumplirse esta regla el jugador rival puede negarse a comenzar la partida hasta que el jugador infractor tenga en la sala con la ID correcta. Se considera que no están en condiciones de jugar y se les dará como derrota.

3.3.2- Se recomienda a los jugadores estar disponibles al menos quince (15) minutos antes de la hora oficial de su partido, pues para el momento de la hora de la partida los jugadores deberán tener el último parche actualizado, las opciones de partida correctamente configuradas. ACDEE no se hace responsable de las demoras en ingresar a partida por éstas causas.

3.3.3- Los jugadores que disputarán el enfrentamiento, deberán estar en el puesto de partido a la hora establecida para el inicio de la partida. Si transcurridos 10 minutos después de la hora oficial del partido el jugador no está listo, será descalificado del Torneo.

3.3.7- Solo los jugadores podrán estar dentro de la sala de juego, sin derecho a ningún espectador, a menos que el árbitro/administrador lo permita (Para stream en su canal de twitch, casos a contemplar)

3.3.8- No está permitido el uso de placeholder en la fase picks y bans; los jugadores deben asegurarse de que disponen de los agentes que desean antes de comenzar a jugar, en caso de salirse en la fase picks y bans por este motivo, se dará por perdida la partida en curso.

3.3.9- La fase de pick y bans se considera la última instancia para corroborar que el jugador rival tenga todo en regla para comenzar la partida (IDs correctas, alineación, etc). Salirse de la partida en esta fase sin un reclamo que se adecúe a las reglas y sin haber conseguido las pruebas correspondientes para sustentar dicho reclamo podría significar la derrota de la partida en curso.

3.3.10- Cuando las partidas sean transmitidas, los jugadores deberán ubicarse por orden de rol dentro de la sala y seguir las instrucciones del equipo de árbitros y realización de ACDEE. Para el resto de enfrentamientos de la competencia no será obligatorio que se acomoden de esta manera.

3.3.11- Cuando un nuevo agente esté disponible en el juego o algún agente reciba una actualización completa (rework), podrá ser utilizado después de su lanzamiento oficial sin restricciones.





3.3.12- En caso de existir alguna prohibición para el uso de un agente, por algún error del juego, ACDEE notificará a los participantes.

3.4- Durante el juego:

3.4.1- Cada jugador tiene 10 minutos de pausa en cada partida, una vez superado ese tiempo, el partido se deberá reanudar. Un jugador puede tanto ceder su tiempo de pausa al rival como negarse a hacerlo. Los árbitros podrán solicitar que se realice una pausa o se extienda este tiempo en caso de que lo considere necesario. Si en medio de la partida el jugador no puede competir vencido el tiempo reglamentario de pausa se deberá continuar el juego.

3.4.3- En el caso extremo de que ocurra un imprevisto con los servidores de juego y no se pueda continuar jugando, si la partida ha superado el minuto 20:00, un árbitro podrá conceder la victoria a un jugador en caso que determine que el rival jugador no puede evitar la derrota con una certeza razonable ACDEE se reservará el derecho en todo momento de tomar la decisión final en caso de disputa.

3.4.4- Se debe mantener tanto en la sala como en el chat de la partida la cordialidad y el respeto entre los jugadores, no respetar esta regla puede acarrear sanciones a los jugadores sujetas al criterio de ACDEE.

3.5- Sobre las cuentas de los jugadores:

3.5.1- Las cuentas de los jugadores están sujetas a los términos de uso del juego. Por lo tanto, cada jugador que participe deberá poseer una cuenta personal e intransferible de Valorant. Si se detectase que un jugador participa con una cuenta compartida podrá acarrear a la descalificación del jugador del torneo.