

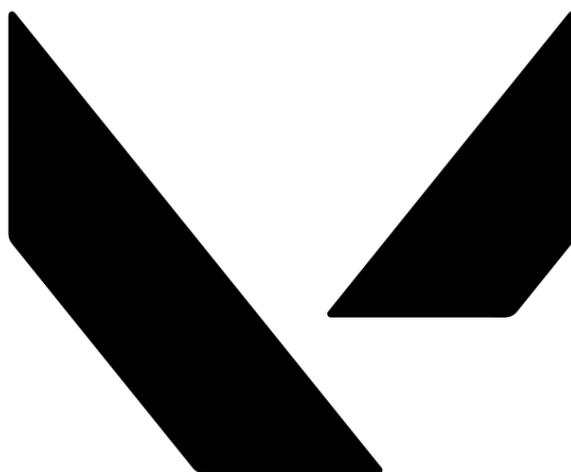


COITT/AEGITT

Colegio Oficial /Asociación Española
de Graduados & Ingenieros Técnicos de Telecomunicación



**UNIVERSITY
ESPORTS**



VALORANT

Reglamento - Playoffs de

TELECO Esports - 2024

Índice

1. Introducción a los playoffs de TELECO Esports	4
1.1 Aplicación del reglamento	4
1.2 Identificación en Discord ¿Sigue igual? o	4
1.3 Perfil del usuario	5
1.4 Publicación de información	5
Web	5
Telegram	5
Redes sociales	5
1.5 Retransmisiones y eventos presenciales	6
2. Estructura de los playoffs de TELECO Esports	6
2.1 Acceso a los playoffs de TELECO Esports	6
2.2 Formato del bracket	7
2.3 Formato de los partidos	7
Formato para Best of 3 (Bo3)	7
Formato para Best of 5 (Bo5)	7
2.4 Calendario	8
Fase online	8
Fase presencial	9
2.5 Premios	9
3. Normativa de VALORANT	10
3.1 Normativa general	10
3.2 Normativa previa a un partido	11
Versión del juego	11
Creación de partida	11
Penalizaciones por retraso	12
Alineación y elección de lado	12

Game ID de los jugadores	12
Verificación de identidad	13
3.3 Normativa durante el partido	13
Agentes y mapas no permitidos	13
Remake	14
Pausas durante la partida	14
Problemas con el servidor	14
Cheats, bugs y/o exploits	15
No finalización del partido	15
3.4 Normativa posterior al partido	15
Introducir el resultado	15
Faltas de respeto	15
Cuentas secundarias / Suplantación de identidad	16
3.5 Normativa adicional y aclaraciones	16
Cambios en las plantillas	16
4. Retransmisiones	16

1. Introducción a los playoffs de TELECO Esports

Los playoffs de TELECO Esports es la última fase donde los mejores equipos de la competición se disputan el proclamarse campeones nacionales. Esta fase pone el broche final al campeonato y dispone de etapa online y etapa presencial en Madrid.

1.1 Aplicación del reglamento

Los participantes en TELECO 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 la web de UNIVERSITY Esports.

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 los playoffs de TELECO Esports estar dentro del Discord de Teleco Esports. 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 durante todo el partido.

1.3 Perfil del usuario

Cada usuario debe seguir las especificaciones del [punto 1.2 de la Normativa de la Competición Regular de VALORANT](#).

2. Estructura de los playoffs de TELECO Esports

2.1 Acceso a los playoffs de TELECO Esports

El acceso a los playoffs de TELECO Esports para la categoría de VALORANT está limitado para los ocho (8) equipos que hayan conseguido acumular más puntos durante los 4 torneos de la primera fase.

2.2 Formato del bracket

El formato de la competición para los playoffs de TELECO Esports en la categoría de VALORANT consiste en un **bracket de eliminación simple**. Este bracket se generará por seeding, dependiendo de la posición obtenida en la tabla tras finalizar los 4 torneos de la primera fase.

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

- Cuartos de Final: Sábado 4 de mayo a las 16:00h

- Semifinales: Sábado 4 de mayo a las 19:00h

Fase presencial

La final del bracket se disputará de manera presencial el día **10 de mayo** (cualquier modificación de esta fecha será notificada a los jugadores con la mayor antelación posible). La ubicación del evento será en Madrid en el Movistar eSports Center; el equipo de administración del COITT 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 del [canal de Discord TELECO Esports](#) 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, recomendamos a los jugadores llevarse sus propios periféricos (teclado, ratón, alfombrilla, cascos y mando en caso de ser necesario).

2.5 Premios

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

- Ganador: 2.000€

3. Normativa de VALORANT

3.1 Normativa general

Todos los partidos de los playoffs de TELECO 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 Discord oficial del campeonato](#).

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 sin poder estipularse previamente en esta normativa.

La organización de TELECO 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 TELECO 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 al 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 TELECO 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 TELECO 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

- 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.

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 Discord TELECO 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.

Los mapas a seleccionar son los siguientes: **Lotus, Bind, Ascent, Split, Icebox, Sunset, Breeze**

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 15 minutos; después de dicha pausa deberá continuar el partido. En caso de completar los 15 min de pausa técnica y no haber podido solventar el problema / reconectarse a la partida, el partido deberá reanudarse.

La organización de TELECO 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.

La organización de TELECO 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 1.

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 la organización de TELECO Esports, se pospondrá hasta poder hacerlo sin que la competición se vea afectada. En estos casos puntuales, habrá que avisar a través de la web 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 TELECO 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 TELECO Esports se reserva el derecho a modificar las plantillas de algunos equipos de acuerdo a la aplicación de las sanciones que considere oportunas.

Ningún administrador ni parte del staff de TELECO 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 TELECO Esports, deberá ser comunicada lo antes posible a cualquier responsable de juego o miembro de TELECO 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 TELECO 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 TELECO 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.