

Reglamento del Torneo Geek Lounge Star League VALORANT Invitational

Última actualización: 17 de noviembre de 2023

1. Introducción y Propósito

1.1. Aplicación del Reglamento de Competición

Las reglas estandarizadas benefician a todas las partes involucradas en el juego profesional de VALORANT. Este Reglamento de la competencia se aplicará y será vinculante para cada uno de (1) el individuo (persona física), entidad y/o grupo ("Propietarios") que inscribió un equipo para participar en este evento ("Equipo"), y (2) a los jugadores, gerentes, entrenadores, propietarios y otros representantes de cada Equipo (los anteriores colectivamente, “Personal del Equipo”).

1.2. Acción disciplinaria.

Geek Lounge, bajo la supervisión de Riot, tendrá derecho a emprender los procedimientos disciplinarios que determine en relación con cualquier incumplimiento o falta de cumplimiento de este Conjunto de reglas de la competencia por parte del Equipo, cualquier Propietario o Personal del Equipo e imponer tales multas, suspensiones, descalificaciones y otras medidas disciplinarias (o combinaciones de las mismas) a discreción de Riot y el Operador del Torneo (colectivamente, "Medidas Disciplinarias"); y dichas Acciones Disciplinarias (i) pueden ser divulgadas públicamente por Riot y el Operador del Torneo, y (ii) son razonables y necesarias para mantener la integridad competitiva de la Competencia o la buena voluntad asociada con VALORANT y el torneo.

2. Propiedad

2.1. Restricciones de propiedad

2.1.1 La Política de Propiedad concurrente de VCT prohíbe que un propietario u operador de un equipo de VALORANT tenga la propiedad o el control, o una influencia indebida, sobre más de un equipo que compita en una Competencia oficial. Sin embargo, la Política de propiedad concurrente de VCT no se aplica al Torneo Geek Lounge Star League VALORANT Invitational.

2.1.2. Cualquier cambio en las Organizaciones o Equipos participantes debe seguir los procedimientos y el cronograma descrito por los Oficiales de Geek Lounge.

2.2 Reconocimiento de propiedad

2.2.1 El Torneo Geek Lounge Star League VALORANT Invitational (Riot Games y El Operador del Torneo) tendrá derecho a tomar determinaciones definitivas y vinculantes con respecto a la propiedad del Equipo, cuestiones relacionadas que, de lo contrario, podrían tener un impacto adverso en la integridad competitiva del Torneo. A cualquier persona que solicite la propiedad en un Torneo Geek Lounge Star League VALORANT Invitational se le puede negar la admisión a discreción exclusiva de Geek Lounge y/o Riot Games, Inc. Los propietarios de equipos acuerdan que no impugnarán ninguna determinación final del Torneo Geek Lounge Star League VALORANT Invitational en relación con el mismo.

2.2.2 La propiedad de un Equipo que compite en el Torneo Geek Lounge Star League VALORANT Invitational debe ser claramente indicada por el Equipo a los Oficiales de Geek Lounge.

3. Contactos oficiales

Todos los equipos contarán con una variedad de canales oficiales habilitados para mantener comunicaciones con el Operador del Torneo. Los equipos podrán hacer uso de esos canales en función de sus necesidades y los requerimientos puntuales que realice el Operador del Torneo.

Los canales oficiales son:

- Email de contacto oficial de la competencia: competencias@geeklounge.com
- Emails corporativos de los League Ops y demás miembros del staff del Operador del Torneo
- Discord oficial para el Torneo Geek Lounge Star League VALORANT Invitational: Los 8 equipos invitados directamente recibirán la invitación para sumarse al servidor y, como mínimo, el coach y los jugadores titulares deberán sumarse a ese servidor.

4. Estructura de la competencia

4.1. Participantes

El Torneo Geek Lounge Star League VALORANT Invitational contará con ocho (8) equipos participantes. Esos equipos participantes serán invitados directamente. Los equipos invitados directos se muestran a continuación:

- OXEN
- Furious Gaming
- Rebirth
- Globant Emerald
- All Knights

- LRV
- Nottingham
- 9z

4.2. Formato

4.2.1. Sorteo de cruces de Primera Fase

Los cruces de la primera fase se definirán en base a un sorteo aleatorio. El sorteo se realizará con la presencia online de los equipos participantes para aportar transparencia a los resultados. Las fechas de los sorteos será:

- 17 de Noviembre de 2023

4.2.2. Primera fase

El Torneo Geek Lounge Star League VALORANT Invitational contará, en su primera fase, con un formato single round robin entre los equipos participantes. Los ocho (8) equipos se dividirán en dos grupos. Los grupos y seeds se darán al azar. Cada equipo tendrá una participación de 3 enfrentamientos y todos los encuentros se desarrollarán en un formato bo3 (mejor de tres mapas).

4.2.3. Playoffs

Los cuatro equipos mejor posicionados al cierre de la primera fase avanzan a la etapa de Playoffs. Esta etapa se desarrollará con un formato de eliminación simple. El equipo ubicado en la 1ª posición de cada grupo jugará contra el equipo ubicado en la 2ª posición del el otro grupo (1º A X 2º B - 1º B X 2º A). Todos los encuentros serán Bo3, con excepción de la gran final que será Bo5.

4.2.4. Fechas y horarios

Por ningún motivo estarán permitidos los cambios de fecha y hora una vez sean establecidos por el Operador de Torneo. En casos de cambio de horario queda únicamente a discreción del Operador de Torneo, el cual notificará dichos cambios a los equipos participantes con tiempo de anticipación.

Fase de grupos:
28 de Noviembre de 2023, 16:00hs y 19:00 ART (GMT -3)
29 de Noviembre de 2023, 16:00hs y 19:00 ART (GMT -3)
1 de Diciembre de 2023, 16:00hs y 19:00 ART (GMT -3)

Semi final 1:
7 de Diciembre de 2023, 16:00hs ART (GMT -3)

Semi final 2:
7 de Diciembre de 2023, Al finalizar Semi 1
Final:
9 de Diciembre de 2023, 16:00hs ART (GMT -3)

4.2.5. Prize pool
Al final de cada split, los equipos que se posicionan en los primeros dos puestos de la tabla global recibirán un premio económico en base a sus resultados: 1° USD 3.000; 2° USD 1.500.

4.2.6. Map list
Ascent - Bind - Breeze - Haven - Lotus - Split - Sunset

5. Elegibilidad del jugador

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. Para ser elegible para competir en el Torneo Geek Lounge Star League VALORANT Invitational, cada jugador debe cumplir con todo lo siguiente:

5.1. Edad del jugador

5.1.1 Ningún jugador será considerado elegible para participar en ninguna competencia del Torneo Geek Lounge Star League VALORANT Invitational antes de cumplir 15 años, definido como haber vivido 15 años completos ("Requisito de edad mínima"). Para poder participar en una Competición Oficial como jugador, una persona debe haber cumplido 15 años de edad o más (es decir, el jugador ha vivido al menos 15 años) en la fecha de inicio de la Competición Oficial.

5.1.2 Si un jugador no tiene 15 años o más de edad en su país de residencia al comienzo de la Competición oficial, podrá competir si (a) cumple con los demás criterios de elegibilidad de la Política Global y el Reglamento, y (b) un padre o tutor legal acepta esta Política Global y las Reglas Específicas del evento en nombre del jugador, y consiente la participación del jugador en la Competición oficial utilizando un formulario de consentimiento paterno proporcionado por el Operador del Torneo. Los padres/madres/tutores del menor de edad deberán entregar firmado el formulario de consentimiento proporcionado por el Organizador del Torneo.

5.1.3 El participante podrá registrarse teniendo 14 años de edad, sin embargo no podrá participar en el evento hasta cumplir los 15 años (edad mínima) para participar.

- Ejemplo: “Mi jugador tiene 14 años y cumple 15 años el día posterior al inicio de la competencia”, este jugador estaría habilitado a jugar a

partir del día posterior al inicio del torneo.

5.2. Eventos de medios y patrocinadores

Cada jugador acepta participar en entrevistas con los medios, ruedas de prensa, transmisiones, eventos de patrocinadores, sesiones de fotos o videos, eventos benéficos, visitas guiadas, webcasts, podcasts, chats y otros eventos con los medios que Riot o el Operador del Torneo organicen en relación con el marketing y la promoción de la competencia Torneo Geek Lounge Star League VALORANT Invitational ("Eventos de medios"), siempre que estos Eventos de medios no interfieran indebidamente con la preparación o participación de un jugador en el juego. Los gastos razonables y pre aprobados incurridos por un jugador en el viaje hacia y desde un Evento de Medios correrán a cargo del Operador del Torneo o Riot. El Operador del Torneo tendrá derecho a descalificar a cualquier jugador o Equipo que no asista y participe plenamente en cualquier Evento de Medios programado.

5.3. Ligas Clasificatorias

5.3.1. Mientras compiten en el Torneo Geek Lounge Star League VALORANT Invitational, los jugadores no son elegibles para competir simultáneamente en ninguno de los siguientes eventos:

- Cualquier evento que pueda clasificar directamente al Torneo Geek Lounge Star League VALORANT Invitational (Open y Closed Qualifier). Los jugadores serán elegibles para un nuevo equipo una vez que finalice la instancia de competencia en la que están participando.

5.4. Verificación de jugadores

5.4.1. Como parte del proceso de registro de jugadores, los equipos deben enviar el nickname, nombre/s y apellido/s, y Riot ID de su cuenta VALORANT principal y hasta una secundaria utilizada en los últimos 3 meses, para cada jugador del equipo, a los Oficiales de Geek Lounge. El no hacerlo puede resultar en una Acción Disciplinaria. Los equipos deberán enviar la información de cada jugador y coach, como máximo, una semana antes de que se inicie la instancia competitiva siguiente para poder iniciar la investigación de antecedentes y crear las cuentas de juego (en los casos que se requiera).

5.4.2. El proceso de investigación de antecedentes puede consistir en controles anti-cheat y de comportamiento en las cuentas enviadas para determinar si cumplen o no con los estándares esperados de los jugadores.

5.4.3. Los Oficiales de Geek Lounge informarán a los equipos sobre los resultados de la verificación de comportamiento de sus jugadores al finalizar. Este proceso puede demorar hasta 1 semana.

5.4.4. Si un jugador falla la verificación anti-cheat y/o de comportamiento, se compilará un informe que contiene información sobre por qué el jugador no pasó la investigación. Los Oficiales de Geek Lounge pueden compartir este informe con el equipo al recibir el permiso por escrito del jugador.

5.4.5. Los jugadores que no pasen los controles también pueden estar sujetos a sanciones según la gravedad del caso. Como mínimo, los jugadores recibirán un mayor control y se espera que demuestren un mejor comportamiento durante la próxima ronda de controles.

5.4.6. Los jugadores que pasen la verificación aún pueden estar sujetos a medidas disciplinarias según los resultados específicos.

5.7 Sobre los empleados de Riot o del Operador del Torneo

5.7.1 Los propietarios de equipo y los empleados de los equipos no pueden ser en forma simultánea empleados de Riot o del Operador del Torneo o cualquiera de sus respectivos afiliados. "Afiliado" se define como cualquier persona u otra entidad que posee o controla, está bajo la propiedad o control de, o está bajo propiedad o control común, con las entidades nombradas anteriormente. “Control” significará el poder, por cualquier medio, para determinar las políticas o la gestión de una entidad, ya sea a través del poder de elegir, nombrar o aprobar, directa o indirectamente, los directores, funcionarios, gerentes o síndicos de dicha entidad o de otra manera.

6. Conformación de los equipos

6.1. Titulares y Sustitutos

6.1.1 Cada Equipo debe mantener, en todo momento durante el Torneo, cinco jugadores ("Titulares") en la alineación titular del Equipo ("Lista titular"). Un Equipo tiene la opción de agregar hasta tres jugadores adicionales para que actúen como sustitutos ("Suplentes"). Los Oficiales de Geek Lounge tienen el derecho de descalificar a cualquier Equipo con una lista incompleta. Para alentar el correcto desarrollo de la competencia y el cumplimiento del calendario deportivo, el Operador del Torneo sugiere a los equipos a contar con por lo menos un jugador suplente para reemplazar a un jugador titular en el caso de que una situación urgente lo requiera. No es obligatoria la inclusión de un suplente. Nota: El alojamiento de viaje en el marco de eventos presenciales solo estará cubierto para un sustituto.

6.2. Requisitos mínimos del roster

6.2.1. Tamaño del roster

El Equipo debe mantener, durante el Torneo, un roster competitivo total de no menos de cinco (5) jugadores ("Roster mínimo") y no más de ocho (8) jugadores (la "Roster máximo").

Todos los Titulares, y cualquier Suplente que reemplace a un Titular, deben ser

elegibles para participar en una competición del Torneo Geek Lounge Star League VALORANT Invitational. Los equipos deben cumplir con el requisito de lista mínima en todo momento durante la competencia. Si en algún momento la lista de un Equipo cae por debajo del requisito de Lista Mínima, ese Equipo puede ser descalificado o sujeto a una Acción Disciplinaria, a menos que los Oficiales de Geek Lounge les den permiso para caer por debajo del requisito de Lista Mínima, a su entera discreción.

6.2.2 Derecho al Acceso

En caso de que haya una etapa clasificatoria en una dicha edición del torneo, si un equipo gana el derecho de participar en un Torneo Geek Lounge Star League VALORANT Invitational, el derecho depende de que el equipo retenga un mínimo de tres jugadores que estaban en su lista titular y jugador al menos un partido en la etapa clasificatoria durante el proceso de clasificación. Este criterio sólo se aplica sobre los tres jugadores incluidos en el mínimo exigido.

6.3. Exclusividad de un solo equipo

6.3.1. No se permitirá que un jugador o entrenador compita para más de un equipo al mismo tiempo, y no puede figurar en la lista de más de un equipo.

6.3.2. Un jugador o entrenador no puede tener un acuerdo contractual o financiero con otro Equipo en simultáneo a menos que la Liga lo permita explícitamente por escrito, excepto de acuerdo con la Excepción del creador de contenido (definida a continuación).

6.4. Excepción del creador de contenido

6.4.1. Restricciones de patrocinio

Mientras participen en un Torneo Geek Lounge Star League VALORANT Invitational bajo esta excepción, las personas no pueden:

- (1) representar o promover su Organización de creadores de contenido durante una transmisión del Torneo, incluso a través del nombre en el juego, vestimenta y/o menciones; o
- (2) representar o promover a los patrocinadores de la Organización creadora de contenido durante una transmisión del Torneo.

Mientras participan en un Torneo Geek Lounge Star League VALORANT Invitational, las personas tienen expresamente permitido:

- (1) representar a su Organización creadora de contenido a través de las propias cuentas de redes sociales de las personas; y
- (2) representar a su Organización de creadores de contenido fuera de las transmisiones o eventos de medios oficiales del Torneo.

6.5. Envío del roster y registro del equipo

6.5.1. Antes del inicio de la competencia del Torneo Geek Lounge Star League VALORANT Invitational, cada Equipo debe registrar su roster (incluidos todos los Titulares, los sustitutos y los entrenadores) utilizando las herramientas y los formularios proporcionados por Riot y/o el Operador del torneo. No se permitirán cambios en la lista de un Equipo después de que se haya procesado el registro de un Equipo sin la aprobación previa de los Oficiales de Geek Lounge (incluidos los cambios debido a enfermedad, problemas de visa, etc.). El procesado del registro de un Equipo finalizará junto con cada cierre de roster anunciado por el Organizador del Torneo. Una vez superada esa fecha, los Equipos no podrán realizar cambios sobre la información proporcionada al respecto de la composición de su roster y staff.

6.6. Cambios en el roster

6.6.1. Bloqueo de roster

Un Equipo puede completar intercambios que involucren a jugadores en otros Equipos, firmar nuevos jugadores o agentes libres o cambiar a los jugadores en su lista durante cualquier momento fuera de los períodos en los que los Equipos tienen prohibido hacer cambios en la lista ("Períodos de Bloqueo de Roster"), usando las herramientas y formularios proporcionados por Riot o los Oficiales de Geek Lounge.

Los Períodos de Bloqueo de Roster cambiarán de un año a otro y serán comunicados a los Equipos por los Oficiales de Geek Lounge. A menos que los Oficiales de Geek Lounge acuerden lo contrario, la adición o eliminación de un jugador de la lista del Equipo en cualquier momento durante los Períodos de Bloqueo de la Lista es una violación de este Conjunto de Reglas.

6.6.2. Excepción de bloqueo de roster

En el caso de una emergencia que provoque que un equipo no pueda colocar cinco (5) titulares completos en la alineación inicial del equipo durante un período de bloqueo de roster, se le puede otorgar al equipo una excepción para agregar jugadores a su lista durante el período de bloqueo de roster. El Equipo puede completar intercambios que involucren a jugadores de otros Equipos o firmar nuevos jugadores o agentes libres para agregar jugadores a su roster con el fin de colocar cinco (5) Titulares en la alineación inicial del Equipo. Los Oficiales de Geek Lounge determinarán si una situación califica como una emergencia. Cualquier jugador que haya competido como titular en un equipo en una fase inmediatamente anterior de la competencia oficial no es elegible para ser agregado a la lista de roster de un equipo bajo la excepción de bloqueo de roster.

En el caso de circunstancias atenuantes, como problemas de visa temporal, una suspensión competitiva o una emergencia médica, los requisitos de la lista pueden suspenderse temporalmente. La concesión de esta exención queda a criterio exclusivo del Torneo Geek Lounge Star League VALORANT Invitational.

Cualquier jugador que sea dado de baja de la Lista de un Equipo no podrá volver a unirse a la Lista de ese Equipo hasta que hayan transcurrido un mínimo de tres semanas después de la fecha de vigencia de la eliminación anterior del jugador de la Lista del Equipo.

6.7. Sustituciones

6.7.1. Cualquier sustitución debe dar como resultado que el equipo tenga una lista elegible o una lista inicial.

6.7.2. Para Partidos que involucren más de un Mapa (es decir, un Partido al mejor de tres o al mejor de cinco), un Equipo puede reemplazar a sus Titulares actuales con Suplentes entre Mapas, siempre que el Equipo informe al Equipo contrario y reciba aprobación de los Árbitros de dicha sustitución. Esa información se debe otorgar en un plazo que no puede superar los cinco minutos después de la conclusión del mapa anterior.

6.7.3. En caso de que un jugador se desconecte durante un mapa y no pueda regresar dentro del tiempo de pausa asignado, el equipo podrá reemplazarlo con un sustituto de su lista de roster. Será necesario rehacer el lobby y el juego volver manualmente al estado del juego anterior.

6.7.4. En caso de una emergencia en cualquier momento durante un Partido, un Equipo tendrá hasta diez minutos para presentar un Suplente elegible en el lugar. Si no se puede encontrar un reemplazo, el equipo perderá el partido. Los Oficiales de Geek Lounge determinarán si un incidente califica como una emergencia. Cualquier sustituto debe ser un miembro elegible de la lista del Equipo.

6.8. El manager del equipo

Cada Equipo debe mantener, en todo momento durante una Competencia Oficial, una persona que actuará como Manager General del Equipo ("Manager de Equipo"). El Manager del Equipo será designado cuando el Equipo complete el proceso de registro y será responsable de todas las comunicaciones logísticas y operativas entre Riot, el Operador del Torneo y los Propietarios de dicho Equipo. Riot y el Operador del Torneo pueden confiar en que cualquier comunicación del Manager del Equipo fue

realizada por todos los Propietarios del Equipo. Cualquier Propietario o cualquier Personal del equipo, incluido el Capitán del equipo (como se define a continuación), es elegible para desempeñarse como Manager del equipo. Un equipo no puede cambiar a su Manager de Equipo sin notificarlo previamente por escrito a Riot y al Operador del Torneo.

6.9. Capitán del equipo

Cada equipo debe designar a un jugador como su capitán al completar el proceso de registro ("Capitán del equipo"). En caso de que el manager del equipo no esté disponible, el capitán del equipo será responsable de todas las comunicaciones del equipo con los Oficiales de Geek Lounge. Los Oficiales de Geek Lounge pueden confiar en que cualquier comunicación del Capitán del Equipo fue realizada por todos los jugadores del Equipo. El Capitán del Equipo debe ser en todo momento un jugador en la lista del Equipo. Para evitar dudas, el manager del equipo o cualquier propietario es elegible para servir como capitán del equipo, siempre que él o ella también sea un jugador en la lista del equipo. Un Equipo no puede cambiar a su Capitán de Equipo durante una Competencia Oficial sin la aprobación previa por escrito de los Oficiales de Geek Lounge.

6.10. Entrenadores

6.10.1. Si un Equipo tiene más de un entrenador, los Equipos deben designar a un (1) entrenador como el "Entrenador del Partido" que puede comunicarse con los jugadores del Equipo durante el proceso de selección de Agentes y Mapa para cada Partido, tiempos muertos, medios tiempos, entre regulación y *overtim*e, y entre Mapas (si corresponde). Si el Equipo tiene un entrenador, ese entrenador será clasificado como Entrenador del Partido.

6.10.2. El Entrenador del Partido puede estar presente en todos los Partidos en los que participe el Equipo.

- Para los torneos presenciales en vivo ("Eventos LAN"), el Entrenador del Partido del Equipo puede estar presente durante cada Partido y en los espacios dispuestos por el Operador del Torneo. Esos espacios serán comunicados por el Operador del Torneo antes del inicio de la competencia.
- Para los torneos en línea ("Eventos en línea"), el entrenador del partido del equipo puede estar conectado al sistema de comunicación de voz en el lobby y solo se le permitirá hablar con los jugadores durante el proceso de selección de agente y mapa para cada partido, tiempos muertos, medios tiempos, entre regulación y tiempo extra, y entre Mapas (si corresponde).

6.10.3. El entrenador del partido del equipo solo puede estar en el área de partido durante la selección de agentes y el mapa, los tiempos muertos, los medios tiempos, entre el tiempo reglamentario y el tiempo extra, y entre los mapas. A efectos de la competición en línea, cualquier sala en la que compita el jugador se considerará parte del Área de partido.

6.10.4. A discreción exclusiva de los Oficiales de Geek Lounge, hasta otros dos (2) entrenadores y/o personal del Equipo pueden contar con un medio para comunicarse con el Entrenador del Partido durante el Partido. Los otros entrenadores y/o el personal del Equipo solo podrán comunicarse con el Entrenador del Partido utilizando los medios provistos por los Oficiales de Geek Lounge.

6.10.5. No se permite que los otros entrenadores y/o el personal del equipo estén en el área del partido y no pueden comunicarse con los jugadores durante un partido a menos que lo autoricen los Oficiales de Geek Lounge. Para los partidos del Torneo, se permitirán las plazas de entrenador. Funcionalidad actual de las plazas para entrenadores: los entrenadores pueden observar los juegos del modo Torneo y están bloqueados para observar al equipo elegido en el lobby del juego personalizado. Si los Oficiales de Geek Lounge autorizan a otros entrenadores y/o personal del equipos a comunicarse con los jugadores durante un partido, esas personas designadas deberán contar con el mismo equipamiento que el entrenador principal para establecer las comunicación. Además, deberán regir para ellos las mismas limitaciones y prohibiciones para evitar el acceso a información que pueda influir en el desarrollo de la partida.

6.10.6. En caso de emergencia, el Equipo puede designar un Entrenador Principal interino. Si una situación califica o no como una emergencia se determina a la sola discreción de los Oficiales de Geek Lounge. El entrenador interino del partido puede ser un manager de equipo.

6.10.7. En caso de emergencia, el entrenador puede participar en la partida como jugador. El Organizador del Torneo recomienda que el coach complete, previo al inicio de la competencia, el registro determinado para los jugadores (titulares y suplentes) en caso de que se requiera su intervención en una partida. En caso de querer participar en una partida como jugador, el entrenador deberá comunicar su participación siguiendo los mismos parámetros que el resto de los jugadores. Si el entrenador reemplaza a un jugador de los presentados en el listado de roster inicial para el partido, deberá regirse por la normativa establecida para Sustituciones (ver punto 6.7. Sustituciones). En caso de que el equipo solicite un cambio de entrenador por emergencia y designe un entrenador interino, el entrenador interino no será elegible como jugador para participar de la partida.

6.11. Nombres de jugadores

6.11.1. El nickname oficial de un jugador *(Tournament Handle)* o Riot ID se seleccionará en el momento del registro y no se podrá cambiar en ningún momento sin la aprobación previa por escrito de los Oficiales de Geek Lounge.

6.11.2. Los Riot ID no pueden exceder los 11 caracteres, incluidos los espacios, y pueden usar letras mayúsculas, letras minúsculas, dígitos, guiones bajos o espacios simples entre palabras solamente.

6.11.3. Los Riot ID deben ser únicos a nivel mundial. En caso de conflicto, los Oficiales de Geek Lounge notificarán a los equipos y solicitarán la presentación de un nuevo nombre.

6.11.4. Un Riot ID no puede incluir ninguna palabra o frase en ningún idioma que sea ofensiva, tóxica o hiriente.

6.11.5. Un Riot ID no puede incluir la totalidad o parte de un nombre corporativo o hacer uso de las marcas registradas u otra propiedad intelectual de Riot, VALORANT o cualquier tercero sin la aprobación previa por escrito de los Oficiales de Geek Lounge. Para obtener dicha aprobación, un jugador debe proporcionar un acuerdo de licencia, un acuerdo de patrocinio u otra evidencia documental a los Oficiales de Geek Lounge suficiente para demostrar a satisfacción de los Oficiales de Geek Lounge que el jugador tiene la licencia adecuada para usar la propiedad intelectual de dicho tercero. Sin perjuicio de cualquier aprobación que puedan brindar los Oficiales de Geek Lounge, todo el riesgo y la responsabilidad de obtener el derecho a usar un nombre corporativo o la propiedad intelectual de un tercero en o como parte del nombre de un jugador o Riot ID recaerá sobre el jugador.

6.11.6. Los Oficiales de Geek Lounge se reservan el derecho de rechazar cualquier nickname oficial o Riot ID seleccionado por un jugador por cualquier motivo y de exigirle al jugador que seleccione un nombre alternativo que cumpla con este Conjunto de reglas de competencia.

6.12. Etiquetas de equipo (Tricodes)

A los equipos se les permitirá agregar una etiqueta de equipo de 2 a 4 caracteres al frente del identificador de torneo de cada jugador. Estas etiquetas de equipo deben ser una combinación de letras mayúsculas y/o dígitos, y deben ser únicas a nivel mundial en VALORANT.

6.13. Cumplimiento de las pautas de la marca

6.13.1. Todo patrocinio, respaldo, publicidad o acuerdos relacionados que celebre un Equipo, jugador o entrenador, y todas las transacciones o acciones subyacentes realizadas de conformidad con esos acuerdos deberán:

- ❖ Cumplir con los términos de la guía de estilo y marca de VALORANT vigente en ese momento.
- ❖ No tener ninguna exclusividad u otra disposición que sea vinculante para Riot o cualquier otra persona o entidad (que no sea el Equipo, jugador o entrenador que celebra el acuerdo).

6.14. Decisiones relativas a la lista de patrocinio prohibido

Riot puede realizar cambios en la Lista de patrocinio prohibido. Es responsabilidad del equipo, del jugador y del entrenador revisar la Lista de patrocinios prohibidos en busca de actualizaciones o cambios.

Riot o los Oficiales de Geek Lounge pueden, a su exclusivo criterio, rechazar o rescindir el derecho de un Equipo, jugador o entrenador a mostrar un anuncio o patrocinio en cualquiera de las categorías de la Lista de Patrocinio Prohibido.

6.15. Uso no autorizado de marcas registradas

Nada en este Reglamento de la competencia otorga, por implicación, renuncia, impedimento legal o de otro modo, a un Equipo, jugador o entrenador ningún derecho o licencia para usar el nombre VALORANT, o cualquier otra marca comercial, nombre comercial o logotipo propiedad de Riot o con licencia para este. o sus afiliados.

Cualquier uso no autorizado por parte de un Equipo, jugador o entrenador de una marca comercial, nombre comercial o logotipo propiedad de Riot o sus afiliados o con licencia para ellos está prohibido y se considerará una infracción de esta regla.

Un Equipo, jugador o entrenador no puede respaldar ni patrocinar ningún producto o servicio de una manera que pueda hacer creer a las personas que el producto o servicio ha sido respaldado o aprobado por Riot, los Oficiales de Geek Lounge o cualquiera de sus respectivos afiliados.

7. Uniformes y Vestuario

7.1 Definiciones

7.1.1. **Vestuario del equipo.**

Cualquier artículo de ropa o indumentaria que tenga la marca con el logotipo y/o los colores oficiales del equipo ("Ropa del equipo"). Los Oficiales de Geek Lounge se reservan el derecho de prohibir la indumentaria del equipo que se considere inapropiada o inadecuada. Los equipos deberán presentar fotografías o muestra de la indumentaria que utilizarán en entrevistas

relacionadas a partidas online o en eventos presenciales hasta un mes antes del inicio de la competencia.

7.1.2. **Contenido de la liga**

Durante todas las entrevistas previas y posteriores al partido en un lugar propiedad u operado por el Organizador del Torneo ("Sede de la liga"), o en el contenido del día del juego creado por Geek Lounge, los jugadores deben usar la indumentaria del equipo adecuada o la indumentaria oficial del torneo. Para otro contenido, incluida la mesa de análisis, los Operadores del Torneo comunicarán las pautas de vestimenta en relación con esas apariciones.

7.1.3. **Ropa de entrenador**

Los entrenadores del equipo y el resto del personal que estará en el escenario deben usar vestimenta adecuada mientras estén en el escenario o en el contenido del Torneo, incluidas las entrevistas. La vestimenta adecuada incluye la vestimenta profesional, el uniforme del equipo, la indumentaria del equipo y la indumentaria oficial del torneo. Si se elige, la vestimenta profesional incluye pantalones de color caqui, pantalones y pantalones de vestir, faldas y vestidos, chaquetas, camisas abotonadas, polos, blusas y otra vestimenta que se vea profesional.

8. Área de partido

El "Área de partido" es el área que rodea inmediatamente a cualquier PC de competencia utilizada durante el juego de partida en un evento LAN o en línea. Durante el momento de Juego, la presencia del Personal del Equipo en el Área de Partido está restringida únicamente a los jugadores de los Equipos que participan en el Partido.

8.1 Manager de equipo y otro personal del equipo

El personal del equipo, incluidos los managers, puede estar en el área del partido durante el proceso de preparación del partido, pero debe irse antes de la fase de selección de agentes y mapa/s y no puede regresar hasta después del final del partido.

8.2 Acceso al área de partido de entrenadores

Los entrenadores de los equipos que participen en los partidos de un día determinado tendrán acceso al área de partidos y se les permitirá comunicarse con su equipo durante el proceso de selección del mapa de selección/prohibición. Ningún otro miembro del personal del equipo podrá estar en el área de competencia durante este tiempo sin el permiso expreso de los Oficiales de Geek Lounge.

Todos los entrenadores saldrán del área de juego a una posición designada inmediatamente después de que finalice el proceso de selección del mapa de selección/prohibición. A efectos de la competición en línea, cualquier sala en la que compita el jugador se considerará parte del Área de partido.

8.3 Dispositivos inalámbricos

Los dispositivos inalámbricos, incluidos los teléfonos móviles, las tabletas y los relojes inteligentes, no están permitidos en el área de partidos mientras los jugadores participan activamente en el juego, incluso durante la fase de selección de mapa de selección/prohibición, pausas, remakes y entre mapas de partidas de varios mapas.

En los eventos LAN, los Oficiales de Geek Lounge recogerán dichos dispositivos de los jugadores en el Área de Partido y los devolverán después del final del Partido. Para los partidos en línea, los jugadores deben dejar sus dispositivos fuera del área de partidos. Esta regla también se aplica a las notas y blocs de notas.

8.4 Notas y Blocs de Notas

No se permite a los jugadores traer ningún material escrito o impreso al Área de Partido durante un Partido. Cualquier material escrito o impreso debe retirarse del Área de Partido antes del comienzo del Partido.

8.5 Restricciones de consumibles

8.5.1. **Consumibles Permitidos:**

- Las bebidas están permitidas en el Área de Partido. Durante los eventos LAN, las bebidas solo están permitidas en recipientes resellables aprobados. Los Oficiales de Geek Lounge proporcionarán dichos contenedores a los jugadores que los soliciten.

Se permite mascar chicle en el Área de Partido.

8.5.2. **Consumibles prohibidos:**

- La comida está prohibida en el Área de Partido.

El tabaco y otros productos de nicotina están prohibidos en el Área del Partido.
Los equipos no pueden dejar basura ni chicles dentro del Área de Partido después de la finalización del Partido.

9. Desarrollo del partido

9.1 Cambios en el Horario

Los Oficiales de Geek Lounge pueden, a su sola discreción, reordenar el calendario de Partidos dentro de un día determinado y/o cambiar la fecha de un Partido a una fecha diferente o modificar el horario de Partidos. En caso de que los Oficiales de Geek Lounge modifiquen el calendario de un Partido, lo notificarán a todos los Equipos lo antes posible.

9.2 Puntualidad

Los jugadores y entrenadores que participen en un partido oficial deben estar

completamente listos en el lobby del juego respectivo a más tardar a la hora especificada por los Oficiales de Geek Lounge.

Si un Equipo no está completamente listo en los tiempos especificados, se puede aplicar una Acción Disciplinaria.

Si un Equipo o cualquiera de sus jugadores no se presenta a la hora especificada para cualquiera de sus Partidos, debido a circunstancias imprevistas, los Equipos deben informar a los Oficiales de Geek Lounge de inmediato. Los Oficiales de Geek Lounge pueden posponer, suspender o cancelar el Partido a su sola discreción.

Si un Partido se pospone, se reprogramará para una fecha dentro de la misma semana o la siguiente, a menos que se pueda encontrar otro acuerdo entre los Equipos y los Oficiales de Geek Lounge. Los Oficiales de Geek Lounge comunicarán la fecha exacta del partido lo antes posible.

Penalizaciones por retraso de la hora de comienzo del partido:

- 15 minutos - Pérdida del primer mapa (Bo3 o Bo5).
- 25 minutos totales - Pérdida del enfrentamiento (Bo3 o Bo5).

9.3 Parches de competición

Los partidos durante la temporada 2023 se jugarán en el parche respectivo disponible en el servidor Live, una vez que haya ocurrido un período de prueba suficiente. Los cambios en el parche competitivo y la disponibilidad de campeones quedarán a discreción del Organizador del Torneo.

Para los partidos oficiales en línea, cada jugador y equipo será responsable de tener actualizado y configurado el cliente de juego a utilizar al menos 48 horas antes de su enfrentamiento, en caso de presentar inconvenientes con la instalación o configuración deberán de notificar con al menos 24 horas antes de su enfrentamiento al Operador de Torneo para brindarles el apoyo necesario.

Agentes nuevos: se restringirán automáticamente durante dos semanas a partir de su lanzamiento en la cola competitiva. Ejemplo: el Agente A se lanzó el 5 de febrero, por lo que el Agente A será elegible para usarse en todos los Partidos a partir del 19 de febrero.

Nuevos mapas: se restringirán automáticamente durante cuatro semanas a partir de su lanzamiento en la cola competitiva. Ejemplo: el Mapa A se lanzó el 1 de enero, por lo que el Mapa A será elegible para usarse en todos los Partidos a partir del 29 de enero.

Restricciones adicionales (por ejemplo, deshabilitar ciertas armas) pueden ser agregadas por Riot o Oficiales de Geek Lounge en cualquier momento antes o

durante un partido, si hay errores conocidos con cualquier artículo, agente, máscara o habilidad. Los nuevos agentes y mapas pueden estar restringidos por períodos de tiempo más largos a discreción de los Oficiales de Geek Lounge.

9.4 Cuentas de jugador

9.4.1. Todos los partidos del torneo se jugarán en el servidor “Live”. Ni Riot ni el Operador del Torneo proporcionarán cuentas a los jugadores. Los jugadores utilizarán su cuenta principal "Live" según lo dispuesto durante el proceso de registro, y cada jugador es responsable por el buen mantenimiento de su cuenta. Es responsabilidad de cada uno de los jugadores configurar su cuenta según sus preferencias.

9.5 Configuraciones de juego

9.5.1. Se requerirá que todos los jugadores tengan la configuración del juego para sangre y cuerpos desactivada.

9.5.2. Los títulos y compañeros de armas que se otorgan por ganar un evento, incluidos los campeones Masters, Champions y Game Changers, solo pueden ser equipados por jugadores que hayan obtenido esos títulos y compañeros de armas.

9.5.3. Los rastreadores de texto y gráficos de FPS/Latencia deben estar desactivados durante el juego.

9.6 Configuración previa al partido

9.6.1. Los jugadores tendrán períodos de tiempo designados antes de la hora de su Partido para asegurarse de que estén completamente preparados. Los Oficiales de Geek Lounge informarán a los jugadores y Equipos sobre la hora y la duración programadas para la configuración como parte de su calendario de Partidos.

9.6.2. Los Oficiales de Geek Lounge pueden cambiar el horario en cualquier momento. Se considera que el tiempo de preparación ha comenzado una vez que los jugadores ingresan al área de juego, momento en el cual no se les permite salir sin el permiso de un oficial de Geek Lounge.

9.6.3. La configuración consiste en lo siguiente:

- Confirmar la precisión del nombre de la cuenta
- Garantizar la función de todos los equipos/periféricos, conexión de red y protección DDOS.
- Conexión y calibración de periféricos.
- Garantizar el correcto funcionamiento del sistema de

chat de voz.

- Selección de skins
- Ajustar la configuración del juego
- Calentamiento limitado en el juego.

9.7 Falla técnica del equipo

Si un jugador encuentra algún problema con el equipo durante cualquier fase del proceso de configuración, el jugador debe notificar a un Oficial de Geek Lounge de inmediato.

9.7.1. Los jugadores son responsables de garantizar el rendimiento de la configuración elegida, incluido el hardware y los periféricos de la computadora, la conexión a Internet, la protección DDOS y la energía. Los problemas con esta configuración no son una razón aceptable para retrasos o pausas más allá de la asignación de un Equipo.

9.8 Jugador listo y creación de lobby

9.8.1. Se espera que los jugadores resuelvan cualquier problema con el proceso de configuración dentro del tiempo asignado y que el Partido comience a la hora programada. Las sanciones por tardanza pueden ser evaluadas a discreción de los Oficiales de Geek Lounge y según los parámetros incluidos en el punto 10.2.5. (“Penalizaciones por retraso de la hora de comienzo del partido”).

9.8.2. A la hora especificada antes de que comience el Partido, un árbitro confirmará con cada jugador que su configuración está completa. Una vez que los diez jugadores en un Partido hayan confirmado que completaron la configuración, los jugadores no pueden ingresar a un Partido de calentamiento ni abandonar el Área de Partido.

9.8.3. Aparte de los partidos clasificatorios en línea, todos los Partidos que forman parte de un evento del Torneo Geek Lounge Star League VALORANT Invitational se jugarán en los lobbies de Partidos organizados por un Oficial de Geek Lounge. Los Oficiales de Geek Lounge decidirán cómo se creará el lobby oficial del Partido y un árbitro indicará a los jugadores que se unan al lobby del Partido tan pronto como se hayan completado las pruebas.

9.9 Obligaciones con medios de comunicación y broadcast

9.9.1. En los casos que el Organizador del Torneo lo requiera, los equipos deberán designar a un vocero oficial y poner a disposición de los medios de comunicación, y durante un mínimo de 15 minutos, al menos a un jugador que tenga la intención de comenzar cualquier Partido ese día. Si un jugador ha comenzado al menos 2 partidos en el Torneo Geek Lounge Star League VALORANT Invitational, se requerirá que el jugador se haya puesto a disposición de los medios de comunicación al menos una vez durante el torneo.

9.9.2. Un equipo no puede poner a disposición de los medios de comunicación al mismo jugador durante 4 días de partido consecutivos.

9.9.3. Los jugadores serán informados de cualquier obligación previa al Partido, incluidas, entre otras, apariciones en los medios, entrevistas o discusiones adicionales sobre cualquier asunto del Partido.

9.9.4. En caso de que los equipos no designen un vocero oficial (serán elegibles todos los jugadores titulares del partido del día, el entrenador o el manager), el Organizador del Torneo podrá disponer de cualquier jugador que forme parte del listado titular de cualquier partido de ese día.

9.9.5. Los equipos deberán poner a disposición del Organizador del Torneo, durante un mínimo de 10 minutos, al jugador que resulte MVP del equipo ganador. El jugador deberá contar con cámara al momento de realizar la entrevista que llevarán a cabo los talentos frente a cámara y que formará parte de la transmisión oficial.

10. Configuración del lobby y restricciones de juego

10.1 Definición de Juego

10.1.1. Un "juego" es una instancia de competencia en un mapa de VALORANT que se juega hasta que se determina un ganador para el mapa. Un “Partido” es un conjunto de juegos que se juega hasta que un Equipo gana la mayoría de los juegos totales (p. ej., ganar dos juegos de tres (“mejor de tres” o “Bo3”); ganar tres juegos de cinco ("al mejor de cinco" o "Bo5")). Para mayor claridad, un Partido que concluye con un Equipo ganando tres juegos de cinco se considerará un "Partido Bo5". El equipo ganador recibirá un recuento de victorias en formato de liga o avanzará a la siguiente ronda en formato de torneo. En un formato de "mejor de uno" ("Bo1"), los términos juego y Partido pueden usarse indistintamente.

10.2 Configuración del lobby

El lobby oficial del Partido se establecerá en el modo "Torneo" con "Tiempo extra: Ganar por dos" activado.

10.3 Selección de servidor

Antes de cada Partido, el Oficial de Geek Lounge seleccionará el servidor que esté lo más cerca o equidistante posible de los equipos. Cada partido tendrá una ubicación de servidor "predeterminada" designada en caso de que no exista una opción equidistante.

10.4 Proceso de selección de mapas

10.4.1. En el momento especificado por los Oficiales de Geek Lounge antes del inicio de un partido, se llevará a cabo el proceso de selección del mapa. Bajo ninguna circunstancia se puede jugar un mapa dos veces en un Partido a menos que se hayan jugado todos los demás mapas disponibles. Cuando se le indique en el proceso de selección de mapas, el equipo debe prohibir un mapa y no puede optar por omitir la prohibición del mapa.

10.4.2. Los Oficiales de Geek Lounge pueden modificar el proceso de selección de

mapas para la competencia, pero debe avisar con anticipación por escrito a todos los participantes y recibir la aprobación de Riot antes de hacerlo. Los procesos de selección de mapas modificados se describirán directamente por parte de los Oficiales de Geek Lounge.

10.4.3. El conjunto de mapas consta de siete (7) mapas. El grupo de mapas completo está disponible en la Sección 4.2.6 (los mapas son Ascent - Bind - Breeze - Haven - Lotus - Split - Sunset).

10.5 Partidos al mejor de uno

El equipo mejor preclasificado o “local” decidirá si es el Equipo A o el Equipo B. Si el Torneo en cuestión no tiene una preselección predeterminada, el “equipo mejor preclasificado” para los fines de esta Sección se determinará al azar. El Equipo A inicia el proceso y el mapa para el Partido será seleccionado de acuerdo al siguiente procedimiento:

- El equipo A prohíbe 1 mapa
- El equipo B prohíbe 1 mapa
- El equipo A prohíbe 1 mapa
- El equipo B prohíbe 1 mapa
- El equipo A prohíbe 1 mapa
- El equipo B prohíbe 1 mapa
- El mapa 7 es el único mapa restante
- El equipo A elige bando

10.6 Partidos al mejor de tres

El equipo mejor preclasificado o “local” decidirá si es el Equipo A o el Equipo B. Si el Torneo en cuestión no tiene una pre selección predeterminada, el “equipo mejor preclasificado” para los fines de esta Sección se determinará al azar. El Equipo A inicia el proceso y el mapa para el Partido será seleccionado de acuerdo al siguiente procedimiento:

- El equipo A prohíbe un mapa
- El equipo B prohíbe un mapa
- El equipo A elige el Mapa 1
- El equipo B elige bando para el Mapa 1
- El equipo B elige el Mapa 2
- El equipo A elige bando para el Mapa 2
- El equipo A prohíbe un mapa
- El equipo B prohíbe un mapa
- El mapa 3 es el único mapa restante
- El equipo A elige bando para el mapa 3

10.7 Partidos al mejor de cinco

El equipo mejor preclasificado o “local” decidirá si es el Equipo A o el Equipo B. Si el Torneo en cuestión no tiene una preselección predeterminada, el “equipo mejor

preclasificado" para los fines de esta Sección se determinará al azar. El Equipo A inicia el proceso y el mapa para el Partido será seleccionado de acuerdo al siguiente procedimiento:

- El equipo A prohíbe un mapa
- El equipo B prohíbe un mapa
- El equipo A elige el Mapa 1
- El equipo B elige bando para el Mapa 1
- El equipo B elige el Mapa 2
- El equipo A elige bando para el Mapa 2
- El equipo A elige el Mapa 3
- El equipo B elige bando para el Mapa 3
- El equipo B elige el Mapa 4
- El equipo A elige bando para el mapa 4
- El mapa 5 es el único mapa que queda
- El equipo B elige bando para el Mapa 5

10.8 Selección de agentes e inicio del partido

10.8.1. Una vez que haya comenzado la selección de agente, los jugadores tendrán 85 segundos para elegir a su agente, con ambos equipos eligiendo simultáneamente. Si un jugador elige a un Agente por error durante esta fase, el Jugador debe notificar a un Oficial de Geek Lounge sobre su selección prevista antes de que expire el tiempo de Selección de Agente. En este caso, el proceso de selección de agente se reiniciará con las mismas selecciones hasta que ocurrió el error, después de lo cual el jugador debe elegir a su agente deseado. En el caso de que el jugador notifique a un oficial de Geek Lounge después de que haya expirado el tiempo, el proceso de selección de agente no se reiniciará y el jugador deberá seguir jugando.

10.8.2. Una partida comenzará inmediatamente después de que se complete el proceso de selección de agente/mapa, a menos que un Oficial de Geek Lounge indique lo contrario.

10.8.3. Los jugadores no pueden abandonar un Mapa durante el tiempo entre la finalización de las selecciones/prohibiciones y el lanzamiento del Mapa, también conocido como "Tiempo libre".

10.9 Comienzo controlado del partido

10.9.1. En el caso de un error en el inicio del Partido o una decisión de los Oficiales de Geek Lounge de separar el proceso de selección/prohibición del inicio del Partido, un Oficial de Geek Lounge puede comenzar el Partido de manera controlada y todos los mapas se seleccionarán de acuerdo con el anterior válido completado. proceso de selección/prohibición.

10.10 Carga lenta del cliente

10.10.1. Si se produce un bloqueo del juego, una desconexión o cualquier otra falla que interrumpa el proceso de carga e impida que un jugador se una a una Partida tras el inicio de la Partida, la Partida debe pausarse inmediatamente hasta que los diez

jugadores estén conectados a la Partida.

10.11 Restricciones en los elementos del juego

10.11.1. Se pueden agregar restricciones en cualquier momento antes o durante un Partido, si hay errores conocidos o sospechados con los Agentes, máscaras o mapas, o por cualquier otro motivo según lo determinen a discreción de los Oficiales de Geek Lounge.

11. Proceso posterior al partido

11.1 Resultados

Los Oficiales de Geek Lounge confirmarán y registrarán el resultado del Partido.

11.2 Notas técnicas

Los jugadores identificarán cualquier problema técnico con los Oficiales de Geek Lounge.

11.3 Entre mapas

Los Oficiales de Geek Lounge informarán a los jugadores sobre la cantidad de tiempo restante antes del próximo Mapa del Partido, si corresponde. Para los eventos en línea, el tiempo estándar para las transiciones entre mapas es de ocho (8) a diez (10) minutos, como máximo, desde el momento de la última ronda del mapa hasta que los jugadores deben sentarse en sus asientos para el siguiente mapa. Para los eventos presenciales, el tiempo estándar para las transiciones entre mapas es de cinco (5) a diez (10) minutos desde el momento de la última ronda del mapa hasta que los jugadores deben sentarse en sus asientos para el siguiente mapa. El siguiente Mapa, si corresponde, comenzará tan pronto como ambos Equipos hayan confirmado a un Árbitro u Oficial de Geek Lounge que todos los jugadores están listos para jugar y, en los Eventos LAN, en sus asientos.

11.4 Entre Partidos

Para eventos en línea, el tiempo estándar para la transición entre Partidos es de ocho (8) a diez (10) minutos desde el momento de la Ronda del último Partido hasta que los jugadores deben sentarse en sus asientos para el próximo Partido. Para los eventos presenciales, el tiempo estándar para las transiciones entre Partidos es de diez (10) a quince (15) minutos desde el momento de la Ronda del último Partido hasta que los jugadores deben sentarse en sus asientos para el próximo Partido. El próximo Partido, si corresponde, comenzará tan pronto como ambos Equipos hayan confirmado a un Árbitro u Oficial de Geek Lounge que todos los jugadores están listos para jugar y, en los Eventos LAN, en sus asientos. Si todos los jugadores no están listos para jugar y en sus asientos (si corresponde) a la hora designada por los Árbitros u Oficiales Geek Lounge, el Equipo puede ser sancionado por retraso del Juego.

11.5 Obligaciones posteriores al partido

Los jugadores serán informados de cualquier obligación posterior al Partido,

incluidas, entre otras, apariciones en los medios, entrevistas o discusiones adicionales sobre cualquier asunto del Partido. Los jugadores deben cumplir con estas obligaciones posteriores al partido.

11.6 Resultados por abandono

Los partidos ganados por incomparecencia se informarán según el puntaje mínimo que le tomaría a un equipo ganar el partido (p. ej., 1-0 para los mejores partidos de 1, 2-0 para los mejores de tres partidos, 3-0 para los mejores partidos). -de-cinco Partidos). No se registrarán otras estadísticas para los Partidos perdidos.

11.7 Desempates

Los Torneos Geek Lounge Star League VALORANT Invitational que incluyen formatos en los que pueden ocurrir empates entre Equipos deberán usar el siguiente proceso de desempate para determinar quién avanza.

11.7.1. Proceso de desempate entre 2 equipos:

- Resultado del enfrentamiento entre los equipos empatados

11.7.2. Proceso de desempate entre 3 o más equipos:

- Resultado del enfrentamiento entre los equipos empatados
  - El equipo que tenga dos enfrentamientos de ventaja automáticamente recibe el primer puesto del grupo.
  - El desempate de los dos equipos restantes se determinará según el primer criterio de desempate (Resultado del enfrentamiento entre los equipos empatados).
  - Si ningún equipo tiene ventaja (Todos los equipos están 1-1 en los resultados de enfrentamientos), se tendrá en cuenta los siguientes desempates:
    - Diferencia de Mapas
    - Diferencia de Rondas
      - En el caso hipotético en que los tres o más equipos equipos afectados tengan exactamente las mismas estadísticas (diferencia de mapas y rondas), un sorteo de moneda se realizará, donde en caso de que sea una cantidad impar de equipos, los 2 equipos con el mismo resultado en el sorteo de moneda disputaran un partido al mejor de 1 (ronda 1 de desempate), mientras que el equipo restante recibirá BYE (ronda 1 de desempate). En la ronda 2 de desempate, el equipo ganador del primer mejor de 1 juega contra el equipo restante. El ganador de este último match tendrá la mayor posición posible entre los equipos afectados. El perdedor de este match tendrá la segunda mayor posición posible entre los equipos afectados. Ya en caso de que sea un empate cuádruplo, también se hará un sorteo de moneda para armar las llaves de la ronda 1 de desempate. El ganador de cada match al mejor de 1 de la ronda 1 desempate

avanzará a la ronda 2 de desempate. El ganador de este último match tendrá la mayor posición posible entre los equipos afectados. El perdedor de este match tendrá la segunda mayor posición posible entre los equipos afectados

- Match al Mejor de 1

11.8 Tiempos de espera

Los equipos pueden pedir pausas tácticas de sesenta (60) segundos de duración ("Pausas Tácticas") dos veces por mapa, en cualquier momento del desarrollo del mismo. El reloj de sesenta segundos comenzará a correr cuando los entrenadores de ambos equipos estén conectados y puedan comunicarse con sus jugadores. En caso de tiempo extra, a cada equipo se le otorgará un tiempo de pausa adicional.

11.9 Protocolo de tiempo de espera

La comunicación se limitará a jugadores y entrenadores. Todos las pausas tácticas deben tomarse dentro de los primeros veinte (20) segundos de una fase de compra. Cualquier tiempo fuera tomado después de veinte segundos se aplazará a la siguiente ronda, a menos que la siguiente ronda sea después del final de la mitad o el final del tiempo reglamentario, en cuyo caso el tiempo fuera se gastará sin tiempo adicional.

Los jugadores no pueden abandonar el área de juego en ningún momento durante un tiempo muerto.

11.10 Control de agente de tiempo de espera

Durante un Tiempo de espera, los auriculares deben permanecer encendidos y los jugadores tienen prohibido controlar a su agente (es decir, los jugadores no pueden moverse ni usar utilidades durante un Tiempo de espera).

11.11 Pausas Técnicas

11.11.1. Categorías de pausas técnicas

- Suspensión del Juego (Retraso esperado: más de 10 minutos)

  Ejemplos: el jugador se desconectó del juego, el monitor se apagó, la computadora se congeló durante más de 3 segundos (menos tiempo podría clasificarse como una verificación del equipo), cualquier programa se bloqueó durante el juego, etc.

- Comprobación de equipos (Retraso esperado: 3-5 minutos)

  Ejemplos: la batería del mouse se agotó, el periférico dejó de funcionar, el audio se interrumpió, la configuración se restableció

repentinamente, etc.

11.12 Protocolo de pausa técnica

Si un jugador tiene un problema que le impide continuar jugando, el jugador debe notificar a los Oficiales de Geek Lounge y solicitar una pausa técnica. El jugador debe anunciar el motivo cuando solicita una pausa técnica, y los Oficiales de Geek Lounge pausarán el juego si se determina que el motivo es válido. Los jugadores no pueden iniciar una pausa técnica en el juego por su cuenta.

Si un jugador usa la función del juego para iniciar una pausa técnica, el equipo del jugador puede ser sancionado por demorar el juego.

Los jugadores no pueden abandonar el área de juego en ningún momento durante una pausa técnica

11.13 Pausa técnica - Control de agente

Durante una pausa técnica, los auriculares deben permanecer encendidos y los jugadores tienen prohibido controlar a su agente (es decir, los jugadores no pueden moverse ni usar la utilidad durante un Tiempo de espera). Cualquier forma de comunicación, incluidas, entre otras, comunicaciones de texto y de voz entre jugadores y entrenadores, está prohibida durante una pausa técnica, a menos que así lo indique un oficial de Geek Lounge.

11.14 Pausas técnicas no válidas

No se concederán pausas técnicas por las siguientes razones no exhaustivas:

- Presionar accidentalmente el botón de encendido del monitor;
- Ajustes menores de audio; o
- Ajustes de auriculares en la oreja.

11.15 Pausa de emergencia del jugador

11.15.1. Protocolo de emergencia del jugador.

A los equipos se les otorgará un máximo de una (1) pausa por una situación de emergencia ("Pausa de emergencia del jugador") por mapa en un Partido por un máximo total agregado de diez (10) minutos durante el Partido. Si un equipo requiere más de diez (10) minutos de pausas de emergencia del jugador, los jugadores que utilicen la pausa de emergencia del jugador no serán elegibles para continuar jugando y deberán ser sustituidos.

Si el Equipo no puede alinear cinco (5) jugadores completos, el equipo perderá el Partido a menos que un Oficial de Geek Lounge, a su discreción, determine el cambio de fecha del partido.

En caso de que sea necesario un cambio de fecha debido a la imposibilidad de uno o más equipos en presentarse con los cinco (5) jugadores a la hora indicada, tras la aprobación de un Oficial de Geek Lounge y su confirmación por email a ambos equipos involucrados en este partido, los partidos reagendados se jugarán en las siguientes fechas y horas:

- Grupo 1:
  - Los partidos restantes se jugarán el Sábado, 02 de Diciembre, a la misma hora habitual del inicio de la competencia;
- Grupo 2:
  - Los partidos restantes se jugarán el Domingo, 03 de Diciembre, a la misma hora habitual del inicio de la competencia;

Se sancionará a los equipos que hagan un mal uso de la pausa de emergencia del jugador para situaciones que no sean de emergencia.

11.16 Enfermedad, lesión o discapacidad.

La enfermedad, lesión o discapacidad menor de un jugador no es un motivo aceptable para una Pausa de emergencia del jugador. Los jugadores pueden informar a los Oficiales de Geek Lounge antes del comienzo de un partido para reservar el derecho de usar la pausa de emergencia del jugador. Los Oficiales de Geek Lounge pueden otorgar una Pausa de Emergencia al Jugador durante el Partido para evaluar el problema y determinar si el jugador está listo, dispuesto y en condiciones de continuar jugando.

12. Reglas adicionales para eventos en línea

12.1 Espacio de entrenamiento en el cliente VALORANT

Con el fin de asegurar y proteger la integridad competitiva de los eventos en línea del uso indebido del privilegio del espacio de entrenador otorgado a los Equipos durante estos eventos, los Oficiales de Geek Lounge tienen derecho a prohibir el acceso al espacio de entrenamiento, auditar cualquier comunicación del cliente de un jugador o un entrenador en un evento en línea, y exigir reglas y procesos adicionales para monitorear el cumplimiento de un jugador o entrenador con este Conjunto de reglas de competencia para eventos en línea del Torneo Geek Lounge Star League VALORANT Invitational.

12.2 Comunicaciones del partido

- Los jugadores y entrenadores en un partido en curso de un evento en línea

solo se comunicarán con los otros jugadores y entrenadores en el mismo partido en curso y con los Oficiales de Geek Lounge.

- Se prohíbe cualquier comunicación no autorizada con cualquier persona que no sean los jugadores y entrenadores en el partido en curso y los Oficiales de Geek Lounge. Los jugadores y entrenadores deben obtener la autorización de un oficial de Geek Lounge antes de entablar cualquier comunicación con cualquier persona fuera del partido en curso.
- Si un equipo tiene más de un entrenador, el equipo debe designar a uno de los entrenadores como entrenador del partido. A discreción exclusiva de los Oficiales de Geek Lounge, el Entrenador del Partido puede contar con un medio para comunicarse con hasta dos (2) otros entrenadores y/o Personal del Equipo. El Entrenador del Partido y los otros dos entrenadores y/o el Personal del Equipo solo pueden comunicarse en la forma autorizada por los Oficiales de Geek Lounge.

12.3 Comunicaciones de partido permitidas

Se permitirán los siguientes tipos de comunicaciones en un partido en curso de un evento:

- Comunicación por voz o chat entre jugadores del mismo equipo.
- Comunicación de voz o chat entre el entrenador y los jugadores del mismo equipo durante el proceso de selección de mapa y agente para cada partido, tiempos muertos, medios tiempos y entre mapas (si corresponde).

- Cualquier comunicación con los Oficiales de Geek Lounge.
- Cualquier comunicación que haya sido expresamente autorizada por un Oficial de Geek Lounge.

12.4 Comunicaciones de partido prohibidas

Los siguientes tipos de comunicaciones están prohibidos en un partido en curso de un evento en línea sin la autorización de un Oficial de Geek Lounge:

- Cualquier comunicación con cualquier persona fuera del Partido en curso del evento en línea.

- Cualquier comunicación entre un entrenador y los jugadores del mismo Equipo fuera del proceso de selección de mapa y agente para cada Partido, tiempos muertos, medios tiempos y entre Mapas (si corresponde).

12.5 Autorización de comunicación de partidos

Los jugadores y entrenadores están obligados a obtener la autorización de los Oficiales de Geek Lounge antes de entablar cualquier tipo de comunicación con cualquier persona que no esté permitida en el partido.

12.6 Comunicación de partidos no autorizada

Un jugador o entrenador en un partido en curso de un evento en línea que infrinja estas reglas de comunicación del partido estará sujeto a medidas disciplinarias.

12.7 Puntos de vista (POV) en partidos en curso

- Los jugadores y entrenadores de un partido en curso solo podrán ver el punto de vista ("POV") que el cliente de VALORANT que se utiliza para el evento en línea le brinda a ese jugador o entrenador.

12.7.1. **Punto de vista permitido**

- Los jugadores en un espacio de jugador del cliente VALORANT pueden ver el punto de vista que ofrece el cliente VALORANT para ese espacio de jugador.
- Los jugadores del mismo equipo pueden observar los monitores de los demás y mostrar el punto de vista que el cliente de VALORANT les brinda a esos jugadores.
- Los entrenadores en un espacio de entrenador del cliente VALORANT pueden ver los puntos de vista proporcionados a ese espacio de entrenador por el cliente VALORANT.

12.7.2. **Punto de vista prohibido**

- Los jugadores y entrenadores en un partido en curso tienen prohibido utilizar cualquier transmisión, transmisión u otro método para presentar contenido de video o audio del Partido en curso fuera del punto de vista que el cliente de VALORANT le brinda a ese jugador o entrenador.
- Un jugador o entrenador que vea un POV prohibido sin la autorización de un Oficial de Geek Lounge estará sujeto a Acción Disciplinaria, incluyendo pero no limitado a descalificación del torneo.

12.8 Monitoreo de jugadores y entrenadores

Los Oficiales de Geek Lounge del evento en línea tendrán derecho a implementar un proceso de monitoreo y auditoría para proteger la integridad del evento en línea. Los jugadores y entrenadores deberán cumplir con el proceso de monitoreo y auditoría, y cualquier otro requisito planteado por los Oficiales de Geek Lounge para implementar

ese proceso de monitoreo y auditoría.

Los jugadores y entrenadores que no cumplan con los requisitos establecidos por los Oficiales de Geek Lounge no podrán participar en ningún partido del evento en línea. Los Oficiales de Geek Lounge tienen derecho a denegar a los jugadores y entrenadores el acceso a los espacios para jugadores o entrenadores de un partido del evento en línea si esos jugadores o entrenadores no cumplen con los requisitos establecidos por los Oficiales de Geek Lounge.

12.8.1. **Auditoria de comunicación con el cliente**

Los Oficiales de Geek Lounge y Riot tienen derecho a auditar cualquier comunicación de voz o chat dentro del cliente VALORANT de cualquier jugador o entrenador en el evento en línea. Los Oficiales de Geek Lounge y Riot pueden ver todos los registros de chat, chat de equipo y susurros de cualquier jugador o entrenador en el evento en línea.

12.8.2. **Sistemas de comunicación de voz**

Los jugadores y entrenadores tienen prohibido usar cualquier sistema de comunicación de voz o chat fuera de los sistemas nativos de comunicación de voz y chat del cliente VALORANT sin la autorización de los Oficiales de Geek Lounge.

Los Oficiales de Geek Lounge tienen derecho a monitorear cualquier sistema de comunicación de voz o chat que utilicen los jugadores y entrenadores de un partido en curso. Los Oficiales de Geek Lounge tienen derecho a auditar cualquier comunicación de voz o chat de jugadores y entrenadores que ocurra durante un partido en curso.

12.9 Monitoreo de captura de pantalla y video

Los entrenadores deberán compartir su pantalla con los Operadores del Torneo y contar con una webcam activada durante todo el desarrollo de la partida. Los jugadores deberán realizar un chequeo de confirmación de identidad con cámara antes del inicio de cada partido y en los tiempos establecidos por el Operador del Torneo.

12.10 Requisitos de captura de pantalla y almacenamiento de datos de la cámara

Los entrenadores deben almacenar todos los datos resultantes del monitoreo de captura de pantalla y/o los requisitos de monitoreo de captura de cámara durante un mínimo de dos (2) semanas después del final del evento en línea.

12.11 Captura de pantalla y auditoría de datos de la cámara

Los Oficiales de Geek Lounge tienen derecho a solicitar y auditar la captura de pantalla y los datos de la cámara en cualquier momento durante el evento en línea y durante dos (2) semanas después del final del evento en línea.

Cualquier jugador o entrenador que se niegue o no pueda proporcionar los datos solicitados para fines de auditoría estará sujeto a medidas disciplinarias.

13. Bugs

13.1 Tipos de Bugs

Un bug es un error, defecto o falla en el Juego que produce un resultado incorrecto, no intencionado o inesperado. La clasificación de errores se comunicará a través de la Lista de errores de Esports compartida con cada parche.

13.1.1. **Play Through Bug**

Un "Play Through Bug" se define como un error que no altera significativamente la integridad competitiva del juego. Esto puede significar que hay pasos de mitigación disponibles o que el impacto se ha considerado insuficiente para justificar una desactivación o una nueva versión.

13.1.2. **Major Bug**

Un “Major bug" se define como un error que tiene el potencial de afectar significativamente la capacidad de un jugador para competir en el juego, altera significativamente las estadísticas del juego o la mecánica del juego y no tiene medidas de mitigación razonables. La determinación del impacto será a la sola discreción del Oficial de Geek Lounge.

13.1.3. **Bugs desconocidos**

Un "Bug desconocido" se define como un error que no está en la Lista de errores de Esports compartida con el parche actual.

13.1.4. **Bugs que rompen el juego (o Game Breaking Bug)**

A"Game Breaking Bug" se define como un error cuya ocurrencia socava la integridad competitiva de una ronda en su conjunto y hace que el resultado de la ronda se vuelva indeterminable. Cualquier error que se encuentre dentro de esta categoría se enumerará explícitamente en la Lista de errores de Esports compartida con cada parche.

13.2 Uso de Round Rollback para errores

13.2.1. **Pre-daño**

Si, en el momento en que ocurre un error en una ronda, ningún jugador ha causado daño directamente a un oponente en la ronda, entonces el Operador de Torneo pueden iniciar una reversión de ronda por errores desconocidos y errores importantes que afectan la capacidad de un jugador para competir en el juego por razones fuera del control del jugador.

13.2.2. **Post-Daño**

Si, en el momento en que ocurre un error en una ronda, un jugador ya ha causado daño directamente a un oponente en la ronda, los Oficiales de Geek Lounge no iniciarán una reversión de ronda a menos que el error haya sido un error de interrupción del juego.

13.2.3. **Retroceso redondo para errores de ruptura de juegos**

Si se produce un error de interrupción del juego en cualquier momento durante una ronda, los Oficiales de Geek Lounge iniciarán una reversión de la ronda para restaurar el juego al comienzo de la ronda.

14. Adjudicación de Exploit

Un error causado por el jugador que tiene el potencial de alterar significativamente la integridad competitiva del juego y proporcionar una ventaja competitiva no deseada. Como estándar, independientemente del impacto, el uso de exploits no está permitido y, si se encuentra, dará lugar a una penalización, como se describe a continuación.

14.1 Exploit específicos del agente

Los ejemplos no limitativos de "Exploits específicos del agente" se detallan en la Lista de errores de Esports. Cualquier uso de un error o vulnerabilidad enumerados específicamente en la Lista de errores de Esports, o cubierto por una prohibición general, se considerará una violación de estas reglas.

14.1.1. **Cypher**

Todas las ubicaciones de la cámara Cypher que brindan una ventaja competitiva injusta mediante el abuso de las texturas y/o la geometría del mapa para evitar que la cámara Cypher se destruya o se vea se consideran hazañas prohibidas. Todas las ubicaciones de la cámara Cypher deben dar como resultado una cámara Cypher que sea destructible, que ambos equipos puedan ver y que no explote las texturas o la geometría del mapa para crear una vista unidireccional que brinde una ventaja injusta. Cualquier otro uso de una cámara Cypher que esté determinado por un Oficial de Geek Lounge para proporcionar una ventaja competitiva desleal también se considerarán hazañas prohibidas.

14.1.2. **Regla general de utilidad de agente**

Todos los usos de la utilidad del agente que brinden una ventaja competitiva desleal mediante el abuso de las texturas y/o la geometría del mapa para evitar que la utilidad del agente se destruya o se vea se consideran hazañas prohibidas. La utilidad del agente no se puede utilizar en áreas que están fuera de los límites del mapa, mientras que potencialmente proporciona

información útil o ventaja en cualquier punto. Las áreas que están dentro de los límites del mapa se definen como áreas donde toda la utilidad es (1) destructible según lo previsto para esa utilidad, (2) tiene la capacidad de ser vista por ambos equipos según lo previsto para esa utilidad y (3) no explota el mapa. textura y/o geometría para proporcionar una ventaja competitiva injusta. Un jugador no altera el propósito previsto de la utilidad y el alcance del uso abusando de las texturas y/o la geometría del mapa, abusando de interacciones no deseadas con otra utilidad, interacciones no deseadas con armas u otros tipos de interacciones no deseadas para obtener una ventaja competitiva injusta. Cualquier otro uso de la utilidad de un agente que esté determinado por un Oficial de Geek Lounge para proporcionar una ventaja competitiva desleal también se considerarán hazañas prohibidas.

EXCEPCIONES ESPECIALES: La habilidad “Punto/Cero” de KAY/O está pensada para usarse fuera de los límites del mapa y es una excepción especial con respecto a estas reglas. Sin embargo: el modelo del cuchillo de la habilidad no puede abusar de las texturas y/o la geometría del mapa para llegar a lugares no deseados.

14.1.3. **Potenciador de salto con agentes**

Los jugadores tienen prohibido usar el modelo de otro agente para impulsarse a una ubicación fuera del rango de salto previsto.

14.2 Valoración de Sanciones

Cuándo se esté evaluando la sanción correspondiente, los Oficiales de Geek Lounge tomarán en cuenta las sanciones pasadas por la misma o similar situación, la clasificación de exploits, la comunicación previa, el impacto y la intención. Las siguientes preguntas y evaluaciones serán consideradas por los Oficiales de Geek Lounge en cada categoría para aplicar las sanciones correspondientes.

14.2.1. **Clasificación de exploits**

- ¿Está el exploit en la lista de bugs y cómo se clasifica?
- Si el exploit no está en la lista de bugs, ¿es lo suficientemente similar a otro como para que una persona razonable asuma que la clasificación sería la misma?
- Si el exploit no está en la lista de bugs y no es similar a otro exploit conocido, los Oficiales de Geek Lounge deben usar los otros criterios para ayudar a informar cualquier acción.

14.2.2. **Comunicación Previa**

- ¿Se ha compartido la lista de bugs con el equipo o el jugador?
- ¿Fue la lista de bugs para la versión del parche designada por el Oficial de Torneo para el evento compartido dentro de un plazo razonable para que se informen y hagan los ajustes necesarios?

- Si la Lista de Bugs no se ha comunicado en absoluto o en un plazo razonable, esto debería ser un factor atenuante.

14.2.3. Impacto

- ¿Qué impacto tuvo el exploit en la ronda y/o el resultado del mapa, por ejemplo, Daño infligido, información obtenida (visión, sonido, etc.), acciones evitadas de los oponentes (desactivación/colocación de bombas).
- ¿Qué impacto podría tener esta hazaña en la percepción del deporte?
- ¿Podría desacreditar al deporte?

14.2.4. Intención

- ¿Qué tan difícil es usar el exploit accidentalmente? ¿Requiere un conjunto específico de acciones que no ocurren en el curso normal del juego?
- ¿Ha recibido el jugador o el equipo sanciones por la misma hazaña en el pasado?
- ¿El jugador o el equipo discutieron el uso en las comunicaciones de voz?
- ¿El jugador o el equipo notificó a un árbitro inmediatamente después de que ocurrió la hazaña?

14.3 Tipos de sanciones

La siguiente lista de sanciones no es una lista exhaustiva. Los Oficiales de Geek Lounge pueden, a su sola discreción, dictar otros tipos de Acciones Disciplinarias tales como Multas o Suspensiones según el caso.

14.3.1. **Advertencia**

Los Oficiales de Geek Lounge pueden emitir advertencias por una primera infracción de bajo impacto para evitar el uso generalizado de exploits de bajo impacto.

Se pueden emitir advertencias por errores no deseados que no dieron una ventaja competitiva, o errores que se consideren lo suficientemente pequeños como para no tener un impacto significativo en la integridad competitiva de la empresa.

14.3.2. **Retroceso de ronda**

Los Oficiales de Geek Lounge pueden realizar una reversión de ronda cuando un exploit ha tenido un impacto significativo en el resultado de la ronda, pero no se puede determinar la intención del jugador que realizó el exploit, o para segundas infracciones de bajo impacto.

Las reversiones de rondas se pueden usar para exploits no deseados que brindan una ventaja competitiva. Los Oficiales de Geek Lounge evaluarán caso por caso la intención del jugador que realizó el exploit. Si un jugador contacta a un oficial inmediatamente después de que ocurra un exploit no intencionado, entonces los Oficiales de Geek Lounge considerarán ejecutar una reversión de ronda.

Las reversiones de rondas también se pueden emitir por una vulnerabilidad importante que afecta la integridad de la ronda, pero que no es culpa de ningún jugador o entrenador.

14.3.3. **Pérdida de Ronda**

Oficiales de Geek Lounge pueden emitir una pérdida de ronda cuando un exploit tiene un impacto significativo en el resultado de la ronda, y los Oficiales de Geek Lounge han determinado que el jugador o el equipo tenía la intención de realizar el exploit. También se pueden emitir pérdidas de rondas si se ha excedido un umbral de reversión de rondas, según lo determinado por el Oficial de Geek Lounge.

Las pérdidas de ronda se pueden aplicar utilizando los siguientes métodos:

- Regrese a la ronda en la que se usó el exploit y otorgue al equipo que no realizó el exploit la victoria de la ronda mediante eliminación en la configuración de retroceso de ronda.
- Si retroceder no es una opción, la pérdida de ronda debe aplicarse al comienzo de la siguiente ronda. Si la ronda actual pudiera resultar en el final del mapa, la pérdida debe aplicarse a la ronda actual.

Las pérdidas redondas pueden emitirse por explotaciones intencionadas que brindan una ventaja competitiva. La intención será evaluada por un Oficial de Torneo. Si el exploit se incluye en la Lista de errores de Esports actual que se entrega a Teams en un período de tiempo razonable, el exploit se clasificará automáticamente como un exploit intencionado si se considera grave.

14.3.4. **Pérdida por pérdida de mapa**

El Oficial de Geek Lounge puede emitir una pérdida de mapa confiscación en los siguientes escenarios:

- Un exploit tuvo un impacto significativo en el resultado de un mapa o proporcionó una ventaja competitiva no deseada significativa, pero el mapa ha concluido y no es posible revertir o rehacer.
- Segundas infracciones por exploits de bajo impacto donde no es posible revertir o rehacer la ronda.
- Segundas infracciones por hazañas de alto impacto mientras el mapa aún se está jugando y ya se ha aplicado una pérdida de ronda.
- Casos atroces que justifican una pena escalada inmediata, según lo

determine el criterio exclusivo del Oficial de Geek Lounge.

14.3.5. **Pérdida por pérdida de partido**

Los Oficiales de Torneo pueden emitir una pérdida por incomparecencia para un Partido cuando las acciones del Personal de Equipo de uno de los Equipos participantes han socavado irreversiblemente la integridad competitiva del Partido, incluyendo, pero no limitado a, hacer trampa y amañar partidos. Los Oficiales de Geek Lounge pueden emitir una pérdida por abandono para un Partido en el que uno de los Equipos usó un exploit que habría resultado en una pérdida por abandono del mapa, pero no fue detectado hasta que el Partido ya había concluido, y no hay medidas de mitigación razonables disponibles.

14.4 Finalidad de la sentencia sobre la adjudicación de errores y exploits

Los Oficiales de Geek Lounge tienen el derecho de evaluar y tomar decisiones finales sobre todas las decisiones de explotación. Todas las decisiones con respecto a la interpretación de este recaen únicamente en el Oficial de Geek Lounge; dichas decisiones son definitivas, no se pueden apelar y no darán lugar a ningún reclamo por daños monetarios o cualquier otro recurso legal o equitativo.

15. Bloqueos e interrupciones del juego

15.1 Discontinuidad del juego

Si un partido se interrumpe por motivos que escapan al control de los jugadores (p. ej., caída del servidor, corte masivo de Internet, corte masivo de energía, DDOS, etc.), los Oficiales de Geek Lounge pueden restaurar la ronda utilizando la función de restauración de rondas del juego al principio de la ronda más reciente.

15.2 Interrupciones de juego de jugadores individuales

Los partidos no se detendrán y las rondas no se restaurarán ni se reiniciarán en los casos en que el problema sea claramente culpa de un jugador (p. ej., compra incorrecta de un arma, tabulación alternativa, apagado del monitor, etc.).

15.2.1. **Interrupciones Transitorias**

Las rondas no se reiniciarán debido a problemas que provocan una interrupción breve en el juego que no persiste durante el resto de la ronda (p. ej., alt-tab, minimización del cliente, pérdida transitoria de paquetes, problemas transitorios de red, etc.). Si varios jugadores experimentan interrupciones transitorias en el juego en la misma ronda por razones fuera de su control, los Oficiales de Geek Lounge pueden, a su discreción, determinar que se ha producido una interrupción del juego.

15.2.2. **Accidente/interrupción del juego**

Si una ronda de un partido tiene un problema que causa una interrupción en el juego que impide que los jugadores individuales jueguen la ronda (por ejemplo, falla del cliente, falla de la computadora, corte de Internet individual, corte de energía individual, etc.), los Oficiales de Geek Lounge pueden restaurar el ronda utilizando la función de restauración de ronda en el juego al comienzo de la ronda más reciente en el siguiente escenario:

- Se cumple una de las siguientes condiciones: (a) el problema ocurrió durante el primer minuto de la ronda, (b) el problema ocurrió antes de que el Equipo contrario causara daño al agente de cualquier jugador, y (c) el Oficial de Geek Lounge fue notificado de inmediato.

No se tendrán en cuenta las interrupciones del juego que se produzcan después de que el agente de un jugador haya sido eliminado de la ronda.

16. Código de conducta

16.1 Conducta en general

16.1.1. **Integridad Competitiva**

Se espera que todos los equipos, jugadores y entrenadores compitan lo mejor que puedan en todo momento en cualquier competencia oficial.

16.1.2. **Altos estándares**

Todos los equipos, jugadores y entrenadores deben observar los más altos estándares de integridad personal y buen espíritu deportivo en todo momento. Los jugadores y entrenadores deben comportarse de manera profesional y deportiva en sus interacciones con otros competidores, los Oficiales de Geek Lounge, el Operador del Torneo, los medios de comunicación, los patrocinadores y los fanáticos.

16.1.3. **Acciones Disciplinarias y Sanciones**

Una violación de este Conjunto de reglas de la competencia aplicable dará lugar a medidas disciplinarias o sanciones a discreción del Operador del torneo y/o Riot.

17. Integridad Competitiva

A continuación, se incluye una lista no exclusiva de ejemplos de conducta que tiene un impacto adverso en la integridad competitiva del juego, todos los cuales están prohibidos:

17.1 Arreglo de partidos

Ningún miembro del equipo puede ofrecer, aceptar o conspirar para arreglar un partido o tomar cualquier otra acción para alterar o intentar alterar de manera intencional e injusta los resultados de cualquier juego (o cualquier juego o componente del mismo). Si se le pide a un equipo, jugador o entrenador que "arregle" el resultado de un juego o que participe de otra manera en cualquier acción prohibida por este Reglamento de la competencia, ese equipo, jugador o entrenador debe informar de inmediato esta solicitud al operador del torneo.

17.2 Soborno

Ningún Equipo o Personal del Equipo puede ofrecer obsequios, dinero en efectivo u otra recompensa a un jugador, entrenador, gerente, otro Personal del Equipo, Oficial de Geek Lounge, el Operador del Torneo o cualquier otra persona relacionada o empleada por otro Equipo para influir en el resultado. de un juego en una Competición Oficial.

17.3 Regalos

Ningún jugador o entrenador puede aceptar obsequios, recompensas o compensaciones de otro Equipo o jugador (o de cualquier persona que actúe en nombre de otro equipo o jugador) en relación con cualquier Competición oficial.

17.4 Apuestas

Apostar sobre el resultado de un torneo, partido o juego en cualquier competencia de deportes electrónicos (incluidas las jugadas o los componentes de un juego) puede representar una amenaza grave para la integridad y la confianza del público en las competencias de deportes electrónicos. Los jugadores y entrenadores no pueden (a) realizar o intentar realizar apuestas en ninguna competencia de deportes electrónicos (o cualquier jugada o componente de la misma), o (b) asociarse con jugadores de alto volumen o entregar información a otros que puedan influir en su apuestas.

17.5 Trampas

Está prohibido hacer trampa. Se prohíbe cualquier modificación del cliente del juego VALORANT por parte de un Equipo, jugador o entrenador. El uso de cualquier tipo de dispositivo o programa de trampa se considerará trampa.

17.6 Exploiting

El uso intencional de cualquier error en el juego para buscar una ventaja es una explotación y está prohibido. La explotación incluye actos tales como hacer uso de cualquier función del juego que, a juicio exclusivo de Riot y del Operador del Torneo, no funcione según lo previsto y viole el propósito de

diseño de VALORANT. Los equipos pueden consultar confidencialmente con el árbitro al comienzo de una competencia para determinar si un acto específico se consideraría explotación. Riot y el Operador del Torneo se reservan el derecho de determinar a posteriori si se ha producido un exploit.

17.7 Ringing

Está prohibido jugar con la cuenta o Riot ID de otro jugador, o solicitar o inducir a otra persona a jugar con la cuenta o Riot ID de otro jugador.

17.8 Interferencia de estudio

En los eventos en vivo, ningún jugador o entrenador puede interferir con las luces, cámaras u otros equipos del estudio.

17.9 Comunicaciones no autorizadas

En los eventos en vivo, todos los dispositivos de comunicación que no sean los dispositivos autorizados por el operador del torneo y los Oficiales de Geek Lounge para su uso en ese evento en vivo deben retirarse del área de juego antes de que comience cualquier juego oficial. Los jugadores no pueden enviar mensajes de texto/correos electrónicos ni utilizar las redes sociales mientras se encuentran en el área de juego. Durante el partido, la comunicación de un jugador se limitará a los demás jugadores del Equipo.

17.10 Abandonos y Negativas a Participar

Si un equipo, jugador o entrenador se registra o acepta participar en cualquier competencia oficial, no puede, sin el consentimiento previo por escrito del operador del torneo, abandonar o negarse a participar en cualquier juego u otro evento relacionado celebrado durante la temporada aplicable. Una ausencia injustificada de un juego después de que se complete el proceso de registro puede resultar en sanciones.

17.11 Incumplimiento

Ningún jugador o entrenador puede negarse a cumplir con las instrucciones o decisiones del Operador del Torneo o de los Oficiales de Geek Lounge.

17.12 Comportamiento no profesional o actos ilegales

A continuación se incluye una lista no exclusiva de ejemplos de comportamiento poco profesional o actividades ilegales, todos los cuales están prohibidos.

17.13 Discurso vulgar o de odio

El Personal del equipo, durante un Evento en vivo, un Evento en línea, un Evento de medios o en cualquier comunicación relacionada con cualquier Competición oficial o VALORANT, utiliza cualquier lenguaje que sea ofensivo, insultante, calumnioso, difamatorio, obsceno, discriminatorio,

amenazante, grosero o vulgar. El personal del equipo no puede publicar, transmitir ni difundir ninguna de esas comunicaciones prohibidas. El Personal del Equipo no puede usar este tipo de lenguaje en las redes sociales o durante cualquier evento público o en cualquier transmisión que sea o no de VALORANT. Esta regla se aplica al habla en inglés y en todos los demás idiomas. Además, el personal del equipo no puede alentar a los miembros del público a participar en actividades prohibidas por esta regla.

17.14 Violencia

Se espera que el Personal del Equipo resuelva sus diferencias de manera respetuosa y sin recurrir a la violencia, las amenazas o la intimidación (física o no física). Nunca se permite la violencia en el Evento en vivo o contra cualquier competidor, aficionado u oficial de la competencia.

17.15 Drogas y alcohol

El uso, posesión, distribución o venta de sustancias controladas, como drogas o alcohol, o estar bajo la influencia de dichas sustancias controladas, está estrictamente prohibido mientras un jugador o entrenador participe en una competencia oficial u otro evento o en instalaciones que estén propiedad de o alquilado a Riot o al Operador del Torneo. Está prohibido el uso no autorizado o la posesión de medicamentos recetados por parte de un jugador o entrenador. Los medicamentos recetados solo pueden ser utilizados por la persona a quien se los recetan y en la forma, combinación y cantidad que se prescriben. Los medicamentos recetados solo se pueden usar para tratar la afección para la que se recetaron y no se pueden usar para mejorar el rendimiento en un juego. Cada jugador o entrenador debe informar cualquier violación de esta regla al Operador del Torneo.

17.16 Acoso

El acoso está prohibido. El acoso se define como actos sistemáticos, hostiles y repetidos que tienen lugar durante un período de tiempo, o una instancia flagrante singular, que tiene la intención de aislar o condenar al ostracismo a una persona y/o disminuir la dignidad de la persona.

17.17 Acoso sexual

El acoso sexual está prohibido. El acoso sexual se define como avances sexuales no deseados. La evaluación se basa en si la persona acosada consideraría la conducta como indeseable u ofensiva. Hay tolerancia cero para cualquier amenaza/coerción sexual o la promesa de ventajas a cambio de favores sexuales.

17.18 Discriminación y Denigración

El Personal del Equipo no puede ofender la dignidad o la integridad de un

país, persona privada o grupo de personas con palabras o acciones despectivas, discriminatorias o denigrantes por motivos de raza, color de piel, origen étnico, nacional o social, género, idioma, religión, opinión política o cualquier otra opinión, estado financiero, nacimiento o cualquier otro estado, orientación sexual o cualquier otra razón.

17.19 Declaraciones difamatorias

El personal del equipo no puede hacer, emitir, autorizar ni publicar ninguna declaración que denigre, desacredite o difame a cualquier competencia oficial, operador de torneos, oficial de la competencia, Riot o sus afiliados, patrocinadores o VALORANT.

17.20 Actividad ilegal

Los equipos y el personal del equipo deben cumplir con todas las leyes aplicables en todo momento. Un equipo o el personal del equipo no puede participar en ninguna actividad que infrinja las normas de seguridad o salud pública.

17.21 Actividad Inmoral

El Personal del Equipo no puede participar en ninguna actividad que, a criterio exclusivo del Operador del Torneo, sea poco ética, inmoral o vergonzosa.

17.22 Confidencialidad

El Personal del equipo no puede, sin el consentimiento del Operador del Torneo, divulgar ninguna información confidencial o de propiedad exclusiva proporcionada o puesta a disposición por Riot o el Operador del Torneo al Personal del Equipo en relación con cualquier Competición Oficial. El Personal del equipo estará obligado a mantener la información confidencial o de propiedad exclusiva proporcionada por Riot o el Operador del Torneo. La "información confidencial o patentada" de Riot y el Operador del Torneo incluye toda la información y los materiales divulgados (ya sea de forma oral, escrita o de otra forma tangible o intangible) o puestos a disposición por Riot o el Operador del Torneo al Personal del Equipo en relación con VALORANT, cualquier Competición Oficial o cualquier Competición Oficial que el Personal del Equipo conozca o deba conocer, dados los hechos y circunstancias que rodean la divulgación de la información, es información confidencial de Riot o del Operador del Torneo. La información confidencial incluye, entre otros, planes de desarrollo y fechas de publicación de actualizaciones de VALORANT, información y materiales relacionados con el contenido de todas las protestas, debates o cualquier otra correspondencia entre el personal del equipo y Riot o el operador del torneo, la configuración del escenario utilizada en eventos en vivo y otra información similar que se oculta a los fanáticos para preservar la "revelación" en un evento en línea o un evento en vivo.

17.23 Términos de Uso

Cualquier conducta que (a) viole los Términos de uso de VALORANT; (b) viola cualquier directriz o cualquier política publicada en los sitios web oficiales o cuentas de redes sociales de VALORANT; o (c) interfiere con el uso o disfrute de VALORANT por parte de otros está prohibido y constituye una infracción de este Reglamento de la competencia.

17.24 Información falsa

El Operador del Torneo puede requerir formularios de impuestos, formularios de registro, consentimientos de los padres y otra documentación en varios momentos. El personal del equipo viola este conjunto de reglas de la competencia si, a sabiendas, proporciona información falsa o inexacta al operador del torneo. Un Equipo puede estar sujeto a sanciones si la documentación no se completa según los estándares establecidos por el Operador del Torneo.

18. Reglamento Disciplinario

18.1 Acciones disciplinarias

18.1.1. Si los Oficiales de Geek Lounge determinan que el personal del equipo o un equipo ha cometido una violación del Reglamento de la competencia o la ley aplicable, Riot y los Oficiales de Geek Lounge pueden tomar cualquiera o todas las siguientes medidas disciplinarias: (a) verbal o advertencia(s) pública(s) por escrito; (b) pérdida(s) del premio; (c) confiscación(es) de juegos, (d) confiscación(es) de torneos; (e) confiscación(es) de una franja horaria; (f) suspensión(es); y (g) descalificación(es) y prohibición(es), incluidas las futuras Competiciones Oficiales u otros eventos relacionados con VALORANT u otros videojuegos o propiedades de esports que sean propiedad de Riot o sus afiliados o estén bajo su control.

(1) El tipo y alcance de las Acciones Disciplinarias que pueden imponerse se basa en las circunstancias específicas de cada caso, teniendo en cuenta la gravedad de la infracción, así como las circunstancias agravantes y atenuantes.

(2) Las violaciones o infracciones repetidas pueden considerarse circunstancias agravantes y pueden estar sujetas a sanciones progresivas.

(3) Se pueden usar múltiples medidas en combinación para una sola infracción cuando las circunstancias lo justifiquen.

(4) Las infracciones están sujetas a acción, ya sea que se hayan cometido intencionalmente o como parte de una broma, un truco o alguna forma de actuación en las redes sociales.

(5) Los intentos de cometer tales delitos o infracciones también están sujetos a sanción.

18.1.2. Si un Equipo o el Personal del Equipo ha sido previamente descalificado o prohibido de participar en eventos que presentan juegos de VALORANT en cualquier jurisdicción del mundo, o si ha cometido un acto especialmente atroz fuera del ecosistema de esports de Riot, los Oficiales de Geek Lounge pueden descalificar o prohibir ese Equipo. o Personal del Equipo de la participación en una Competición Oficial.
18.1.3. Cualquier posible miembro del equipo que cumpla una suspensión activa, emitida por un editor de esports o un organismo rector reconocido por la industria, tiene prohibido participar en cualquier competencia oficial a menos que Riot lo permita explícitamente.

19. Reglamento de operaciones de partidos

19.1.1. Ámbito de aplicación

La cooperación de los Oficiales de Geek Lounge es fundamental para la entrega sin problemas de un evento competitivo. Por ejemplo, el comportamiento de incumplimiento incluye, pero no se limita a, negarse a seguir con prontitud las instrucciones del cabildeo del Partido, no cumplir con el cronograma del Partido, no cumplir con las instrucciones con prontitud, tardanza en ingresar al estado de preparación del equipo o cualquier otro comportamiento que puede causar retrasos en la transmisión programada.

Estas Regulaciones de Operaciones de Partidos se aplican a todos los Partidos del Torneo Geek Lounge Star League VALORANT Invitational. Estas Regulaciones de Operaciones de Partidos se aplican durante la duración de un Partido, entre el inicio de la configuración previa al Partido y el final de las obligaciones posteriores al Partido.

19.1.2. Retraso del juego

Los equipos pueden ser sancionados por retraso del juego de acuerdo con el siguiente calendario de sanciones. Los Oficiales de Geek Lounge tienen el derecho de evaluar y tomar decisiones finales sobre todas las decisiones sobre demoras en el juego. El Oficial de Geek Lounge tomará las decisiones con respecto a las sanciones por demora del juego no pueden ser apeladas y no darán lugar a ningún reclamo por daños monetarios o cualquier otro recurso legal o equitativo.

Los Oficiales de Geek Lounge pueden tener en cuenta el siguiente calendario de sanciones al tomar una decisión.

Retraso del conteo de juegos por partido	**Multa**
1	Advertencia

2-4	Pérdida de tiempo de espera
5	Pérdida de mapa

El calendario de sanciones no excluye la competencia de los Oficiales de Geek Lounge para tomar decisiones caso por caso a la luz de las circunstancias particulares de cada caso.

Las multas podrán incrementarse por cada caso adicional de reincidencia.

19.1.3. Incumplimiento

Los jugadores, entrenadores y otro personal del equipo deben cooperar con los Oficiales de Geek Lounge y cumplir con las instrucciones de manera rápida y oportuna. La falta de cooperación con las instrucciones de los Oficiales de Geek Lounge durante un Partido en vivo puede ser sancionado con retraso del juego además de otras Acciones Disciplinarias.

19.2. Reglamento de Comportamiento del Personal del Equipo

19.2.1. Ámbito de aplicación

Los Oficiales de Geek Lounge, la seguridad del evento, el personal encargado de los equipos y otro personal de la competencia que trabaja en calidad oficial, ocupan un puesto de confianza y desempeñan un papel fundamental en el funcionamiento de la competencia. Por lo tanto, cualquier comportamiento poco profesional u hostil hacia el personal de la competencia, o la negativa a cumplir con las instrucciones razonables del personal de la competencia dará lugar a una acción disciplinaria.

Las normas de comportamiento del personal del equipo se aplican a todo el Torneo Geek Lounge Star League VALORANT Invitational. Las normas de comportamiento del personal del equipo se aplican durante cualquier interacción entre el personal del equipo y cualquier miembro del personal que trabaje en una capacidad oficial para una competencia oficial del Torneo Geek Lounge Star League VALORANT Invitational.

Durante un evento LAN que se lleva a cabo como parte del Torneo Geek Lounge Star League VALORANT Invitational, se aplican las normas de comportamiento del personal del equipo en todos los terrenos de la competencia, incluido el lugar del evento, el hotel del evento, el lugar de la fiesta, los sitios destacados y todos los demás lugares oficiales designados por Riot o el operador del torneo. .

19.2.2. Comportamiento poco profesional u hostil

Los siguientes comportamientos serán considerados un incumplimiento de estas normas de comportamiento del Personal del Equipo.

- Comportamiento poco profesional: Cualquier comportamiento que impida el buen desarrollo de la competencia, o impida que el personal de la competencia se desempeñe en su capacidad oficial en la competencia.
- Comportamiento Hostil: Cualquier comportamiento que se considere o pueda considerarse agresivo o grosero. Por ejemplo, dicho comportamiento incluye, entre otros, gritarle al personal de la competencia, ser beligerante con el personal de la competencia o negarse a cooperar con el personal de la competencia.
- Incumplimiento de Instrucciones: Los jugadores, entrenadores y otro personal del equipo deben cumplir con las instrucciones de los Oficiales de Geek Lounge. Se permite una discusión razonable con respecto a una instrucción. Sin embargo, el Personal del Equipo debe cooperar con los Oficiales de Geek Lounge en la ejecución de esas instrucciones.

19.2.3. Comportamiento excluido

Los comportamientos que generalmente se consideran de naturaleza poco ética o las infracciones del Código de conducta (Sección 17) u otras normas de deportes electrónicos de Riot no se sancionarán adicionalmente en virtud de estas normas de conducta del personal del equipo.

19.3. Investigación por parte del Operador del Torneo

19.3.1. Riot, el Operador del Torneo y los Oficiales de Geek Lounge tendrán derecho a controlar el cumplimiento de este Conjunto de reglas de competencia e investigar posibles infracciones. Al aceptar este Conjunto de reglas de la competencia, el Personal del equipo acepta cooperar con Riot, el Operador del torneo y los Oficiales de Geek Lounge en cualquier investigación interna o externa realizada en relación con una supuesta infracción.

19.3.2. El Personal del Equipo tiene el deber de decir la verdad en relación con cualquier investigación realizada por o para Riot y el Operador del Torneo y tiene el deber adicional de no obstruir dicha investigación, engañar a los investigadores u ocultar pruebas.

19.3.3. Riot y el Operador del Torneo tendrán derecho a publicar una declaración que establezca que el Personal del Equipo y/o un Equipo han sido penalizados. Cualquier miembro del equipo y/o equipo al que se pueda

hacer referencia en dicha declaración renuncia a cualquier derecho de acción legal contra el operador del torneo, Riot y/o cualquiera de sus matrices, subsidiarias, afiliadas, empleados, agentes o contratistas por publicar tal declaración.

19.4. Finalidad de las decisiones

Todas las decisiones tomadas por Riot, el Operador del Torneo y los Oficiales de Geek Lounge con respecto a (a) violaciones de este Conjunto de reglas de competencia; (b) la Acción Disciplinaria apropiada (o combinación de Acciones Disciplinarias) son definitivas y vinculantes.

19.5. Sentencia final

Todas las decisiones relativas a la interpretación de este Reglamento de Competición, Elegibilidad de los jugadores, programación y organización del evento, y sanciones por mala conducta. corresponde exclusivamente al Operador del Torneo, cuyas decisiones son inapelables. Las decisiones del Operador del Torneo con respecto a estas Reglas de Competición no pueden ser apeladas y no darán lugar a una decisión definitiva. y no darán lugar a ninguna reclamación por daños monetarios ni a ningún otro recurso de compensación legal o equitativa.

20. Limitaciones de responsabilidad

20.1. Sin daños punitivos

En la máxima medida permitida por la Ley aplicable, ni Riot, el Operador del Torneo ni ninguno de sus respectivos afiliados o licenciantes (colectivamente, las "Partes de Riot") serán responsables de ninguna manera por la pérdida de ganancias o cualquier daño indirecto, incidental, daños consecuentes, especiales, punitivos o ejemplares, que surjan de o en relación con este Conjunto de reglas de la competencia, las Competencias oficiales o VALORANT, o la demora o incapacidad para usar o la falta de funcionalidad de VALORANT, incluso si un Riot Party tiene la culpa e incluso si Riot Party es consciente de la posibilidad de tales daños.

21. Resolución de conflictos

21.1. Finalidad de ciertas decisiones

Todas las decisiones relacionadas con la elegibilidad de los jugadores, las restricciones de los patrocinadores, la programación y organización de la competencia oficial, y las violaciones e infracciones cometidas en virtud de este Reglamento de la competencia y las Reglas complementarias recaen únicamente en Riot y el Operador del torneo o, a opción de Riot y el Operador de Torneos, con los Oficiales de Geek Lounge. Las decisiones de Riot, el Operador del Torneo y/o los Oficiales de Geek Lounge son definitivas y vinculantes y no darán lugar a ningún

reclamo por daños monetarios o cualquier otro recurso.

21.2. Remedies

Sin perjuicio de lo anterior, Riot y el Operador del Torneo tendrán derecho a iniciar y llevar a cabo cualquier acción o procedimiento ante cualquier tribunal de jurisdicción competente para obtener medidas cautelares u otras medidas equitativas contra un Equipo, jugador o entrenador en caso de que dicha acción sea necesaria. o deseable. En caso de incumplimiento por parte de Riot o del Operador del Torneo de cualquiera de las disposiciones de este Conjunto de reglas de la competencia o las Reglas complementarias, un Equipo, jugador o entrenador estará limitado a sus recursos legales por daños y perjuicios, en su caso, y en ningún caso un Equipo, jugador o entrenador tendrá derecho a prohibir o prohibir que Riot o el Operador del Torneo operen una Competición Oficial, realicen un Evento de Medios o distribuyan transmisiones, transmisiones u otro contenido audiovisual.

22. Construcción, Reformas y Otras Disposiciones Generales

22.1. Prioridad y Conflictos.

En caso de conflicto entre (a) cualquier término de este Reglamento de la competencia y los términos de un Acuerdo de participación del equipo, o (b) cualquier término de este Reglamento de la competencia y los términos de las Reglas complementarias, Riot, a su exclusivo criterio, determinará los términos que regirán y prevalecerán. Todos los recursos establecidos en este Reglamento de competencia o las Reglas complementarias serán adicionales y no reemplazarán a los recursos establecidos en un Acuerdo de participación del equipo.

22.2. Enmiendas al Reglamento de Competición.

Este Reglamento de la competencia puede ser enmendado, modificado, actualizado o complementado por el Operador del torneo y Riot de vez en cuando, siempre que dicha enmienda, modificación, actualización o complemento tenga el efecto de enmendar, cancelar, reemplazar o modificar cualquier término material de un Acuerdo de Participación de Equipo. Riot y el Operador del Torneo pueden discutir enmiendas, modificaciones, actualizaciones o suplementos materiales propuestos a este Reglamento de la Competición con los Equipos, entendiéndose que Riot y el Operador del Torneo conservan la autoridad para enmendar, modificar, actualizar o complementar este Reglamento de la Competición sin participar en tales discusiones.

22.3. Consentimientos y aprobaciones.

Siempre que este Reglamento de la competencia otorgue, confiera o reserve a Riot o al Operador del Torneo el derecho a tomar medidas, abstenerse de tomar medidas, otorgar o denegar su consentimiento u otorgar o denegar su aprobación o tomar cualquier otra determinación, a menos que la disposición establezca específicamente lo contrario , Riot y el Operador del Torneo tendrán derecho a participar en dicha actividad a su exclusivo criterio en función de su propio juicio comercial, teniendo en cuenta su evaluación de los mejores intereses de Riot, el Operador del Torneo, las Competencias y VALORANT. Si alguna de las actividades o decisiones anteriores está respaldada por el juicio comercial de Riot, entonces una corte, juez, tribunal o árbitro que revise esas actividades o decisiones no sustituirá su propio juicio por el juicio de Riot.

22.4. Construcción.

A los efectos de este Reglamento de la Competencia, (a) se considerará que las palabras "incluir", "incluye" e "incluido" van seguidas de las palabras "sin limitación"; y (b) las palabras “aquí”, “aquí”, “aquí”, “aquí” y “a continuación” se refieren a este Reglamento de la Competencia como un todo. A menos que el contexto requiera lo contrario, (i) las referencias en este documento: (A) a las secciones, programas y anexos significan las secciones, los programas y los anexos adjuntos a este Reglamento de la Competencia; (B) a un acuerdo, instrumento u otro documento significa dicho acuerdo, instrumento u otro documento enmendado, complementado y modificado ocasionalmente en la medida permitida por las disposiciones del mismo; (C) a un estatuto significa dicho estatuto enmendado de vez en cuando e incluye cualquier legislación sucesora del mismo y cualquier reglamento promulgado en virtud del mismo; y (ii) el singular incluye el plural, el plural incluye el singular, el uso de cualquier género es aplicable a todos los géneros y la palabra “o” tiene el significado inclusivo representado por la frase “y/o”.

***

23. Glosario y exhibiciones

Acuerdo de servicios	El contrato entre una Organización y sus jugadores o entrenadores.
Semana de Competición	Una semana de competencia se define como el período de tiempo entre el primer partido oficial programado de una semana y el primer partido oficial programado de la semana siguiente.
Agente libre	Un Agente Libre es un Jugador elegible para participar en la Competencia y (1) aún no ha firmado un Acuerdo de Servicios válido por escrito con un Equipo o (2) ha sido liberado de un Equipo o ha vencido un contrato sin renovación.
Identificación antidisturbios	Significa el Riot ID de la cuenta principal o smurf de un jugador o entrenador. Se pueden encontrar instrucciones sobre cómo encontrar el Riot ID aquí.
Elementos de juego	Los elementos del juego incluyen, entre otros, armas, máscaras, agentes y mapas.
Desconexión intencional	Un jugador que pierde la conexión debido a las acciones del jugador. Cualquier acción de un jugador que conduzca a una desconexión se considera intencional, independientemente de la intención real del jugador.
APV	Tour de campeones de VALORANT. El más alto nivel de competencia profesional en esports de VALORANT a nivel mundial.
Operador de Torneo	La entidad que opera una Competición oficial en particular (ya sea Riot, un afiliado de Riot o un organizador externo).
LTR	Representante capacitado localmente. Un estado que pueden adquirir los jugadores.

Patrocinio Prohibido	Una lista no exhaustiva de patrocinadores prohibidos como se describe en la sección 8 y el Apéndice 1.
Fósforo	Un conjunto de juegos que se juega hasta que un Equipo gana la mayoría del total de juegos.
Área de partido	El área que rodea inmediatamente cualquier PC para la competencia. Durante los Partidos, la presencia en el Área de Partido está restringida a la Lista Inicial.

Propietario	Significa cualquier individuo o grupo registrado como propietario de un Equipo durante su registro para la Competencia Oficial
lista Roja	Significa la lista de categorías de productos o servicios prohibidos
Oficiales de Geek Lounge	Significa los oficiales, árbitros y administradores designados por el Operador del Torneo para operar una Competencia Oficial.
Lista	La suma de la lista inicial y los suplentes de un Equipo.
Caída del servidor	Todos los jugadores pierden la conexión debido a un problema con el servidor del juego, el reino del torneo o la inestabilidad de Internet en el lugar.
Inicio	Un jugador en la lista inicial.
Lista inicial	Los cinco jugadores que participan activamente para un Equipo en un Juego determinado.
Sustituto	Un jugador que está en la lista de un equipo pero no en la lista inicial.
Fuera de temporada	El período entre el final de la Competición Oficial y la primera Semana de Competición de la Temporada siguiente.
El director del equipo	El principal punto de contacto de un Equipo, tal como se especifica durante el proceso de registro del jugador o entrenador.
Desconexión involuntaria	Un jugador que pierde la conexión debido a problemas con el cliente del juego, la plataforma, la red o la PC.

24. Apéndice 1 - Categorías de patrocinio prohibidas globalmente

1.	Videojuegos que no sean VALORANT
2.	Desarrolladores o editores de videojuegos que no sean Riot Games
3.	Juegos de consolas
4.	Esports o competiciones, ligas o eventos para videojuegos que no sean VALORANT
5.	Otros equipos de esports o cualquier propietario o afiliado de los mismos
6.	Medicamentos con receta
7.	Armas de fuego, municiones o accesorios para armas de fuego
8.	Pornografía o productos pornográficos
9.	Productos de tabaco y parafernalia relacionada
10	Empresas relacionadas con las apuestas y los juegos de azar (incluidas las casas de apuestas y los sitios de apuestas)
11	Productos alcohólicos (incluidas las bebidas no alcohólicas comercializadas por empresas de bebidas alcohólicas) distintos de los productos de cerveza y vino.
12	Embriagantes cuya venta o uso está regulado
13	Vendedores o mercados de bienes virtuales falsificados o ilegales
14	Operadores de deportes electrónicos de fantasía
15.	Campañas políticas o comités de acción política
16.	Organizaciones benéficas que respaldan posiciones religiosas o políticas.
17	Organizaciones benéficas de mala reputación (a modo de ejemplo, las organizaciones benéficas de buena reputación incluyen a la Cruz Roja, Stand-Up to Cancer y otras organizaciones benéficas convencionales similares)
18	Criptomonedas u otros instrumentos o mercados financieros no regulados

25. Apéndice 2 - Categorías de patrocinio internacionalmente prohibidas

1.	Intercambios de criptomonedas
2.	Productos de cerveza y vino
3.	Productos que contienen compuestos derivados del cannabis no psicoactivos, incluido el cannabidiol (CBD)

26. Registro de cambios

Fecha	Sección	Regla anterior	Regla actualizada