



## **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 que se enmarca dentro del programa de e-Sports de la Agencia Córdoba Deportes.

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

Este documento es 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, 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.

### **MODALIDAD DEL TORNEO:**

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

**Tipo:** Presencial

### **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 – Provincia de Córdoba en coordinación y colaboración de 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 preinscritos: 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 inscripción solicitados por la organización, y acceden a la inscripción definitiva.



1.2.2- Los jugadores integrantes del "Torneo Swiftppplay" , deberán contar con disponibilidad horaria obligatoria para participar del torneo el día establecido para el torneo .

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 que coordina la actividad. 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 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 adulterar el resultado del partido, si esto sucede, será revisado por los coordinadores de la competencia 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, 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- Los coordinadores de la competencia están 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 inscripción es de 12 horas antes de la fecha del torneo. 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.

1.4.5- En la hora definida por los organizadores, 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

## 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 los coordinadores de la competencia iniciarán la investigación correspondiente.



3.1.4- Los coordinadores de la competencia solicitarán los soportes que consideren 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 los coordinadores de la competencia 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 los coordinadores de la competencia encargados de la organización del Torneo, no podrán participar en la misma.

3.1.9- Los coordinadores de la competencia, se reservan 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 los coordinadores de la competencia.

### **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. los coordinadores de la competencia no se hacen responsables de las demoras en ingresar a partida por estas 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.

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 los coordinadores de la competencia. 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, los coordinadores de la competencia notificarán a los participantes.

#### **3.4- Durante el juego:**

3.4.1- Cada jugador tiene un tiempo limitado 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



Los coordinadores de la competencia se reservarán 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 los coordinadores de la competencia.

### **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.