

*telcel*

---



**UNIVERSITY**  
**ESPORTS MÉXICO**

REGLAMENTO DE LIGA REGULAR  
**OVERWATCH 2**



**OVERWATCH 2**



## Índice

<b>1. Introducción a Telcel UNIVERSITY Esports México</b>	<b>2</b>
<b>2. Contacto</b>	<b>3</b>
2.1 Fase interna	3
2.2 Fase interuniversitaria	3
<b>3. Cronograma</b>	<b>4</b>
3.1 Calendario de torneo de liga regular	4
3.2 Descripción general	5
<b>4. Reglamento general de Overwatch 2</b>	<b>5</b>
4.1 Administración	5
4.2 Jueceo	5
4.2.1 Staff de la competencia	5
4.3 Decisiones del árbitro	6
4.4 Medidas disciplinarias	6
<b>5. Participación</b>	<b>6</b>
5.1 Registro en la web	7
5.2 De los participantes	7
5.2.1 Cuentas	7
5.2.2 Jugador	8
5.3 De los equipos	8
5.3.1 Requisitos para ser jugador	9
5.3.2 Identificación de los jugadores	9
5.3.3 Suplentes	9
5.3.4 Cambio de roster (entre partidas)	9
5.3.5 Cambios en la plantilla	10
5.3.6 Cambios de nombre de juego	10
<b>6. Competencia</b>	<b>10</b>
6.1 Plataforma de torneo	10
6.1.1 Sistema de puntos (round robin)	10
6.2 Asistencia y horarios	10
6.2.1 Puntualidad	11
6.2.2 Penalizaciones	11
6.2.3 Cambio de horario y fecha (no stream)	11
6.2.4 Partidas transmitidas (Telcel UNIVERSITY Esports México)	12
6.3 Pactos	12
6.4 Antes del partido	13
6.4.1 Ingresar a discord	13
6.4.2 Ingresar a la sala de juego	13
6.4.2.1 Ajustes de la sala de juego	14
6.4.3 Rotación de mapas	15



6.4.3.1 Empates	15
6.4.4 Lado de la sala de juego	15
6.4.5 Héroe recién salidos	15
6.4.6 Revisión de jugadores	15
6.4.7 Espectadores	16
6.4.8 Versión de juego	16
6.5 Durante el partido	16
6.5.1 Reinicio de partida	16
6.5.2 Pausas	17
6.6 Después del partido	17
6.6.1 Reporte de victorias	17
6.7 Código de conducta Telcel UNIVERSITY Esports México	17
6.7.1 Conducta en la competición	17
6.7.1.1 Juego desleal	18
6.7.1.2 Suplantación (account sharing)	18
6.7.1.3 Uso de hacks	19
6.7.1.4 Uso de exploits	19
6.7.1.5 Uso de programas de cheats	19
6.7.1.6 Desconexión intencional	19
6.7.2 Conducta hacia un individuo, persona o institución	19
6.7.2.1 Acoso	19
6.7.2.2 Comportamiento antisocial/Insultos	19
6.7.2.3 Obscenidad y discurso discriminatorio	19
6.7.2.4 Discriminación y denigración	19
6.7.3 Conducta no profesional	20
6.7.3.1 Publicación de declaraciones sin aprobación	20
6.7.3.2 Actividad criminal	20
6.7.3.3 Atentado contra la moral	20
6.7.3.4 Confidencialidad	20
6.7.3.5 No cumplimiento	20
6.8 Solicitud de investigación	20
6.8.1 Investigación de la conducta de un jugador	20
6.8.2 Reclamaciones	21
6.8.3 Faltas	21
6.8.4 Sanciones	23
<b>7. Guía para realizar transmisiones de partidas fuera de stream</b>	<b>23</b>
<b>8. Garantía del reglamento</b>	<b>24</b>
8.1 Finalidad de las decisiones	24
8.2 Cambios en el reglamento	24
8.3 Beneficio de Telcel UNIVERSITY Esports México	24



<b>9. Premios</b>	<b>25</b>
9.1 Pago de premios	25



## 1. Introducción a Telcel UNIVERSITY Esports México

Este reglamento servirá como regulación de **Telcel UNIVERSITY Esports México** que se llevará a cabo de manera online.

La Liga está organizada completamente por **GGTech Entertainment América**. Estas reglas oficiales se aplican a todos los jugadores participantes. Al registrarse se acepta cumplir las reglas indicadas en este documento.

El reglamento está sujeto a cambio en cualquier momento por **GGTech Entertainment América**, los cambios serán notificados en el momento.

**La identificación de los jugadores es obligatoria** y se deberá validar a través de su credencial universitaria cuando se le solicite, en caso de no tener credencial universitaria, deberán contar con su INE, cartilla militar, pasaporte o un documento que cuente con su fotografía y nombre completo; se tomará en cuenta la documentación pedida obligatoriamente al momento de la inscripción a la Liga (horario universitario, comprobante de inscripción universitaria, constancia de estudio universitario o cualquier documento que confirme que estás estudiando actualmente).

## 2. Contacto

El contacto durante todo el torneo será por medio del discord oficial. Deberán unirse al discord antes de iniciar la competencia.

Discord: <https://discord.gg/KgpYbSXdBm>

También se les hará llegar información por medio de la página web de [Telcel UNIVERSITY Esports México](#).

### 2.1 Fase interna

En esta fase de competición jugarán los equipos de una misma universidad con el objetivo de poder elegir un representante único para la misma.

- Toda esta fase de competición se llevará a cabo bajo la supervisión del UNIVERSITY Leader este tendrá la autoridad de determinar el formato en la que se realizarán los torneos internos de su universidad, estas clasificatorias deben cumplir con las fechas estipuladas en el **(punto 3.1 calendario de torneo de liga regular)**
- En esta fase intervendrán los UNIVERSITY Leader y los equipos de cada universidad, cada equipo deberá estar en contacto con su líder universitario y mediante nuestro discord para manejar cualquier información referente a la Liga, tanto su registro a nuestro torneo como la comunicación con sus contrincantes.



## 2.2 Fase interuniversitaria

Una vez pasada la fase interna deberán mantener todo contacto mediante nuestro [discord oficial](#) para así obtener un mejor manejo de información con respecto a su participación en la Liga.

## 3. Cronograma

### 3.1 Calendario de torneo de liga regular

- **Fase 1 clasificatoria interna y representante universitario:**
  - a. Torneo interno (registros): 20 de febrero al 12 de marzo de 2023.
  - b. Torneo interno (juegos): 13 de marzo al 20 de abril de 2023.
  - c. El equipo representante deberá ser entregado por el UNIVERSITY Leader al Ambassador Manager por parte de Telcel UNIVERSITY Esports México el día 21 de abril de 2023.
- **Fase 2 torneos interuniversitarios (eliminación directa):** 29 de abril al 20 de mayo de 2023.
- **Fase 3 torneos interuniversitarios (round robin):** 27 de mayo al 17 de junio de 2023.
- **Playoffs:** 24 de junio al 15 de julio de 2023.
- **Final:** 15 de julio de 2023.

### 3.2 Descripción general

- **Plataforma:** Multiplataforma.
- **Jugadores:** 5 titulares y 2 suplentes.
- **Servidor:** Américas.
- **Modo de juego:** Competitivo. (5 vs 5)
- **Formato:**
  - **Fase 1:** Está sujeto a decisión de cada UNIVERSITY Leader.
  - **Fase 2:** Eliminación directa al mejor de 3.
  - **Fase 3:** Round robin al mejor de 1.
  - **Playoffs:** Eliminación directa al mejor de 3.
  - **Final:** Eliminación directa al mejor de 5.
- a. Todos los héroes están permitidos. (**Excepto héroes nuevos**, en caso de tener la salida de un nuevo héroe durante el torneo, se deberán esperar las 2 semanas reglamentarias y podrán hacer uso de ellos a partir del día 15).
- b. Podría haber héroes prohibidos por algún error de juego. De ser así, la administración del torneo se los hará saber.
- c. Todas las competencias se desarrollarán en la versión y parche activo de Overwatch 2 al momento de su encuentro.



## 4. Reglamento general de Overwatch 2

### 4.1 Administración

La administración podrá tomar decisiones arbitrales, las cuales serán inapelables e irreversibles en todas las disputas.

- Toda la información y **reglas explicadas en este reglamento están sujetas a cambio** de ser necesario. Todos los jugadores inscritos recibirán una debida notificación en el momento.
- La organización se guarda el derecho de tomar decisiones sobre los puntos no cubiertos en el reglamento con el fin de mantener la competencia limpia.
- Empleados de **GGTech Entertainment América** y/o **Telcel UNIVERSITY Esports México** no son elegibles para registrarse y participar en esta competencia.

### 4.2 Jueceo

#### 4.2.1 Staff de la competencia

El staff (a partir de ahora “oficiales del torneo”) tienen la responsabilidad y poderes para organizar, revisar, investigar y controlar cada asunto o situación que ocurra durante toda la Liga. Así mismo se tiene plenos derechos para establecer horarios, locales de juego, el arbitraje, la moderación, adjudicación, la exclusión o inclusión de cualquier entidad, institución, equipo, jugador y los cambios de la misma Liga. Las partidas serán controladas por un equipo de árbitros, que tendrán la autoridad total para hacer cumplir las reglas de juego en cada encuentro.

#### 4.3 Decisiones del árbitro

- Las decisiones serán tomadas según el mejor criterio del árbitro de acuerdo con las reglas del juego, el reglamento de la Liga y el espíritu del juego. Se basarán en la opinión del árbitro, quien tiene la discreción para tomar las decisiones adecuadas dentro del marco de las reglas de juego.
- Las decisiones del árbitro sobre hechos relacionados con el juego, incluyendo el rematch, la reanudación o no de una partida y el resultado del partido, son definitivas.

#### 4.4 Medidas disciplinarias

El árbitro tomará medidas disciplinarias contra jugadores o equipos que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión.



## 5. Participación

- Todos los jugadores interesados en participar deberán crear una cuenta en la plataforma de torneos <https://universityesports.mx/> y deberán registrarse de manera correcta en el link de torneo respectivo dentro de la misma plataforma.
- Los jugadores deben pertenecer a la misma universidad que representan y deben ser estudiantes activos en el periodo académico en el que se está llevando a cabo la Liga.
- Una vez que la fecha de registros termine, los oficiales del torneo enviarán un correo confirmando la participación e información del torneo a todos los participantes (horarios, fechas de juego, brackets, indicaciones, etc).
- Para hacer válido el resultado final del enfrentamiento es obligación de los participantes reportar el mismo dentro de su encuentro y subir la [captura de pantalla](#) del mismo por partida jugada, ya sea victoria/derrota.

### 5.1 Registro en la web

Los jugadores deberán registrarse en la página web de [Telcel UNIVERSITY Esports México](#), **llenar los datos requeridos para crear un usuario, además deberán crear su perfil, agregar el usuario de discord y añadir el nombre de juego en el apartado de IGN para Overwatch 2.** Estos datos son indispensables para confirmar el estatus de los jugadores, al igual que la documentación obligatoria.

### 5.2 De los participantes

Todos los participantes del torneo se comprometen a leer y aceptar cada una de las pautas e informaciones desarrolladas en este documento, teniendo en cuenta que el incumplimiento o la desinformación podrían llevar en el peor de los casos a la descalificación.

Los datos personales deberán ser reales, de detectarse falsedad de datos podría significar la expulsión del participante dentro de la Liga.

Los participantes deberán ser estudiantes activos en sus universidades, y se permitirá a aquellos egresados con un máximo de un año de haber concluido sus estudios.

Una vez clasificados como representantes de su universidad, todos los jugadores deberán brindar a la Liga mediante su UNIVERSITY Leader todo el material multimedia que se les solicite en la calidad requerida sea fotográfico y/o vídeos, en caso de negarse a cooperar con la Liga no podrán continuar con su participación en la competencia.



### 5.2.1 Cuentas

- Cada uno de los participantes inscritos debe tener una cuenta personal e intransferible.
- Solo podrá utilizar la cuenta el propietario de la misma.
- Si un jugador tiene su cuenta con restricción de acceso, éste se deberá comunicar con un oficial del torneo para que permita la participación desde una cuenta diferente a la registrada con tiempo de anticipación al comienzo del bracket.
- Cada participante es responsable de actualizar su cuenta del juego.
- Cada participante puede registrarse con solo una cuenta de Overwatch 2.
- Los jugadores deben usar su propia cuenta registrada de Overwatch 2, si se descubre que un jugador está participando en la cuenta de otro jugador, el participante y/o el equipo serán descalificados inmediatamente de la competición.
- No se permite el uso de cuentas múltiples, no registradas en el torneo o ajenas a su propiedad.

### 5.2.2 Jugador

- Los jugadores inscritos no podrán participar en más de un equipo, si se descubre al participante y/o el equipo en esta actividad serán descalificados inmediatamente.
- En un principio, los jugadores deben estar libres de penalizaciones. Deben tener en cuenta que cualquier penalización por parte de Blizzard hacia un jugador puede perjudicar la participación del mismo y de todo su equipo.
- Todos los jugadores deberán ser mayores de 17 años. **Si algún jugador es menor de 18 años deberá contar con el permiso de sus padres o tutor descargando el siguiente formato de autorización: <https://bit.ly/3RZb93C>** adjuntar este documento debidamente en los datos del perfil de jugador/matrícula en la web de [Telcel UNIVERSITY Esports México](#).
- Todos los jugadores deberán pertenecer a la misma universidad a representar y tienen la responsabilidad de entregar absolutamente toda la información que la organización les solicite para su participación.
- Todos los jugadores deberán ser residentes mexicanos, en caso de tener un jugador extranjero, deberá verificar que está estudiando en el país subiendo su comprobante de estudio actualizado en el perfil del mismo.

### 5.3 De los equipos

- Los equipos deben constar de un total de 5 jugadores titulares obligatoriamente y 2 suplentes si así lo desean.



- Tienen como opción reforzar al equipo representante con jugadores de la misma universidad que hayan estado en otros equipos en su torneo interno. **Será válido únicamente si el equipo pasa a la fase 2 de la competencia o en caso de fuerza mayor justificada.**
- Se le otorgará la premiación a los 5 jugadores que jueguen la final y en caso de que el equipo incluya a los suplentes deberán ser repartidos de manera equitativa entre todos los integrantes (la premiación para los suplentes dependerá completamente del equipo).
- Solo jugadores inscritos en la plantilla principal y suplentes pueden participar.
- Cada equipo deberá de tener definido a un representante denominado como capitán, persona que pueda velar por los intereses del equipo ante la Liga y que tenga contacto con la administración.
- Los nombres de los equipos deben ser apropiados, no se permiten nombres que inciten a la violencia, xenófobos, vulgares y fuera de contexto. Si hubiere caso de un equipo con algún nombre de esta clase, debe hacer cambio de nombre o no será tenido en cuenta en el momento de registro.
- Si un equipo se presenta a un partido compareciendo un jugador que no figure en la alineación previamente registrada, se considerará derrota automática para el equipo infractor.

### 5.3.1 Requisitos para ser jugador

Los candidatos a representantes del equipo de Overwatch 2 deberán estudiar en la misma universidad dentro de México y tener disponibilidad de horario suficiente como para poder jugar los encuentros en horario variable de tarde entre semana y/o fines de semana, además de disponibilidad para viajar en el momento que la organización lo solicite (**en caso de ser presencial la final**).

### 5.3.2 Identificación de los jugadores

Es imprescindible rellenar los datos del perfil de jugador en la web de [Telcel UNIVERSITY Esports México](#), tanto el nombre de juego como los documentos de matrícula, además de poder ser identificable en todo momento. Los encuentros se disputarán de manera online durante toda la competición hasta la final.

### 5.3.3 Suplentes

Solo se permitirán sustituciones entre partidos con jugadores suplentes registrados previamente antes de la fecha límite de registros a la competición. Por lo tanto, no está permitido que un jugador ajeno al registro original ingrese al torneo mientras la competición se encuentra en marcha.

Se recomienda a todos los equipos registrar por lo menos a 1 o 2 jugadores suplentes y que estos estén disponibles para sus partidos en esa calidad para evitar pérdida de partidas o series al no presentarse.



#### 5.3.4 Cambio de roster (entre partidas)

Desde el momento en el que el equipo esté definido hasta que termine la competición, se podrá alternar los jugadores entre los suplentes y titulares todas las veces que se quiera, siempre y cuando, estos cambios se comuniquen al equipo contrario o a un oficial del torneo según corresponda 5 minutos antes de lanzar partida, ya sea por el chat de juego o cualquier otro medio de comunicación que se haya usado. El jugador sustituto debe estar siempre registrado en el equipo.

Una vez iniciada la fase de preparación del juego no serán admitidos ningún tipo de cambios en la alineación.

#### 5.3.5 Cambios en la plantilla

No se permiten cambios de plantilla una vez se publiquen las llaves y grupos del torneo (todos los jugadores registrados no podrán ser cambiados o sustituidos después de que se publiquen las llaves o dé inicio a las fases de competiciones).

#### 5.3.6 Cambios de nombre de juego

- Todos los jugadores deberán tener el nombre de juego actualizado en la plataforma como se muestra en su cuenta.
- Está prohibido que los nombres de los participantes contengan:
  - Vulgaridades.
  - Hagan referencia y/o incitación a la violencia.
  - Xenofobia.
  - Palabras altisonantes que puedan insultar a otros participantes.
  - Homofobia.
  - Burlas.
  - Obscenidades
  - Racismo.
  - Misoginia.
  - Nombres de marcas, productos o alusiones políticas.
- **Están prohibidos los cambios de nombre de juego una vez iniciado el bracket de torneo.** En caso de realizar un cambio y no notificar a un oficial del torneo o confirmar el cambio, el jugador podrá sufrir descalificación del torneo.

### 6. Competencia

#### 6.1 Plataforma de torneo

La competencia será llevada a cabo obligatoriamente por medio de la plataforma de torneos conocida como <https://universityesports.mx/>.



### 6.1.1 Sistema de puntos (round robin)

El sistema por el que se regirá la competición y la clasificación será el siguiente:

- Victoria : 3 puntos.
- Derrota : 0 puntos.

Criterio de desempate es resultado de enfrentamiento directo. En caso de triple empate, dependerá de la supremacía del grupo, si el empate persiste los equipos deberán jugar un triangular previo a la siguiente fase con el fin de definir al clasificado.

**El mapa de desempate será siempre OASIS.**

### 6.2 Asistencia y horarios

Es responsabilidad de todos los jugadores estar al pendiente de la información publicada tanto en la página web como del discord, enviada a sus correos registrados y de mantenerse en contacto con los oficiales del torneo. En caso de que dos equipos de una misma llave no se presenten a jugar su enfrentamiento o no se presenten todos los jugadores de ambos equipos, ambos equipos perderán dicho encuentro.

#### 6.2.1 Puntualidad

Los jugadores deberán estar listos en el lobby **5 minutos antes** de la hora fijada para el partido. En el caso de la primera ronda del torneo, será necesario que estén en el lobby **10 minutos antes**. Si fuera un partido que se transmitirá por **stream de Telcel UNIVERSITY Esports México**, los jugadores deberán estar en el lobby de **15 a 30 minutos antes. Además, tendrán que estar en los canales de discord asignados (para la revisión de cuentas).**

Bajo ningún concepto una partida podrá dar comienzo si **uno de los jugadores falta**, en caso de que un equipo no cuente con su alineación, **el partido se dará por perdido considerando el apartado de penalizaciones (siguiente punto).**

#### 6.2.2 Penalizaciones

**Penalizaciones por retraso de la hora de comienzo del partido:**

- 10 minutos: Pérdida del primer mapa o pérdida del partido (Bo1).
- 15 minutos: Pérdida del segundo mapa (Bo5) o pérdida del partido (Bo3).
- 20 minutos: Pérdida del partido (Bo5).

#### 6.2.3 Cambio de horario y fecha (no stream)

En caso de no poder jugarse una partida (que no sea de transmisión), el horario y día se pactará entre los equipos, siendo el más conveniente para cada uno, avisando con tiempo a los oficiales del torneo. **La página web ofrecerá un horario**



de partido para que en el caso que no haya consenso o exista cualquier tipo de problema se juegue en dicho horario.

**Recordar que el partido nunca se puede atrasar** pero sí adelantar, siempre y cuando se avise con tiempo a un oficial del torneo. Si no se llega a consenso entre los jugadores, el partido se disputará en la hora estipulada. **Recomendamos siempre como primera opción avisar a los oficiales del torneo directamente.**

**Una vez que el horario del partido ya se haya pactado, no se podrá cancelar con una antelación menor a 24 horas. Ej: El partido se ha pactado a las 20:00, por lo tanto más tarde de las 20:00 del día anterior no se podrá cancelar. En caso de que se cancele, se dará la victoria al otro equipo. (Si la partida está calendarizada para transmisión, deberán avisar con 48 horas de anticipación para poder hacer cambio de partida para transmitir).**

Para pactar dicho acuerdo se podrá emplear mediante el chat de la página web, correo, discord o cualquier medio de comunicación que utilicen. Una vez pactado el horario, el consenso entre ambos equipos debe **quedar siempre reflejado en el chat de juego dentro del discord por ambas partes para considerarse válido, si no, este se tomará como inválido.**

Por último, recordar que en el caso de que un equipo ceda para cambiar el horario de partido y así favorecer a que se dispute el mismo, siempre se irá a favor del sentido común en caso de cualquier incidencia sobre el nuevo horario.

**Es imprescindible tomar pruebas para que la organización verifique los datos del partido. (Se debe mostrar hora, primer contacto con el rival y el transcurso del tiempo)**

#### **6.2.4 Partidas transmitidas (Telcel UNIVERSITY Esports México)**

Se les comunicará con previo aviso a los equipos correspondientes que vayan a jugar en transmisión, una vez se haya asignado a cada equipo su hora de juego **queda inamovible dicha hora**, siempre teniendo en cuenta los posibles retrasos que puede tener los enfrentamientos previos. **Ningún jugador que se le haya comunicado que va a jugar en transmisión de Telcel UNIVERSITY Esports México, podrá rechazarlo a no ser que sea por causa mayor o dé motivos suficientes a la organización de ellos.** En el caso de este incumplimiento se podrán tomar medidas contra el jugador o el equipo, pudiendo conllevar a penalizaciones, en circunstancias de estar en fase de round robin (grupos) se penalizará con la eliminación de puntos al equipo infractor.

#### **6.3 Pactos**

La hora predeterminada de juego **solo será válida** si los capitanes de ambos equipos intentan contactar con el contrario con una antelación **superior a 24 horas**



**antes de la hora asignada por la organización.** Todo equipo que aparezca más tarde de dicha hora recibirá una derrota instantánea, a excepción del **CASO 3**.

Todo esto provoca que puedan darse diversas situaciones, es por esto que a continuación se especifica:

**CASO 1.** Ambos jugadores contactan dentro del plazo y discuten un horario pero no llegan a un acuerdo, en este caso la hora del partido será la establecida en la página web como referencia.

**CASO 2.** Un jugador intenta contactar con el rival en un plazo superior a 24 horas a la finalización de su hora establecida de partido, pero el rival no aparece o aparece pasadas las 24 horas del día anterior al partido; el equipo que intentó contactar dentro del plazo obtiene la victoria automática.

**CASO 3.** Si ningún jugador trata de contactar al rival: en ese caso la hora de partido predeterminada será la oficial, en caso de que uno de los dos equipos se presente y el otro no, podrá reclamar la victoria. **Si ninguno de los dos se presenta**, el partido se dará por **nulo** y ninguno obtendrá la victoria.

**Partido nulo:** Un partido nulo es aquel en el que, por circunstancias, no se ha podido jugar. Al no poder aplazarse, queda como no jugado y no dará victoria a ningún equipo.

En caso de que alguno de los equipos haya intentado contactar y aporte pruebas, el equipo de oficiales del torneo tomará una decisión que se le comunicará a ambos. Si el equipo de oficiales del torneo sospecha que algún equipo intenta aplicar esta norma saltándose los valores de la competición a modo de obtener una victoria sin jugar, actuará en consecuencia pudiendo expulsar al mismo de la competición.

## 6.4 Antes del partido

### 6.4.1 Ingresar a discord

Como ya se ha mencionado, discord será la plataforma a utilizar para reportes de victorias en caso de no poder subir dentro de la página web, dudas o problemas una vez que la Liga dé inicio.

- Los participantes deberán estar presente en discord en todo momento durante los horarios de competencia.
- Los participantes deberán utilizar su nombre de usuario web en el servidor de discord.

Pueden ingresar al canal de texto #  **Asignación-de-Juegos** y reaccionar al juego que pertenecerán en el torneo, de esa forma podrán obtener su rol y ver el canal de juego.

Discord: <https://discord.gg/KgpYbSXdBm>



#### 6.4.2 Ingresar a la sala de juego

- El equipo que se encuentra en la llave superior del bracket deberá proceder a la creación de la partida.
- Telcel UNIVERSITY Esports México creará las salas de partida para transmisiones.
- Los equipos deberán estar atentos al cronograma y verificar las rondas a jugar en un mismo día.
- Si un equipo no se presenta en el tiempo estimado de espera (**Ver punto 6.2.2 Penalizaciones**) perderá por W.O. es responsabilidad del capitán del equipo presente, reportar este caso.
- Es responsabilidad de los equipos revisar y comprobar que todos los jugadores presentes sean los correspondientes al registro de cada equipo. No cumplir con los jugadores registrados puede llevar a la descalificación total del equipo.

##### 6.4.2.1 Ajustes de la sala de juego

Los jugadores deberán agregarse como amigos/invitar a un amigo. El capitán del equipo que se encuentre del lado superior/izquierdo del bracket deberá crear la sala de partida. A partir de fase 2, se pondrá en discord un documento con los datos de todos los participantes para que se puedan comunicar con ellos.

#### JUGAR / PARTIDAS PERSONALIZADAS / CREAR PARTIDA / CONFIGURACIÓN

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 alimentación. Los problemas con esta configuración no son una razón aceptable para retrasos o pausas más allá de lo permitido por el equipo.

#### Conjunto de reglas - Competitivo

Opciones de mapa:

- Rotación de mapa: Después de un juego.
- Orden de mapas: Mapa único.
- Regresar a lobby: Después de un juego.
- Pausar juego cuando un jugador se desconecte: Si.

Mapas:

- Desactivar todos los mapas excepto el mapa que se va a jugar en el momento.

Opciones de héroes:

- Límite de selección de héroe: 1 por equipo.
- Límite de rol: 1-2-2 role lock.



- Permitir cambio de héroe: Activado.
- Reaparecer como héroe aleatorio: Desactivado.

Héroes:

- Todos los héroes deben configurarse como habilitados, excepto los héroes que no estén actualmente disponibles en juego competitivo.

Opciones de Gameplay:

- Ancho de banda alto: Activado.
- Formato del modo de juego de control: Al mejor de 3.
- Modificador de salud: 100%.
- Modificador de daño: 100%.
- Modificador de curación: 100%.
- Modificador de tasa de carga final: 100%.
- Modificador de tiempo de reaparición: 100%.
- Modificador de enfriamiento de habilidad: 100%.
- Deshabilitar skins: Activado.
- Deshabilitar barras de salud: Desactivado.
- Desactivar kill cam: Activado.
- Desactivar feed de eliminación: Desactivado.
- Solo headshots: Desactivado.

Opciones de equipo:

- Balance de equipo: Desactivado.
- Cuando se produce balance: después de una mirror match.

Los ajustes de partida descritos anteriormente pueden ser importados al lobby automáticamente utilizando el código de workshop:

FPPA9

### 6.4.3 Rotación de mapas

- **Control:** Busan - Illios - Lijiang Tower - Nepal.
- **Híbrido:** Paraíso - Hollywood - King's Row - Midtown.
- **Escolta:** Circuito Royal - Dorado - Junkertown - Ruta 66.
- **Push:** Esperanca - Coliseo - New Queen Street.
- **Control:** Busan - Illios - Lijiang Tower - Nepal.

El pool de mapas será seleccionado por los oficiales del torneo previo a cada fase / semana / día de juego y se anunciará antes de los juegos.

En torneos internos, el pool de mapas correrá por parte del UNIVERSITY Leader.

#### 6.4.3.1 Empates

Si alguna serie termina en empate, el mapa de desempate se jugará inmediatamente.



- Los mapas de desempate serán siempre OASIS o cualquier mapa de control definido por los oficiales del torneo.
- En el caso de que los equipos hayan empatado la serie general, habrá un desempate.

El mapa tendrá lugar en el mapa de control restante que no se jugó durante la serie original.

#### 6.4.4 Lado de la sala de juego

- El equipo que esté posicionado en la parte superior de la llave jugará del lado izquierdo, y el equipo que esté ubicado en la parte inferior jugará del lado derecha.
- Si la partida es al mejor de 3 o 5, los lados deberán rotarse a medida que avancen los enfrentamientos.

#### 6.4.5 Héroe recién salidos

Un héroe no será elegible hasta pasados 14 días de su salida. Si un partido se pospone por cualquier motivo, esta normativa sigue vigente teniendo en cuenta el día que se tenía que haber jugado el partido.

#### 6.4.6 Revisión de jugadores

Se realizará una revisión exhaustiva por jugador antes de cada partido. Las revisiones pueden ser aleatorias (también se pueden realizar si surge algún problema o inconveniente), **partidas de transmisión, fase de semifinales y final, serán obligatorias** y deberá contar con los siguientes requisitos:

- Documento de identidad, cartilla militar, credencial universitaria, pasaporte. (En caso de no contar con alguno de los anteriores, debe mostrar un documento que cuente con su fotografía y nombre completo)
- Estar incorporado a nuestro discord oficial.
- Cámara web y/o teléfono celular con cámara.
- Contar con la aplicación de discord en el dispositivo a utilizar para la revisión.

#### 6.4.7 Espectadores

No se permiten espectadores ajenos a:

- Administración de Telcel UNIVERSITY Esports México.
- Producción Telcel UNIVERSITY Esports México.

Se deberá respetar el espacio e indicaciones de casters y administradores en las partidas a transmitir.

#### 6.4.8 Versión de juego

Todos los jugadores deben instalar la versión más actual del juego. Cualquier actualización deberá ser instalada antes de que el torneo inicie. Es responsabilidad



del jugador tener la versión actual del juego actualizada, de lo contrario puede tener amonestaciones por retraso de hora (**Ver punto 6.2.2 Penalizaciones**).

## 6.5 Durante el partido

### 6.5.1 Reinicio de partida

- Ninguna partida podrá ser reiniciada una vez haya iniciado, al menos que haya problemas con el servidor de Overwatch 2. De ser así, se mantendrán las mismas selecciones y se buscará un horario para reiniciar la partida con el común acuerdo de los equipos involucrados.
- Otro motivo para el reinicio de una partida es un bug (error de juego), con algún héroe, arma, entre otros. Sin embargo, la corroboración de ambos equipos y prueba de dicho bug es necesaria. También, deberá estar en la lista de bugs del parche actual.

### 6.5.2 Pausas

- El uso de las pausas está permitido por **problemas técnicos o casos de salud**.
- Se permiten 5 minutos de pausa a cada equipo por mapa.
- Después de los 5 minutos se deberá decidir si siguen jugando así o se da la derrota al equipo que tenga los problemas.
- El **motivo de la pausa**, así como al reanudar la partida deberá ser notificado a través del chat “todos”.
- El abuso de pausas durante una partida conlleva a la descalificación. Se deberá informar a un oficial del torneo con capturas de pantalla, las cuales deben contar con pruebas del abuso de pausas para poder proceder.
- Queda **prohibido el uso del chat general ingame**, excepto para anunciar una pausa, felicitar al contrincante al finalizar la partida o desearle suerte.

## 6.6 Después del partido

### 6.6.1 Reporte de victorias

- Durante la Liga los jugadores participantes deberán **hacer uso del discord oficial** de Telcel UNIVERSITY Esports México para reportes directos de sus partidas durante todo momento.
- Si su contrincante no se presentó, deberá **subir la captura de pantalla** correspondiente dentro de su encuentro en la web de <https://universityesports.mx/> **mostrando la fecha y hora como prueba**.  
Se recomienda hacer uso de la siguiente página web: [https://www.worldtimeserver.com/current\\_time\\_in\\_MX-DIF.aspx](https://www.worldtimeserver.com/current_time_in_MX-DIF.aspx) para



mostrar fecha y hora, esto debido a que los datos de fecha y hora en los sistemas operativos pueden ser alterados.

- En caso de presentar inconvenientes, deberá mandar un mensaje directamente a un oficial del torneo, mediante el discord oficial.

## 6.7 Código de conducta Telcel UNIVERSITY Esports México

### 6.7.1 Conducta en la competición

Telcel UNIVERSITY Esports México debe ser una competencia limpia, creemos en el compañerismo y en actitudes positivas como pilares de los deportes electrónicos, es por eso que la administración se asegurará de que cada uno de los enfrentamientos cumpla con las pautas y especificaciones del reglamento, así como el correcto comportamiento de cada uno de los equipos y sus integrantes.

- Todos los participantes aceptan los términos y condiciones de usuario de Overwatch 2; el incumplimiento de los mismos podría obligar a la administración de la Liga a reportar dicha situación al staff de Blizzard y en el peor de los casos, a descalificar al equipo.

<https://www.blizzard.com/es-mx/legal/588783f5-79da-4e1c-89dd-ebe212764dda/contrato-de-licencia-de-usuario-final-de-blizzard>

Se sancionará cualquier acto, omisión o comportamiento que a consideración de los oficiales del torneo, viole estas reglas y los estándares de integridad establecidos por el torneo para una experiencia de juego competitivo.

#### 6.7.1.1 Juego desleal

Las siguientes acciones serán consideradas jugadas desleales y estarán sujetas a sanciones a la discreción de los oficiales del torneo:

- Está prohibida la colusión (arreglo de partidas entre jugadores). De presentarse este caso, los jugadores involucrados serán descalificados, puede tomarse como confabulación cualquier acuerdo entre dos o más jugadores de no dañarse, impedir y/o jugar de otra manera diferente al estándar de competencia razonable en una partida.
- Sobornos y apuestas están prohibidas; perder deliberadamente una partida a cambio de una compensación o intentar inducir a otro jugador a hacer esto por cualquier otro motivo, llevará a la descalificación de los implicados, como el resultado en caso de que esto suceda.
- Cualquier acción que conlleve algún tipo de ventaja injusta sobre el rival se considerará como ilegal y llevará a la penalización con puntos y la descalificación inmediata del jugador.

La administración se tomará la libertad de dar sanciones o penalizaciones según sea el caso que se presente.



#### **6.7.1.2 Suplantación (account sharing)**

Jugar, solicitar, inducir, alentar o dirigir a alguien más a participar bajo la cuenta de otro jugador, está totalmente prohibido. De realizarse dicha acción llevará a la descalificación del jugador.

#### **6.7.1.3 Uso de hacks**

No se permite modificaciones al cliente de juego por parte de un jugador o persona que actúe en nombre de la misma.

#### **6.7.1.4 Uso de exploits**

No se puede utilizar ningún exploit durante los juegos del torneo, usar intencionalmente cualquier error en el juego para buscar una ventaja (determinado como parte de una lista de errores publicada), puede llevar a sancionar a la persona vinculada.

#### **6.7.1.5 Uso de programas de cheats**

Un jugador no puede usar ningún tipo de dispositivo de trampa y/o programa de trampa.

#### **6.7.1.6 Desconexión intencional**

Una desconexión intencional sin una razón adecuada e indicada explícitamente puede conllevar a sancionar al jugador.

### **6.7.2 Conducta hacia un individuo, persona o institución**

Está prohibida la demostración de xenofobia, abuso verbal, insultos, difamación o desprestigio de cualquier tipo a los demás participantes del torneo, comunidad, patrocinadores o a la administración misma y/o su personal; tener una actitud así será tomado como actitud antideportiva y ameritaría a la descalificación del jugador y/o equipo.

#### **6.7.2.1 Acoso**

Están prohibidos actos sistemáticos, hostiles y repetidos que tienen lugar durante un periodo de tiempo considerable y que se realizan para aislar o excluir a una persona o afectar su dignidad.

#### **6.7.2.2 Comportamiento antisocial/Insultos**

No se permite incurrir en acciones o realizar ningún gesto dirigido a un miembro contrario, fan u oficial, ni incitar a ningún otro individuo a hacerlo, que sea insultante, burlón, perturbador o antagónico.



### **6.7.2.3 Obscenidad y discurso discriminatorio**

Los participantes no podrán usar lenguaje obsceno, vil, vulgar, insultante, amenazador, abusivo, injurioso, calumnioso, difamatorio o de alguna forma ofensivo o inaceptable, ni podrá promover o incitar una conducta discriminatoria o de odio en la partida y o salas de comunicación en ningún momento. No podrá usar ningún lugar, servicio o equipo proporcionado o puesto a disposición del torneo para publicar, transmitir, diseminar o poner a disposición cualquier comunicación prohibida. No podrán usar este tipo de lenguaje en las redes sociales o durante ningún evento público, tal como la transmisión en vivo por Internet.

### **6.7.2.4 Discriminación y denigración**

Está prohibido ofender la dignidad o integridad de un país, persona privada o grupo de personas por medio de palabras o acciones despectivas, discriminatorias o denigrantes a causa de la raza, color de piel, etnia, origen nacional o social, género, idioma, religión, opinión política o de otro tipo, estado financiero, nacimiento u otro estado, orientación sexual o cualquier otra razón.

## **6.7.3 Conducta no profesional**

### **6.7.3.1 Publicación de declaraciones sin aprobación**

Los participantes no pueden hacer anuncios si un oficial del torneo les ha solicitado no hacerlo.

### **6.7.3.2 Actividad criminal**

Un jugador no puede estar involucrado en ninguna actividad que esté prohibida por una ley, estatuto o tratado común y que lleve o pueda considerarse probable que lleve a la condena en una corte de jurisdicción competente.

### **6.7.3.3 Atentado contra la moral**

Los participantes no pueden verse involucrados en ninguna actividad que el torneo considere inmoral, vergonzosa o contraria a los estándares convencionales de un comportamiento ético propio.

### **6.7.3.4 Confidencialidad**

Un jugador no puede revelar ninguna información confidencial proporcionada por Telcel UNIVERSITY Esports México por ningún método de comunicación, incluyendo todos los canales de redes sociales.



### 6.7.3.5 No cumplimiento

Ningún participante puede rehusar o fallar en la aplicación de las instrucciones o decisiones de los oficiales del torneo.

## 6.8 Solicitud de investigación

En caso de que detecten que un jugador está utilizando algún programa externo para sacar ventaja durante el juego, será necesario avisar por el discord oficial de la competición enviando un mensaje directo a un oficial del torneo y se procederá a solicitar revisión.

### 6.8.1 Investigación de la conducta de un jugador

Si la administración del torneo determina que un jugador ha violado los términos de uso u otras reglas de Overwatch 2, los oficiales del torneo pueden asignar sanciones a su criterio. Si un oficial del torneo contacta a un jugador para discutir la investigación, el jugador está obligado a decir la verdad. Si un jugador le miente a un oficial del torneo, creando así una obstrucción a la investigación, entonces el jugador, equipo o ambos estarán sujetos a un castigo.

### 6.8.2 Reclamaciones

Las reclamaciones deben presentarse **mediante mensaje directo a cualquier oficial del torneo.**

- **Protesta antes del partido:** Cualquier tipo de protesta o comentario en relación al IGN en web, comparecencia u otros hechos comprobables antes de empezar el partido **deberán realizarse antes del comienzo del mismo.** En el caso de no haber llegado a un acuerdo de día y hora, se comunicará una fecha y hora fijada por la organización.
- **Protesta después del partido:** Desarrollo de la partida, abandono, suplantación de identidad, etc.

**En ambos casos, se deben aportar todas las pruebas posibles y con datos fiables (hora, jugadores, etc.)** con el fin de facilitar la decisión arbitral. En caso de que la protesta no se comunique en el tiempo especificado en este reglamento se desestimarán la misma por estar fuera de la temporalidad indicada.

**Para reportar una ofensa deberán tomar captura de pantalla y reportarla a los organizadores inmediatamente.** En caso de que se considere a un jugador culpable se le dará una amonestación. Las amonestaciones y/o descalificación pueden ir desde recibir ayuda exterior, no seguir indicaciones del torneo, comportamientos antideportivos, etc. El reporte por abuso puede ser directamente en discord hablando con un administrador disponible.



### 6.8.3 Faltas

Telcel UNIVERSITY Esports México sólo intervendrá ante faltas de respeto graves. Los árbitros que se encuentren moderando la competición en el momento de la incidencia decidirán o no si un jugador debe ser sancionado (la sanción podría llegar a la descalificación).

Se considerará falta cualquier acto emprendido por un jugador que cause un perjuicio a los derechos de algún otro jugador o a la integridad de la competición. En esta sección se describirán las faltas leves y graves.

Cualquier jugador con una falta grave será descalificado de la competición y excluido de todos los métodos de acceso al torneo durante al menos una temporada. Cualquier acumulación de tres faltas leves acarrea una falta grave. En esta sección se describirán las faltas leves y graves.

- No presentarse a la hora del partido acarrea una falta leve y sanción por retraso.
- No presentarse a la hora de un partido transmitido por Telcel UNIVERSITY Esports México acarrea una falta grave y la pérdida de puntos en esa partida.
- La transmisión de un partido sin cumplir las condiciones del stream por parte de un jugador acarrea una falta grave.
- La ayuda de terceros durante una partida conlleva una falta grave para todos los jugadores involucrados.
- El intento repetido de comunicación con el rival durante el transcurso de la partida. (El uso de emoticonos y comunicaciones del personaje dentro del juego queda excluido de esta regla). Esta falta puede ser tanto leve como grave dependiendo del contenido.
- Así mismo cualquier indicio de suplantación de identidad en cualquier partida online y presencial conlleva a la expulsión del infractor y/o infractores.
- Cualquier tipo de comportamientos similares a los que se describirán a continuación serán calificados como conducta antideportiva, conllevando la expulsión del torneo y sanciones de varias temporadas:
  - a. Difamación y/o insultos a otros participantes de la competición y/o a la organización tanto durante la realización del torneo como a posterioridad, mediante conversaciones directas, chat de transmisión y/o redes sociales.
  - b. Cualquier tipo de comentario racista, clasista o sexista en cualquier escenario.
  - c. Intento repetido de manipulación del reglamento para el beneficio propio.
  - d. Uso de la cámara durante las transmisiones para ridiculizar y/u ofender a terceros.
  - e. Pacto o amaño de partidos de la competición.

En caso de que un jugador irrumpa con cualquiera de estas reglas, les pedimos que reporten dicho comportamiento a un oficial de torneo con una captura de pantalla



como prueba, identificando al jugador contrario y/o a la persona específica que irrumpe la regla.

#### 6.8.4 Sanciones

La organización del torneo se guarda el derecho de determinar la gravedad de la sanción.

Todos los programas de cheats están totalmente prohibidos y todo aquel que los utilice será expulsado de la competición. El uso de bugs (o fallos del juego) para sacar provecho de la situación está totalmente prohibido.

Cualquier tipo de falsificación de cuentas de juego o el uso de cuentas que no pertenecen a los jugadores titulares o cualquier otra acción que pueda alterar la veracidad de la competición será castigada con la expulsión inmediata de la competición.

Los jugadores que se hayan inscrito con un nombre de jugador ofensivo, deberán hacer un cambio de nombre de forma inmediata o serán expulsados de la competición.

Telcel UNIVERSITY Esports México tomará medidas contra los participantes que estén inscritos en otras ligas con cláusulas de exclusividad.

Infringir cualquiera de las normas significa la descalificación inmediata del participante o pérdida parcial o total del partido.

Los jugadores deben actuar de forma deportiva respecto a las desconexiones, una acumulación de acciones de dudosa deportividad conlleva sanciones.

La descalificación inmediata del jugador o equipo se realizará en los casos más extremos y nombrados anteriormente en este reglamento.

### 7. Guía para realizar transmisiones de partidas fuera de stream

- Será imperativo cumplir con las normas de comportamiento de la plataforma en la que se esté realizando la transmisión y/o subida de contenido.
- Si se quiere hacer una transmisión de la Liga será necesario obedecer el reglamento de comportamiento de dicha Liga. No se permitirá ninguna falta de respeto, vocabulario y/o conducta inadecuada.
- Bajo ningún concepto se permitirá una transmisión de un partido si hay alguna transmisión oficial de Telcel UNIVERSITY Esports México activa en cualquiera de estos enlaces:

**Twitch:** [https://www.twitch.tv/ggtech\\_latam](https://www.twitch.tv/ggtech_latam)

**Facebook:** <https://www.facebook.com/UniversityMX/>

**YouTube:** <https://www.youtube.com/GGTechLatam/>

No todas las transmisiones oficiales se harán por los canales propios de la Liga, en ocasiones se usarán canales externos, por lo que es necesario realizar esta comprobación con antelación, ya que las transmisiones oficiales están programadas con al menos un día previo y es obligación del usuario asegurarse de ello.



- Deberán estar definidos los siguientes parámetros en el título del streaming:
  - Nombre de la liga. [Telcel UNIVERSITY Esports México]
  - Nombre del juego. [Overwatch 2]
  - Nombres de los equipos del enfrentamiento. [EquipoA vs EquipoB]
  - Nombre de la jornada que se disputa. [Torneo Interno, Fase 2, Playoffs, etc]
- Bajo ninguna circunstancia se permitirá utilizar el nombre de la Liga en el título si no se está llevando a cabo un partido oficial de la misma.
- Será necesario usar el logo propio de la Liga y posicionarlo en un lugar que sea perfectamente visible, tanto en tamaño como en ubicación (el cual podrás descargar en la siguiente imagen).



El incumplimiento de alguno de los puntos anteriores supondrá una falta grave que puede conllevar a la expulsión de la competencia.

## 8. Garantía del reglamento

### 8.1 Finalidad de las decisiones

Todas las decisiones de los organizadores y relacionadas con la interpretación de estas reglas, elegibilidad de jugadores, programación y puesta en escena del torneo, sanciones por mala conducta son responsabilidad única y exclusiva de Telcel UNIVERSITY Esports México, cuyas decisiones son finales. Las decisiones del torneo con relación a estas reglas oficiales no pueden ser apeladas y no darán pie a ninguna reclamación por daños monetarios ni ningún otro tipo de compensación legal o equitativa.

### 8.2 Cambios en el reglamento

La organización se reserva el derecho de modificar a su criterio el reglamento antes del inicio de la competición sin previo aviso, así como disponer ajustes y correcciones durante el torneo para solucionar cualquier incidencia. Por esta razón, todos los jugadores inscritos deberán comprobar regularmente el presente reglamento para conocer las últimas actualizaciones del mismo. Los organizadores informarán a los jugadores de dichos cambios en caso de darse, a través de Discord.

Las reglas que resulten modificadas no se aplicarían de manera retroactiva, es decir, no podrán utilizarse para juzgar situaciones anteriores a su implementación.



Es obligación de todos los usuarios y/o jugadores haberse leído y entendido el reglamento, ya que el desconocimiento no exime de culpa al infractor.

### 8.3 Beneficio de Telcel UNIVERSITY Esports México

En todo momento, la administración y autoridades de Telcel UNIVERSITY Esports México, podrán actuar con la autoridad necesaria para preservar el beneficio de la Liga. Esta facultad no está restringida por la falta de cualquier lenguaje en específico en este documento. Las autoridades del torneo podrán usar cualquier forma de acción correctiva a su disposición contra cualquier entidad cuya conducta no respete el beneficio de Telcel UNIVERSITY Esports México.

## 9. Premios

La cantidad total a repartir de premios en el torneo de liga regular de “Overwatch 2” es de \$2.000,00 dólares a repartir entre los 3 primeros lugares.

Los premios se repartirán de la siguiente manera entre los tres mejores jugadores:

- a. 1er lugar \$1.250,00 dólares.
- b. 2do lugar \$500,00 dólares.
- c. 3er lugar \$250,00 dólares.

### 9.1 Pago de premios

El proceso de entrega de premios se llevará a cabo de la siguiente manera.

- a. El monto de los premios será entregado a través de una sucursal bancaria Santander.
- b. Por medio del correo electrónico [contacto@universityesports.lat](mailto:contacto@universityesports.lat) se les enviará un mensaje solicitando la siguiente información:
  - Documentación para verificar la identidad del participante.
  - Datos bancarios.
  - Documento de designación de representante debidamente llenado y firmado.
  - Documento de recepción del premio debidamente llenado y firmado.

El ganador contará con un plazo máximo de 45 días hábiles a partir de la notificación de su correo para enviar su documentación completa y correctamente, de lo contrario su premiación quedará cancelada.

La entrega del monto de premiación se efectuará entre los siguientes 45 y 60 días hábiles una vez recibida la documentación completa.