UNIVERSITY
ESPORTS

VALORANT

Reglamento Temporada 9
Gran Final

Índice

1. Introducción a la Gran Final de UNIVERSITY Esports 2

1.1 Aplicación del reglamento 2

1.2 Identificación en Discord 4

1.3 Perfil del usuario 4

1.4 Publicación de información 4

Web 4

Discord 4

Redes sociales 4

1.5 Retransmisiones y eventos presenciales 5

2. Estructura de la Gran Final 5

2.1 Acceso a la Gran Final 5

2.2 Formato del bracket 5

2.3 Formato de los partidos 5

Formato para Best of 3 (Bo3) 6

Formato para Best of 5 (Bo5) 6

2.4 Calendario 6

Fase online 6

Fase presencial 8

2.5 Premios 8

3. Normativa de VALORANT 9

3.1 Normativa general 9

3.2 Normativa previa a un partido 10

Versión del juego 10

Creación de partida 10
Penalizaciones por retraso 10
Alineación y elección de lado 11
Game ID de los jugadores 11
Verificación de identidad 12
3.3 Normativa durante el partido 12
Agentes y mapas no permitidos 12
Remake 12
Pausas durante la partida 12
Problemas con el servidor 13
Cheats, bugs y/o exploits 13
No finalización del partido 13
3.4 Normativa posterior al partido 13
Introducir el resultado 13
Faltas de respeto 13
Cuentas secundarias / Suplantación de identidad 14
3.5 Normativa adicional y aclaraciones 14
Cambios en las plantillas 14
4. Retransmisiones 14

1. Introducción a la Gran Final de UNIVERSITY Esports

La Gran Final de UNIVERSITY Esports es la última fase de la competición donde los mejores equipos universitarios de cada uno de los juegos diferentes dentro de la competición se disputan el proclamarse campeones nacionales en sus respectivas categorías. Esta fase pone el broche final a la temporada y dispone de etapa online y etapa presencial.

1.1 Aplicación del reglamento

Los participantes en UNIVERSITY Esports aceptan todas las reglas expuestas en esta normativa, así como las condiciones generales, bases legales, uso de cookies y normas de comportamiento expuestas. El incumplimiento de alguno de los puntos expuestos podría conllevar la expulsión del jugador de la competición.

Todo cambio significativo en la normativa que afecte al desarrollo de la competición será notificado a los inscritos por el Discord oficial de UNIVERSITY Esports.

El incumplimiento de alguno de los puntos expuestos podría conllevar la expulsión del jugador de la competición.

La organización se reserva el derecho de tomar decisiones sobre los puntos no cubiertos en el reglamento o sobre las situaciones que se salgan de la finalidad para la que la norma fue estipulada.

1.2 Identificación en Discord

Es requisito indispensable para todos los jugadores que vayan a disputar la Gran Final de UNIVERSITY Esports estar dentro del Discord de UE GOLD. Al entrar a este Discord, los jugadores deberán indicar su universidad y su juego en el canal de *#presentación*. **Para disputar cualquier partido** que haya que jugar en esta etapa, **los equipos deberán estar en el canal de voz** que tenga el nombre de su equipo de universidad y su categoría de juego durante todo el partido. Por ejemplo: *Spartans UVA VAL*.

1.3 Perfil del usuario

Cada usuario debe seguir las especificaciones del punto 1.2 de la Normativa de la Competición Regular de VALORANT.

1.4 Publicación de información

Web

La web de UNIVERSITY Esports es la plataforma desde la que se realizan todas las gestiones relacionadas con la competición. Es importante revisar con frecuencia las secciones de competición y noticias para estar al tanto de todas las novedades.

Discord

El Discord de UE GOLD es la vía principal de comunicación entre organización y participantes en la Gran Final. Además podrá ser utilizado para la publicación de noticias de forma paralela a la web, redes sociales y Discord Oficial de UNIVERSITY Esports, además de ser la herramienta de comunicación por voz. Además, podrá ser empleado si en algún momento falla la otra vía de comunicación. Es imprescindible que los jugadores de UNIVERSITY Esports dispongan de cuenta de Discord.

Redes sociales

Las redes sociales de UNIVERSITY Esports se utilizan para brindar a sus seguidores información rápida y directa de las competiciones junto con la publicación de actividades y contenido de la comunidad.

- Twitter: https://twitter.com/university_es
- TwitchTV: https://www.twitch.tv/universityesportstv
- Instagram: https://www.instagram.com/university_es/
- Discord: https://discord.gg/universityesports
- TikTok: https://www.tiktok.com/@university_es

1.5 Retransmisiones y eventos presenciales

La organización comunicará qué partidos se deberán **jugar en stream** de forma obligatoria. Todos los participantes deberán cumplir con los horarios de retransmisión establecidos. Una vez se haya asignado y cerrado la hora de juego de un partido en stream, dicha fecha quedará inamovible considerando los posibles retrasos causados por los enfrentamientos previos del directo. Ningún participante podrá rechazar su retransmisión en stream sin dar motivos de peso a la organización antes de cerrar la fecha de partido. En caso de incomparecencia en

un partido pactado para ser retransmitido, la penalización será la pérdida del encuentro y una falta grave.

Para los **eventos presenciales**, será obligatorio el uso de las camisetas proporcionadas por la organización. Además, no se permitirá la participación a jugadores que vistan con ropa de baño, de deporte y zapatos no cerrados. No seguir las reglas de vestimenta será sancionado por parte de la organización.

2. Estructura de la Gran Final

2.1 Acceso a la Gran Final

El acceso a la Gran Final de UNIVERSITY Esports para la categoría de VALORANT está limitado para los dieciséis (16) equipos que hayan conseguido alzarse como ganadores en alguno de los cuatro (4) *University Esports Tournament* que se han celebrado durante toda la temporada.

2.2 Formato del bracket

El formato de la competición para la Gran Final de UNIVERSITY Esports en la categoría de VALORANT consiste en un **bracket de eliminación simple**. Este bracket se generará por *seeding*, dependiendo del torneo por el que cada equipo se haya clasificado.

2.3 Formato de los partidos

Todos los partidos del bracket se jugarán al mejor de 3 partidas (**Bo3**), a excepción de la final que será al mejor de 5 partidas (**Bo5**). El **método de elección de mapa** depende del tipo de enfrentamiento que sea. Se considera Equipo A al equipo que aparece arriba en el bracket / izquierda del enfrentamiento, y Equipo B al que aparece abajo en el bracket / derecha del enfrentamiento.

Formato para Best of 3 (Bo3)

Equipo A: BAN MAPA

Equipo B: BAN MAPA

Equipo A: **PICK MAPA** 1ª GAME - Equipo B: **PICK BANDO** 1ª GAME

Equipo B: **PICK MAPA** 2ª GAME - Equipo A: **PICK BANDO** 2ª GAME

Equipo A: BAN MAPA

Equipo B: BAN MAPA

Equipo A: **PICK BANDO** DECIDER MAP

Siendo Equipo A el que aparece a la izquierda/arriba en el enfrentamiento y Equipo B el que aparece a la derecha/debajo en el enfrentamiento.

Formato para Best of 5 (Bo5)

Equipo A: BAN MAPA

Equipo B: BAN MAPA

Equipo A: **PICK MAPA** 1ª GAME - Equipo B: **PICK BANDO** 1ª GAME

Equipo B: **PICK MAPA** 2ª GAME - Equipo A: **PICK BANDO** 2ª GAME

Equipo A: **PICK MAPA** 3ª GAME - Equipo B: **PICK BANDO** 3ª GAME

Equipo B: **PICK MAPA** 4ª GAME - Equipo A: **PICK BANDO** 4ª GAME

Equipo A: **PICK BANDO** DECIDER MAP

Siendo Equipo A el que aparece a la izquierda/arriba en el enfrentamiento y Equipo B el que aparece a la derecha/debajo en el enfrentamiento.

Los formatos de selección de mapa y bando están pensados para los 7 mapas competitivos activos en ese momento en el juego. Si se añadiese un nuevo mapa que pudiese entrar en vigor para alguna ronda de esta competición, se actualizará el formato a fin de abordar dicha incorporación.

2.4 Calendario

Fase online

Las rondas 1, 2 y 3 del bracket, equivalentes a Octavos de final, Cuartos de final y Semifinales se disputarán de manera online en el siguiente horario.

- Octavos de Final: Sábado 6 de abril a las 10:00
- Cuartos de Final: Sábado 6 de abril a las 16:00
- Semifinales *(en stream)*: Domingo 7 de abril empezando a las 16:00

Está permitido modificar los horarios de Octavos y Cuartos de final, siempre y cuando se jueguen antes del domingo 7 de abril, o ese mismo día, sin entrar en conflicto con el horario de semifinales. En ningún caso se podrá aplazar un partido de estos a una fecha posterior a esta. Para jugar un partido fuera del horario que estipula la web, los equipos deben ponerse en contacto previamente y llegar a un acuerdo. Para pactar dicho horario se recomienda utilizar el chat habilitado para ello dentro del Discord de UE GOLD, de manera que la organización también esté al corriente de estas modificaciones. El acuerdo entre ambos equipos debe quedar siempre reflejado en ese chat por ambas partes para ser considerado efectivo. De lo contrario, éste se tomará como inválido. Será imprescindible avisar al responsable de juego en Discord. Si el responsable de juego no tiene conocimiento sobre dicho cambio, el partido jugado podrá ser dado por inválido, por lo que deberá jugarse en el horario preestablecido en web. **Si no se pudiese llegar a un consenso, el horario web será el que prevalecerá**, pudiendo esta decisión ser modificada en favor del equipo que haya colaborado ofreciendo varios horarios con el objetivo de evitar una incomparecencia de uno de los equipos.

Por otro lado, los partidos de semifinales, al ser retransmitidos, se jugarán uno detrás del otro. La organización indicará a qué hora se jugará cada partido. **Este horario no podrá ser modificado**.

UNIVERSITY Esports no garantiza la presencia de un responsable de juego o administrador en horarios que no correspondan con los predeterminados, por lo que la resolución de posibles conflictos deberá ser gestionada y resuelta por los usuarios del partido, de acuerdo a lo que estipula esta normativa.

Si el partido fuese a ser retransmitido por UNIVERSITY Esports, el horario sería inamovible y los equipos deberán estar disponibles **30 minutos antes del inicio del encuentro** en el juego y a través de Discord con el árbitro que vaya a llevar la retransmisión. La organización facilitará el discord de dicho árbitro.

Para los partidos retransmitidos es **obligatorio** que todos los jugadores pongan la **cámara web**. No poner la cámara durante un partido conllevará a una sanción.

Fase presencial

La final del bracket se disputará de manera presencial el fin de semana del **19 y 20 de abril** *(cualquier modificación de esta fecha será notificada a los jugadores con la mayor antelación posible)*. La ubicación del evento se anunciará próximamente y el equipo de administración de UNIVERSITY Esports les dará las indicaciones necesarias para la gestión de los desplazamientos. Los equipos deberán estar presencialmente donde se les indique y a la hora a la que se les convoque a través de Discord u otra vía de comunicación ellos. **El horario de este partido no será modificable**, salvo que la organización indique expresamente lo contrario.

Las instalaciones donde se jugará dispondrán de ordenadores y periféricos. No obstante, los jugadores pueden llevarse sus propios periféricos (no el ordenador), si así lo prefieren.

2.5 Premios

Los premios que la Gran Final de UNIVERSITY Esports reparte para la categoría de VALORANT son:

- Campeón: 1500€ y representación de España en **UEM**
- Subcampeón: representación de España en **UEM**

Para la entrega de premios, los capitanes de los equipos ganadores deberán rellenar un formulario que les llegará al correo electrónico de sus perfiles en la web con instrucciones concretas para rellenarlo. Se dará un margen de **2 semanas** para que los capitanes rellenen el formulario desde el momento en el que el correo es enviado. Si no se rellenase el correo en dicho periodo de tiempo, se tomará como renuncia por parte de dicho equipo a la parte del premio que le corresponde.

3. Normativa de VALORANT

3.1 Normativa general

Todos los partidos de la Gran Final de UNIVERSITY Esports de VALORANT se jugarán desde el **servidor oficial de VALORANT EUW**, salvo que se indique expresamente lo contrario, en el **horario** que indique la web.

Cualquier queja sobre un partido debe exponerse al responsable de competición disponible para cada jornada a través del canal de ayuda del Discord de UNIVERSITY Esports en la sección de VALORANT.

Es posible reclamar cualquier otra situación que no esté reflejada en la normativa y que cualquier equipo considere que deba ser revisada por el equipo arbitral. Las posibles sanciones para estos casos estarán sujetas a la decisión del equipo arbitral sin poder estipularse previamente en esta normativa.

La organización de UNIVERSITY Esports podría cancelar o modificar sin previo aviso cualquier evento o torneo. Sólo los jugadores que estén físicamente en la final, en el caso de que así se organice, y que la disputen tienen derecho a los premios. Cualquier incomparecencia invalidará la entrega de premios a posibles ganadores. Además 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.

3.2 Normativa previa a un partido

Versión del juego

Todos los jugadores deben instalar la versión más reciente del servidor de VALORANT para poder participar en los torneos de VALORANT de UNIVERSITY esports. Las actualizaciones deben instalarse antes de que comience el torneo, de lo contrario se aplicarán penalizaciones por retraso.

Creación de partida

Creación de partida: La creación de la partida correrá a cargo de los jugadores, el equipo que tenga el seed más alto/el que se encuentre a la izquierda del enfrentamiento, deberá crear partida e invitar el jugador rival.

La configuración de la partida será la siguiente :

- Atajos: OFF (solo se activarán en partidos retransmitidos si la organización lo considera necesario. Cualquier uso de los atajos conlleva la pérdida automática del mapa)
- Modo torneo: ON
- Prórroga: ON
- Espectador: Solo árbitros o personal autorizado de UNIVERSITY Esports
- Servidor: Madrid (España). Si el servidor de Madrid diese problemas, pasaría a Paris 1

Cualquier otro aspecto de la configuración que no quede aquí reflejado debe dejarse como está de manera predeterminada.

No está permitido que haya espectadores ajenos a la administración de UNIVERSITY Esports durante las partidas. Todos los equipos tendrán permitido incorporar a un jugador debidamente inscrito en la web y en el equipo en el hueco de entrenador de su equipo, nunca en el de espectador de la partida.

Penalizaciones por retraso

- 5 minutos - Pérdida de la selección de Mapas y Bando. El equipo rival escoge mapa y bando en todas las partidas del enfrentamiento.
- 10 minutos - Pérdida del primer mapa
- 15 minutos - Pérdida del segundo mapa (Bo5) / Pérdida del partido *No Show* (Bo3)
- 20 minutos - Pérdida del partido *No Show* (Bo5)

Los tiempos especificados se aplican sobre la hora estipulada en la web para el partido. En caso de retraso por retraso en rondas anteriores, se aplicarán las sanciones que el árbitro indique.

Bajo ningún concepto una partida podrá dar comienzo si uno de los equipos no dispone de 5 jugadores.

Alineación y elección de lado

No será necesario confirmar con antelación qué jugadores del equipo van a disputar cada ronda. La elección de lado en cada partida correrá a cargo de la posición en el bracket/partido, teniendo el lado azul el equipo arriba en el bracket / a la izquierda en el partido, y el lado rojo el equipo abajo en el bracket / a la derecha en el partido. En consecuencia, se

realizará la selección de mapas y agentes de acuerdo con lo estipulado en la sección de Formato de los partidos de este documento.

Game ID de los jugadores

Es necesario que cada equipo compruebe que los GameID de los jugadores del equipo rival se corresponden con los que figuran en la web. En el supuesto caso de que algún jugador del equipo 1 **no tenga su GameID debidamente registrado 24 horas antes del inicio del partido**, el equipo 2 podrá realizar una reclamación al equipo 1 antes del inicio de la partida. El equipo 1 deberá sustituir a dicho jugador por otro que sí esté correctamente registrado en la web. En caso de no disponer de suplentes o de otros jugadores debidamente registrados, el equipo que ha realizado la reclamación debe informar al cuerpo arbitral a través de la web o del Discord indicando una incidencia en ese partido y adjuntando las pruebas de esta, dándose el partido por finalizado con una victoria para el equipo que ha realizado la reclamación.

La reclamación de Game ID mal cumplimentado deberá realizarse siempre antes de empezar el partido. No se considerará válida la reclamación de un Game ID mal cumplimentado de manera posterior al partido.

La organización de UNIVERSITY Esports se reserva el derecho a modificar esta sanción de acuerdo a sus intereses de retransmisión de partidos en streaming.

Verificación de identidad

La organización de UNIVERSITY Esports se reserva el derecho a solicitar verificaciones de identidad en los partidos que ésta considere. Estas solicitudes se realizarán a través del Discord de UE GOLD. Cualquier tipo de falsificación de cuentas de juego que pueda alterar la integridad de la competición, además de la negación a esta verificación de identidad, será castigada con la expulsión inmediata de la competición.

3.3 Normativa durante el partido

Agentes y mapas no permitidos

No está permitido jugar agentes y/o mapas nuevos o reworkeados hasta que hayan pasado 14 días desde su fecha de lanzamiento. Estos

agentes y mapas serán siempre avisados a través del canal de comunicados de la sección de VALORANT en el Discord de UNIVERSITY Esports para que no haya posibilidad de dudas. Fijar un agente o seleccionar un mapa que no esté permitido conlleva la pérdida automática de ese mapa.

Remake

No se contempla la opción de hacer remake en ninguna partida.

Pausas durante la partida

Solo habrá **dos pausas tácticas por mapa para cada equipo**, una por bando, siendo cada pausa de un minuto (tal y como establece el propio juego).

En el caso de las **pausas técnicas**, habrá **una por mapa por equipo**, siendo ésta de hasta 10 minutos; después de dicha pausa deberá continuar el partido. En caso de completar los 10 min de pausa técnica y no haber podido solventar el problema / reconectarse a la partida, el partido deberá reanudarse.

UNIVERSITY Esports se exime de toda responsabilidad, tanto de ataques DDoS, como de caídas de internet de los jugadores. Los equipos podrán realizar un cambio en tal caso, siempre y cuando esté dentro del equipo.

UNIVERSITY Esports se reserva el derecho de utilizar minutos de pausa en un partido si lo cree conveniente debido a problemas técnicos o causas fuera de lo común, en cuyo caso un árbitro avisará a los equipos

Problemas con el servidor

En el caso de que el juego se crashe a algún jugador en mitad de una partida y no pueda volver a entrar a la partida, ésta se tendrá que reiniciar. La partida deberá continuar desde el momento en el que se produjo el problema, es decir, tal y como se había quedado en la ronda donde el jugador tuvo el incidente. Para ello, hará falta una captura del servidor y hacer remake con los atajos ON para poner la ronda y la economía correspondiente

De tener problemas con el servidor de Madrid se escogerá el servidor más cercano, en este caso París o Frankfurt.

Cheats, bugs y/o exploits

Utilización de cheats o sacar provecho de errores del juego de forma intencionada será gravemente sancionado por la organización.

No finalización del partido

Si no fuese posible terminar una partida, fase o torneo a causa de problemas ajenos a UNIVERSITY Esports, se pospondrá hasta poder hacerlo sin que la competición se vea afectada. En estos casos puntuales, habrá que avisar a través de Discord a la organización para que esté al corriente de lo sucedido.

3.4 Normativa posterior al partido

Introducir el resultado

Al finalizar un encuentro, debe subirse el resultado en la dirección web del partido en cuestión. Es obligatorio tomar una captura de pantalla de cada partida finalizada. De lo contrario, puede llegar a no reconocerse un partido como válido. Cuando se vaya a introducir el resultado en la web, se deben adjuntar las capturas de pantalla de todas las partidas que se han disputado, ya sean partidas jugadas o pruebas de infracciones como las mencionadas en secciones anteriores.

Faltas de respeto

No se tolerará ningún tipo de falta de respeto por parte de ninguna persona partícipe en UNIVERSITY Esports. Las sanciones podrán variar desde una amonestación verbal hasta la expulsión de la competición por tiempo indefinido.

Cuentas secundarias / Suplantación de identidad

La reclamación de cuentas secundarias se hará siempre posterior al partido. Para ello el equipo que quiera denunciar un caso de cuenta secundaria o suplantación de identidad debe indicarlo como incidencia en el encuentro, adjuntando las pruebas y justificándose debidamente. Una

reclamación de este tipo sin fundamento podrá conllevar una sanción para el equipo que la realice.

3.5 Normativa adicional y aclaraciones

Cambios en las plantillas

No está permitido realizar cambios en las plantillas de los equipos una vez que un torneo haya comenzado. Para realizar cambios en alguna plantilla, los equipos deberán esperar a que el torneo finalice. La organización de UNIVERSITY Esports se reserva el derecho a modificar las plantillas de algunos equipos de acuerdo a la aplicación de las sanciones que considere oportunas.

4. Retransmisiones

Podréis encontrar la normativa relativa a streamings AQUÍ.

Ningún administrador ni parte del staff de University Esports está autorizado a pedir cuentas y/o claves personales a ningún usuario. Cualquier petición similar por parte de un usuario ajeno o no a University Esports, deberá ser comunicada lo antes posible a cualquier responsable de juego o miembro de University Esports.

Esta normativa será válida en cualquier contexto exceptuando situaciones extraordinarias como la caída de la página web o del servidor de juego o cualquier otro caso que afecte al desarrollo de la competición.

El Reglamento General se estableció por los administradores de University Esports. Estos se reservan el derecho a modificar la normativa en cualquier momento y sin previo aviso.

En caso de que dos puntos de la normativa contemplen la misma situación, prevalecerá la más restrictiva.

La interpretación de esta normativa ha de realizarse, en primer lugar, conforme al fin último de la norma y de acuerdo a la voluntad para la que fue estipulada; y, en segundo lugar, de acuerdo a su contenido literal. Con respecto a posibles dudas interpretativas de esta normativa, la organización de UNIVERSITY Esports se reserva el derecho de realizar las aclaraciones que considere necesarias, siendo, per se, la única parte cuya interpretación se considerará correcta y a la que los participantes deberán ajustarse.

Es obligación de todos los participantes haber leído el reglamento.