



NORMATIVA VALORANT

ÍNDICE NORMATIVA

- 1. NORMATIVA ESPECÍFICA.
 - 1.1. FORMATO DE LA COMPETICIÓN.
 - 1.2. PREPARACIÓN DEL ENCUENTRO.
 - 1.3. DESCONEXIONES.
 - 1.4 Normativa 5v5.

1. NORMATIVA ESPECÍFICA.

1.1. FORMATO.

- 1.1.1. Torneo de Valorant, 8 equipos, bracket de eliminación directa.
- 1.1.2. El torneo tendrá límite de inscripción.
- 1.1.3. Los partidos se jugarán al mejor de una partida (Bo1).
- 1.1.4 El premio del torneo es 100€.

1.2. PREPARACIÓN DEL ENCUENTRO.

- 1.2.1. Se otorgará un periodo de gracia de 10 minutos de cortesía desde la hora del encuentro para que los participantes entren al servidor de juego.



1.2.2. Todos los partidos tienen que ser empezados con cinco jugadores por equipo (5vs5), otras composiciones no están permitidas. Si un equipo no se presentase con suficientes jugadores, el partido contará como no presentado y se perderá (1.4.9), más las correspondientes sanciones a dicho equipo.

1.3. DESCONEXIONES.

1.3.1 En el caso de las pausas técnicas, habrá 1 por mapa por equipo, siendo ésta de 5 minutos; después de ellas deberá continuar el partido. En caso de completar los 5 min de pausa técnica y no haber podido solventar el problema / reconectarse a la partida, el rival podrá decidir si gana por forfait, o si de lo contrario deciden esperar por un tiempo límite de 5 min extra.

1.3.2. Si un jugador decide abandonar el encuentro por su propia voluntad, por las causas que sean y sin importar resultado y tiempo del encuentro, dicho jugador pierde el partido.

1.3.3 Si hay una caída generalizada por culpa del servidor, se reiniciará la partida con los mismos vetos y picks de campeones.

1.4. Normativa 5v5.

1.4.1 Selección de bando:

Para decidir qué equipo empieza jugando en el bando Atacante o Defensor, se explica en el punto 1.4.4 (Elección de mapa).

1.4.2 Configuración del servidor:

- Modo: Estándar
- Atajos: OFF/ON
- Modo torneo: ON
- Prórroga: ON
- Espectador: Solo árbitros/caster/observer
- Servidor: España



Los atajos tendrán que estar desactivados, exceptuando los partidos en el cual haya un árbitro o caster/observer por parte de cada parada correspondiente, que tendrán que ser activados para en el caso de que hubiera algún problema, se pueda modificar las puntuaciones, rondas etc.

1.4.3 Mapas permitidos.

Los vetos se realizan en el chat del lobby de creación de la partida, para facilitar al árbitro correspondiente la información. Los mapas permitidos serán:

- Haven
- Ascent
- Lotus
- Abyss
- Sunset
- Bind
- Icebox

1.4.4 Elección de mapa.

Teniendo en cuenta que el equipo del lado superior (o lado izquierdo) del bracket es el Equipo A, el del lado inferior (o lado derecho) es el Equipo B tenemos el siguiente sistema de vetos:

Vetos en Bo1:

- Equipo A: BAN
- Equipo B: BAN
- Equipo A: BAN
- Equipo B: BAN
- Equipo A: BAN
- Equipo B: PICK MAPA
- Equipo A: PICK BANDO



Vetos en Bo3:

- Equipo A: BAN MAPA
- Equipo B: BAN MAPA
- Equipo A: PICK MAPA
- Equipo B: PICK BANDO 1º MAPA
- Equipo B: PICK MAPA
- Equipo A: PICK BANDO 2º MAPA
- Equipo A: BAN MAPA
- Equipo B: PICK MAPA
- Equipo A: PICK BANDO 3º MAPA

1.4.5 Trampas.

El uso de cualquier ayuda externa. Uso de programas o modificaciones externas para beneficio propio, otorgando una ventaja sustancial sobre el resto de participantes (macros, scripts, cualquier software que inyecte código o modifique el correcto funcionamiento del juego).

1.4.6 Capturas de pantalla.

Cada equipo tiene que hacer una captura de pantalla de la tabla de puntuación al finalizar cada mapa, para que se vea claramente cuál ha sido la puntuación y el equipo ganador.

Cualquier otro aspecto que no se refleje en este reglamento, lo tratará la dirección del torneo con una máxima prioritaria: SENTIDO COMÚN.

La organización se reserva el derecho a cambios en la normativa y la ejecución del torneo.