

PROPUESTA PARA EL DESARROLLO DE EVENTOS DE VIDEOJUEGOS MODALIDAD PRESENCIAL.

REGLAMENTO VALORANT

Aceptación

Este reglamento servirá como regulación del torneo - Valorant que se llevará a cabo de manera presencial en el Centro Comercial Monterrey, segundo piso. Estas reglas oficiales se aplican a todos los jugadores y equipos participantes. Al registrarse para el torneo se acepta cumplir las reglas y lineamientos indicados en este documento.

Registro

El registro se hará por la siguiente página <https://monterrey.com.co/gamers/>. después del registro, los administradores se contactarán con cada equipo, por vía WhatsApp o correo electrónico

Elegibilidad de equipos y jugadores

Nombres de los equipos: Los nombres de los equipos deben ser apropiados, no se permiten nombres que inciten a la violencia o xenofobia, que sean vulgares y fuera de contexto. De haber

un caso de un equipo con algún nombre de esta clase no será tenido en cuenta en el momento de registro.

Alineación del equipo: Cada equipo está obligado a mantener, durante toda la duración del Torneo cinco (5) jugadores, Cada jugador debe estar registrado en la página de monterrey

Edad del jugador: La edad mínima para poder competir en la Serie Relámpago - Valorant, es de al menos 12 años cumplidos.

Propiedad de cuentas: Los jugadores deben usar sus propias cuentas con sus respectivos Riot ID registradas de Valorant.

Equipamiento y software

Compromiso del jugador/equipo. Se espera que los jugadores lleven su propio equipamiento de periféricos (mouse, teclado, audífonos, mousepad) siendo también responsables del buen uso de los dispositivos que se le van a facilitar en el torneo

Sobre los moderadores y el comité organizador

Funciones: Los moderadores son oficiales del torneo que tienen como responsabilidad ocuparse de cada asunto, pregunta y situación relacionada con el combate que ocurra antes, durante y después del mismo. En sus funciones se incluye, pero no está limitada a:

- Comprobar las alineaciones antes de cada combate.
- Comprobar y verificar los periféricos de los jugadores en las áreas de combate
- Ordenar pausas y reanudaciones en las áreas de combate.
- Emitir sanciones en caso de violaciones a las reglas durante un combate.
- Confirmar el término de combates y sus resultados

Estructura del torneo

Eliminación simple: Se permitirá el registro de un máximo de 24 equipos, con distribución aleatoria en la llave de competición. En este formato de competición se jugará por rondas y en cada una de ellas se elimina cierto número de participantes hasta obtener un campeón.

Fase de grupos: Se permitirá el registro de un máximo de 24 equipos, con distribución aleatoria en la llave de competición. En este formato de competición se jugará por grupos de 6 equipos y en cada grupo, se juega un winner y lower bracket, y sale 1 por grupo

(EL FORMATO DEL TORNEO, ESTA SUJETO A CAMBIOS DEPENDIENDO DE LA CANTIDAD DE EQUIPOS INSC después del registro, los administradores se contactarán con cada equipo, por vía wpp o correo electrónico)

Cronograma

- Eliminación simple o Fase de grupos
- Registro
- Inicio registro: 11 de octubre
- Final registro: 16 de octubre

Desarrollo de la competencia

Ronda 1 (Fase 1) jueves 21 de octubre (hora de inicio)

Ronda 2 (Fase 2): viernes 22 de octubre (hora de inicio)

Ronda 3 (Fase 3) sábado 23 de octubre (hora de inicio)

Ronda 4 (Fase 4I) jueves 28 de octubre (hora de inicio)

Ronda 5 (Cuartos de Final) viernes 29 de octubre (hora de inicio)

Ronda 6 (Semifinal-Final) sábado 30 de octubre (hora de inicio)

Responsabilidad del equipo y/o jugadores

Puntualidad. Es responsabilidad de todos los miembros del equipo estar al pendiente de la

información publicada, entregada y de mantenerse en contacto con el Staff del torneo. Los horarios están sujetos a cambios, todos los equipos y jugadores se comprometen a tener la disponibilidad de participación.

Competencia

Tiempo de Llegada, de comienzo y espera.

El tiempo de Llegada es 30 minutos antes de la hora oficial.

El tiempo de comienzo es cuando deberán iniciar su juego y es la hora oficial.

No hay tiempo de espera después de la hora oficial, pasado este tiempo el equipo que no esté presente pierde automáticamente.

Configuración de la partida.

Tipo de partida: Personalizada.

Modo de juego: Estándar (5 vs 5)

Servidor: Miami

Opciones:

Modo torneo: Si

Permitir turcos: No

Durante la partida.

Selección de agentes. El equipo es responsable de las selecciones que se realicen en el tiempo permitido. Una vez iniciada la fase de selección, si por algún error la partida tuviese que ser recreada, se respetarán las selecciones realizadas hasta el momento del error.

Rotación de Mapa: El mapa en el que se disputará el encuentro será elegido en el siguiente orden:

Bo1

Equipo 1 bloquea primer mapa
Equipo 2 bloquea segundo mapa
Equipo 1 bloquea tercer mapa
Equipo 2 bloquea cuarto mapa
Equipo 1 elige mapa equipo 2 elige lado

Bo3

Equipo 1: bloquea mapa del pool de mapas.
Equipo 2: bloquea mapa del pool de mapas.
Equipo 1: bloquea mapa del pool de mapas.

Equipo 2: bloquea mapa del pool de mapas.

Equipo 1 elige el primer mapa del mejor de tres y el Equipo 2 elige el lado en el que jugará

Equipo 2 elige el segundo mapa del mejor de tres y el Equipo 1 elige el lado en el que jugará.

Equipo 1 elige el tercer mapa del mejor de tres y el Equipo 2 elige el lado en el que jugará

Bo5

Equipo 1: bloquea mapa del pool de mapas.

Equipo 2: bloquea mapa del pool de mapas.

Equipo 1 elige el primer mapa del mejor de tres y el Equipo 2 elige el lado en el que jugará

Equipo 2 elige el segundo mapa del mejor de tres y el Equipo 1 elige el lado en el que jugará.

Equipo 1 elige el tercer mapa del mejor de tres y el Equipo 2 elige el lado en el que jugará

Equipo 2 elige el cuarto mapa del mejor de tres y el Equipo 1 elige el lado en el que jugará.

Equipo 1 elige el quinto mapa del mejor de tres y el Equipo 2 elige el lado en el que jugará

