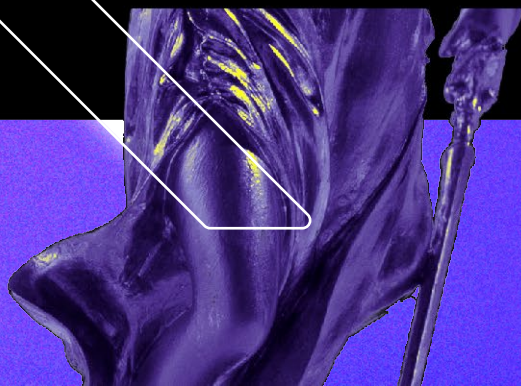




LIGA UNIVERSITARIA

REGLAMENTO



REGLAMENTO ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

CONTACTO

REGLAMENTO VALORANT

ADMINISTRACIÓN

REQUISITOS PARA SER JUGADOR

IDENTIFICACIÓN DE LOS JUGADORES

CAMBIOS DE RIOT ID

COMPETENCIA

ASISTENCIA Y HORARIOS

PUNTUALIDAD

CAMBIO DE ROSTER

CAMBIOS EN LA PLANTILLA

PENALIZACIONES POR RETRASO

CAMBIO DE HORARIO Y FECHA

PARTIDAS TRANSMITIDAS

ANTES DEL PARTIDO

INGRESAR A DISCORD

INGRESAR A LA SALA DE JUEGOS

LADO DEL MAPA

REVISIÓN DE JUGADORES

USO DE TRUCO

DURANTE EL PARTIDO

REINICIO DE PARTIDA

DESCONEXIÓN

PAUSAS

DESPUES DEL PARTIDO

REPORTE DE VICTORIAS

CÓDIGO DE COMPORTAMIENTO

FALTAS

SANCIONES

CREACIÓN Y ESTRUCTURA



INTRODUCCIÓN LIGA UNIVERSITARIA

Este reglamento servirá como regulación de la **Liga Universitaria Colombia** que se llevará a cabo de manera online.

La liga está organizada completamente por **INDERCOL**. 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 **INDERCOL** y los cambios serán notificados en el momento.

La identificación de los jugadores es obligatoria y se deberá validar a través de su credencial de la escuela cuando la solicitamos, en caso de no tener credencial de la escuela, deberán contar con su INE o pasaporte, un documento que cuente con una fotografía, y se tomará en cuenta la documentación pedida obligatoriamente al momento de la inscripción a la Liga (Horario escolar, tira de materias, comprobante de inscripción).



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/67KQHbqZMz>



REGLAMENTO GENERAL DE VALORANT

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.

REQUISITOS PARA SER JUGADOR

Los candidatos a representantes del equipo de Valorant deberán pertenecer a la misma universidad y tener disponibilidad de horario suficiente como para poder jugar los encuentros en horario variable de tarde entre semana y/o fines de semana.

Es obligatorio que los jugadores posean su propia cuenta de juego en el servidor LAN para poder participar.

IDENTIFICACIÓN DE LOS JUGADORES

Es imprescindible rellenar los datos del perfil de jugador en la web de la Liga Universitaria Colombia, 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.

CAMBIOS DE RIOT ID

- Todos los jugadores deberán tener el Riot ID actualizado en la plataforma como se muestra en su cuenta.
- Está prohibido que los nombres de los participantes contengan vulgaridades o hagan referencia y/o incitación a la violencia, xenofobia o palabras altisonantes que puedan insultar a otros participantes.
- Están prohibidos los cambios de Riot ID una vez iniciado el bracket de torneos. En caso de realizar un cambio y no notificar a la administración o confirmar el cambio, el jugador podrá sufrir descalificación del torneo.

COMPETENCIA

ASISTENCIA Y HORARIOS

Es responsabilidad de los participantes estar al pendiente de la información publicada tanto en la web como del discord, enviada a sus correos registrados y de mantenerse en contacto con la administración de la Liga Universitaria.

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 Liga Universitaria**, 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).**



CAMBIO DE ROSTER (ENTRE PARTIDAS)

Desde el momento en el que el equipo esté definido hasta que termine la Liga, 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 administración 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.

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).



PENALIZACIONES POR RETRASO DE LA HORA DE COMIENZO DEL PARTIDO:

- 10 minutos: Pérdida del primer mapa (Bo3).
- 15 minutos: Pérdida del partido (Bo3).

CAMBIO DE HORARIO Y FECHA (FASE REGULAR)

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 jueces de Liga Universitaria, ya que los administradores son los que crearán las salas para todas las partidas. **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 a cualquiera de los admin. Si no se llega a consenso entre los equipos, el partido se disputará en la hora estipulada. **Recomendamos siempre como primera opción avisar a los administradores 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. (En caso de que la partida este calendarizada para transmisión, deberán avisar con 72 horas de anticipación para poder hacer cambio de partida para transmitir).

Para pactar dicho acuerdo se podrá emplear cualquier medio (el chat de enfrentamiento de la página web o bien a través de discord). Una vez pactado el horario, el **consenso** entre ambos equipos debe **quedar siempre reflejado en el chat de enfrentamiento dentro de la web 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)

PARTIDAS TRANSMITIDAS

(LIGA UNIVERSITARIA)

Se les comunicará con previo aviso a los equipos correspondientes que vayan a jugar en transmisión, dado que se grabará la partida antes de ser transmitida, **les pedimos discreción y confidencialidad hasta el momento que haya salido en transmisión el resultado.**

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 equipo que se le haya comunicado que va a jugar en transmisión de Liga Universitaria, 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 una penalización.





ANTES DEL PARTIDO

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 web, dudas o problemas una vez que la liga dé inicio.

- El participante debe estar presente en discord en todo momento durante los horarios de competencia.
- El jugador deberá utilizar su nombre de usuario web en el servidor de discord.

INGRESAR A LA SALA DE JUEGO

- El equipo que se encuentra en la llave superior del bracket deberá proceder a la creación de la sala.
- 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 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.

LADO DEL MAPA (ATACANTE Y DEFENSOR)

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

REVISIÓN DE JUGADORES

Se realizará una revisión exhaustiva por jugador antes de cada partido. Las revisiones pueden ser aleatorias al equipo (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:

- Credencial escolar a la mano (INE o Pasaporte en caso de no tenerla).
- 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.

USO DE TRUCO

La partida personalizada deberá crearse **sin trucos**, activado el **modo torneo** y activado el **tiempo extra: gana por dos**, en caso de que un equipo active los trucos y éstos sean vistos dentro del juego, será automáticamente descalificado sin opción a reclamar.

DURANTE EL PARTIDO

REINICIO DE PARTIDA

Ninguna partida podrá ser reiniciada una vez haya iniciado, al menos que haya problemas con el servidor de Valorant. De ser así, se mantendrán las mismas selecciones y bloqueos, 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 agente, 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.

DESCONEXIÓN DE LA PARTIDA

Cada jugador se hará responsable de cualquier tipo de desconexión durante cada partido, la Liga Universitaria no se hace responsable por ninguna ausencia de alguno de sus participantes, en caso de presentarse puede causar desde penalizaciones leves hasta pérdida del encuentro.

Solamente se tomarán en cuenta si se comprueba que existieron.

Problemas en el servidor o por un error dentro de la partida.



PAUSAS

- El uso de las pausas está permitido por **problemas técnicos o casos de salud**.
- El tiempo de pausa para cada equipo es de 10 minutos en total en caso de desconexiones, pero el uso máximo de tiempo por pausa es de 5 minutos, es decir que pasados los 5 minutos deberán reanudar la partida sin importar que haya vuelto o no el jugador, si se necesita otra pausa, sería hasta la siguiente fase de compra.
- La pausa solo está permitida en fase de compra, si llegase a desconectarse un jugador al terminar la fase de compra, no podrán meter pausa y se continuará con el juego.
- Esta pausa solo está permitida en los casos anteriores, si se descubre que se hizo uso de la pausa de desconexión sin haber existido dicha desconexión y dura más de 30 segundos (el tiempo permitido para la pausa táctica) se deberá reportar esta falta, ya que el tiempo que se les está dando es exclusivo para problemas técnicos o desconexiones, si uno o más equipos hacen mal uso del tiempo se prohibirá el uso de pausas (excepto la pausa técnica).
- Si se requiere una pausa táctica, los equipos solo pueden hacer uso de 30 segundos por mapa.
- En caso de una emergencia durante la partida el equipo tendrá 10 minutos para el cambio del jugador por un suplente. El árbitro determinará si la situación es una emergencia



DESPUÉS DEL PARTIDO

REPORTE DE VICTORIAS

- Durante la liga los equipos participantes deberán hacer uso del discord oficial de Liga Universitaria para reportes directos de sus partidas durante todo momento.
- Si su contrincante no se presentó, deberá subir la captura de pantalla correspondiente en la web dentro del encuentro mostrando la fecha y hora como prueba.
- En caso de presentar inconvenientes, deberá mandar un mensaje directamente a un administrador principal de la liga, mediante el discord oficial.





CÓDIGO DE COMPORTAMIENTO

- Liga Universitaria 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 uso de Valorant; el incumplimiento de los mismos podría obligar a la administración del torneo a reportar dicha situación al staff de Riot Games Latinoamérica y en el peor de los casos, a descalificar al equipo.
- <https://developer.riotgames.com/policies/na-tournaments>
- El código de Valorant es una de las bases para la convivencia y el juego limpio, por este motivo cualquier práctica contraria al mismo durante su participación en el torneo puede resultar en sanciones o descalificación. <https://support.valorant.riotgames.com/hc/es-419/articles/360044270174-Ten-un-comportamiento-ejemplar->
- La difamación o desprestigio a un jugador, equipo, comunidad, patrocinadores o a la administración misma y/o su personal, será también tomado como actitud antideportiva y podría ser penalizada.
- Está prohibida la colusión (arreglo de partidas entre dos equipos). De presentarse este caso, ambos equipos serán descalificados.
- Los sobornos y las apuestas están prohibidas; la descalificación de un equipo pudiese ser el resultado en caso de que esto suceda.
- Está prohibida la demostración de xenofobia, abuso verbal, insultos de cualquier tipo a cualquiera de los demás participantes del torneo, tener una actitud así ameritaría la descalificación del jugador y /o equipo.
- La administración se tomará la libertad de dar sanciones o penalizaciones según sea el caso que se presente.
- La pérdida de un bloqueo se realizará una sola vez en todos los casos. En caso de que algún equipo ya haya sido penalizado anteriormente y falte al reglamento, será descalificado.
- La descalificación inmediata del equipo se realizará en los casos más extremos y nombrados anteriormente en este reglamento.
- En caso de que un jugador o equipo irrumpa con cualquiera de estas reglas, les pedimos que reporten dicho comportamiento a su administrador principal o a uno de los administradores disponibles con una captura de pantalla como prueba, identificando al equipo contrario y/o a la persona específica que irrumpe la regla.
- 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 equipo:
 - a. Abuso de bugs.
 - b. Uso de exploits/hacks.
 - c. Cambio de cuentas/account sharing.



FALTAS

La Liga Universitaria 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 equipo 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 Liga Universitaria acarrea una falta grave y la pérdida del encuentro.
- 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.

a. Recomendamos silenciar los emoticonos y maestrías para que no afecte en su nivel de juego.

b. No se permite silenciar el chat global.

- 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.



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 equipo/jugador ofensivo, deberán hacer un cambio de nombre de forma inmediata o serán expulsados de la competición.
- Liga Universitaria 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.
- No habrá un árbitro presente todo el tiempo en los partidos offstream, por lo que los jugadores deben actuar de forma deportiva respecto a las desconexiones, una acumulación de acciones de dudosa deportividad conlleva sanciones.



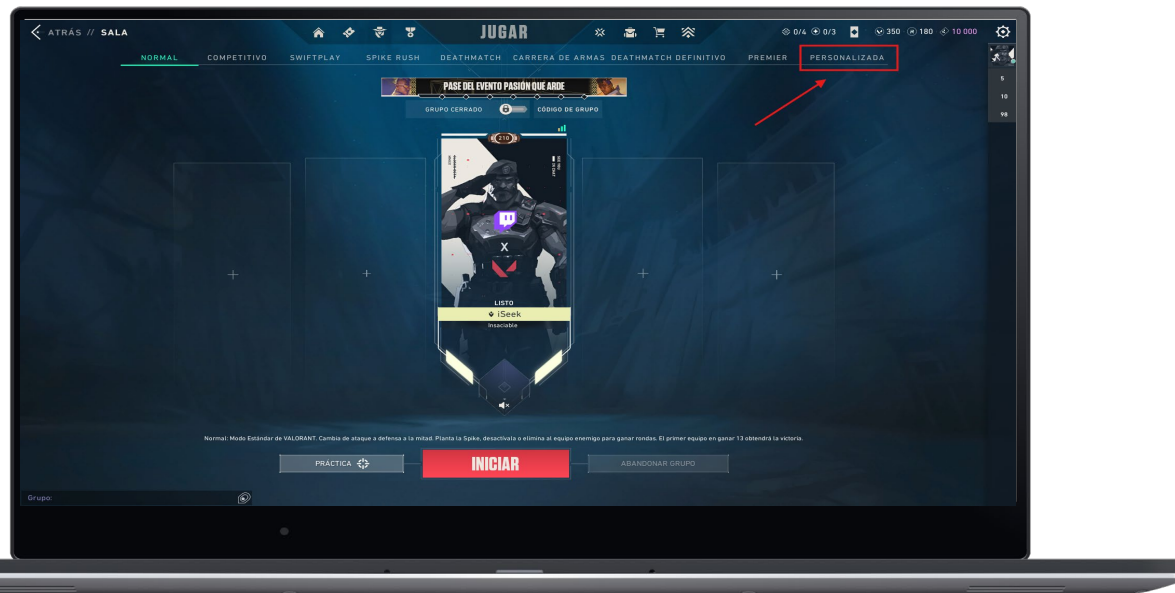
CREACIÓN Y ESTRUCTURA DE LA PARTIDA

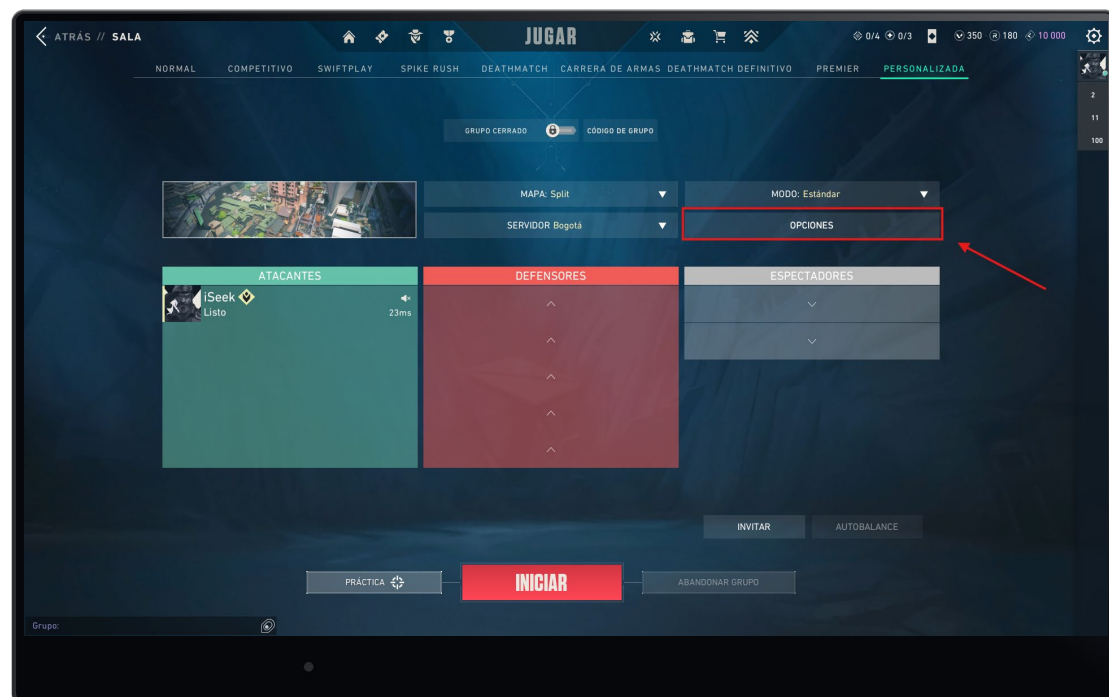
PARTIDA PERSONALIZADA

Los jugadores son responsables de garantizar el rendimiento de la configuración elegida, incluido el hardware y los periféricos de la computadora, la conexión al 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.

El equipo que se encuentre del lado superior o izquierdo del bracket deberá crear la partida de la siguiente forma:

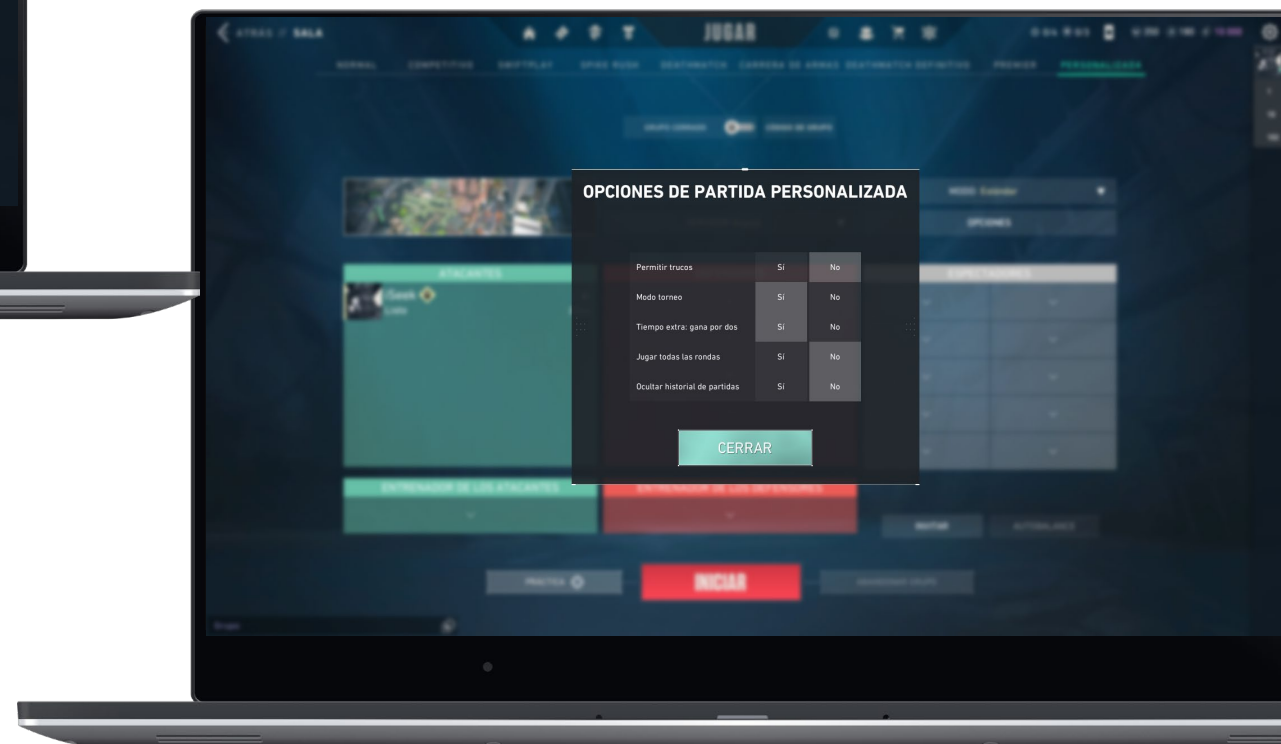
- En el menú de Valorant se deberá dar en Jugar, Personalizada, Modo Estándar.

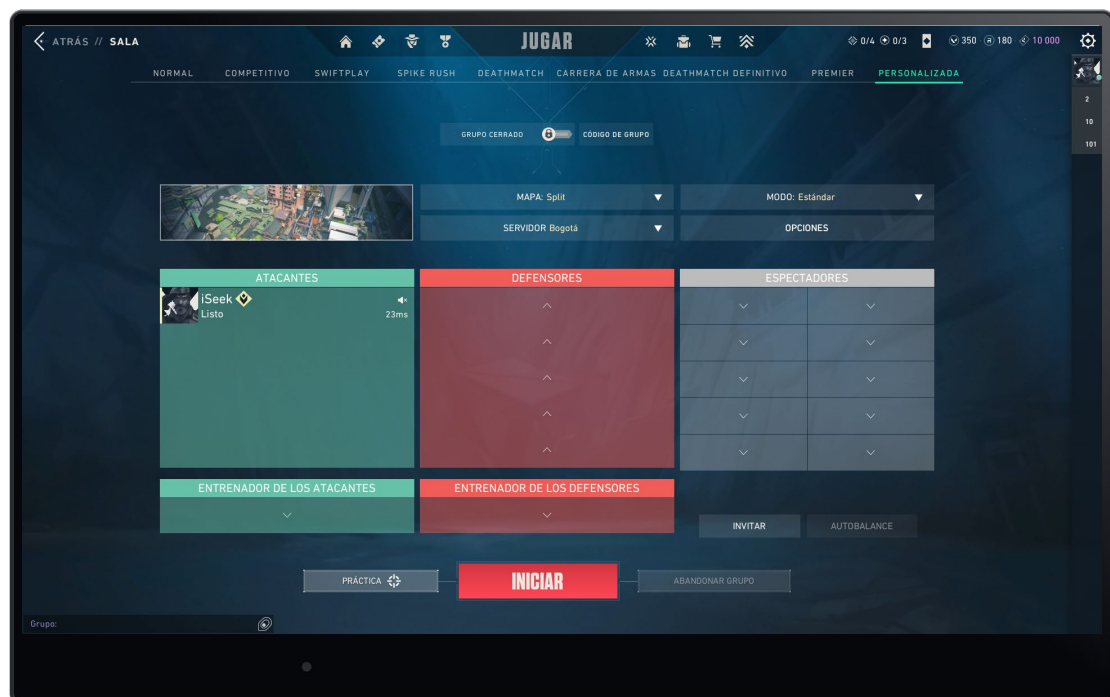




- El servidor se elegirá en el cual el ping promedio sea el mejor para todos los jugadores y que ninguno tenga ventaja sobre otro.

- Vamos a opciones, desactivamos los trucos, activamos Modo torneo y Tiempo extra: gana por dos.





- Se deberá elegir el primer mapa conforme a las rotaciones dadas para cada ronda.
- Recordar que si tu equipo está en la parte superior del bracket o izquierdo eres atacante.
- Si tu equipo se encuentra en la parte inferior del bracket o derecho tu equipo será defensor.

Los únicos espectadores que se pueden ver en la sala son los administrativos o encargados de la transmisión del equipo de Liga Universitaria los cuales serán moderadores de la partida y son los únicos que pueden tener activado el acceso a los trucos de moderador.

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.

