



Reglas oficiales

Valorant Challengers League - Open Qualifier Latinoamérica

| | |
|--|-----------|
| 1. Introducción y Propósito | 8 |
| 1.1. Antecedentes | 8 |
| 1.2. Objetivo | 8 |
| 1.3. Aplicación del Reglamento de Competición Challengers. | 9 |
| 1.4. Acción disciplinaria. | 9 |
| 1.5 Contactos oficiales | 9 |
| 2. Propiedad | 9 |
| 2.1. Restricciones de propiedad | 9 |
| 2.2 Reconocimiento de propiedad | 10 |
| 3. Elegibilidad del jugador | 10 |
| 3.1. Edad del jugador | 10 |
| 3.2. Residencia y Representación | 11 |
| 3.2.1. Representación Regional. | 11 |
| 3.2.2. Estatus de Residente; Certificación y prueba de residencia. | 12 |
| 3.2.3. Estatus de residencia individual. | 12 |
| 3.2.4. Doble ciudadanía. | 12 |
| 3.2.5. Violaciones de requisitos de residencia. | 13 |
| 3.2.6. Excepción de residencia de jugadoras de Game Changers. | 13 |
| 3.3. Eventos de medios y patrocinadores | 13 |
| 3.4. Elegibilidad de trabajo | 14 |
| 3.5. Ligas Clasificatorias | 14 |
| 3.6. Verificación de jugadores | 14 |
| 3.7 Sobre los empleados de Riot o del Operador del Torneo | 15 |
| 4. Conformación de los equipos | 15 |
| 4.1 Titulares y Sustitutos | 15 |
| 4.2. Requisitos mínimos del roster | 16 |
| 4.2.1. Tamaño del roster | 16 |
| 4.2.2 Derecho al Progreso | 16 |
| 4.3. Exclusividad de un solo equipo | 16 |
| 4.4. Excepción del creador de contenido | 16 |
| 4.4.1. Objetivo | 16 |
| 4.4.2. Criterio de elegibilidad | 17 |
| 4.4.3. Restricción de lista de creadores de contenido | 17 |
| 4.4.4. Restricciones de patrocinio | 18 |
| 4.5. Envío del roster y registro del equipo | 18 |
| 4.6. Cambios en el roster | 18 |
| 4.6.1. Bloqueo de roster | 18 |
| 4.6.2. Excepción de bloqueo de roster | 19 |
| 4.7. Sustituciones | 20 |
| 4.8 El manager del equipo | 20 |
| 4.9. Capitán del equipo | 20 |
| 4.10. Entrenadores | 21 |
| 4.11. Nombres de jugadores | 22 |

| | |
|--|-----------|
| 4.12. Etiquetas de equipo (Tricodes) | 23 |
| 5. Estructura de la competencia | 23 |
| 5.1. Participantes | 23 |
| 5.2. Formato | 24 |
| 5.2.1. Fase 1 Eliminación directa | 24 |
| 5.3. Fase 2 Eliminación doble | 24 |
| 5.4. Prizepool | 24 |
| 6. Patrocinadores | 24 |
| 6.2. Cumplimiento de las pautas de la marca | 25 |
| 6.3. Decisiones relativas a la lista de patrocinio prohibido | 26 |
| 6.4. Uso no autorizado de marcas registradas | 26 |
| 7. Uniformes y Vestuario | 26 |
| 7.1. Definiciones. | 26 |
| 7.1.1. Vestuario del equipo. | 26 |
| 7.1.2. Ropa oficial del torneo. | 27 |
| 7.2. Uniforme del equipo. | 27 |
| 7.2.1. Jersey del equipo. | 27 |
| 7.2.2. Ropa opcional. | 29 |
| 7.2.3. Ropa Prohibida. | 30 |
| 7.2.4. Ropa aprobada. | 30 |
| 7.2.5. Contenido de la liga. | 31 |
| 7.2.6. Ropa de entrenador. | 31 |
| 8. Área de partido | 31 |
| 8.1. Manager de equipo y otro personal del equipo | 31 |
| 8.2. Acceso al área de partido de entrenadores | 31 |
| 8.3. Dispositivos inalámbricos | 32 |
| 8.4. Notas y Blocs de Notas | 32 |
| 8.5. Restricciones de consumibles. | 32 |
| 8.5.1. Consumibles Permitidos: | 32 |
| 8.5.2. Consumibles prohibidos: | 32 |
| 9. Desarrollo del partido | 32 |
| 9.1. Cambios en el Horario | 32 |
| 9.2. Puntualidad | 33 |
| 9.3. Parches de competición | 33 |
| 9.4. Cuentas de jugador | 34 |
| 9.5. Configuraciones de juego | 34 |
| 9.6. Configuración previa al partido | 35 |
| 9.7. Jugador listo y creación de lobby | 36 |
| 9.8. Obligaciones con medios de comunicación y broadcast. | 36 |
| 9.9. Configuración del lobby y restricciones de juego | 37 |
| 9.9.1. Definición de Juego | 37 |
| 9.9.2. Configuración del lobby | 37 |

| | |
|--|-----------|
| 9.9.3. Selección de servidor | 37 |
| 9.10. Proceso de selección de mapas | 37 |
| 9.10.4. Partidos al mejor de uno | 38 |
| 9.10.5. Partidos al mejor de tres | 38 |
| 9.10.6. Partidos al mejor de cinco | 39 |
| 9.10.7. Partidos al mejor de cinco para la gran final de doble eliminación | 39 |
| 9.11. Selección de agentes e inicio del partido | 40 |
| 9.12. Comienzo controlado del partido | 40 |
| 9.13. Carga lenta del cliente | 40 |
| 9.14. Restricciones en los elementos del juego. | 41 |
| 10. Proceso posterior al partido | 41 |
| 10.1. Resultados | 41 |
| 10.2. Notas técnicas | 41 |
| 10.3. Entre mapas | 41 |
| 10.4. Entre Partidos | 41 |
| 10.5. Obligaciones posteriores al partido. | 41 |
| 10.6. Resultados por abandono. | 42 |
| 11. Pausas | 42 |
| 11.1. Tiempos de espera | 42 |
| 11.1.1. Protocolo de tiempo de espera | 42 |
| 11.1.2. Control de agente de tiempo de espera | 42 |
| 11.2. Pausas Técnicas | 42 |
| 11.2.1. Categorías de pausas técnicas | 43 |
| 11.2.2. Protocolo de pausa técnica | 43 |
| 11.2.3. Pausa técnica - Control de agente | 43 |
| 11.2.4. Pausas técnicas no válidas | 43 |
| 11.3. Pausa de emergencia del jugador | 44 |
| 11.3.1. Protocolo de emergencia del jugador. | 44 |
| 11.3.2. Enfermedad, lesión o discapacidad. | 44 |
| 12. Reglas adicionales para eventos en línea | 44 |
| 12.1. Coach slot en el cliente VALORANT | 44 |
| 12.2. Comunicaciones del partido | 44 |
| 12.2.4. Comunicaciones de partido permitidas | 45 |
| 12.2.5. Comunicaciones de partido prohibidas | 45 |
| 12.2.6. Autorización de comunicación de partidos | 46 |
| 12.2.7. Comunicación de partidos no autorizada | 46 |
| 12.3. Puntos de vista (POV) en partidos en curso | 46 |
| 12.3.2. Punto de vista permitido | 46 |
| 12.3.3. Punto de vista prohibido | 46 |
| 12.4. Monitoreo de jugadores y entrenadores | 46 |
| 12.4.1. Auditoría de comunicación con el cliente | 47 |

| | |
|--|-----------|
| 12.4.2. Sistemas de comunicación de voz | 47 |
| 12.4.3. Monitoreo de captura de pantalla y video | 47 |
| 12.4.4. Requisitos de captura de pantalla y almacenamiento de datos de la cámara | 47 |
| 12.4.5. Captura de pantalla y auditoría de datos de la cámara | 48 |
| 13. Bugs | 48 |
| 13.1. Tipos de Bugs | 48 |
| 13.1.1. Play Through Bug | 48 |
| 13.1.2. Major Bug | 48 |
| 13.1.3. Bugs desconocidos | 48 |
| 13.1.4. Bugs que rompen el juego (o Game Breaking Bug) | 48 |
| 13.2. Uso de Round Rollback para errores | 48 |
| 13.2.1. Pre-daño | 48 |
| 13.2.2. Post-Daño | 49 |
| 13.2.3. Retroceso para errores de ruptura de juegos | 49 |
| 14. Adjudicación de Exploit | 49 |
| 14.1. Exploit específicos del agente | 49 |
| 14.1.1. Cypher | 49 |
| 14.1.2. Regla general de utilidad de agente | 50 |
| 14.1.3. Potenciador de salto con agentes | 50 |
| 14.2. Valoración de Sanciones | 50 |
| 14.2.1. Clasificación de exploits | 51 |
| 14.2.2. Comunicación Previa | 51 |
| 14.2.3. Impacto | 51 |
| 14.2.4. Intención | 51 |
| 14.3. Tipos de sanciones | 51 |
| 14.3.1. Advertencia | 52 |
| 14.3.2. Retroceso de ronda | 52 |
| 14.3.3. Pérdida de Ronda | 52 |
| 14.3.4. Pérdida por pérdida de mapa | 53 |
| 14.3.4. Pérdida por pérdida de partido | 53 |
| 14.4 Finalidad de la sentencia sobre la adjudicación de errores y exploits | 53 |
| 15. Bloqueos e interrupciones del juego | 53 |
| 15.1. Discontinuidad del juego | 53 |
| 15.2. Interrupciones de juego de jugadores individuales | 53 |
| 15.2.1. Interrupciones Transitorias | 54 |
| 15.2.2. Accidente/interrupción del juego | 54 |
| 16. Código de conducta | 54 |
| 16.1. Conducta en general | 54 |
| 16.1.1. Integridad Competitiva. | 54 |
| 16.1.2. Altos estándares. | 54 |
| 16.1.3. Acciones Disciplinarias y Sanciones. | 55 |

| | |
|--|-----------|
| 16.2. Integridad Competitiva | 55 |
| 16.2.1. Arreglo de partidos. | 55 |
| 16.2.2. Soborno. | 55 |
| 16.2.3. Regalos. | 55 |
| 16.2.4. Apuestas. | 55 |
| 16.2.5. Trampas. | 56 |
| 16.2.6. Exploiting | 56 |
| 16.2.7. Ringing. | 56 |
| 16.2.8. Interferencia de estudio. | 56 |
| 16.2.9. Comunicaciones no autorizadas. | 56 |
| 16.2.10. Abandonos y Negativas a Participar. | 56 |
| 16.2.11. Incumplimiento. | 57 |
| 16.3. Comportamiento no profesional o actos ilegales | 57 |
| 16.3.1. Discurso vulgar o de odio. | 57 |
| 16.3.2. Violencia. | 57 |
| 16.3.3. Drogas y alcohol. | 57 |
| 16.3.4. Acoso. | 58 |
| 16.3.5. Acoso sexual. | 58 |
| 16.3.6. Discriminación y Denigración. | 58 |
| 16.3.7. Declaraciones difamatorias. | 58 |
| 16.3.8. Actividad ilegal. | 58 |
| 16.3.9. Actividad Inmoral. | 58 |
| 16.4. Confidencialidad. | 58 |
| 16.5. Términos de Uso | 59 |
| 16.6. Información falsa | 59 |
| 17. Reglamento Disciplinario | 59 |
| 17.1. Acciones disciplinarias | 59 |
| 17.2. Reglamento de operaciones de partidos | 60 |
| 17.2.1. Ámbito de aplicación | 60 |
| 17.2.2. Retraso del juego | 61 |
| 17.2.3. Incumplimiento | 61 |
| 17.3. Reglamento de Comportamiento del Personal del Equipo | 62 |
| 17.3.1. Ámbito de aplicación | 62 |
| 17.3.2. Comportamiento poco profesional u hostil | 62 |
| 17.3.3. Comportamiento excluido | 63 |
| 17.4. Investigación por parte del Operador del Torneo | 63 |
| 17.5. Finalidad de las decisiones | 63 |
| 17.6. Sentencia final | 63 |
| 18. Limitaciones de responsabilidad | 64 |
| 18.1. Sin daños punitivos | 64 |
| 18.2. Límite de responsabilidad | 64 |

| | |
|--|-----------|
| 19. Resolución de conflictos | 64 |
| 19.1. Finalidad de ciertas decisiones | 64 |
| 19.2. Remedies | 65 |
| 20. Construcción, Reformas y Otras Disposiciones Generales | 65 |
| 20.1. Prioridad y Conflictos. | 65 |
| 20.2. Enmiendas al Reglamento de Competición de Challengers. | 65 |
| 20.3. Consentimientos y aprobaciones. | 65 |
| 20.4. Construcción. | 66 |
| 20.5. Idioma | 66 |
| 21. Glosario y exhibiciones | 67 |
| 22. Apéndice 1 - Categorías de patrocinio prohibidas globalmente | 70 |
| 23. Apéndice 2 - Categorías de patrocinio internacionalmente prohibidas | 71 |
| 24. Registro de cambios | 71 |

1. Introducción y Propósito

1.1. Antecedentes

[Riot Games, Inc./Riot Games Limited/Riot Games Korea Ltd./Riot Games LLC/Riot Games Services PTE. LIMITADO.]y/o sus empresas afiliadas (colectivamente, "Riot" o las "Entidades de Riot", o cada una, una "Entidad de Riot") supervisan una serie de competencias en vivo y en línea, enfocadas localmente en todo el mundo ("Competencia oficial"), colectivamente denominadas "Ligas Challengers de VALORANT" (cada liga, una "CL" o "Liga de Challengers" o "Liga"), que presentan juegos competitivos del videojuego VALORANT ("Juego"). Las Challengers Leagues son el segundo nivel más alto de competencia de VALORANT por debajo del VALORANT Champions Tour (el "VCT").

La Liga VALORANT Challengers Latam 2024 es operada por Ace, una sociedad compuesta por la empresa Liga ACE (en adelante "El Operador del Torneo").

1.2. Objetivo

Riot ha creado el conjunto de reglas de competencia de VALORANT Challengers (el "Conjunto de reglas de competencia de Challengers") para establecer ciertas políticas, reglas y procedimientos que todos los torneos que operen bajo el estandarte "VALORANT Challengers League" o "Challengers" deben incluir en sus conjuntos de reglas individuales.

Pero Riot también quiere alentar a las entidades que operan las competencias de la Challengers League de VALORANT en una región o país en particular ("Operadores de torneos") a experimentar con nuevos formatos y procesos e innovar continuamente para que VALORANT siga siendo un deporte electrónico de primer nivel. Para lograr este objetivo, Riot autorizó a sus operadores de torneos a crear sus propias reglas complementarias que aborden las preferencias de los fanáticos y jugadores, las condiciones del mercado y las normas legales y culturales en un país o región determinado, siempre que Riot apruebe dichas reglas complementarias. y no entren en conflicto con este Reglamento de la competencia Challengers. Estas reglas locales ("Reglas complementarias de Challengers") pueden establecer reglas para asuntos como el pozo de premios, el calendario y la estructura de los playoffs que varían según las leyes y condiciones locales.

Este conjunto de reglas locales ("Conjunto de reglas de la competencia VALORANT Challengers Latam 2024") actúa solo sobre la competencia regional de VALORANT de América Latina durante el año 2024, en sus ediciones Latam Sur y Latam Norte. Su aplicación será llevada a cabo por El Operador del Torneo.

En caso de imprecisiones, se aplicará el reglamento general establecido por Riot Games para regir sobre las competencias VALORANT Challengers League.

1.3. Aplicación del Reglamento de Competición Challengers.

Las reglas estandarizadas benefician a todas las partes involucradas en el juego profesional de VALORANT. Este Reglamento de la competencia de Challengers se aplicará y será vinculante para cada uno de (1) el individuo (persona física), entidad y/o grupo ("Propietarios") que inscribió un equipo para participar en un evento de Challengers ("Equipo"), y (2) a los jugadores, gerentes, entrenadores, propietarios y otros representantes de cada Equipo (los anteriores colectivamente, "Personal del Equipo").

1.4. Acción disciplinaria.

Liga Ace, bajo la supervisión de Riot, tendrá derecho a emprender los procedimientos disciplinarios que determine en relación con cualquier incumplimiento o falta de cumplimiento de este Conjunto de reglas de la competencia de Challengers y cualquier Regla complementaria de Challengers por parte del Equipo, cualquier Propietario o Personal del Equipo e imponer tales multas, suspensiones, descalificaciones y otras medidas disciplinarias (o combinaciones de las mismas) a discreción de Riot y el Operador del Torneo (colectivamente, "Medidas Disciplinarias"); y dichas Acciones Disciplinarias (i) pueden ser divulgadas públicamente por Riot y el Operador del Torneo, y (ii) son razonables y necesarias para mantener la integridad competitiva de la Competencia Oficial de la Challengers League o la buena voluntad asociada con VALORANT y las Challengers Leagues.

1.5 Contactos oficiales

Todos los equipos contarán con una variedad de canales oficiales habilitados para mantener comunicaciones con el Operador del Torneo. Los equipos podrán hacer uso de esos canales en función de sus necesidades y los requerimientos puntuales que realice el Operador del Torneo.

Los canales oficiales son:

- ❖ Mails corporativos de los Oficiales de Liga ACE y demás miembros del staff del Operador del Torneo
- ❖ Discord oficial para la Liga VALORANT Challengers Latam 2024.

2. Propiedad

2.1. Restricciones de propiedad

2.1.1 La Política de Propiedad concurrente de VCT prohíbe que un propietario u operador de un equipo de VALORANT tenga la propiedad o el control, o una influencia indebida, sobre más de un equipo que compita en una Competencia oficial. La Política de propiedad concurrente de VCT se aplica a todas las Challengers Leagues, tales como la Liga VALORANT Challengers Latam 2024.

2.1.2. Una Organización o Equipo solo puede tener un Equipo Challengers en todas las Ligas Challengers. Como excepción, una Organización puede poseer adicionalmente un Equipo elegible para Game Changers que también compita en las Challengers League.

2.1.3. Las Organizaciones o Equipos solo pueden participar en un Challengers por división. Cualquier cambio solo puede tener efecto entre divisiones y debe seguir los procedimientos y el cronograma descrito por los Oficiales de Challengers.

2.2 Reconocimiento de propiedad

2.2.1 La Liga VALORANT Challengers Latam 2024 (Riot Games y El Operador del Torneo) tendrá derecho a tomar determinaciones definitivas y vinculantes con respecto a la propiedad del Equipo, cuestiones relacionadas con la restricción de equipos múltiples y otras relaciones que, de lo contrario, podrían tener un impacto adverso en la integridad competitiva de Challengers League. A cualquier persona que solicite la propiedad en una Challengers League se le puede negar la admisión a discreción exclusiva de la Challengers League. Los propietarios de equipos acuerdan que no impugnarán ninguna determinación final de la Challengers League en relación con la misma.

2.2.2 Si se determina que un Propietario tiene algún interés o beneficio financiero o cualquier nivel de influencia en otro Equipo en incumplimiento de la Política de propiedad concurrente de VCT, se le requerirá al Propietario que se deshaga inmediatamente de dicho interés en uno de los dos Equipos y puede estar sujeto a Acción Disciplinaria por parte de la Challengers League.

2.2.3 La propiedad de un Equipo que compite en una Challengers League debe ser claramente indicada por el Equipo a los oficiales de Challengers.

3. Elegibilidad del jugador

Todos los participantes del torneo se comprometen a leer y aceptar cada una de las pautas e informaciones desarrolladas en este documento, tomando en cuenta que el incumplimiento o la desinformación podrían llevar en el peor de los casos a la descalificación. Para ser elegible para competir en la Liga VALORANT Challengers Latam 2024, cada jugador debe cumplir con todo lo siguiente:

3.1. Edad del jugador

3.1.1 Ningún jugador podrá participar en ninguna competencia de la Liga VALORANT Challengers Latam 2024 antes de cumplir 16 años, definido como haber vivido 16 años completos ("Requisito de edad mínima"). Para poder participar como jugador, una persona debe haber cumplido 16 años de edad o más (es decir, el jugador ha vivido al menos 16 años) al momento de jugar su primer encuentro en una Competición Oficial.

3.1.2 Si un jugador tiene 16 años o más pero de edad en su país de residencia antes del comienzo de la Competición oficial, podrá competir en la competición oficial si (a) cumple con los demás criterios de elegibilidad de la Política Global y el Reglamento, y (b) un padre o tutor legal acepta esta Política Global y las Reglas Específicas del evento en nombre del jugador, y consiente la participación del jugador en la Competición oficial utilizando un formulario de consentimiento paterno proporcionado por el Operador del Torneo. Los padres/madres/tutores del menor de edad deberán entregar firmado el formulario de consentimiento proporcionado por el Organizador del Torneo.

3.1.3 El participante podrá registrarse teniendo 15 años de edad, sin embargo no podrá participar en el evento hasta cumplir los 16 años (edad mínima) para participar.

- Ejemplo: “Mi jugador tiene 15 años y cumple 16 años el 10 enero 2024”, este jugador estaría habilitado a jugar a partir del 11 de enero.
- “Mi jugador tiene 15 años y cumple 16 años el 10 diciembre 2024”, este jugador no estaría habilitado a jugar el 11 de diciembre.

3.2. Residencia y Representación

3.2.1. Representación Regional.

Para fomentar la formación y el desarrollo de los jugadores en el Territorio de la Liga VALORANT Challengers Latam 2024, mantener la identidad regional de los Equipos que compiten y fomentar el tipo de identificación regional que es importante para los fanáticos y patrocinadores, cada Equipo debe mantener en la Lista Inicial (como se define a continuación), en todo momento durante la Competencia Oficial de la Liga Challengers, al menos tres (3) jugadores titulares que sean Residentes (como se define a continuación) de la región de Latinoamérica y los países considerados como parte de la región.

Serán considerados como países de la región de Latinoamérica:

- ❖ Región Norte: Colombia, Ecuador, México, Venezuela, Guatemala, Belice, Honduras, El Salvador, Nicaragua, Costa Rica, Panamá, Antigua y Barbuda, Aruba, Curazao, Bahamas, Barbados, Bonaire, Dominica, Granada, Guadalupe, Guyana, Haití, Islas Caimán, Islas Turcas y Caicos, Islas Vírgenes, Jamaica, Martinica, Puerto Rico, República Dominicana, San Cristóbal y Nieves, San Vicente y las Granadinas, Santa Lucía y Trinidad y Tobago.
- ❖ Región Sur: Argentina, Bolivia, Chile, Paraguay, Perú y Uruguay.

3.2.2. Estatus de Residente; Certificación y prueba de residencia.

Un jugador se considera "Residente" de un país dentro de un Territorio de la Liga VALORANT Challengers Latam 2024 si el jugador es (i) ciudadano de un país del Territorio de la Liga VALORANT Challengers Latam 2024, (ii) un residente permanente legal, o (iii) el titular de otro estatus especial (por ejemplo, estatus de refugiado o asilo) en un país en el Territorio de la Liga VALORANT Challengers Latam 2024. Cada jugador debe certificar su residencia mediante (a) la presentación de un formulario de elegibilidad, (b) la presentación de la documentación de identidad correspondiente a cada país que certifique su residencia y (c) la prueba de que el jugador posee uno de los estados de residencia establecidos en las causas (i)-(iii) anteriores.

3.2.3. Estatus de residencia individual.

A efectos de determinar la Residencia y el cumplimiento de este Reglamento de la Competición Challengers, un jugador solo puede ser Residente de un país a la vez.

3.2.4. Doble ciudadanía.

Un jugador que tiene doble ciudadanía o cumple con los requisitos para ser considerado residente de más de un país (un "doble ciudadano") no puede ser residente de más de un país simultáneamente. Una vez que un ciudadano dual se registra en un equipo como residente de un país dentro de un territorio de la Liga VALORANT Challengers Latam 2024 al que pertenece dicho equipo (el país en el que el ciudadano dual declara su residencia, el "País de residencia declarado"), el ciudadano dual se considerará únicamente a Residente del País de Residencia Declarado. Solo entre temporadas, un ciudadano con doble ciudadanía puede solicitar cambiar su país de residencia declarado si (a) califica para ser considerado residente de dicho país de acuerdo con la Sección 5.2.2 anterior y (b) se aplica uno o más de los siguientes: (i) el país al que la persona con doble ciudadanía desea cambiar de residencia se encuentra en el mismo territorio de la Liga Challengers que el país de residencia declarado actual de la persona con doble ciudadanía; o (ii) el Doble Ciudadano estuvo, durante la división más reciente (o la Temporada más reciente, si no hay múltiples divisiones), en la Lista Inicial de un Equipo que pertenece al mismo Territorio de la Liga Challengers que el país que el Doble Ciudadano desea cambiar de residencia a estar dentro de, al menos, el cincuenta por ciento (50 %) de la cantidad promedio de partidos de la temporada regular jugados por los Equipos en la Liga Challengers correspondiente. Las solicitudes de cambio de país de residencia declarado deben enviarse a los funcionarios de Challengers para su revisión; la aprobación de dichas solicitudes se otorgará a discreción del Operador del torneo y de Riot.

3.2.5. Violaciones de requisitos de residencia.

Cada Equipo es responsable de garantizar que sus jugadores cumplan con los requisitos de residencia en esta Sección 5.2. Será una violación de este Conjunto de reglas de la competencia Challengers, tanto por parte del Equipo como del jugador, si un jugador (o su padre o tutor) proporciona información falsa o engañosa, o información incompleta que resulte en la clasificación errónea de la residencia de dicho jugador. Tal violación someterá al Equipo y/o jugador a Acciones Disciplinarias.

3.2.6. Excepción de residencia de jugadoras de Game Changers.

Riot quiere animar a las jugadoras de Game Changers (como se define a continuación) a unirse a los equipos participantes de la Challengers League. En consecuencia, los requisitos de residencia en esta Sección 5.2 se relajarán. Se considerará que una jugadora de Game Changers que compite en las Liga VALORANT Challengers Latam 2024 tiene Residencia en un país en el Territorio de la Liga Challengers aplicable, incluso si esa jugadora no cumple con los requisitos de esta Sección 5.2. El término "Jugadora de Game Changers" hace referencia a una jugadora que ha competido en la lista inicial de un equipo en una eliminatoria regional oficial de la Serie Game Changers de VALORANT.

3.2.7. Los equipos no podrán exceder de 2 jugadores extranjeros registrados para la competencia. Para efectos de esta competencia, un jugador se considera extranjero cuando a la fecha oficial de inscripción de la competencia sea un ciudadano o nacional de un país ajeno a los países mencionados anteriormente de la región de Latinoamérica. Para esta competición, los jugadores extranjeros no tendrán la obligación de tener residencia en un país de Latinoamérica, podrán jugar donde sea que se encuentre residiendo, ya sea fuera de Latinoamérica o no el jugador extranjero podrá competir. (La organización no se hace responsable de los fallos o problemas de red que pueda ocasionar la ubicación de un jugador extranjero y esto será responsabilidad del propio equipo).

3.2.8. Los jugadores de la región norte y la región sur cuentan como residentes para ambas regiones.

3.2.9. Los jugadores, sean o no extranjeros (con respecto a su ciudadanía) pueden participar desde cualquier locación, no estando obligados a encontrarse físicamente en los países considerados de Latinoamérica.

3.3. Eventos de medios y patrocinadores

Cada jugador acepta participar en entrevistas con los medios, ruedas de prensa, transmisiones, eventos de patrocinadores, sesiones de fotos o videos, eventos benéficos, visitas guiadas, webcasts, podcasts, chats y otros eventos con los medios

que Riot o el Operador del Torneo organicen en relación con el marketing y la promoción de la competencia oficial Liga VALORANT Challengers Latam 2024 ("Eventos de medios"), siempre que estos Eventos de medios no interfieran indebidamente con la preparación o participación de un jugador en el juego. Los gastos razonables y pre aprobados incurridos por un jugador en el viaje hacia y desde un Evento de Medios correrán a cargo del Operador del Torneo o Riot. El Operador del Torneo tendrá derecho a descalificar a cualquier jugador o Equipo que no asista y participe plenamente en cualquier Evento de Medios programado.

3.4. Elegibilidad de trabajo

3.4.1. Cada jugador debe presentar la documentación que certifique, antes de ser agregado a la Lista de un Equipo, de que será elegible para trabajar en su respectiva jurisdicción y/o país/países anfitriones del Territorio de la Challengers League. Esto aplicará sólo en los casos en los que lo requiera el país en el que lleve a cabo sus actividades laborales el jugador en cuestión.

3.5. Ligas Clasificatorias

3.5.1. Mientras compiten en la Liga VALORANT Challengers Latam 2024, los jugadores no son elegibles para competir simultáneamente en ninguno de los siguientes eventos:

- ❖ Cualquier evento que pueda clasificar directamente a la Liga VALORANT Challengers Latam 2024 (Open y Closed Qualifier). Los jugadores serán elegibles para un nuevo equipo una vez que finalice la instancia de competencia en la que están participando.

3.5.2. Mientras compiten en los torneos del circuito de Game Changers Latam, los jugadores son elegibles para competir simultáneamente en la Liga VALORANT Challengers Latam 2024. En caso de que coincidan dos partidos de ambos torneos en la misma fecha, el Equipo deberá elegir solo uno de los encuentros para disputar.

3.6. Verificación de jugadores

3.6.1. Como parte del proceso de registro de jugadores, los equipos deben enviar el nickname, nombre/s y apellido/s, y Riot ID de su cuenta VALORANT principal y hasta una secundaria utilizada en los últimos 3 meses, para cada jugador del equipo, a los funcionarios de Challengers. El no hacerlo puede resultar en una Acción Disciplinaria. Los equipos deberán enviar la información de cada jugador y coach, como máximo, una semana antes de que se inicie la instancia competitiva siguiente para poder iniciar la investigación de antecedentes y crear las cuentas de juego (en los casos que se requiera). Las cuentas registradas para poder competir deben de tener el rango Contender obtenido de Premier Mode, este Rango se obtiene registrando un equipo en Premier Mode, con rango de Inmortal 3 o superior.

3.6.2. El proceso de investigación de antecedentes puede consistir en controles anti-cheat y de comportamiento en las cuentas enviadas para determinar si cumplen o no con los estándares esperados de los jugadores en las Ligas Challengers.

3.6.3. Los oficiales de Challengers informarán a los equipos sobre los resultados de la verificación de comportamiento de sus jugadores al finalizar. Este proceso puede demorar hasta 1 semana.

3.6.4. Si un jugador falla la verificación anti-cheat y/o de comportamiento, se compilará un informe que contiene información sobre por qué el jugador no pasó la investigación. Los oficiales de Challengers pueden compartir este informe con el equipo al recibir el permiso por escrito del jugador.

3.6.5. Los jugadores que no pasen los controles también pueden estar sujetos a sanciones según la gravedad del caso. Como mínimo, los jugadores recibirán un mayor control y se espera que demuestren un mejor comportamiento durante la próxima ronda de controles.

3.6.6. Los jugadores que pasen la verificación aún pueden estar sujetos a medidas disciplinarias según los resultados específicos.

3.7 Sobre los empleados de Riot o del Operador del Torneo

3.7.1 Los propietarios de equipo y los empleados de los equipos no pueden ser en forma simultánea empleados de Riot o del Operador del Torneo Liga VALORANT Challengers Latam 2024 o cualquiera de sus respectivos afiliados. "Afiliado" se define como cualquier persona u otra entidad que posee o controla, está bajo la propiedad o control de, o está bajo propiedad o control común, con las entidades nombradas anteriormente. "Control" significará el poder, por cualquier medio, para determinar las políticas o la gestión de una entidad, ya sea a través del poder de elegir, nombrar o aprobar, directa o indirectamente, los directores, funcionarios, gerentes o síndicos de dicha entidad o de otra manera.

4. Conformación de los equipos

4.1 Titulares y Sustitutos

4.1.1. Cada Equipo debe mantener, en todo momento durante la Temporada Challengers, cinco jugadores ("Titulares") en la alineación titular del Equipo ("Lista titular"). Un Equipo tiene la opción de agregar hasta tres jugadores adicionales para que actúen como sustitutos ("Suplentes"). Los Oficiales de Challengers tienen el derecho de descalificar a cualquier Equipo con una lista incompleta. Para alentar el correcto desarrollo de la competencia y el

cumplimiento del calendario deportivo, el Operador del Torneo sugiere a los equipos a contar con por lo menos un jugador suplente para reemplazar a un jugador titular en el caso de que una situación urgente lo requiera. No es obligatoria la inclusión de un suplente. Nota: El alojamiento de viaje en el marco de eventos presenciales solo estará cubierto para un sustituto.

4.2. Requisitos mínimos del roster

4.2.1. Tamaño del roster

El Equipo debe mantener, durante la temporada competitiva de la Challengers League, un roster competitivo total de no menos de cinco (5) jugadores ("Roster mínimo") y no más de ocho (8) jugadores (la "Roster máximo").

Todos los Titulares, y cualquier Suplente que reemplace a un Titular, deben ser elegibles para participar en una competición de la Liga VALORANT Challengers Latam 2024. Los equipos deben cumplir con el requisito de lista mínima en todo momento durante la competencia Challengers. Si en algún momento la lista de un Equipo cae por debajo del requisito de Lista Mínima, ese Equipo puede ser descalificado o sujeto a una Acción Disciplinaria, a menos que los Oficiales de Challengers les den permiso para caer por debajo del requisito de Lista Mínima, a su entera discreción.

4.2.2 Derecho al Progreso

Si un equipo gana el derecho de avanzar a otra etapa de la competencia de la Challengers League (por ejemplo, el Torneo de Ascenso), el derecho depende de que el equipo retenga un mínimo de tres jugadores que estaban en su lista titular y jugaron al menos un partido oficial de la Liga Challengers durante el proceso de clasificación. Este criterio solo aplica sobre los tres jugadores incluidos en el mínimo exigido.

4.3. Exclusividad de un solo equipo

4.3.1. No se permitirá que un jugador o entrenador compita para más de un equipo al mismo tiempo, y no puede figurar en la lista de más de un equipo.

4.3.2. Un jugador o entrenador no puede tener un acuerdo contractual o financiero con otro Equipo en simultáneo a menos que la Liga lo permita explícitamente por escrito, excepto de acuerdo con la Excepción del creador de contenido (definida a continuación).

4.4. Excepción del creador de contenido

4.4.1. Objetivo

Esta excepción a la regla de exclusividad de un solo equipo ("Excepción del creador de contenido") tiene como objetivo proporcionar una vía para las

personas que están empleadas o afiliadas a una organización ("Organización de creadores de contenido") en un rol que no participa directamente ni proporciona soporte competitivo para un Equipo activo en las Ligas VCT o Challengers ("Rol elegible de excepción") (por ejemplo, creadores de contenido) para participar como jugador o entrenador en un Equipo ("Equipo de competencia") que compite en las Ligas Challengers o sus clasificatorios directos ("Equipo de la competencia"), al tiempo que mitiga los posibles conflictos de interés que puedan surgir de dicha participación.

La Excepción del Creador de Contenido no está destinada a permitir que las organizaciones administren un segundo equipo (p. ej., un equipo de pseudo-academia) en las Ligas Challengers, o permitir que las personas compitan en más de un Equipo en las Ligas VCT o Challengers.

4.4.2. Criterio de elegibilidad

- ❖ **Individuos no elegibles** -Las personas que participan como jugador, entrenador, manager de equipo o analista ("Rol no elegible de excepción") en un equipo en las ligas VCT o Challengers no son elegibles. El espíritu de la regla es que las personas que participen directamente o brinden soporte competitivo directo a un equipo activo en las ligas VCT o Challengers no son elegibles para la excepción de creador de contenido.
- ❖ **Individuos elegibles**- Las personas que están afiliadas a una Organización de creadores de contenido en un rol que cumple con todos los siguientes criterios son elegibles para participar en un Equipo de competencia en una Liga de aspirantes de VALORANT o sus clasificados directos bajo la Excepción de creador de contenido a la regla de Exclusividad de un solo equipo:
 - (1) la persona no está afiliada a ninguna organización en una función no elegible de excepción; y
 - (2) La Organización creadora de contenido donde la persona tiene un Rol elegible de excepción no tiene un Equipo en la misma Liga Challengers de VALORANT que el Equipo de competencia de la persona.

4.4.3. Restricción de lista de creadores de contenido

Los equipos que compiten en las Challengers Leagues o sus clasificados directos pueden incluir cualquier número de jugadores (hasta la lista máxima) y/o entrenadores que sean elegibles para la Excepción del creador de contenido, pero solo pueden incluir hasta dos (2) jugadores y/o entrenadores de la misma organización creadora de contenido.

4.4.4. Restricciones de patrocinio

Mientras participen en una Challengers League o sus clasificatorias directas bajo esta excepción, las personas no pueden:

- ❖ (1) representar o promover su Organización de creadores de contenido durante una transmisión de Challengers Leagues o cualquiera de sus clasificatorios directos, incluso a través del nombre en el juego, vestimenta y/o menciones; o
- ❖ (2) representar o promover a los patrocinadores de la Organización creadora de contenido durante una transmisión de Challengers League o cualquiera de sus clasificatorios directos.

Mientras participan en una Challengers League de VALORANT o sus clasificatorias directas bajo esta excepción, las personas tienen expresamente permitido:

- ❖ (1) representar a su Organización creadora de contenido a través de las propias cuentas de redes sociales de las personas; y
- ❖ (2) representar a su Organización de creadores de contenido fuera de las transmisiones o eventos de medios oficiales de las Challengers Leagues.

4.5. Envío del roster y registro del equipo

4.5.1. Antes del inicio de la competencia de la Liga VALORANT Challengers Latam 2024, cada Equipo debe registrar su roster (incluidos todos los Titulares, los sustitutos y los entrenadores) utilizando las herramientas y los formularios proporcionados por Riot y/o el Operador del torneo. Excepto como se establece en la regla de Cambios en el Roster (Sección 4.6.), no se permitirán cambios en la lista de un Equipo después de que se haya procesado el registro de un Equipo sin la aprobación previa de los Oficiales de Challengers (incluidos los cambios debido a enfermedad, problemas de visa, etc.), la fecha límite para registrarte a la competencia es el día 16 de enero a las 18 hs (GTM-6). El procesado del registro de un Equipo finalizará junto con cada cierre de roster anunciado por el Organizador del Torneo. Una vez superada esa fecha, los Equipos no podrán realizar cambios sobre la información proporcionada al respecto de la composición de su roster y staff.

4.6. Cambios en el roster

4.6.1. Bloqueo de roster

Un Equipo puede completar intercambios que involucren a jugadores en otros Equipos, firmar nuevos jugadores o agentes libres o cambiar a los jugadores en su lista durante cualquier momento fuera de los períodos en los que los Equipos tienen prohibido hacer cambios en la lista ("Períodos de Bloqueo de

Roster"), usando las herramientas y formularios proporcionados por Riot o los Oficiales de Challengers.

Los Períodos de Bloqueo de Roster cambiarán de un año a otro y serán comunicados a los Equipos por los Oficiales de Challengers. A menos que los Oficiales de Challengers acuerden lo contrario, la adición o eliminación de un jugador de la lista del Equipo en cualquier momento durante los Períodos de Bloqueo de la Lista es una violación de este Conjunto de Reglas de Competición de Challengers.

4.6.2. Excepción de bloqueo de roster

En el caso de una emergencia que provoque que un equipo no pueda colocar cinco (5) titulares completos en la alineación inicial del equipo durante un período de bloqueo de roster, se le puede otorgar al equipo una excepción para agregar jugadores a su lista durante el período de bloqueo de roster. El Equipo puede completar intercambios que involucren a jugadores de otros Equipos o firmar nuevos jugadores o agentes libres para agregar jugadores a su roster con el fin de colocar cinco (5) Titulares en la alineación inicial del Equipo. Los Oficiales de Challengers determinarán si una situación califica como una emergencia. Cualquier jugador que haya competido como titular en un equipo en una fase inmediatamente anterior de la competencia oficial no es elegible para ser agregado a la lista de roster de un equipo bajo la excepción de bloqueo de roster.

En el caso de circunstancias atenuantes, como problemas de visa temporal, una suspensión competitiva o una emergencia médica, los requisitos de la lista pueden suspenderse temporalmente. La concesión de esta exención queda a criterio exclusivo de la Liga VALORANT Challengers Latam 2024.

Cualquier jugador que sea dado de baja de la Lista de un Equipo no podrá volver a unirse a la Lista de ese Equipo hasta que hayan transcurrido un mínimo de tres semanas después de la fecha de vigencia de la eliminación anterior del jugador de la Lista del Equipo.

Como excepción a los períodos de traspasos y a las ventanas de cambio establecidas en el presente documento, los equipos participantes en el Valorant Challengers League podrán fichar a jugadoras de Game Changers en cualquier momento, incluso fuera de los períodos de traspasos o de las ventanas de cambio. La excepción establecida en esta Sección expirará con respecto a una jugadora de Game Changers dado si es fichada por un Equipo Participante de VCT o VCL en cualquier momento (incluyendo dentro de una Ventana de Cambio donde la excepción no sería necesaria para completar el fichaje) (es decir, una vez que una jugadora de Game Changers es fichada por cualquier

Equipo Participante del VCT o VCL bajo cualquier circunstancia, ya no es elegible para ser fichado utilizando esta excepción).

4.7. Sustituciones

4.7.1. Cualquier sustitución debe dar como resultado que el equipo tenga una lista elegible o una lista inicial.

4.7.2. Para Partidos que involucren más de un Mapa (es decir, un Partido al mejor de tres o al mejor de cinco), un Equipo puede reemplazar a sus Titulares actuales con Suplentes entre Mapas, siempre que el Equipo informe al Equipo contrario y reciba aprobación de los Árbitros de dicha sustitución. Esa información se debe otorgar en un plazo que no puede superar los cinco minutos después de la conclusión del mapa anterior.

4.7.3. En caso de que un jugador se desconecte durante un mapa y no pueda regresar dentro del tiempo de pausa asignado, el equipo podrá reemplazarlo con un sustituto de su lista de roster. Será necesario rehacer el lobby y el juego volver manualmente al estado del juego anterior.

4.7.4 En caso de una emergencia en cualquier momento durante un Partido, un Equipo tendrá hasta diez minutos para presentar un Suplente elegible en el lugar. Si no se puede encontrar un reemplazo, el equipo perderá el partido. Los oficiales de Challengers determinarán si un incidente califica como una emergencia. Cualquier sustituto debe ser un miembro elegible de la lista del Equipo.

4.8 El manager del equipo

Cada Equipo debe mantener, en todo momento durante una Competencia Oficial, una persona que actuará como Manager General del Equipo ("Manager de Equipo"). El Manager del Equipo será designado cuando el Equipo complete el proceso de registro y será responsable de todas las comunicaciones logísticas y operativas entre Riot, el Operador del Torneo y los Propietarios de dicho Equipo. Riot y el Operador del Torneo pueden confiar en que cualquier comunicación del Manager del Equipo fue realizada por todos los Propietarios del Equipo. Cualquier Propietario o cualquier Personal del equipo, incluido el Capitán del equipo (como se define a continuación), es elegible para desempeñarse como Manager del equipo. Un equipo no puede cambiar a su Manager de Equipo sin notificarlo previamente por escrito a Riot y al Operador del Torneo.

4.9. Capitán del equipo

Cada equipo debe designar a un jugador como su capitán al completar el proceso de registro ("Capitán del equipo"). En caso de que el manager del equipo no esté disponible, el capitán del equipo será responsable de todas las comunicaciones del equipo con los oficiales de Challengers. Los Oficiales de Challengers pueden confiar

en que cualquier comunicación del Capitán del Equipo fue realizada por todos los jugadores del Equipo. El Capitán del Equipo debe ser en todo momento un jugador en la lista del Equipo. Para evitar dudas, el manager del equipo o cualquier propietario es elegible para servir como capitán del equipo, siempre que él o ella también sea un jugador en la lista del equipo. Un Equipo no puede cambiar a su Capitán de Equipo durante una Competencia Oficial sin la aprobación previa por escrito de los Oficiales de Challengers.

4.10. Entrenadores

4.10.1. Si un Equipo tiene más de un entrenador, los Equipos deben designar a un (1) entrenador como el "Entrenador del Partido" que puede comunicarse con los jugadores del Equipo durante el proceso de selección de Agentes y Mapa para cada Partido, tiempos muertos, medios tiempos, entre regulación y *overtime*, y entre Mapas. Si el Equipo tiene un entrenador, ese entrenador será clasificado como Entrenador del Partido.

4.10.2. El Entrenador del Partido puede estar presente en todos los Partidos en los que participe el Equipo.

- ❖ Para los torneos presenciales en vivo ("Eventos LAN"), el Entrenador del Partido del Equipo puede estar presente durante cada Partido y en los espacios dispuestos por el Operador del Torneo. Esos espacios serán comunicados por el Operador del Torneo antes del inicio de la competencia.
- ❖ Para los torneos en línea ("Eventos en línea"), el entrenador del partido del equipo puede estar conectado al sistema de comunicación de voz en el lobby y solo se le permitirá hablar con los jugadores en las pausas tácticas y durante el cambio de lados. La posibilidad de hablar durante el proceso de selección de agente y mapa para cada partido, tiempos muertos, medios tiempos, entre regulación y tiempo extra, y entre Mapas quedará determinada por el Organizador del Torneo con anticipación al inicio de la competencia.

4.10.3. El entrenador del partido del equipo solo puede estar en el área de partido durante la selección de agentes y el mapa, los tiempos muertos, los medios tiempos, entre el tiempo reglamentario y el tiempo extra, y entre los mapas. A efectos de la competición en línea, cualquier sala en la que compita el jugador se considerará parte del Área de partido.

4.10.4. A discreción exclusiva de los Oficiales de Challengers, hasta otros dos (2) entrenadores y/o personal del Equipo pueden contar con un medio para comunicarse con el Entrenador del Partido durante el Partido. Los otros entrenadores y/o el personal del Equipo solo podrán comunicarse con el Entrenador del Partido utilizando los medios provistos por los Oficiales de Challengers.

4.10.5. No se permite que los otros entrenadores y/o el personal del equipo estén en el área del partido y no pueden comunicarse con los jugadores durante un partido a menos que lo autoricen los oficiales de Challengers. Para los partidos de Challengers, se permitirán las plazas de entrenador. Funcionalidad actual de las plazas para entrenadores: los entrenadores pueden observar los juegos del modo Torneo y están bloqueados para observar al equipo elegido en el lobby del juego personalizado. Si los oficiales de Challengers autorizan a otros entrenadores y/o personal del equipos a comunicarse con los jugadores durante un partido, esas personas designadas deberán contar con el mismo equipamiento que el entrenador principal para establecer la comunicación. Además, deberán regir para ellos las mismas limitaciones y prohibiciones para evitar el acceso a información que pueda influir en el desarrollo de la partida.

4.10.6. En caso de emergencia, el Equipo puede designar un Entrenador Principal interino. Si una situación califica o no como una emergencia se determina a la sola discreción de los Oficiales de Challengers. El entrenador interino del partido puede ser un manager de equipo.

4.10.7. En caso de emergencia, el entrenador puede participar en la partida como jugador. El Organizador del Torneo recomienda que el coach complete, previo al inicio de la competencia, el registro determinado para los jugadores (titulares y suplentes) en caso de que se requiera su intervención en una partida. En caso de querer participar en una partida como jugador, el entrenador deberá comunicar su participación siguiendo los mismos parámetros que el resto de los jugadores. Si el entrenador reemplaza a un jugador de los presentados en el listado de roster inicial para el partido, deberá regirse por la normativa establecida para Sustituciones (ver punto 6.7. Sustituciones). En caso de que el equipo solicite un cambio de entrenador por emergencia y designe un entrenador interino, el entrenador interino no será elegible como jugador para participar de la partida.

4.11. Nombres de jugadores

4.11.1. El nickname oficial de un jugador (*Tournament Handle*) o Riot ID se seleccionará en el momento del registro y no se podrá cambiar en ningún momento sin la aprobación previa por escrito de los Oficiales de Challengers.

4.11.2. Los Riot ID no pueden exceder los 11 caracteres, incluidos los espacios, y pueden usar letras mayúsculas, letras minúsculas, dígitos, guiones bajos o espacios simples entre palabras solamente.

4.11.3. Los Riot ID deben ser únicos a nivel mundial. En caso de conflicto, los funcionarios de Challengers notificarán a los equipos y solicitarán la presentación de un nuevo nombre.

4.11.4. Un Riot ID no puede incluir ninguna palabra o frase en ningún idioma que sea ofensiva, tóxica o hiriente.

4.11.5. Un Riot ID no puede incluir la totalidad o parte de un nombre corporativo o hacer uso de las marcas registradas u otra propiedad intelectual de Riot, VALORANT o cualquier tercero sin la aprobación previa por escrito de los funcionarios de Challengers. Para obtener dicha aprobación, un jugador debe proporcionar un acuerdo de licencia, un acuerdo de patrocinio u otra evidencia documental a los Oficiales de Challengers suficiente para demostrar a satisfacción de los Oficiales de Challengers que el jugador tiene la licencia adecuada para usar la propiedad intelectual de dicho tercero. Sin perjuicio de cualquier aprobación que puedan brindar los Oficiales de Challengers, todo el riesgo y la responsabilidad de obtener el derecho a usar un nombre corporativo o la propiedad intelectual de un tercero en o como parte del nombre de un jugador o Riot ID recaerá sobre el jugador.

4.11.6. Los Oficiales de Challengers se reservan el derecho de rechazar cualquier nickname oficial o Riot ID seleccionado por un jugador por cualquier motivo y de exigirle al jugador que seleccione un nombre alternativo que cumpla con este Conjunto de reglas de competencia de Challengers o las Reglas complementarias de Challengers.

4.12. Etiquetas de equipo (Tricodes)

4.12.1 A los equipos se les permitirá agregar una etiqueta de equipo de 2 a 4 caracteres al frente del identificador de torneo de cada jugador en el reino del torneo. Estas etiquetas de equipo deben ser una combinación de letras mayúsculas y/o dígitos, y deben ser únicas a nivel mundial en VALORANT.

5. Estructura de la competencia

5.1. Participantes

La competencia Liga Challenger contará con seis (6) equipos participantes.

- Equipos Latam Norte: Fusion, E-Xolos Lazer, Six Karma, Reta esports, 19esports y Swat Latam
- Equipos Latam Sur: 9z Team, Furious Gaming, All Knights y Oxen

Para la competencia de Liga Challengers Latam Sur, se realizara un torneo abierto en el cual clasificaran dos equipos.

5.2. Formato

5.2.1. Fase 1 Eliminación directa

El torneo iniciará desde la fase de 32vos con 64 equipos registrados, los cuales se enfrentaran en un bracket de eliminación directa al mejor de tres (Bo3).

Los 8 mejores equipos avanzarán a la siguiente fase.

5.3. Fase 2 Eliminación doble

Los equipos se sortearan para definir los enfrentamientos, los cuales se realizaran en un formato de doble eliminación, todos los enfrentamientos son al mejor de tres (Bo3), con excepción de Winners Final y Loer Final que seran al mejor de cinco (Bo5).

5.4 Prizepool

Los equipos ganadores de las finales, obtendran un puesto dentro de Valortant Challengers League 2024.

5.6. Map Pool

Split, Haven, Ascent, Bind, Sunset, Breeze y Lotus.

6. Patrocinadores

6.1.1. Se alienta a los equipos, jugadores y entrenadores a desarrollar relaciones con patrocinadores y anunciantes, sujeto a las restricciones establecidas en este Conjunto de reglas de Challengers League que están diseñadas para evitar conflictos de patrocinadores y preservar la integridad de la competencia y la reputación de Challengers Leagues, VALORANT y Riot.

6.1.2. Ni un equipo, ni ningún jugador ni entrenador deberá celebrar ningún patrocinio, respaldo, publicidad o acuerdo relacionado, para ninguna línea de negocio de VALORANT, con ninguna persona o entidad que Riot o los Oficiales de Challengers determinen para realizar negocios dentro de cualquier producto o servicio. categoría que se encuentra en la Lista de categorías de patrocinio prohibido (Apéndice 1).

6.1.3. Un equipo, jugador o entrenador tendrá derecho, sujeto a la aprobación previa por escrito de Riot o de los Oficiales de Challengers caso por caso, de celebrar un patrocinio, respaldo, publicidad o acuerdo relacionado, para cualquiera de los miembros de VALORANT del Equipo. línea de negocios de esports, con cualquier persona o entidad que Riot o los Challengers determinen para realizar negocios dentro de cualquier categoría de producto o servicio que se encuentre en la Lista de categorías de patrocinio

internacionalmente prohibido (Apéndice 2); siempre que, sin embargo, cualquier negocio dentro de la Lista de categorías de patrocinio internacionalmente prohibidas solo se promueva o muestre de otra manera en eventos regionales o locales (y no en eventos internacionales).

6.1.4. Además, un jugador o entrenador no deberá entrar en ningún acuerdo de patrocinio, respaldo, publicidad o relacionado, para ninguna línea de negocio (incluso no relacionada con VALORANT), con ninguna persona o entidad que Riot o los Oficiales de Challengers determinen para realizar negocios dentro de cualquier categoría de producto o servicio que se encuentre en la Lista de categorías de patrocinio prohibido (Apéndice 1).

6.1.5. Las Challengers Leagues pueden implementar restricciones adicionales en la adquisición de patrocinio según se define en las Reglas complementarias de Challengers. Los equipos están obligados a notificar a la Challengers League de la adquisición prevista de un nuevo patrocinador antes de que finalice la adquisición. Si el patrocinio se clasifica como Patrocinio prohibido, el Equipo o los jugadores no pueden mostrar el patrocinio durante el uso o el juego de VALORANT, junto al material relacionado con VALORANT, el VCT, Challengers Leagues, Challengers Ascension o cualquier otro evento de Riot afiliado. Esto aplica sobre comunicaciones del equipo (en redes sociales, plataformas de streaming o cualquier canal oficial del equipo) relacionadas con el desarrollo de la competencia de la Liga VALORANT Challengers Latam 2024, comunicaciones que involucren a los jugadores del equipos (titulares y suplentes) y pueda que hagan uso de la imagen de VALORANT o RIOT..

6.1.6. Ninguna persona o entidad puede tener los derechos de denominación de más de un Equipo Challengers a la vez. Un patrocinador que tenga derechos de denominación de un Equipo no puede patrocinar a otros Equipos en la Challengers League en ninguna capacidad. Ninguna persona o entidad que actúe como propietario, parcial o total, o como funcionario corporativo de una Organización puede patrocinar un Equipo de una Organización diferente a través de ellos mismos, una conexión directa, otra Organización a la que representen o un apoderado.

6.1.7. Los equipos no pueden tener varias marcas en su nombre de equipo a menos que cumplan con las restricciones de nombres establecidas en la Política de integración del patrocinador del nombre del equipo.

6.2. Cumplimiento de las pautas de la marca

6.2.1. Todo patrocinio, respaldo, publicidad o acuerdos relacionados que celebre un Equipo, jugador o entrenador, y todas las transacciones o acciones subyacentes realizadas de conformidad con esos acuerdos deberán:

- ❖ Cumplir con los términos de la guía de estilo y marca de VALORANT vigente en ese momento.
- ❖ No tener ninguna exclusividad u otra disposición que sea vinculante para Riot, Challengers League o cualquier otra persona o entidad (que no sea el Equipo, jugador o entrenador que celebra el acuerdo).

6.3. Decisiones relativas a la lista de patrocinio prohibido

6.3.1. Riot puede realizar cambios en la Lista de patrocinio prohibido. Es responsabilidad del equipo, del jugador y del entrenador revisar la Lista de patrocinios prohibidos en busca de actualizaciones o cambios.

6.3.2. Riot o los Oficiales de Challengers pueden, a su exclusivo criterio, rechazar o rescindir el derecho de un Equipo, jugador o entrenador a mostrar un anuncio o patrocinio en cualquiera de las categorías de la Lista de Patrocinio Prohibido.

6.4. Uso no autorizado de marcas registradas

6.4.1. Nada en este Reglamento de la competencia Challengers otorga, por implicación, renuncia, impedimento legal o de otro modo, a un Equipo, jugador o entrenador ningún derecho o licencia para usar el nombre VALORANT, o cualquier otra marca comercial, nombre comercial o logotipo propiedad de Riot o con licencia para este. o sus afiliados.

6.4.2. Cualquier uso no autorizado por parte de un Equipo, jugador o entrenador de una marca comercial, nombre comercial o logotipo propiedad de Riot o sus afiliados o con licencia para ellos está prohibido y se considerará una infracción de esta regla.

6.4.3. Un Equipo, jugador o entrenador no puede respaldar ni patrocinar ningún producto o servicio de una manera que pueda hacer creer a las personas que el producto o servicio ha sido respaldado o aprobado por Riot, los Oficiales de Challengers o cualquiera de sus respectivos afiliados.

7. Uniformes y Vestuario

7.1. Definiciones.

7.1.1. Vestuario del equipo.

Cualquier artículo de ropa o indumentaria que tenga la marca con el logotipo y/o los colores oficiales del equipo ("Ropa del equipo"). Los oficiales de Challengers se reservan el derecho de prohibir la indumentaria del equipo que se considere inapropiada o inadecuada. Los equipos deberán presentar fotografías o muestra de la indumentaria que utilizarán en entrevistas

relacionadas a partidas online o en eventos presenciales hasta un mes antes del inicio de la competencia.

7.1.2. Ropa oficial del torneo.

Cualquier artículo de ropa o indumentaria que haya sido creado por la Liga y marcado para el torneo o evento ("Ropa oficial del torneo"). Para mayor claridad, solo la indumentaria oficial del torneo creada específicamente para un torneo o evento se considerará indumentaria oficial del torneo para los partidos oficiales en ese torneo o evento. La indumentaria oficial del torneo creada para torneos o eventos anteriores no se considerará indumentaria oficial del torneo.

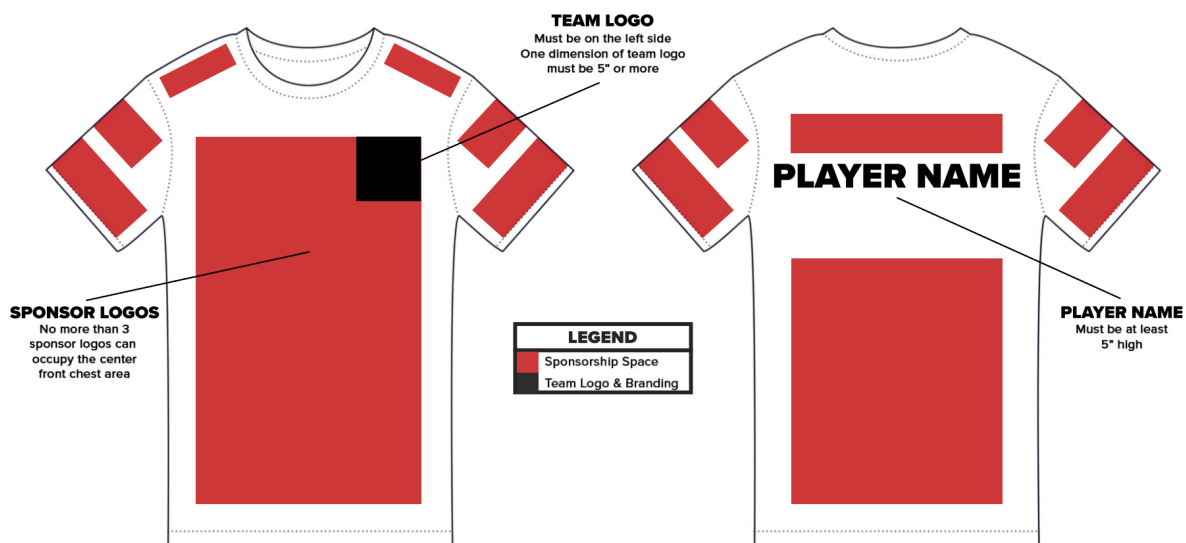
7.2. Uniforme del equipo.

Los jugadores deben usar ropa aprobada ("uniforme del equipo") en todos los partidos oficiales. Todos los jugadores del equipo (titulares y suplentes, incluido el capitán) tienen que vestir la misma indumentaria. Todos los elementos no declarados como indumentaria oficial (ejemplo, pantalones) deberán ser del mismo color al momento de que el equipo participe en el stage en Eventos LAN. El uniforme del equipo incluye los siguientes elementos obligatorios:

7.2.1. Jersey del equipo.

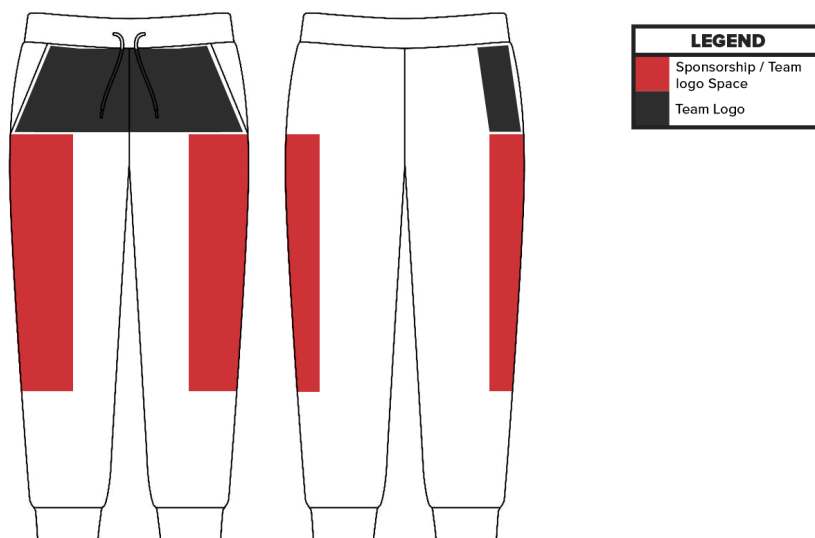
Los jugadores deben usar camisetas oficiales, aprobadas e idénticas del día del juego durante la competencia oficial ("Camisetas del equipo"). Todas las camisetas de los equipos deben cumplir con lo siguiente:

- **Rojo - Espacio de patrocinio**
- **Negro: logotipo y marca del equipo**



- **Riot IP.** El equipo no puede usar ninguna marca o IP de Riot Games sin el permiso expreso por escrito de Riot Esports. Esto incluye, entre otros: logotipos de Riot Games, logotipos de eventos, logotipos de VALORANT o IP de VALORANT (como arte de agente, etc.).
- **Restricciones del logotipo del patrocinador.** No más de tres (3) logotipos de patrocinadores pueden ocupar el área central del pecho/estómago de la camiseta del equipo. No se imponen restricciones sobre la cantidad de logotipos de patrocinadores para las mangas, los hombros o la parte posterior de la camiseta del equipo.
- **Camiseta del equipo de eventos especiales.** Los equipos pueden enviar una camiseta de equipo alternativa que se puede usar por un período de tiempo temporal (por ejemplo, el cumpleaños de la organización del equipo). El uso de la camiseta alternativa del equipo puede aprobarse caso por caso.
- **Calcetería.** Todos los jugadores de un equipo deben usar pantalones o pantalones cortos ("calzas"). Las calcetas deben coincidir con todos los jugadores y no pueden incluir una combinación de pantalones y pantalones cortos. Todos los Calzoncillos deben ser (a) calzoncillos oficiales y aprobados del equipo, (b) calzoncillos de color neutral sin marca (por ejemplo, negro, blanco o gris), o (c) calcetería oficial del torneo.
- **Logotipos de mallas del equipo.** Todas las Calzas del Equipo pueden tener un máximo de: 1 logotipo del patrocinador, 1 logotipo

del fabricante y el logotipo del Equipo. Los logotipos del patrocinador y del equipo deben permanecer dentro de las áreas designadas a continuación. Si Team Legware incluye logotipos de patrocinadores, las maquetas de Team Legwear deben enviarse a Challengers League para su aprobación final. Todas las restricciones de los patrocinadores para la camiseta del equipo también se aplican a los pantalones (p. ej., apuestas/apuestas: no permitidas).



- **Zapatos.** Los jugadores deben usar zapatos cerrados. Los jugadores pueden usar cualquier marca de zapatos.
- **Banderas Nacionales.** Se prohíbe incluir banderas que representen o simbolicen una nación en cualquier vestimenta que use el equipo.

7.2.2. Ropa opcional.

- **Ropa de cabeza.** Los jugadores pueden usar prendas para la cabeza (p. ej., gorros, gorras, etc.) siempre que dichas prendas para la cabeza no (a) interfieran con el uso de auriculares de competición y/o auriculares internos, como al cubrir las orejas del jugador, (b) bloqueen la cara del jugador, o (c) bloquear cualquier luz de transmisión para que no ilumine la cara del jugador. La indumentaria principal debe ser sin marca, indumentaria del equipo o indumentaria oficial del torneo.
- **Ropa interior (Jersey).** Se pueden usar camisetas de manga larga o sudaderas debajo de las camisetas del equipo, siempre que dicha ropa no oculte la camiseta del equipo. No es necesario que la ropa interior de jersey sea la misma, sin embargo, debe ser de los colores

del equipo o de un color neutral (p. ej., negro, blanco o gris). No se permitirán logotipos de patrocinadores en la ropa interior de la camiseta. Se aceptan marcas de jugadores individuales (p. ej., jugador [Nombre en el juego]) y de equipo (p. ej., el nombre o el logotipo del equipo).

- **Ropa de jersey.** La ropa sobre la camiseta, incluidos los calentadores, las sudaderas con capucha y las chaquetas, que se usan sobre la camiseta del equipo y la oscurecen, solo se pueden usar en el escenario si reproducen con precisión las camisetas del equipo aprobadas o han sido aprobadas con anticipación por la Challengers League, o (una) reflejar los colores oficiales del Equipo; y (b) son consistentes con las Pautas de la camiseta (p. ej., tienen un logotipo o letras del equipo en el frente y no tienen patrocinadores en lugares o tamaños restringidos por las Pautas de la camiseta). También se aceptan prendas sobre la camiseta que sean prendas oficiales del torneo específicas para el evento en el que un jugador está compitiendo actualmente.
- **Accesorios.** Los jugadores pueden usar una cantidad razonable (según lo determinen los funcionarios de Challengers) de joyas, anillos, pulseras y collares.
- **Relojes.** Los jugadores pueden usar cualquier marca de reloj. Están prohibidos los relojes inteligentes y cualquier otro tipo de dispositivo montado en la muñeca que sea capaz de recibir señales inalámbricas.

7.2.3. Ropa Prohibida.

- **Ropa de marca.** Además de la ropa del equipo que es oficial y está aprobada por Challengers League, los jugadores tienen prohibido usar otras prendas o accesorios que muestren logotipos de patrocinadores u otras palabras, caracteres u otras imágenes o mensajes visibles, salvo lo expresamente permitido por los oficiales de Challengers. .
- **Dispositivos electrónicos.** Los jugadores tienen prohibido usar cualquier tipo de dispositivo inteligente, dispositivo de acondicionamiento físico u otros dispositivos electrónicos que puedan recibir señales inalámbricas. Los jugadores deben buscar la aprobación de los oficiales de Challengers antes de usar cualquier tipo de dispositivo electrónico con capacidades informáticas.
- **Gafas Opacas.** Los jugadores tienen prohibido usar anteojos completamente opacos durante un partido oficial.

7.2.4. Ropa aprobada.

Los jugadores pueden solicitar el uso de ropa adicional solo en circunstancias especiales. Los funcionarios de Challengers aprobarán o rechazarán cualquier solicitud de equipo o jugador de indumentaria adicional caso por caso.

7.2.5. Contenido de la liga.

Durante todas las entrevistas previas y posteriores al partido en un lugar propiedad u operado por el Challengers League ("Sede de la liga"), o en el contenido del día del juego creado por Challengers League, los jugadores deben usar la indumentaria del equipo adecuada o la indumentaria oficial del torneo. Para otro contenido, incluida la mesa de análisis, los Operadores del Torneo comunicarán las pautas de vestimenta en relación con esas apariciones.

7.2.6. Ropa de entrenador.

Los entrenadores del equipo y el resto del personal que estará en el escenario deben usar vestimenta adecuada mientras estén en el escenario o en el contenido de la Challengers League, incluidas las entrevistas. La vestimenta adecuada incluye la vestimenta profesional, el uniforme del equipo, la indumentaria del equipo y la indumentaria oficial del torneo. Si se elige, la vestimenta profesional incluye pantalones de color caqui, pantalones y pantalones de vestir, faldas y vestidos, chaquetas, camisas abotonadas, polos, blusas y otra vestimenta que se vea profesional.

8. Área de partido

El "Área de partido" es el área que rodea inmediatamente a cualquier PC de competencia utilizada durante el juego de partida en un evento LAN o en línea. Durante el momento de Juego, la presencia del Personal del Equipo en el Área de Partido está restringida únicamente a los jugadores de los Equipos que participan en el Partido.

8.1. Manager de equipo y otro personal del equipo

10.1.1. El personal del equipo, incluidos los managers, puede estar en el área del partido durante el proceso de preparación del partido, pero debe irse antes de la fase de selección de agentes y mapa/s y no puede regresar hasta después del final del partido.

8.2. Acceso al área de partido de entrenadores

8.2.1. Los entrenadores de los equipos que participen en los partidos de un día determinado tendrán acceso al área de partidos y se les permitirá comunicarse con su equipo durante el proceso de selección del mapa de selección/prohibición. Ningún otro miembro del personal del equipo podrá

estar en el área de competencia durante este tiempo sin el permiso expreso de los oficiales de Challengers.

8.2.2. Todos los entrenadores saldrán del área de juego a una posición designada inmediatamente después de que finalice el proceso de selección del mapa de selección/prohibición. A efectos de la competición en línea, cualquier sala en la que compita el jugador se considerará parte del Área de partido.

8.3. Dispositivos inalámbricos

8.3.1. Los dispositivos inalámbricos, incluidos los teléfonos móviles, las tabletas y los relojes inteligentes, no están permitidos en el área de partidos mientras los jugadores participan activamente en el juego, incluso durante la fase de selección de mapa de selección/prohibición, pausas, remakes y entre mapas de partidas de varios mapas.

8.3.2. En los eventos LAN, los Oficiales de Challengers recogerán dichos dispositivos de los jugadores en el Área de Partido y los devolverán después del final del Partido. Para los partidos en línea, los jugadores deben dejar sus dispositivos fuera del área de partidos. Esta regla también se aplica a las notas y blocs de notas.

8.4. Notas y Blocs de Notas

9.4.1 No se permite a los jugadores traer ningún material escrito o impreso al Área de Partido durante un Partido. Cualquier material escrito o impreso debe retirarse del Área de Partido antes del comienzo del Partido.

8.5. Restricciones de consumibles.

8.5.1. Consumibles Permitidos:

- Las bebidas están permitidas en el Área de Partido. Durante los eventos LAN, las bebidas solo están permitidas en recipientes resellables aprobados. Los funcionarios de Challengers proporcionarán dichos contenedores a los jugadores que los soliciten.
- Se permite mascar chicle en el Área de Partido.

8.5.2. Consumibles prohibidos:

- La comida está prohibida en el Área de Partido.
- El tabaco y otros productos de nicotina están prohibidos en el Área del Partido.

8.5.3. Los equipos no pueden dejar basura ni chicles dentro del Área de Partido después de la finalización del Partido.

9. Desarrollo del partido

9.1. Cambios en el Horario

Los Oficiales de Challengers pueden, a su sola discreción, reordenar el calendario de Partidos dentro de un día determinado y/o cambiar la fecha de un Partido a una fecha diferente o modificar el horario de Partidos. En caso de que los Oficiales de Challengers modifiquen el calendario de un Partido, lo notificarán a todos los Equipos lo antes posible.

9.2. Puntualidad

9.2.1. Los equipos deben de mandar al oficial de Challengers la alineación y agentes del equipo para su primer partido 5 minutos luego del término de selección y baneo de mapas, si el enfrentamiento tiene más de un mapa a jugar dicha lista se tendrá que enviar a más tardar 5 minutos después de terminar el mapa anterior.

9.2.2. Los jugadores y entrenadores que participen en un partido oficial deben estar completamente listos en el lobby del juego respectivo a más tardar a la hora especificada por los oficiales de Challengers.

9.2.3. Si un Equipo no está completamente listo en los tiempos especificados, se puede aplicar una Acción Disciplinaria.

9.2.4. Si un Equipo o cualquiera de sus jugadores no se presenta a la hora especificada para cualquiera de sus Partidos, debido a circunstancias imprevistas, los Equipos deben informar a los Oficiales de Challengers de inmediato. Los Oficiales de Challengers pueden posponer, suspender o cancelar el Partido a su sola discreción.

9.2.5. Si un Partido se pospone, se reprogramará para una fecha dentro de la misma semana o la siguiente, a menos que se pueda encontrar otro acuerdo entre los Equipos y los Oficiales de Challengers. Los funcionarios de Challengers comunicarán la fecha exacta del partido lo antes posible.

9.2.6. Penalizaciones por retraso de la hora de comienzo del partido:

- 15 minutos - Pérdida del primer mapa (Bo3 o Bo5) o serie en caso de ser al mejor de uno (Bo1).
- 25 minutos totales - Pérdida del enfrentamiento (Bo3 o Bo5).

9.3. Parches de competición

9.3.1. Los partidos durante la temporada 2024 se jugarán en el parche respectivo disponible en el servidor Live o Cliente de Torneo, una vez que haya ocurrido un período de prueba suficiente. Los cambios en el parche

competitivo y la disponibilidad de campeones quedarán a discreción del Operador del Torneo.

Para los partidos oficiales en línea, cada jugador y equipo será responsable de tener actualizado y configurado el cliente de juego a utilizar al menos 48 horas antes de su enfrentamiento, en caso de presentar inconvenientes con la instalación o configuración deberán de notificar con al menos 24 horas antes de su enfrentamiento al Operador de Torneo para brindarles el apoyo necesario.

NOTA: El no tener actualizado y/o configurado el cliente de torneo puede considerarse como retraso de juego.

Para la competencia Open Qualifier se estara jugando dentro del parche 7.12 de Valorant.

9.3.2. Agentes nuevos: se restringirán automáticamente durante dos semanas a partir de su lanzamiento en la cola competitiva. Ejemplo: el Agente A se lanzó el 5 de febrero, por lo que el Agente A será elegible para usarse en todos los Partidos a partir del 19 de febrero.

9.3.3. Nuevos mapas: se restringirán automáticamente durante cuatro semanas a partir de su lanzamiento en la cola competitiva. Ejemplo: el Mapa A se lanzó el 1 de enero, por lo que el Mapa A será elegible para usarse en todos los Partidos a partir del 29 de enero.

9.3.4. Restricciones adicionales (por ejemplo, deshabilitar ciertas armas) pueden ser agregadas por Riot o Challengers Officials en cualquier momento antes o durante un partido, si hay errores conocidos con cualquier artículo, agente, máscara o habilidad. Los nuevos agentes y mapas pueden estar restringidos por períodos de tiempo más largos a discreción de los Oficiales de Challengers.

9.4. Cuentas de jugador

9.4.1. Riot y/o el Operador del Torneo proporcionarán cuentas a los jugadores ("**Tournament Realm Accounts**"). Es responsabilidad de los jugadores configurar su cuenta según sus preferencias. El nombre de la cuenta *Tournament Realm* se configurará con el identificador oficial del torneo del jugador aprobado por la Challengers League.

9.4.2. En caso de que las cuentas Tournament Realm no estén disponibles, los jugadores utilizarán su cuenta principal "Live" según lo dispuesto durante el proceso de registro. Es responsabilidad de los jugadores configurar su cuenta principal "Live" según sus preferencias, incluida la configuración de Riot ID en su nombre de usuario oficial del torneo. Si un jugador no puede cambiar su nombre, debe comunicarse con un miembro del staff para recibir asistencia.

9.5. Configuraciones de juego

9.5.1. Se requerirá que todos los jugadores tengan la configuración del juego para sangre y cuerpos desactivada.

9.5.2. Los títulos y compañeros de armas que se otorgan por ganar un evento, incluidos los campeones Masters, Champions y Game Changers, solo pueden ser equipados por jugadores que hayan obtenido esos títulos y compañeros de armas.

9.5.3. Los rastreadores de texto y gráficos de FPS/Latencia deben estar desactivados durante el juego.

9.6. Configuración previa al partido

9.6.1. Los jugadores tendrán períodos de tiempo designados antes de la hora de su Partido para asegurarse de que estén completamente preparados. Los Oficiales de Challengers informarán a los jugadores y Equipos sobre la hora y la duración programadas para la configuración como parte de su calendario de Partidos.

9.6.2. Los oficiales de Challengers pueden cambiar el horario en cualquier momento. Se considera que el tiempo de preparación ha comenzado una vez que los jugadores ingresan al área de juego, momento en el cual no se les permite salir sin el permiso de un oficial de Challengers.

9.6.3. La configuración consiste en lo siguiente:

- Confirmar la precisión del nombre de la cuenta *Tournament Realm*
- Garantizar la función de todos los equipos/periféricos, conexión de red y protección DDOS.
- Conexión y calibración de periféricos.
- Garantizar el correcto funcionamiento del sistema de chat de voz.
- Selección de skins
- Ajustar la configuración del juego
- Calentamiento limitado en el juego.

9.6.4. Falla técnica del equipo: si un jugador encuentra algún problema con el equipo durante cualquier fase del proceso de configuración, el jugador debe notificar a un oficial de Challengers de inmediato.

9.6.5. 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 energía. Los problemas con esta configuración no son una razón aceptable para retrasos o pausas más allá de la asignación de un Equipo.

9.7. Jugador listo y creación de lobby

9.7.1. Se espera que los jugadores resuelvan cualquier problema con el proceso de configuración dentro del tiempo asignado y que el Partido comience a la hora programada. Las sanciones por tardanza pueden ser evaluadas a discreción de los Oficiales de la competencia.

9.7.2. A la hora especificada antes de que comience el Partido, un árbitro confirmará con cada jugador que su configuración está completa. Una vez que los diez jugadores en un Partido hayan confirmado que completaron la configuración, los jugadores no pueden ingresar a un Partido de calentamiento ni abandonar el Área de Partido.

9.7.3. Aparte de los partidos clasificatorios en línea, todos los Partidos que forman parte de un evento de Challengers se jugarán en los lobbies de Partidos organizados por un Oficial de Challengers. Los oficiales de Challengers decidirán cómo se creará el lobby oficial del Partido y un árbitro indicará a los jugadores que se unan al lobby del Partido tan pronto como se hayan completado las pruebas.

9.8. Obligaciones con medios de comunicación y broadcast.

9.8.1. En los casos que el Organizador del Torneo lo requiera, los equipos deberán designar a un vocero oficial y poner a disposición de los medios de comunicación, y durante un mínimo de 15 minutos, al menos a un jugador que tenga la intención de comenzar cualquier Partido ese día. Si un jugador ha comenzado al menos 2 partidos en la Liga VALORANT Challengers Latam 2024, se requerirá que el jugador se haya puesto a disposición de los medios de comunicación al menos una vez durante el torneo.

9.8.2. Un equipo no puede poner a disposición de los medios de comunicación al mismo jugador durante 4 días de partido consecutivos.

9.8.3. Los jugadores serán informados de cualquier obligación previa al Partido, incluidas, entre otras, apariciones en los medios, entrevistas o discusiones adicionales sobre cualquier asunto del Partido.

9.8.4. En caso de que los equipos no designen un vocero oficial (serán elegibles todos los jugadores titulares del partido del día, el entrenador o el manager), el Organizador del Torneo podrá disponer de cualquier jugador que forme parte del listado titular de cualquier partido de ese día.

9.8.5. Los equipos deberán poner a disposición del Organizador del Torneo, durante un mínimo de 10 minutos, al jugador que resulte MVP del equipo ganador. El jugador deberá contar con cámara al momento de realizar la entrevista que llevarán a cabo los talentos frente a cámara y que formará parte de la transmisión oficial.

9.9. Configuración del lobby y restricciones de juego

9.9.1. Definición de Juego

Un "juego" es una instancia de competencia en un mapa de VALORANT que se juega hasta que se determina un ganador para el mapa. Un "Partido" es un conjunto de juegos que se juega hasta que un Equipo gana la mayoría de los juegos totales (p. ej., ganar dos juegos de tres ("mejor de tres" o "Bo3"); ganar tres juegos de cinco ("al mejor de cinco" o "Bo5")). Para mayor claridad, un Partido que concluye con un Equipo ganando tres juegos de cinco se considerará un "Partido Bo5". El equipo ganador recibirá un recuento de victorias en formato de liga o avanzará a la siguiente ronda en formato de torneo. En un formato de "mejor de uno" ("Bo1"), los términos juego y Partido pueden usarse indistintamente.

9.9.2. Configuración del lobby

El lobby oficial del Partido se establecerá en el modo "Torneo" con "Tiempo extra: Ganar por dos" activado.

9.9.3. Selección de servidor

Antes de cada Partido, el Oficial de Challengers seleccionará el servidor que esté lo más cerca o equidistante posible de los equipos. Cada Challengers tendrá una ubicación de servidor "predeterminada" designada en caso de que no exista una opción equidistante.

9.10. Proceso de selección de mapas

9.10.1. En el momento especificado por los oficiales de Challengers antes del inicio de un partido, se llevará a cabo el proceso de selección del mapa. Bajo ninguna circunstancia se puede jugar un mapa dos veces en un Partido a menos que se hayan jugado todos los demás mapas disponibles. Cuando se le indique en el proceso de selección de mapas, el equipo debe prohibir un mapa y no puede optar por omitir la prohibición del mapa.

9.10.2. Challengers League puede modificar el proceso de selección de mapas para la competencia, pero debe avisar con anticipación por escrito a todos los participantes y recibir la aprobación de Riot antes de hacerlo. Los procesos de selección de mapas modificados se describirán en las Reglas complementarias de Challengers.

9.10.3. El conjunto de mapas consta de siete (7) mapas. El grupo de mapas completo se comunicará en las Reglas complementarias de Challengers, o directamente por parte de los Oficiales de Challengers.

9.10.4. Partidos al mejor de uno

El equipo mejor preclasificado o “local” decidirá si es el Equipo A o el Equipo B. Si la Challengers League en cuestión no tiene una preselección predeterminada, el “equipo mejor preclasificado” para los fines de esta Sección se determinará al azar. El Equipo A inicia el proceso y el mapa para el Partido será seleccionado de acuerdo al siguiente procedimiento:

- ◆ El equipo A prohíbe 1 mapa
- ◆ El equipo B prohíbe 1 mapa
- ◆ El equipo A prohíbe 1 mapa
- ◆ El equipo B prohíbe 1 mapa
- ◆ El equipo A prohíbe 1 mapa
- ◆ El equipo B prohíbe 1 mapa
- ◆ El mapa 7 es el único mapa restante
- ◆ El equipo A elige bando

9.10.5. Partidos al mejor de tres

El equipo mejor preclasificado o “local” decidirá si es el Equipo A o el Equipo B. Si la Challengers League en cuestión no tiene una pre selección predeterminada, el “equipo mejor preclasificado” para los fines de esta Sección se determinará al azar. El Equipo A inicia el proceso y el mapa para el Partido será seleccionado de acuerdo al siguiente procedimiento:

- ◆ El equipo A prohíbe un mapa
- ◆ El equipo B prohíbe un mapa
- ◆ El equipo A elige el Mapa 1
- ◆ El equipo B elige bando para el Mapa 1
- ◆ El equipo B elige el Mapa 2
- ◆ El equipo A elige bando para el Mapa 2
- ◆ El equipo A prohíbe un mapa
- ◆ El equipo B prohíbe un mapa

- ◆ El mapa 3 es el único mapa restante
- ◆ El equipo A elige bando para el mapa 3

9.10.6. Partidos al mejor de cinco

El equipo mejor preclasificado o “local” decidirá si es el Equipo A o el Equipo B. Si la Challengers League en cuestión no tiene una preselección predeterminada, el “equipo mejor preclasificado” para los fines de esta Sección se determinará al azar. El Equipo A inicia el proceso y el mapa para el Partido será seleccionado de acuerdo al siguiente procedimiento:

- ◆ El equipo A prohíbe un mapa
- ◆ El equipo B prohíbe un mapa
- ◆ El equipo A elige el Mapa 1
- ◆ El equipo B elige bando para el Mapa 1
- ◆ El equipo B elige el Mapa 2
- ◆ El equipo A elige bando para el Mapa 2
- ◆ El equipo A elige el Mapa 3
- ◆ El equipo B elige bando para el Mapa 3
- ◆ El equipo B elige el Mapa 4
- ◆ El equipo A elige bando para el mapa 4
- ◆ El mapa 5 es el único mapa que queda
- ◆ El equipo B elige bando para el Mapa 5

9.10.7. Partidos al mejor de cinco para la gran final de doble eliminación

El equipo del bracket superior decidirá si es el Equipo A o el Equipo B. Las selecciones de mapa y las prohibiciones para la Partida se seleccionarán de acuerdo con el siguiente procedimiento:

- ◆ El equipo del bracket superior prohíbe dos mapas
- ◆ El equipo A elige el Mapa 1
- ◆ El equipo B elige bando para el Mapa 1
- ◆ El equipo B elige el Mapa 2
- ◆ El equipo A elige bando para el Mapa 2

- ◆ El equipo A elige el Mapa 3
- ◆ El equipo B elige bando para el Mapa 3
- ◆ El equipo B elige el Mapa 4
- ◆ El equipo A elige bando para el mapa 4
- ◆ El mapa 5 es el único mapa que queda
- ◆ El equipo B elige bando para el Mapa 5

9.11. Selección de agentes e inicio del partido

9.11.1. Una vez que haya comenzado la selección de agente, los jugadores tendrán 85 segundos para elegir a su agente, con ambos equipos eligiendo simultáneamente. Si un jugador elige a un Agente por error durante esta fase, el Jugador debe notificar a un Oficial de Challengers sobre su selección prevista antes de que expire el tiempo de Selección de Agente. En este caso, el proceso de selección de agente se reiniciará con las mismas selecciones hasta que ocurrió el error, después de lo cual el jugador debe elegir a su agente deseado. En el caso de que el jugador notifique a un oficial de Challengers después de que haya expirado el tiempo, el proceso de selección de agente no se reiniciará y el jugador deberá seguir jugando.

9.11.2. Una partida comenzará inmediatamente después de que se complete el proceso de selección de agente/mapa, a menos que un funcionario de Challengers indique lo contrario.

10.11.3. Los jugadores no pueden abandonar un Mapa durante el tiempo entre la finalización de las selecciones/prohibiciones y el lanzamiento del Mapa, también conocido como "Tiempo libre".

9.12. Comienzo controlado del partido

9.12.1. En el caso de un error en el inicio del Partido o una decisión de los Oficiales de Challengers de separar el proceso de selección/prohibición del inicio del Partido, un Oficial de Challengers puede comenzar el Partido de manera controlada y todos los mapas se seleccionarán de acuerdo con el anterior válido completado. proceso de selección/prohibición.

9.13. Carga lenta del cliente

Si se produce un bloqueo del juego, una desconexión o cualquier otra falla que interrumpa el proceso de carga e impida que un jugador se una a una Partida tras el inicio de la Partida, la Partida debe pausarse inmediatamente hasta que los diez jugadores estén conectados a la Partida.

9.14. Restricciones en los elementos del juego.

Se pueden agregar restricciones en cualquier momento antes o durante un Partido, si hay errores conocidos o sospechados con los Agentes, skins o mapas, o por cualquier otro motivo según lo determinen a discreción de los Oficiales de Challengers.

10. Proceso posterior al partido

10.1. Resultados

Los Oficiales de Challengers confirmarán y registrarán el resultado del Partido.

10.2. Notas técnicas

Los jugadores identificarán cualquier problema técnico con los funcionarios de Challengers.

10.3. Entre mapas

Los Oficiales de Challengers informarán a los jugadores sobre la cantidad de tiempo restante antes del próximo Mapa del Partido, si corresponde. Para los eventos en línea, el tiempo estándar para las transiciones entre mapas es de ocho (8) a diez (10) minutos, como máximo, desde el momento de la última ronda del mapa hasta que los jugadores deben sentarse en sus asientos para el siguiente mapa. Para los eventos presenciales, el tiempo estándar para las transiciones entre mapas es de cinco (5) a diez (10) minutos desde el momento de la última ronda del mapa hasta que los jugadores deben sentarse en sus asientos para el siguiente mapa. El siguiente Mapa, si corresponde, comenzará tan pronto como ambos Equipos hayan confirmado a un Árbitro u Oficial de Challengers que todos los jugadores están listos para jugar y, en los Eventos LAN, en sus asientos.

10.4. Entre Partidos

Para eventos en línea, el tiempo estándar para la transición entre Partidos es de ocho (8) a diez (10) minutos desde el momento de la Ronda del último Partido hasta que los jugadores deben sentarse en sus asientos para el próximo Partido. Para los eventos presenciales, el tiempo estándar para las transiciones entre Partidos es de diez (10) a quince (15) minutos desde el momento de la Ronda del último Partido hasta que los jugadores deben sentarse en sus asientos para el próximo Partido. El próximo Partido, si corresponde, comenzará tan pronto como ambos Equipos hayan confirmado a un Árbitro u Oficial de Challengers que todos los jugadores están listos para jugar y, en los Eventos LAN, en sus asientos. Si todos los jugadores no están listos para jugar y en sus asientos (si corresponde) a la hora designada por los Árbitros u Oficiales Challengers, el Equipo puede ser sancionado por retraso del Juego.

10.5. Obligaciones posteriores al partido.

Los jugadores serán informados de cualquier obligación posterior al Partido, incluidas, entre otras, apariciones en los medios, entrevistas o discusiones adicionales sobre cualquier asunto del Partido. Los jugadores deben cumplir con estas obligaciones posteriores al partido.

10.6. Resultados por abandono.

Los partidos ganados por incomparecencia se informarán según el puntaje mínimo que le tomaría a un equipo ganar el partido (p. ej., 1-0 para los mejores partidos de 1, 2-0 para los mejores de tres partidos, 3-0 para los mejores de cinco partidos). No se registrarán otras estadísticas para los partidos perdidos.

11. Pausas

11.1. Tiempos de espera

Los equipos pueden pedir tiempos muertos de sesenta (60) segundos de duración ("Tiempos Fuera") dos veces por mapa durante las primeras 24 rondas del mapa ("Regulación"), en cualquier momento sin limitarse por mitad. El reloj de sesenta segundos comenzará cuando los entrenadores de partido de ambos equipos estén conectados y puedan comunicarse con sus jugadores. En caso de tiempo extra (overtime), a cada equipo se le otorgará un tiempo muerto para usar en el tiempo extra. Los tiempos fuera del tiempo de regulación no utilizados no se trasladarán al tiempo extra (overtime).

11.1.1. Protocolo de tiempo de espera

La comunicación se limitará a jugadores y entrenadores. Todas las pausas tácticas deben tomarse dentro de los primeros veinte (20) segundos de una fase de compra. Cualquier tiempo fuera tomado después de veinte segundos se aplazará a la siguiente ronda, a menos que la siguiente ronda sea después del final de la mitad o el final del tiempo reglamentario, en cuyo caso el tiempo fuera se gastará sin tiempo adicional.

Los jugadores no pueden abandonar el área de juego en ningún momento durante un tiempo muerto.

11.1.2. Control de agente de tiempo de espera

Durante un Tiempo de espera, los auriculares deben permanecer encendidos y los jugadores tienen prohibido controlar a su agente (es decir, los jugadores no pueden moverse ni usar utilidades durante un Tiempo de espera).

11.2. Pausas Técnicas

En caso de presentar una pausa técnica válida, el equipo contará con 2 pausas por mapa, las cuales el tiempo será acumulado a no máximo de 10 minutos o 5 minutos máximo, como se menciona en el siguiente punto.

11.2.1. Categorías de pausas técnicas

- Suspensión del Juego (Retraso esperado: más de 10 minutos)

Ejemplos: el jugador se desconectó del juego, el monitor se apagó, la computadora se congeló durante más de 3 segundos (menos tiempo podría clasificarse como una verificación del equipo), cualquier programa se bloqueó durante el juego, etc.

- Comprobación de equipos (Retraso esperado: 3-5 minutos)

Ejemplos: la batería del mouse se agotó, el periférico dejó de funcionar, el audio se interrumpió, la configuración se restableció repentinamente, etc.

11.2.2. Protocolo de pausa técnica

Si un jugador tiene un problema que le impide continuar jugando, el jugador debe notificar a los Oficiales de Challengers y solicitar una pausa técnica. El jugador debe anunciar el motivo cuando solicita una pausa técnica, y los Oficiales de Challengers pausarán el juego si se determina que el motivo es válido. Los jugadores no pueden iniciar una pausa técnica en el juego por su cuenta.

Si un jugador usa la función del juego para iniciar una pausa técnica, el equipo del jugador puede ser sancionado por demorar el juego.

Los jugadores no pueden abandonar el área de juego en ningún momento durante una pausa técnica.

11.2.3. Pausa técnica - Control de agente

Durante una pausa técnica, los auriculares deben permanecer encendidos y los jugadores tienen prohibido controlar a su agente (es decir, los jugadores no pueden moverse ni usar la utilidad durante un Tiempo de espera). Cualquier forma de comunicación, incluidas, entre otras, comunicaciones de texto y de voz entre jugadores y entrenadores, está prohibida durante una pausa técnica, a menos que así lo indique un oficial de Challengers.

11.2.4. Pausas técnicas no válidas

No se concederán pausas técnicas por las siguientes razones no exhaustivas:

- Presionar accidentalmente el botón de encendido del monitor
- Ajustes menores de audio
- Ajustes de auriculares en la oreja.
- Más de una pausa por temas de ping elevado

- Más de una desconexión de entrenador

11.3. Pausa de emergencia del jugador

11.3.1. Protocolo de emergencia del jugador.

A los equipos se les otorgará un máximo de una (1) pausa por una situación de emergencia ("Pausa de emergencia del jugador") por mapa en un Partido por un máximo total agregado de diez (10) minutos durante el Partido. Si un equipo requiere más de diez (10) minutos de pausas de emergencia del jugador, los jugadores que utilicen la pausa de emergencia del jugador no serán elegibles para continuar jugando y deberán ser sustituidos.

Si el Equipo no puede alinear cinco (5) jugadores completos, el equipo perderá el Partido a menos que un Oficial Challenger, a su discreción, determine que la victoria en el Partido se otorgará a uno de los Equipos. Se sancionará a los equipos que hagan un mal uso de la pausa de emergencia del jugador para situaciones que no sean de emergencia.

11.3.2. Enfermedad, lesión o discapacidad.

La enfermedad, lesión o discapacidad menor de un jugador no es un motivo aceptable para una Pausa de emergencia del jugador. Los jugadores pueden informar a los oficiales de Challengers antes del comienzo de un partido para reservar el derecho de usar la pausa de emergencia del jugador. Los Oficiales de Challengers pueden otorgar una Pausa de Emergencia al Jugador durante el Partido para evaluar el problema y determinar si el jugador está listo, dispuesto y en condiciones de continuar jugando.

12. Reglas adicionales para eventos en línea

12.1. Coach slot en el cliente VALORANT

Con el fin de asegurar y proteger la integridad competitiva de los eventos en línea en las Ligas de Challengers del uso indebido del privilegio del slot de coach otorgado a los Equipos durante estos eventos, los Oficiales de Challengers tienen derecho a prohibir el acceso al espacio del coach, auditar cualquier comunicación del cliente de un jugador o un coach en un evento en línea, y exigir reglas y procesos adicionales para monitorear el cumplimiento de un jugador o entrenador con este Conjunto de reglas de competencia de Challengers para eventos en línea de las Challengers Leagues.

12.2. Comunicaciones del partido

12.2.1. Los jugadores y entrenadores en un partido en curso de un evento en línea solo se comunicarán con los otros jugadores y entrenadores en el mismo partido en curso y con los Oficiales de Challengers.

12.2.2. Se prohíbe cualquier comunicación no autorizada con cualquier persona que no sean los jugadores y entrenadores en el partido en curso y los Oficiales de Challengers. Los jugadores y entrenadores deben obtener la autorización de un oficial de Challengers antes de entablar cualquier comunicación con cualquier persona fuera del partido en curso.

12.2.3. Si un equipo tiene más de un entrenador, el equipo debe designar a uno de los entrenadores como entrenador del partido. A discreción exclusiva de los Oficiales de Challengers, el Entrenador del Partido puede contar con un medio para comunicarse con hasta dos (2) otros entrenadores y/o Personal del Equipo. El Entrenador del Partido y los otros dos entrenadores y/o el Personal del Equipo solo pueden comunicarse en la forma autorizada por los Oficiales de Challengers.

12.2.4. Comunicaciones de partido permitidas

Se permitirán los siguientes tipos de comunicaciones en un partido en curso de un evento:

- Comunicación por voz o chat entre jugadores del mismo equipo.
- Comunicación de voz o chat entre el entrenador y los jugadores del mismo equipo durante el proceso de selección de mapa y agente para cada partido, tiempos muertos, medios tiempos y entre mapas (si corresponde).
- Cualquier comunicación con los Oficiales de Challengers.
- Cualquier comunicación que haya sido expresamente autorizada por un Oficial de Challengers.

12.2.5. Comunicaciones de partido prohibidas

Los siguientes tipos de comunicaciones están prohibidos en un partido en curso de un evento en línea sin la autorización de un oficial de Challengers:

- Cualquier comunicación con cualquier persona fuera del Partido en curso del evento en línea.
- Cualquier comunicación entre un entrenador y los jugadores del mismo Equipo fuera del proceso de selección de mapa y agente para cada Partido, tiempos muertos, medios tiempos y entre Mapas (si corresponde).

12.2.6. Autorización de comunicación de partidos

Los jugadores y entrenadores están obligados a obtener la autorización de los Oficiales de Challengers antes de entablar cualquier tipo de comunicación con cualquier persona que no esté permitida en el partido.

12.2.7. Comunicación de partidos no autorizada

Un jugador o entrenador en un partido en curso de un evento en línea que infrinja estas reglas de comunicación del partido estará sujeto a medidas disciplinarias.

12.3. Puntos de vista (POV) en partidos en curso

12.3.1. Los jugadores y entrenadores de un partido en curso solo podrán ver el punto de vista ("POV") que el cliente de VALORANT que se utiliza para el evento en línea le brinda a ese jugador o entrenador.

12.3.2. Punto de vista permitido

- Los jugadores en un espacio de jugador del cliente VALORANT pueden ver el punto de vista que ofrece el cliente VALORANT para ese espacio de jugador.
- Los jugadores del mismo equipo pueden observar los monitores de los demás y mostrar el punto de vista que el cliente de VALORANT les brinda a esos jugadores.
- Los entrenadores en un espacio de entrenador del cliente VALORANT pueden ver los puntos de vista proporcionados a ese espacio de entrenador por el cliente VALORANT.

12.3.3. Punto de vista prohibido

- Los jugadores y entrenadores en un partido en curso tienen prohibido utilizar cualquier transmisión, transmisión u otro método para presentar contenido de video o audio del Partido en curso fuera del punto de vista que el cliente de VALORANT le brinda a ese jugador o entrenador.
- Un jugador o entrenador que vea un POV prohibido sin la autorización de un Oficial de Challengers estará sujeto a Acción Disciplinaria.

12.4. Monitoreo de jugadores y entrenadores

Los Challengers Oficiales del evento en línea tendrán derecho a implementar un proceso de monitoreo y auditoría para proteger la integridad del evento en línea. Los jugadores y entrenadores deberán cumplir con el proceso de monitoreo y auditoría, y

cualquier otro requisito planteado por los Oficiales de Challengers para implementar ese proceso de monitoreo y auditoría.

Los jugadores y entrenadores que no cumplan con los requisitos establecidos por los Oficiales de Challengers no podrán participar en ningún partido del evento en línea. Los Oficiales de Challengers tienen derecho a denegar a los jugadores y entrenadores el acceso a los espacios para jugadores o entrenadores de un partido del evento en línea si esos jugadores o entrenadores no cumplen con los requisitos establecidos por los Oficiales de Challengers.

12.4.1. Auditoría de comunicación con el cliente

Los oficiales de Challengers y Riot tienen derecho a auditar cualquier comunicación de voz o chat dentro del cliente VALORANT de cualquier jugador o entrenador en el evento en línea. Los oficiales de Challengers y Riot pueden ver todos los registros de chat, chat de equipo y susurros de cualquier jugador o entrenador en el evento en línea.

12.4.2. Sistemas de comunicación de voz

Los jugadores y entrenadores tienen prohibido usar cualquier sistema de comunicación de voz o chat fuera de los sistemas nativos de comunicación de voz y chat del cliente VALORANT sin la autorización de los Oficiales de Challengers.

Los Oficiales de Challengers tienen derecho a monitorear cualquier sistema de comunicación de voz o chat que utilicen los jugadores y entrenadores de un partido en curso. Los Oficiales de Challengers tienen derecho a auditar cualquier comunicación de voz o chat de jugadores y entrenadores que ocurra durante un partido en curso.

12.4.3. Monitoreo de captura de pantalla y video

Los entrenadores deberán compartir su pantalla con los Operadores del Torneo y contar con una web cam activada durante todo el desarrollo de la partida. Los jugadores deberán realizar un chequeo de confirmación de identidad con cámara antes del inicio de cada partido y en los tiempos establecidos por el Operador del torneo.

12.4.4. Requisitos de captura de pantalla y almacenamiento de datos de la cámara

Los entrenadores deben almacenar todos los datos resultantes del monitoreo de captura de pantalla y/o los requisitos de monitoreo de captura de cámara durante un mínimo de dos (2) semanas después del final del evento en línea.

12.4.5. Captura de pantalla y auditoría de datos de la cámara

Los Oficiales de Challengers tienen derecho a solicitar y auditar la captura de pantalla y los datos de la cámara en cualquier momento durante el evento en línea y durante dos (2) semanas después del final del evento en línea.

Cualquier jugador o entrenador que se niegue o no pueda proporcionar los datos solicitados para fines de auditoría estará sujeto a medidas disciplinarias.

13. Bugs

13.1. Tipos de Bugs

Un bug es un error, defecto o falla en el Juego que produce un resultado incorrecto, no intencionado o inesperado. La clasificación de errores se comunicará a través de la Lista de errores de Esports compartida con cada parche.

13.1.1. Play Through Bug

Un "Play Through Bug" se define como un error que no altera significativamente la integridad competitiva del juego. Esto puede significar que hay pasos de mitigación disponibles o que el impacto se ha considerado insuficiente para justificar una desactivación o una nueva versión.

13.1.2. Major Bug

Un "Major bug" se define como un error que tiene el potencial de afectar significativamente la capacidad de un jugador para competir en el juego, altera significativamente las estadísticas del juego o la mecánica del juego y no tiene medidas de mitigación razonables. La determinación del impacto será a la sola discreción del Oficial de Challengers.

13.1.3. Bugs desconocidos

Un "Bug desconocido" se define como un error que no está en la Lista de errores de Esports compartida con el parche actual.

13.1.4. Bugs que rompen el juego (o Game Breaking Bug)

A "Game Breaking Bug" se define como un error cuya ocurrencia socava la integridad competitiva de una ronda en su conjunto y hace que el resultado de la ronda se vuelva indeterminable. Cualquier error que se encuentre dentro de esta categoría se enumerará explícitamente en la Lista de errores de Esports compartida con cada parche.

13.2. Uso de Round Rollback para errores

13.2.1. Pre-daño

Si, en el momento en que ocurre un error en una ronda, ningún jugador ha causado daño directamente a un oponente en la ronda, entonces el Operador de Torneo pueden iniciar una reversión de ronda por errores desconocidos y errores importantes que afectan la capacidad de un jugador para competir en el juego por razones fuera del control del jugador.

13.2.2. Post-Daño

Si, en el momento en que ocurre un error en una ronda, un jugador ya ha causado daño directamente a un oponente en la ronda, los Oficiales de Challengers no iniciarán una reversión de ronda a menos que el error haya sido un error de interrupción del juego.

13.2.3. Retroceso para errores de ruptura de juegos

Si se produce un error de interrupción del juego en cualquier momento durante una ronda, los oficiales de Challengers iniciarán una reversión de la ronda para restaurar el juego al comienzo de la ronda.

14. Adjudicación de Exploit

Un error causado por el jugador que tiene el potencial de alterar significativamente la integridad competitiva del juego y proporcionar una ventaja competitiva no deseada. Como estándar, independientemente del impacto, el uso de exploits no está permitido y, si se encuentra, dará lugar a una penalización, como se describe a continuación.

14.1. Exploit específicos del agente

Los ejemplos no limitativos de "Exploits específicos del agente" se detallan en la Lista de errores de Esports. Cualquier uso de un error o vulnerabilidad enumerados específicamente en la Lista de errores de Esports, o cubierto por una prohibición general, se considerará una violación de estas reglas.

14.1.1. Cypher

Todas las ubicaciones de la cámara Cypher que brindan una ventaja competitiva injusta mediante el abuso de las texturas y/o la geometría del mapa para evitar que la cámara Cypher se destruya o se vea se consideran hazañas prohibidas. Todas las ubicaciones de la cámara Cypher deben dar como resultado una cámara Cypher que sea destructible, que ambos equipos puedan ver y que no explote las texturas o la geometría del mapa para crear una vista unidireccional que brinde una ventaja injusta. Cualquier otro uso de una cámara Cypher que esté determinado por un Oficial de Challengers para proporcionar una ventaja competitiva desleal también se considerarán exploits prohibidas.

14.1.2. Regla general de utilidad de agente

Todos los usos de la utilidad del agente que brinden una ventaja competitiva desleal mediante el abuso de las texturas y/o la geometría del mapa para evitar que la utilidad del agente se destruya o se vea se consideran hazañas prohibidas. La utilidad del agente no se puede utilizar en áreas que están fuera de los límites del mapa, mientras que potencialmente proporciona información útil o ventaja en cualquier punto. Las áreas que están dentro de los límites del mapa se definen como áreas donde toda la utilidad es (1) destructible según lo previsto para esa utilidad, (2) tiene la capacidad de ser vista por ambos equipos según lo previsto para esa utilidad y (3) no explota el mapa. textura y/o geometría para proporcionar una ventaja competitiva injusta.

Un jugador no altera el propósito previsto de la utilidad y el alcance del uso abusando de las texturas y/o la geometría del mapa, abusando de interacciones no deseadas con otra utilidad, interacciones no deseadas con armas u otros tipos de interacciones no deseadas para obtener una ventaja competitiva injusta. Cualquier otro uso de la utilidad de un agente que esté determinado por un Oficial de Challengers para proporcionar una ventaja competitiva desleal también se considerarán hazañas prohibidas.

EXCEPCIONES ESPECIALES: La habilidad ZERO/POINT de KAY/O está pensada para usarse fuera de los límites del mapa y es una excepción especial con respecto a estas reglas. La habilidad ZERO/POINT de KAY/O puede colocarse fuera de los límites del mapa y en otras ubicaciones que hacen que la habilidad ZERO/POINT de KAY/O sea indestructible y/o no visible para los jugadores enemigos. Sin embargo, el modelo de cuchillo de la habilidad ZERO/POINT de KAY/O no puede abusar ni explotar las texturas y/o la geometría del mapa para viajar a ubicaciones no deseadas. Por ejemplo, es posible que el modelo de cuchillo de la habilidad ZERO/POINT de KAY/O no se desplace a través o dentro de texturas y/o geometrías de mapas que estén destinadas a ser sólidas. Los equipos deben despejar trayectorias específicas o ubicaciones finales para la habilidad ZERO/POINT de KAY/O con Oficiales de Challengers antes del uso si el Equipo no está seguro de si ese uso cumple con esta regla de excepción especial.

14.1.3. Potenciador de salto con agentes

Los jugadores tienen prohibido usar el modelo de otro agente para impulsarse a una ubicación fuera del rango de salto previsto.

14.2. Valoración de Sanciones

Cuándo se esté evaluando la sanción correspondiente, los oficiales de Challengers tomarán en cuenta las sanciones pasadas por la misma o similar situación, la clasificación de exploits, la comunicación previa, el impacto y la intención. Las siguientes preguntas y evaluaciones serán consideradas por los Oficiales de Challengers en cada categoría para aplicar las sanciones correspondientes.

14.2.1. Clasificación de exploits

- ¿Está el exploit en la lista de bugs y cómo se clasifica?
- Si el exploit no está en la lista de bugs, ¿es lo suficientemente similar a otro como para que una persona razonable asuma que la clasificación sería la misma?
- Si el exploit no está en la lista de bugs y no es similar a otro exploit conocido, los Oficiales de Challengers deben usar los otros criterios para ayudar a informar cualquier acción.

14.2.2. Comunicación Previa

- ¿Se ha compartido la lista de bugs con el equipo o el jugador?
- ¿Fue la lista de bugs para la versión del parche designada por el Oficial de Torneo para el evento compartido dentro de un plazo razonable para que se informen y hagan los ajustes necesarios?
- Si la Lista de Bugs no se ha comunicado en absoluto o en un plazo razonable, esto debería ser un factor atenuante.

14.2.3. Impacto

- ¿Qué impacto tuvo el exploit en la ronda y/o el resultado del mapa, por ejemplo, Daño infligido, información obtenida (visión, sonido, etc.), acciones evitadas de los oponentes (desactivación/colocación de bombas).
- ¿Qué impacto podría tener esta hazaña en la percepción del deporte?
¿Podría desacreditar al deporte?

14.2.4. Intención

- ¿Qué tan difícil es usar el exploit accidentalmente? ¿Requiere un conjunto específico de acciones que no ocurren en el curso normal del juego?
- ¿Ha recibido el jugador o el equipo sanciones por la misma hazaña en el pasado?
- ¿El jugador o el equipo discutieron el uso en las comunicaciones de voz?
- ¿El jugador o el equipo notificó a un árbitro inmediatamente después de que ocurrió la hazaña?

14.3. Tipos de sanciones

La siguiente lista de sanciones no es una lista exhaustiva. Los oficiales de Challengers pueden, a su sola discreción, dictar otros tipos de Acciones Disciplinarias tales como Multas o Suspensiones según el caso.

14.3.1. Advertencia

Los Oficiales de Challengers pueden emitir advertencias por una primera infracción de bajo impacto para evitar el uso generalizado de exploits de bajo impacto.

Pueden emitirse advertencias por fallos no intencionados que no supongan una ventaja competitiva, o por fallos que se consideren lo suficientemente pequeños como para no tener un impacto significativo en la competencia.

14.3.2. Retroceso de ronda

Los oficiales de Challengers pueden realizar una reversión de ronda cuando un exploit ha tenido un impacto significativo en el resultado de la ronda, pero no se puede determinar la intención del jugador que realizó el exploit, o para segundas infracciones de bajo impacto.

Las reversiones de rondas se pueden usar para exploits no deseados que brindan una ventaja competitiva. Los Oficiales de Challengers evaluarán caso por caso la intención del jugador que realizó el exploit. Si un jugador contacta a un oficial inmediatamente después de que ocurra un exploit no intencionado, entonces los Oficiales de Challengers considerarán ejecutar una reversión de ronda.

Las reversiones de rondas también se pueden emitir por una vulnerabilidad importante que afecta la integridad de la ronda, pero que no es culpa de ningún jugador o entrenador.

14.3.3. Pérdida de Ronda

Oficiales de Challengers pueden emitir una pérdida de ronda cuando un exploit tiene un impacto significativo en el resultado de la ronda, y los Oficiales de Challengers han determinado que el jugador o el equipo tenía la intención de realizar el exploit. También se pueden emitir pérdidas de rondas si se ha excedido un umbral de reversión de rondas, según lo determinado por el Oficial de Challengers.

Las pérdidas de ronda se pueden aplicar utilizando los siguientes métodos:

- Regrese a la ronda en la que se usó el exploit y otorgue al equipo que no realizó el exploit la victoria de la ronda mediante eliminación en la configuración de retroceso de ronda.
- Si retroceder no es una opción, la pérdida de ronda debe aplicarse al comienzo de la siguiente ronda. Si la ronda actual pudiera resultar en el final del mapa, la pérdida debe aplicarse a la ronda actual.

Las pérdidas redondas pueden emitirse por explotaciones intencionadas que brindan una ventaja competitiva. La intención será evaluada por un Oficial de Torneo. Si el exploit se incluye en la Lista de errores de Esports actual que se entrega a Teams en un período de tiempo razonable, el exploit se clasificará automáticamente como un exploit intencionado si se considera grave.

14.3.4. Pérdida por pérdida de mapa

El Oficial de Challengers puede emitir una pérdida de mapa confiscación en los siguientes escenarios:

- Un exploit tuvo un impacto significativo en el resultado de un mapa o proporcionó una ventaja competitiva no deseada significativa, pero el mapa ha concluido y no es posible revertir o rehacer.
- Segundas infracciones por exploits de bajo impacto donde no es posible revertir o rehacer la ronda.
- Segundas infracciones por hazañas de alto impacto mientras el mapa aún se está jugando y ya se ha aplicado una pérdida de ronda.
- Casos atroces que justifican una pena escalada inmediata, según lo determine el criterio exclusivo del Oficial de Challengers.

14.3.4. Pérdida por pérdida de partido

Los Oficiales de Torneo pueden emitir una pérdida por incomparecencia para un Partido cuando las acciones del Personal de Equipo de uno de los Equipos participantes han socavado irreversiblemente la integridad competitiva del Partido, incluyendo, pero no limitado a, hacer trampa y amañar partidos. Los Oficiales de Challengers pueden emitir una pérdida por abandono para un Partido en el que uno de los Equipos usó un exploit que habría resultado en una pérdida por abandono del mapa, pero no fue detectado hasta que el Partido ya había concluido, y no hay medidas de mitigación razonables disponibles.

14.4 Finalidad de la sentencia sobre la adjudicación de errores y exploits

Oficiales de Challengers tienen el derecho de evaluar y tomar decisiones finales sobre todas las decisiones de explotación. Todas las decisiones con respecto a la interpretación de este recaen únicamente en el Oficial de Challengers; dichas decisiones son definitivas, no se pueden apelar y no darán lugar a ningún reclamo por daños monetarios o cualquier otro recurso legal o equitativo.

15. Bloqueos e interrupciones del juego

15.1. Discontinuidad del juego

Si un partido se interrumpe por motivos que escapan al control de los jugadores (p. ej., caída del servidor, corte masivo de Internet, corte masivo de energía, DDOS, etc.), los funcionarios de Challengers pueden restaurar la ronda utilizando la función de restauración de rondas del juego al principio. de la ronda más reciente.

15.2. Interrupciones de juego de jugadores individuales

Los partidos no se detendrán y las rondas no se restaurarán ni se reiniciarán en los casos en que el problema sea claramente culpa de un jugador (p. ej., compra incorrecta de un arma, tabulación alternativa, apagado del monitor, etc.).

15.2.1. Interrupciones Transitorias

Las rondas no se reiniciarán debido a problemas que provocan una interrupción breve en el juego que no persiste durante el resto de la ronda (p. ej., alt-tab, minimización del cliente, pérdida transitoria de paquetes, problemas transitorios de red, etc.). Si varios jugadores experimentan interrupciones transitorias en el juego en la misma ronda por razones fuera de su control, los funcionarios de Challengers pueden, a su discreción, determinar que se ha producido una interrupción del juego.

15.2.2. Accidente/interrupción del juego

Si una ronda de un partido tiene un problema que causa una interrupción en el juego que impide que los jugadores individuales jueguen la ronda (por ejemplo, falla del cliente, falla de la computadora, corte de Internet individual, corte de energía individual, etc.), los Oficiales de Challengers pueden restaurar el ronda utilizando la función de restauración de ronda en el juego al comienzo de la ronda más reciente en el siguiente escenario:

- Todos se cumple una de las siguientes condiciones: (a) el problema ocurrió durante el primer minuto de la ronda, (b) el problema ocurrió antes de que el Equipo contrario causara daño al agente de cualquier jugador, y (c) el Oficial de Challengers fue notificado de inmediato.

No se tendrán en cuenta las interrupciones del juego que se produzcan después de que el agente de un jugador haya sido eliminado de la ronda.

16. Código de conducta

16.1. Conducta en general

16.1.1. Integridad Competitiva.

Se espera que todos los equipos, jugadores y entrenadores compitan lo mejor que puedan en todo momento en cualquier competencia oficial.

16.1.2. Altos estándares.

Todos los equipos, jugadores y entrenadores deben observar los más altos estándares de integridad personal y buen espíritu deportivo en todo momento. Los jugadores y entrenadores deben comportarse de manera profesional y deportiva en sus interacciones con otros competidores, los Oficiales de Challengers, el Operador del Torneo, los medios de comunicación, los patrocinadores y los fanáticos.

16.1.3. Acciones Disciplinarias y Sanciones.

Una violación de este Conjunto de reglas de la competencia de Challengers o cualquier Regla complementaria de Challengers aplicable dará lugar a medidas disciplinarias o sanciones a discreción del Operador del torneo y/o Riot.

16.2. Integridad Competitiva

A continuación, se incluye una lista no exclusiva de ejemplos de conducta que tiene un impacto adverso en la integridad competitiva del juego, todos los cuales están prohibidos:

16.2.1. Arreglo de partidos.

Ningún miembro del equipo puede ofrecer, aceptar o conspirar para arreglar un partido o tomar cualquier otra acción para alterar o intentar alterar de manera intencional e injusta los resultados de cualquier juego (o cualquier juego o componente del mismo). Si se le pide a un equipo, jugador o entrenador que "arregle" el resultado de un juego o que participe de otra manera en cualquier acción prohibida por este Reglamento de la competencia Challengers, ese equipo, jugador o entrenador debe informar de inmediato esta solicitud al operador del torneo.

16.2.2. Soborno.

Ningún Equipo o Personal del Equipo puede ofrecer obsequios, dinero en efectivo u otra recompensa a un jugador, entrenador, gerente, otro Personal del Equipo, Oficial de Challengers, el Operador del Torneo o cualquier otra persona relacionada o empleada por otro Equipo para influir en el resultado de un juego en una Competición Oficial.

16.2.3. Regalos.

Ningún jugador o entrenador puede aceptar obsequios, recompensas o compensaciones de otro Equipo o jugador (o de cualquier persona que actúe en nombre de otro equipo o jugador) en relación con cualquier Competición oficial.

16.2.4. Apuestas.

Apostar sobre el resultado de un torneo, partido o juego en cualquier competencia de deportes electrónicos (incluidas las jugadas o los componentes de un juego) puede representar una amenaza grave para la integridad y la confianza del público en las competencias de deportes electrónicos. Los jugadores y entrenadores no pueden (a) realizar o intentar realizar apuestas en ninguna competencia de deportes electrónicos (o

cualquier jugada o componente de la misma), o (b) asociarse con jugadores de alto volumen o entregar información a otros que puedan influir en su apuestas.

16.2.5. Trampas.

Está prohibido hacer trampa. Se prohíbe cualquier modificación del cliente del juego VALORANT por parte de un Equipo, jugador o entrenador. El uso de cualquier tipo de dispositivo o programa de trampa se considerará trampa.

16.2.6. Exploiting

El uso intencional de cualquier error en el juego para buscar una ventaja es una explotación y está prohibido. La explotación incluye actos tales como hacer uso de cualquier función del juego que, a juicio exclusivo de Riot y del Operador del Torneo, no funcione según lo previsto y viole el propósito de diseño de VALORANT. Los equipos pueden consultar confidencialmente con el árbitro al comienzo de una competencia para determinar si un acto específico se consideraría explotación. Riot y el Operador del Torneo se reservan el derecho de determinar a posteriori si se ha producido un exploit.

16.2.7. Ringing.

Está prohibido jugar con la cuenta o Riot ID de otro jugador, o solicitar o inducir a otra persona a jugar con la cuenta o Riot ID de otro jugador.

16.2.8. Interferencia de estudio.

En los eventos en vivo, ningún jugador o entrenador puede interferir con las luces, cámaras u otros equipos del estudio.

16.2.9. Comunicaciones no autorizadas.

En los eventos en vivo, todos los dispositivos de comunicación que no sean los dispositivos autorizados por el operador del torneo y los funcionarios de Challengers para su uso en ese evento en vivo deben retirarse del área de juego antes de que comience cualquier juego oficial. Los jugadores no pueden enviar mensajes de texto/correos electrónicos ni utilizar las redes sociales mientras se encuentran en el área de juego. Durante el partido, la comunicación de un jugador se limitará a los demás jugadores del Equipo.

16.2.10. Abandonos y Negativas a Participar.

Si un equipo, jugador o entrenador se registra o acepta participar en cualquier competencia oficial, no puede, sin el consentimiento previo por escrito del operador del torneo, abandonar o negarse a participar en cualquier juego u otro evento relacionado. celebrada durante la temporada aplicable. Una

ausencia injustificada de un juego después de que se complete el proceso de registro puede resultar en sanciones.

16.2.11. Incumplimiento.

Ningún jugador o entrenador puede negarse a cumplir con las instrucciones o decisiones del Operador del Torneo o de los Oficiales de Challengers.

16.3. Comportamiento no profesional o actos ilegales

A continuación se incluye una lista no exclusiva de ejemplos de comportamiento poco profesional o actividades ilegales, todos los cuales están prohibidos.

16.3.1. Discurso vulgar o de odio.

El Personal del equipo, durante un Evento en vivo, un Evento en línea, un Evento de medios o en cualquier comunicación relacionada con cualquier Competición oficial o VALORANT, utiliza cualquier lenguaje que sea ofensivo, insultante, calumnioso, difamatorio, obsceno, discriminatorio, amenazante, grosero o vulgar. El personal del equipo no puede publicar, transmitir ni difundir ninguna de esas comunicaciones prohibidas. El Personal del Equipo no puede usar este tipo de lenguaje en las redes sociales o durante cualquier evento público o en cualquier transmisión o transmisión de VALORANT. Esta regla se aplica al habla en inglés y en todos los demás idiomas. Además, el personal del equipo no puede alentar a los miembros del público a participar en actividades prohibidas por esta regla.

16.3.2. Violencia.

Se espera que el Personal del Equipo resuelva sus diferencias de manera respetuosa y sin recurrir a la violencia, las amenazas o la intimidación (física o no física). Nunca se permite la violencia en el Evento en vivo o contra cualquier competidor, aficionado u oficial de la competencia.

16.3.3. Drogas y alcohol.

El uso, posesión, distribución o venta de sustancias controladas, como drogas o alcohol, o estar bajo la influencia de dichas sustancias controladas, está estrictamente prohibido mientras un jugador o entrenador participe en una competencia oficial u otro evento o en instalaciones que estén propiedad de o alquilado a Riot o al Operador del Torneo. Está prohibido el uso no autorizado o la posesión de medicamentos recetados por parte de un jugador o entrenador. Los medicamentos recetados solo pueden ser utilizados por la persona a quien se los recetan y en la forma, combinación y cantidad que se prescriben. Los medicamentos recetados solo se pueden usar para tratar la afección para la que se recetaron y no se pueden usar para mejorar el

rendimiento en un juego. Cada jugador o entrenador debe informar cualquier violación de esta regla al Operador del Torneo.

16.3.4. Acoso.

El acoso está prohibido. El acoso se define como actos sistemáticos, hostiles y repetidos que tienen lugar durante un período de tiempo, o una instancia flagrante singular, que tiene la intención de aislar o condenar al ostracismo a una persona y/o disminuir la dignidad de la persona.

16.3.5. Acoso sexual.

El acoso sexual está prohibido. El acoso sexual se define como avances sexuales no deseados. La evaluación se basa en si la persona acosada consideraría la conducta como indeseable u ofensiva. Hay tolerancia cero para cualquier amenaza/coerción sexual o la promesa de ventajas a cambio de favores sexuales.

16.3.6. Discriminación y Denigración.

El Personal del Equipo no puede ofender la dignidad o la integridad de un país, persona privada o grupo de personas con palabras o acciones despectivas, discriminatorias o denigrantes por motivos de raza, color de piel, origen étnico, nacional o social, género, idioma, religión, opinión política o cualquier otra opinión, estado financiero, nacimiento o cualquier otro estado, orientación sexual o cualquier otra razón.

16.3.7. Declaraciones difamatorias.

El personal del equipo no puede hacer, emitir, autorizar ni publicar ninguna declaración que denigre, desacredite o difame a cualquier competencia oficial, operador de torneos, oficial de la competencia, Riot o sus afiliados, patrocinadores o VALORANT.

16.3.8. Actividad ilegal.

Los equipos y el personal del equipo deben cumplir con todas las leyes aplicables en todo momento. Un equipo o el personal del equipo no puede participar en ninguna actividad que infrinja las normas de seguridad o salud pública.

16.3.9. Actividad Inmoral.

El Personal del Equipo no puede participar en ninguna actividad que, a criterio exclusivo del Operador del Torneo, sea poco ética, inmoral o vergonzosa.

16.4. Confidencialidad.

El Personal del equipo no puede, sin el consentimiento del Operador del Torneo, divulgar ninguna información confidencial o de propiedad exclusiva proporcionada o puesta a disposición por Riot o el Operador del Torneo al Personal del Equipo en relación con cualquier Competición Oficial. El Personal del equipo estará obligado a mantener la información confidencial o de propiedad exclusiva proporcionada por Riot o el Operador del Torneo. La "información confidencial o patentada" de Riot y el Operador del Torneo incluye toda la información y los materiales divulgados (ya sea de forma oral, escrita o de otra forma tangible o intangible) o puestos a disposición por Riot o el Operador del Torneo al Personal del Equipo en relación con VALORANT, cualquier Competición Oficial o cualquier Competición Oficial que el Personal del Equipo conozca o deba conocer, dados los hechos y circunstancias que rodean la divulgación de la información, es información confidencial de Riot o del Operador del Torneo. La información confidencial incluye, entre otros, planes de desarrollo y fechas de publicación de actualizaciones de VALORANT, información y materiales relacionados con el contenido de todas las protestas, debates o cualquier otra correspondencia entre el personal del equipo y Riot o el operador del torneo, la configuración del escenario utilizada en eventos en vivo y otra información similar que se oculta a los fanáticos para preservar la "revelación" en un evento en línea o un evento en vivo.

16.5. Términos de Uso

Cualquier conducta que (a) viole los Términos de uso de VALORANT; (b) viola cualquier directriz o cualquier política publicada en los sitios web oficiales o cuentas de redes sociales de VALORANT; o (c) interfiere con el uso o disfrute de VALORANT por parte de otros está prohibido y constituye una infracción de este Reglamento de la competencia Challengers.

16.6. Información falsa

El Operador del Torneo puede requerir formularios de impuestos, formularios de registro, consentimientos de los padres y otra documentación en varios momentos. El personal del equipo viola este conjunto de reglas de la competencia Challengers si, a sabiendas, proporciona información falsa o inexacta al operador del torneo. Un Equipo puede estar sujeto a sanciones si la documentación no se completa según los estándares establecidos por el Operador del Torneo.

17. Reglamento Disciplinario

17.1. Acciones disciplinarias

17.1.1. Si los oficiales de Challengers determinan que el personal del equipo o un equipo ha cometido una violación del Reglamento de la competencia de Challengers o cualquier regla complementaria de Challengers o la ley aplicable, Riot y los oficiales de Challengers pueden tomar cualquiera o todas las siguientes medidas disciplinarias: (a) verbal o advertencia(s) pública(s)

por escrito; (b) pérdida(s) del premio; (c) confiscación(es) de juegos, (d) confiscación(es) de torneos; (e) pérdida(as) de cupo; (f) suspensión(es); y (g) descalificación(es) y prohibición(es), incluidas las futuras Competiciones Oficiales u otros eventos relacionados con VALORANT u otros videojuegos o propiedades de esports que sean propiedad de Riot o sus afiliados o estén bajo su control.

(1) El tipo y alcance de las Acciones Disciplinarias que pueden imponerse se basa en las circunstancias específicas de cada caso, teniendo en cuenta la gravedad de la infracción, así como las circunstancias agravantes y atenuantes.

(2) Las violaciones o infracciones repetidas pueden considerarse circunstancias agravantes y pueden estar sujetas a sanciones progresivas.

(3) Se pueden usar múltiples medidas en combinación para una sola infracción cuando las circunstancias lo justifiquen.

(4) Las infracciones están sujetas a acción, ya sea que se hayan cometido intencionalmente o como parte de una broma, un truco o alguna forma de actuación en las redes sociales.

(5) Los intentos de cometer tales delitos o infracciones también están sujetos a sanción.

17.1.2. Si un Equipo o el Personal del Equipo ha sido previamente descalificado o prohibido de participar en eventos que presentan juegos de VALORANT en cualquier jurisdicción del mundo, o si ha cometido un acto especialmente atroz fuera del ecosistema de esports de Riot, los Oficiales de Challengers pueden descalificar o prohibir ese Equipo. o Personal del Equipo de la participación en una Competición Oficial.

18.1.3. Cualquier posible miembro del equipo que cumpla una suspensión activa, emitida por un editor de esports o un organismo rector reconocido por la industria, tiene prohibido participar en cualquier competencia oficial a menos que Riot lo permita explícitamente.

17.2. Reglamento de operaciones de partidos

17.2.1. Ámbito de aplicación

La cooperación de los oficiales de Challengers es fundamental para la entrega sin problemas de un evento competitivo. Por ejemplo, el comportamiento de incumplimiento incluye, pero no se limita a, negarse a seguir con prontitud las instrucciones del cabildeo del Partido, no cumplir con el cronograma del Partido, no cumplir con las instrucciones con prontitud, tardanza en ingresar al estado de preparación del equipo o

cualquier otro comportamiento que puede causar retrasos en la transmisión programada.

Estas Regulaciones de Operaciones de Partidos se aplican a todos los Partidos de la Competencia Oficial de una Challengers League. Estas Regulaciones de operaciones de partidos se aplican durante la duración de un Partido, entre el inicio de la configuración previa al Partido y el final de las obligaciones posteriores al Partido.

17.2.2. Retraso del juego

Los equipos pueden ser sancionados por retraso del juego de acuerdo con el siguiente calendario de sanciones. Los Oficiales de Challenger tienen el derecho de evaluar y tomar decisiones finales sobre todas las decisiones sobre demoras en el juego. El Oficial de Challenger tomará las decisiones con respecto a las sanciones por demora del juego no pueden ser apeladas y no darán lugar a ningún reclamo por daños monetarios o cualquier otro recurso legal o equitativo.

Los árbitros de Challengers pueden tener en cuenta el siguiente calendario de sanciones al tomar una decisión.

| Retraso del conteo de juegos por partido | Multa |
|---|-----------------------------|
| 1 | Advertencia |
| 2-4 | Pérdida de tiempo de espera |
| 5 | Pérdida de mapa |

El calendario de sanciones no excluye la competencia de los Oficiales Challengers para tomar decisiones caso por caso a la luz de las circunstancias particulares de cada caso.

Las multas podrán incrementarse por cada caso adicional de reincidencia.

17.2.3. Incumplimiento

Los jugadores, entrenadores y otro personal del equipo deben cooperar con los oficiales de Challengers y cumplir con las instrucciones de manera rápida y oportuna. La falta de cooperación con las instrucciones de los Oficiales de Challengers durante un Partido en vivo puede ser sancionado con retraso del juego además de otras Acciones Disciplinarias.

17.3. Reglamento de Comportamiento del Personal del Equipo

17.3.1. Ámbito de aplicación

Los oficiales de Challengers, la seguridad del evento, el personal encargado de los equipos y otro personal de la competencia que trabaja en calidad oficial, ocupan un puesto de confianza y desempeñan un papel fundamental en el funcionamiento de la competencia. Por lo tanto, cualquier comportamiento poco profesional u hostil hacia el personal de la competencia, o la negativa a cumplir con las instrucciones razonables del personal de la competencia dará lugar a una acción disciplinaria.

Las normas de comportamiento del personal del equipo se aplican a todas las competiciones oficiales de las Challengers Leagues. Las normas de comportamiento del personal del equipo se aplican durante cualquier interacción entre el personal del equipo y cualquier miembro del personal que trabaje en una capacidad oficial para una competencia oficial de las Challengers Leagues.

Durante un evento LAN que se lleva a cabo como parte de las Challengers Leagues, se aplican las normas de comportamiento del personal del equipo en todos los terrenos de la competencia, incluido el lugar del evento, el hotel del evento, el lugar de la fiesta, los sitios destacados y todos los demás lugares oficiales designados por Riot o el operador del torneo. .

17.3.2. Comportamiento poco profesional u hostil

Los siguientes comportamientos serán considerados un incumplimiento de estas normas de comportamiento del Personal del Equipo.

- Comportamiento poco profesional: Cualquier comportamiento que impida el buen desarrollo de la competencia, o impida que el personal de la competencia se desempeñe en su capacidad oficial en la competencia.
- Comportamiento Hostil: Cualquier comportamiento que se considere o pueda considerarse agresivo o grosero. Por ejemplo, dicho comportamiento incluye, entre otros, gritarle al personal de la competencia, ser beligerante con el personal de la competencia o negarse a cooperar con el personal de la competencia.
- Incumplimiento de Instrucciones: Los jugadores, entrenadores y otro personal del equipo deben cumplir con las instrucciones de los oficiales de Challengers. Se permite una discusión razonable con respecto a una instrucción. Sin embargo, el Personal del Equipo debe cooperar con los Oficiales de Challengers en la ejecución de esas instrucciones.

17.3.3. Comportamiento excluido

Los comportamientos que generalmente se consideran de naturaleza poco ética o las infracciones del Código de conducta (Sección 17) u otras normas de deportes electrónicos de Riot no se sancionarán adicionalmente en virtud de estas normas de conducta del personal del equipo.

17.4. Investigación por parte del Operador del Torneo

17.4.1. Riot, el Operador del Torneo y los Oficiales de Challengers tendrán derecho a controlar el cumplimiento de este Conjunto de reglas de competencia de Challengers y cualquier Regla complementaria de Challengers e investigar posibles infracciones. Al aceptar este Conjunto de reglas de la competencia de Challengers, el Personal del equipo acepta cooperar con Riot, el Operador del torneo y los Oficiales de Challengers en cualquier investigación interna o externa realizada en relación con una supuesta infracción.

17.4.2. El Personal del Equipo tiene el deber de decir la verdad en relación con cualquier investigación realizada por o para Riot y el Operador del Torneo y tiene el deber adicional de no obstruir dicha investigación, engañar a los investigadores u ocultar pruebas.

17.4.3. Riot y el Operador del Torneo tendrán derecho a publicar una declaración que establezca que el Personal del Equipo y/o un Equipo han sido penalizados. Cualquier miembro del equipo y/o equipo al que se pueda hacer referencia en dicha declaración renuncia a cualquier derecho de acción legal contra el operador del torneo, Riot y/o cualquiera de sus matrices, subsidiarias, afiliadas, empleados, agentes o contratistas por publicar tal declaración.

17.5. Finalidad de las decisiones

Todas las decisiones tomadas por Riot, el Operador del Torneo y los Oficiales de Challengers con respecto a (a) violaciones de este Conjunto de reglas de competencia de Challengers y cualquier Regla complementaria de Challengers; (b) la Acción Disciplinaria apropiada (o combinación de Acciones Disciplinarias) son definitivas y vinculantes.

17.6. Sentencia final

Todas las decisiones relativas a la interpretación de este Reglamento de Competición, Elegibilidad de los jugadores, programación y organización del evento, y sanciones por mala conducta, corresponde exclusivamente al Operador del Torneo, cuyas decisiones son inapelables. Las decisiones del Operador del Torneo con respecto a estas Reglas de Competición no pueden ser apeladas y no darán lugar a una decisión definitiva. y no darán lugar a

ninguna reclamación por daños monetarios ni a ningún otro recurso de compensación legal o equitativa.

18. Limitaciones de responsabilidad

18.1. Sin daños punitivos

En la máxima medida permitida por la Ley aplicable, ni Riot, el Operador del Torneo ni ninguno de sus respectivos afiliados o licenciantes (colectivamente, las "Partes de Riot") serán responsables de ninguna manera por la pérdida de ganancias o cualquier daño indirecto, incidental, daños consecuentes, especiales, punitivos o ejemplares, que surjan de o en relación con este Conjunto de reglas de la competencia de Challengers, las Reglas complementarias de Challengers, las Competencias oficiales o VALORANT, o la demora o incapacidad para usar o la falta de funcionalidad de VALORANT, incluso si un Riot Party tiene la culpa e incluso si Riot Party es consciente de la posibilidad de tales daños.

18.2. Límite de responsabilidad

En la medida máxima permitida por la Ley aplicable, la responsabilidad agregada de las Partes de Riot que surja de o en relación con este Conjunto de reglas de la competencia Challengers, las Reglas complementarias de Challengers, las Competencias oficiales o VALORANT se limitará a los daños directos de un jugador o entrenador en un cantidad que no exceda los US \$25.000 dólares estadounidenses. Múltiples reclamos no ampliarán esta limitación. Estas limitaciones y exclusiones con respecto a los daños se aplican incluso si algún recurso no proporciona una compensación adecuada. Riot no asume ni autoriza al Operador del Torneo ni a ninguna otra persona o entidad a asumir en nombre de Riot ninguna responsabilidad además de las expresamente establecidas en esta Sección.

19. Resolución de conflictos

19.1. Finalidad de ciertas decisiones

Todas las decisiones relacionadas con la elegibilidad de los jugadores, las restricciones de los patrocinadores, la programación y organización de la competencia oficial, y las violaciones e infracciones cometidas en virtud de este Reglamento de la competencia de Challengers y las Reglas complementarias de Challengers recaen únicamente en Riot y el Operador del torneo o, a opción de Riot y el Operador de Torneos, con Oficiales Challengers. Las decisiones de Riot, el Operador del Torneo y/o los Oficiales de Challengers son definitivas y vinculantes y no darán lugar a ningún reclamo por daños monetarios o cualquier otro recurso.

19.2. Remedies

Sin perjuicio de lo anterior, Riot y el Operador del Torneo tendrán derecho a iniciar y llevar a cabo cualquier acción o procedimiento ante cualquier tribunal de jurisdicción competente para obtener medidas cautelares u otras medidas equitativas contra un equipo, jugador o entrenador en caso de que dicha acción sea necesaria o deseable. En caso de incumplimiento por parte de Riot o del Operador del Torneo de cualquiera de las disposiciones de este Conjunto de reglas de la competencia Challengers o las Reglas complementarias de Challengers, un Equipo, jugador o entrenador estará limitado a sus recursos legales por daños y perjuicios, en su caso, y en ningún caso un Equipo, jugador o entrenador tendrá derecho a prohibir o prohibir que Riot o el Operador del Torneo operen una Competición Oficial, realicen un Evento de Medios o distribuyan transmisiones, transmisiones u otro contenido audiovisual.

20. Construcción, Reformas y Otras Disposiciones Generales

20.1. Prioridad y Conflictos.

En caso de conflicto entre (a) cualquier término de este Reglamento de la competencia Challengers y los términos de un Acuerdo de participación del equipo, o (b) cualquier término de este Reglamento de la competencia Challengers y los términos de las Reglas complementarias y/o Documento de orientación de Challengers, Riot, a su exclusivo criterio, determinará los términos que regirán y prevalecerán. Todos los recursos establecidos en este Reglamento de la competencia de Challengers, las Reglas complementarias de Challengers o el Documento de orientación serán adicionales y no reemplazarán a los recursos establecidos en un Acuerdo de participación del equipo.

20.2. Enmiendas al Reglamento de Competición de Challengers.

Este Reglamento de la competencia Challengers puede ser enmendado, modificado, actualizado o complementado por el Operador del torneo y Riot de vez en cuando, siempre que dicha enmienda, modificación, actualización o complemento tenga el efecto de enmendar, cancelar, reemplazar o modificar cualquier término material de un Acuerdo de Participación de Equipo. Riot y el Operador del Torneo pueden discutir enmiendas, modificaciones, actualizaciones o suplementos materiales propuestos a este Reglamento de la Competición Challengers con los Equipos, entendiéndose que Riot y el Operador del Torneo conservan la autoridad para enmendar, modificar, actualizar o complementar este Reglamento de la Competición Challengers sin participar en tales discusiones.

20.3. Consentimientos y aprobaciones.

Siempre que este Reglamento de la competencia Challengers otorgue, confiera o reserve a Riot o al Operador del Torneo el derecho a tomar medidas, abstenerse de tomar medidas, otorgar o denegar su consentimiento u otorgar o denegar su aprobación o tomar cualquier otra determinación, a menos que la disposición establezca específicamente lo contrario, Riot y el Operador del Torneo tendrán

derecho a participar en dicha actividad a su exclusivo criterio en función de su propio juicio comercial, teniendo en cuenta su evaluación de los mejores intereses de Riot, el Operador del Torneo, las Challengers Leagues y VALORANT. Si alguna de las actividades o decisiones anteriores está respaldada por el juicio comercial de Riot, entonces una corte, juez, tribunal o árbitro que revise esas actividades o decisiones no sustituirá su propio juicio por el juicio de Riot.

20.4. Construcción.

A los efectos de este Reglamento de la competencia Challengers, (a) se considerará que las palabras "incluir", "incluye" e "incluido" van seguidas de las palabras "sin limitación"; y (b) las palabras "aquí en", "aquí por", "aquí para", "por la presente" y "a continuación" se refieren a este Reglamento de la competencia Challengers como un todo. A menos que el contexto requiera lo contrario, (i) las referencias en este documento: (A) a las secciones, programas y anexos significan las secciones, los programas y los anexos adjuntos a este Reglamento de la competencia Challengers; (B) a un acuerdo, instrumento u otro documento significa dicho acuerdo, instrumento u otro documento enmendado, complementado y modificado ocasionalmente en la medida permitida por las disposiciones del mismo; (C) a un estatuto significa dicho estatuto enmendado de vez en cuando e incluye cualquier legislación sucesora del mismo y cualquier reglamento promulgado en virtud del mismo; y (ii) el singular incluye el plural, el plural incluye el singular, el uso de cualquier género es aplicable a todos los géneros y la palabra "o" tiene el significado inclusivo representado por la frase "y/o".

20.5. Idioma

El Reglamento original de la competencia Challengers ha sido escrito en inglés. En el caso de un conflicto no intencional en la interpretación entre la versión en inglés y dicha traducción, prevalecerá la versión en inglés.

21. Glosario y exhibiciones

| | |
|---------------------------------------|--|
| Acuerdo de servicios | El contrato entre una Organización y sus jugadores o entrenadores. |
| Semana de Competición | Una semana de competencia se define como el período de tiempo entre el primer partido oficial programado de una semana y el primer partido oficial programado de la semana siguiente. |
| Reglas complementarias de Challengers | Significa reglas que se aplican a una competencia específica de la Challengers League y no a otras, estas son creadas y proporcionadas por el respectivo Operador del Torneo Challengers. |
| Torneo de Ascenso | El campeonato para equipos calificados de la Challengers League, que se lleva a cabo al final de la división 2. El ganador gana un puesto de visitante en la Liga Internacional en su región respectiva. |
| Ligas Challengers | Challengers Leagues en EMEA, consulte las siguientes ligas: Challengers East, Challengers CIS, Challengers DACH, Challengers France, Challengers MENA, Challengers Northern Europe, Challengers España, Challengers Turquía, Challengers Italia y Challengers Portugal. |
| Territorios de la Liga Challengers | <p>Challengers Francia: Francia, Mónaco, Bélgica, Países Bajos, Luxemburgo</p> <p>Challengers UKN: Reino Unido, Irlanda, Suecia, Dinamarca, Noruega, Finlandia, Islandia</p> <p>Challengers DACH: Alemania, Austria, Suiza, Liechtenstein</p> <p>Challengers España: España, Portugal, Italia, Andorra, Malta, San Marino, Ciudad del Vaticano</p> <p>Challengers Polonia y EE: Polonia, República Checa, Eslovaquia, Estonia, Letonia, Lituania, Albania, Bosnia y Herzegovina, Bulgaria, Kosovo, Montenegro, Macedonia del Norte, Serbia, Croacia, Hungría, Rumania, Grecia, Chipre, Eslovenia, Israel</p> <p>Challengers CIS: Armenia, Azerbaiyán, Bielorrusia, Kazajstán, Kirguistán, Moldavia, Rusia, Tayikistán, Uzbekistán, Turkmenistán, Ucrania, Georgia, Moldavia, Mongolia</p> <p>Challengers Türkiye: República de Türkiye</p> <p>Challengers MENA: Arabia Saudita, Kuwait, Emiratos Árabes Unidos, Qatar, Bahrein, Omán, Egipto, Líbano, Irak, Palestina, Jordania, Argelia, Libia, Marruecos, Túnez.</p> |

| | |
|------------------------------------|---|
| Región competitiva de EMEA | La región competitiva de EMEA se define como: Albania, Argelia, Andorra, Armenia, Azerbaiyán, Bahrein, Bielorrusia, Bélgica, Bosnia y Herzegovina, Bulgaria, Croacia, Chipre, Chequia, Dinamarca, Egipto, Estonia, Finlandia, Francia, Georgia, Grecia, Santa Sede (la), Hungría, Islandia, Irak, Irlanda, Israel, Italia, Jordania, Kazajstán, Kosovo, Kuwait, Kirguistán, Letonia, Líbano, Libia, Lituania, Luxemburgo, Malta, Mauritania, Moldavia, Mónaco, Mongolia, Montenegro, Marruecos, Países Bajos, Macedonia del Norte, Noruega, Omán, Palestina, Polonia, Portugal, Qatar, Rumania, Rusia, San Marino, Arabia Saudita, Serbia, Eslovaquia, Eslovenia, España, Suecia, Tayikistán, Túnez, Türkiye, Turkmenistán, Ucrania, Estados Unidos Emiratos Árabes, Reino Unido, Uzbekistán. |
| Agente libre | Un Agente Libre es un Jugador elegible para participar en la Challengers League y (1) aún no ha firmado un Acuerdo de Servicios válido por escrito con un Equipo o (2) ha sido liberado de un Equipo o ha vencido un contrato sin renovación. |
| Identificación antidisturbios | Significa el Riot ID de la cuenta principal o smurf de un jugador o entrenador. Se pueden encontrar instrucciones sobre cómo encontrar el Riot ID aquí . |
| Elementos de juego | Los elementos del juego incluyen, entre otros, armas, máscaras, agentes y mapas. |
| Base de datos de jugadores de EMEA | La base de datos que contiene información sobre cada jugador elegible para participar en una Challengers League, compartida internamente con los operadores de torneos de Challengers. |
| Desconexión intencional | Un jugador que pierde la conexión debido a las acciones del jugador. Cualquier acción de un jugador que conduzca a una desconexión se considera intencional, independientemente de la intención real del jugador. |
| Residente | El jugador o entrenador es (i) un residente legal de una jurisdicción en una Región en particular en la fecha en que el jugador se registra para la Challengers League, o (ii) un ciudadano o nacional de un país en dicha Región. |
| APV | Tour de campeones de VALORANT. El más alto nivel de competencia profesional en esports de VALORANT a nivel mundial. |
| Operador de Torneo | La entidad que opera una Competición oficial en particular (ya sea Riot, un afiliado de Riot o un organizador externo). |
| LTR | Representante capacitado localmente. Un estado que pueden adquirir los jugadores como se describe en 1.2.2. |

| | |
|--------------------------|--|
| Patrocinio Prohibido | Una lista no exhaustiva de patrocinadores prohibidos como se describe en la sección 8 y el Apéndice 1. |
| Fósforo | Un conjunto de juegos que se juega hasta que un Equipo gana la mayoría del total de juegos. |
| Área de partido | El área que rodea inmediatamente cualquier PC para la competencia. Durante los Partidos, la presencia en el Área de Partido está restringida a la Lista Inicial. |
| Propietario | Significa cualquier individuo o grupo registrado como propietario de un Equipo durante su registro para la Competencia Oficial |
| lista Roja | Significa la lista de categorías de productos o servicios prohibidos |
| Oficiales de Challengers | Significa los oficiales, árbitros y administradores designados por el Operador del Torneo para operar una Competencia Oficial. |
| Lista | La suma de la lista inicial y los suplentes de un Equipo. |
| Temporada | Definido como la totalidad del año entre el inicio de la primera Semana de Competición en un año determinado y el final de la Competición Oficial de la Challengers League en ese mismo año. |
| Caída del servidor | Todos los jugadores pierden la conexión debido a un problema con el servidor del juego, el reino del torneo o la inestabilidad de Internet en el lugar. |
| Inicio | Un jugador en la lista inicial. |
| Lista inicial | Los cinco jugadores que participan activamente para un Equipo en un Juego determinado. |
| Sustituto | Un jugador que está en la lista de un equipo pero no en la lista inicial. |
| Fuera de temporada | El período entre el final de la Competición Oficial de la Challengers League y la primera Semana de Competición de la Temporada siguiente. |
| El director del equipo | El principal punto de contacto de un Equipo, tal como se especifica durante el proceso de registro del jugador o entrenador. |
| Desconexión involuntaria | Un jugador que pierde la conexión debido a problemas con el cliente del juego, la plataforma, la red o la PC. |

22. Apéndice 1 - Categorías de patrocinio prohibidas globalmente

| | |
|-----|---|
| 1. | Videojuegos que no sean VALORANT |
| 2. | Desarrolladores o editores de videojuegos que no sean Riot Games |
| 3. | Juegos de consolas |
| 4. | Esports o competiciones, ligas o eventos para videojuegos que no sean VALORANT |
| 5. | Otros equipos de esports o cualquier propietario o afiliado de los mismos |
| 6. | Medicamentos con receta |
| 7. | Armas de fuego, municiones o accesorios para armas de fuego |
| 8. | Pornografía o productos pornográficos |
| 9. | Productos de tabaco y parafernalia relacionada |
| 10 | Empresas relacionadas con las apuestas y los juegos de azar (incluidas las casas de apuestas y los sitios de apuestas) |
| 11 | Productos alcohólicos (incluidas las bebidas no alcohólicas comercializadas por empresas de bebidas alcohólicas) distintos de los productos de cerveza y vino. |
| 12 | Embriagantes cuya venta o uso está regulado |
| 13 | Vendedores o mercados de bienes virtuales falsificados o ilegales |
| 14 | Operadores de deportes electrónicos de fantasía |
| 15. | Campañas políticas o comités de acción política |
| 16. | Organizaciones benéficas que respaldan posiciones religiosas o políticas. |
| 17 | Organizaciones benéficas de mala reputación (a modo de ejemplo, las organizaciones benéficas de buena reputación incluyen a la Cruz Roja, Stand-Up to Cancer y otras organizaciones benéficas convencionales similares) |
| 18 | Criptomonedas u otros instrumentos o mercados financieros no regulados |

23. Apéndice 2 - Categorías de patrocinio internacionalmente prohibidas

| | |
|----|--|
| 1. | Intercambios de criptomonedas |
| 2. | Productos de cerveza y vino |
| 3. | Productos que contienen compuestos derivados del cannabis no psicoactivos, incluido el cannabidiol (CBD) |

24. Registro de cambios

| Fecha | Sección | Regla anterior | Regla actualizada |
|-------|---------|----------------|-------------------|
| | | | |