

Valorant Challengers League Latinoamérica

Reglamento

(v25.1)

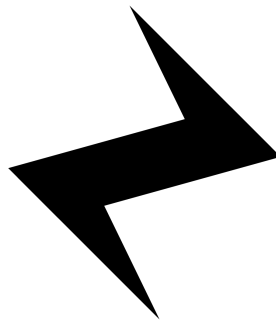


TABLA DE CONTENIDO

1. Introducción y finalidad	5
1.1. Antecedentes	5
1.2. Propósito	5
1.3. Aplicación de reglamento	5
1.4. Medidas disciplinarias	6
2. Propiedad	6
2.1. Restricciones de propiedad	6
2.2. Reconocimiento de la propiedad	7
2.3. Identificación de la identidad legal	7
3. Elegibilidad de jugador	7
3.1. Edad del jugador	7
3.2. Residencia y Representación	8
3.3. Eventos de medios y patrocinadores	11
3.4. Elegibilidad de trabajo	11
3.5. Ligas Clasificatorias	12
3.6. Verificación de jugadores	12
3.7. Sobre los empleados de Riot o del Operador del Torneo	12
4. Conformación de los equipos	13
4.1. Titulares y Sustitutos	13
4.2. Requisitos mínimos del roster	13
4.3. Exclusividad de un solo equipo	14
4.4. Excepción del creador de contenido	14
4.5. Envío del roster y registro del equipo	16
4.6. Cambios en el roster	16
4.7. Sustituciones	17
4.8. Manager de Equipo	18
4.9. Capitán del Equipo	19
4.10. Entrenadores	19
4.11. Nombres de Jugadores	21
4.12. Etiquetas de Equipo (Tricodes)	21
4.13. Formulario de Elegibilidad y Liberación	21
5. Formato de Competencia	22
5.1. Participantes	22
5.2. ACE MASTERS	22
5.3. Fase de liga	23
5.4. Playoffs	23
5.5. Promoción/Relegación	24
5.6. Playoffs Regionales	24
5.7. Equipos Academy	25
5.8. Puntos de circuito	25
5.9. Prize pool	26

6. Viajes y Gastos	27
6.1. Eventos LAN	27
7. Sponsors	27
7.1. Reglas Generales de Patrocinio	27
7.2. Cumplimiento de las Directrices de Marca	29
7.3. Decisiones Relacionadas con la Lista de Patrocinios Prohibidos	29
7.4. Uso No Autorizado de Marcas Registradas	29
Uniformes y Ropa	29
7.5. Definiciones	29
7.6. Uniforme del Equipo	30
7.7. Camiseta del Equipo	31
7.8. Ropa Opcional	31
7.9. Ropa Prohibida	32
7.10. Ropa Aprobada	33
7.11. Ropa para Salida Oficial al Partido:	33
7.12. Contenido de la Liga	33
7.13. Ropa del Entrenador	33
8. Área de Partido.	33
8.1. Gerente de Equipo y otro Personal del Equipo	34
8.2. Acceso al Área de Partido para Entrenadores	34
8.3. Dispositivos Inalámbricos	34
8.4. Notas y Libretas	34
8.5. Restricciones de Consumibles	34
9. Proceso del Partido	35
9.1. Cambios en el Horario	35
9.2. Puntualidad	35
9.3. Parches de Competencia	35
9.4. Cuentas de Jugador	36
9.5. Configuraciones del Juego	36
9.6. Configuración Previo al Partido	37
9.7. Estado de Preparación del Jugador y Creación del Lobby:	37
9.8. Obligaciones Mediáticas	38
9.9. Configuración de Lobby y Restricciones de Juego	38
9.10. Proceso de Selección de Mapas	39
9.11. Selección de Agentes y Inicio del Partido	41
9.12. Inicio Controlado del Partido	41
9.13. Carga Lenta del Cliente	41
9.14. Restricciones en Elementos de Juego	41
9.15. Restricción en el Volumen de Audio	42
10. Proceso Post-Partido	42
10.1. Resultados	42
10.2. Notas Técnicas	42

10.3. Entre Mapas	42
10.4. Entre Partidos	42
10.5. Obligaciones Post-Partido	42
10.6. Resultados de Descalificación	43
10.7. Tie-Breakers - Desempates	43
11. Pausas	45
11.1. Timeouts	45
11.2. Pausas Técnicas	45
11.3. Protocolo de Pausa Técnica	46
11.4. Control del Agente durante la Pausa Técnica	46
11.5. Pausas Técnicas Inválidas	46
11.6. Protocolo de Pausa Técnica	46
11.8. Comunicaciones durante el partido	47
11.9. Puntos de vista durante el partido en curso	48
11.10. Monitoreo de jugadores y entrenadores	49
12. Bugs	50
12.1. Tipos de Errores	50
12.2. Uso de Rollback para Errores	51
13. Adjudicación de Exploit	51
13.1. Exploit Específicos de Agente	51
13.2. Valoración de Sanciones	53
13.3. Tipos de Sanciones	54
13.4. Finalidad de la Sentencia Sobre la Adjudicación de Errores y Exploits	56
14. Bloqueos e interrupciones del juego	56
14.1. Discontinuidad del Juego	56
14.2. Interrupciones del Juego del Jugador Individual	56
15. Código Global de Conducta	57
16. Reglamento Disciplinario	57
16.1. Acciones disciplinarias	57
16.2. Reglamento de operaciones de partidos	58
16.2.1. Ámbito de aplicación	58
16.2.3. Retraso del juego	58
16.2.5. Incumplimiento	59
16.3. Reglamento de Comportamiento del Personal del Equipo	59
16.3.1. Ámbito de aplicación	59
16.3.2. Comportamiento poco profesional u hostil	60
16.3.3. Comportamiento excluido	60
16.4. Investigación por parte del Operador del Torneo	60
16.5. Finalidad de las Decisiones	61
16.6. Sentencia Final	61
17. Limitaciones de Responsabilidad	61
17.1. Sin Daños Punitivos	61

17.2. Límite de Responsabilidad	62
18. Resolución de conflictos	62
18.1. Finalidad de Ciertas Decisiones	62
18.2. Remedies	62
19. Construcción, Reformas y Otras Disposiciones Generales	62
19.1. Prioridad y Conflictos	62
19.2. Enmiendas al Reglamento de Competición de Challengers	63
19.3. Consentimientos y Aprobaciones	63
19.4. Construcción	63
19.5. Idioma	64

1. Introducción y finalidad

1.1. Antecedentes

Riot Games, Inc. y/o sus compañías afiliadas (colectivamente, "**Riot**" o las "**Entidades de Riot**" o, individualmente, una "**Entidad de Riot**") supervisan una serie de competencias en vivo y en línea, con enfoque local, en todo el mundo ("**Competencia Oficial**"), colectivamente denominadas "**VALORANT Challengers League**" (cada liga, una "**CL**" o "**Liga Challengers**" o "Liga"), que presentan juego competitivo del videojuego VALORANT ("**Game**"). Las Ligas Challengers son el segundo nivel más alto de competencia en VALORANT, por debajo del VALORANT Champions Tour (el "**VCT**"), y sirven como proceso de clasificación para el correspondiente Challengers Ascension.

1.2. Propósito

Riot ha creado este reglamento (el "Reglamento de Competencia Challengers") para establecer ciertas políticas, reglas y procedimientos que se aplican a todos los equipos que compiten en las Ligas Challengers de VALORANT y en los eventos de VALORANT Game Changers.

Sin embargo, Riot también desea fomentar que las entidades que operan las competencias de la Liga Challengers de VALORANT y de VALORANT Game Changers en una región o país específico ("**Operadores de Torneos**") experimenten con nuevos formatos y procesos, e innoven continuamente para que VALORANT siga siendo un deporte electrónico de primer nivel.

Para lograr este objetivo, Riot ha autorizado a sus Operadores de Torneos a crear sus propias reglas complementarias que atiendan las preferencias de los fanáticos y jugadores, las condiciones del mercado y las normas legales y culturales de un país o región en particular, siempre que dichas reglas complementarias sean aprobadas por Riot y no entren en conflicto con este Reglamento de Competencia Challengers. Estas reglas locales ("**Reglas Complementarias de Challengers**") pueden establecer disposiciones sobre temas como la elegibilidad de jugadores, el premio acumulado, el calendario y la estructura de los playoffs, que pueden variar según las leyes y condiciones locales aplicables.

1.3. Aplicación de reglamento

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

Este Reglamento de Competencia Challengers se suma a, y no reemplaza, el Reglamento de Competencia Challengers individual ni a las reglas complementarias aplicadas en cada territorio de la Liga Challengers. En caso de conflicto entre un Reglamento de Competencia Challengers o cualquier regla complementaria y este Reglamento de Competencia Challengers, prevalecerán las disposiciones que sean más protectoras para Riot (según lo determine Riot a su entera discreción).

1.4. Medidas disciplinarias

El Operador del Torneo, bajo la supervisión de Riot, tendrá derecho a emprender los procedimientos disciplinarios que determine en relación con cualquier infracción o incumplimiento de este Reglamento de la Competición de Challengers y de cualquier Reglamento Suplementario de Challengers por parte del Equipo, de los Propietarios o del Personal del Equipo, y a imponer dichas multas, suspensiones, descalificaciones y otras acciones disciplinarias (o combinaciones de las mismas) a discreción de Riot y del Operador del Torneo (colectivamente, “**Acciones 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 Competición Oficial o la buena voluntad asociada a VALORANT y las Ligas de Challengers.

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 VALORANT tenga la propiedad o el control de, o influencia indebida sobre, más de un Equipo que compita en una Competición Oficial. La Política de Propiedad Concurrente del VCT se aplica a todas las Ligas de Challengers.
- 2.1.2.** Una Organización o Equipo sólo puede poseer un Equipo de Challengers en todas las Ligas de Challengers. Como excepción, una Organización puede poseer además un Equipo elegible Game Changers que también compita en las Ligas de Challengers.
- 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 la propiedad

- 2.2.1.** La Liga VALORANT Challengers Latinoamérica (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 descubre que un Propietario tiene algún interés o beneficio financiero, o cualquier nivel de influencia, en otro Equipo en violación de la Política de Propiedad Concurrente del VCT (Apéndice 2), el Propietario deberá deshacerse inmediatamente de dicho interés en uno de los dos Equipos y podrá estar sujeto a medidas disciplinarias por parte de la Liga Challengers.
- 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.

2.3. Identificación de la identidad legal

Las organizaciones o equipos deben contar con una identificación de entidad legal registrada de acuerdo con las leyes regionales aplicables.

3. Elegibilidad de 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 Latinoamérica 2025, cada jugador debe cumplir con todo lo siguiente:

3.1. Edad del jugador

- 3.1.1.** Ningún Jugador será considerado elegible para participar en ninguna competición de Challengers antes de cumplir 16 años, definidos 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 de edad o más 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 de sus padres o tutores 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 2025”, este jugador estaría habilitado a jugar a partir del 11 de enero.

Ejemplo: “Mi jugador tiene 15 años y cumple 16 años el 10 diciembre 2025”, 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, Perú y Tobago.
- **Región Sur:** Argentina, Bolivia, Chile, Paraguay y Uruguay.

- 3.2.2.** 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 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.
- 3.2.3.** Los jugadores de la región norte y la región sur cuentan como residentes para ambas regiones.
- 3.2.4.** 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.
- 3.2.5. 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, si el jugador es (i) ciudadano de un país del Territorio de la Liga VALORANT Challengers, (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. 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.
- 3.2.6. 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.
- 3.2.7. Doble ciudadanía.**
Un jugador que tiene doble ciudadanía o cumple con los requisitos para ser considerado residente de más de un país (un "Ciudadano Dual") 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 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 Dual puede solicitar cambiar su País de Residencia Declarado si (a) califica para ser considerado residente de dicho país de acuerdo con la Sección anterior y (b) se aplica uno o más de los siguientes: (i) el país al que Ciudadano Dual desea cambiar de residencia se encuentra en el mismo territorio de la Liga Challengers que el País de Residencia Declarado actual del Ciudadano Dual; o (ii) el Ciudadano Dual 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 Ciudadano Dual 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.

3.2.8. Violaciones de requisitos de residencia.

Cada Equipo es responsable de garantizar que sus jugadores cumplan con los requisitos de residencia en esta Sección 3.2. 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.

3.2.9. 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 3.2 se verán modificados para tales efectos. Se considerará que una jugadora de Game Changers que compite en las Liga VALORANT Challengers 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 3.2. 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.

3.2.10. Ventana de transferencia Game Changers Alum y refugio seguro

Como una excepción a las disposiciones de Ventana de Transferencia y Refugio Seguro establecidas en las Reglas de Construcción de VCT, los Equipos Participantes de VCT pueden fichar a Exalumnos de Game Changers en cualquier momento, incluso fuera de las Ventanas de Transferencia o Refugios Seguros.

La excepción establecida en esta sección expirará con respecto a un Exalumno de Game Changers determinado si es fichado por un Equipo Participante del VCT en cualquier momento (incluyendo dentro de una Ventana de Transferencia donde no sería necesaria la excepción para completar el fichaje). Es decir, una vez que un Exalumno de Game Changers es fichado por un Equipo Participante del VCT bajo cualquier circunstancia, ya no será elegible para ser fichado utilizando esta excepción.

3.2.11. Movilidad entre Game Changers y Challengers.

Los equipos con plantillas inclusivas que compiten tanto en la Liga Game Changers como en la Liga Challengers están autorizados a registrar Jugadores de su plantilla de Game Changers en su plantilla de Challengers. Sin embargo, la participación de estos Jugadores de Game Changers en Challengers está condicionada a la ausencia de conflictos de programación o asistencia entre las dos ligas.

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 ("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. 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, 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

Mientras compiten en la Liga VALORANT Challengers, 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. Los jugadores serán elegibles para un nuevo equipo una vez que finalice la instancia de competencia en la que están participando.
- Mientras compiten en los torneos del circuito de Game Changers, las jugadoras son elegibles para competir simultáneamente en la Liga VALORANT Challengers. 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 secundarias 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.
- 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 estarán sujetos a un mayor grado de 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 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 dos 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 siete (7) 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 Challenger. Los equipos deben cumplir con el requisito de tamaño mínimo de roster 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 obtiene el derecho de avanzar a otra etapa de la competencia de la Liga Challengers (por ejemplo, Challengers Ascension), dicho derecho está condicionado a que el Equipo conserve un mínimo de tres Jugadores que estuvieran en su Plantilla y hayan jugado al menos un partido oficial de la Liga Challengers durante el proceso de clasificación, incluidos los puntos obtenidos en cualquier momento.

Esta norma aplica también a la participación entre stage o fases de la competencia.

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 más de un 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 academia o sub equipo) 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 elegible:** 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 competitivo en la misma Liga Challengers de VALORANT.

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 personales; 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 para envío de roster a más tardar es el día 10 de enero a las 16 hs (GTM-6) para stage 1. 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 Competencia de Challengers.

Una vez finalizadas las fechas de cambio de roster durante la competencia ya no se permitirán cambios.

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.

Ejemplo: Un jugador que compitió como titular en un equipo en las eliminatorias de la Challengers League no podrá ser añadido a la lista de un equipo en virtud de la excepción de bloqueo de lista para un equipo que se clasificó para el evento de Ascension de la Challengers.

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 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 dos 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 roster. Será necesario rehacer el lobby y el juego volverá 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.
- 4.7.5.** El Entrenador(es) de un equipo puede actuar como sustituto en los partidos; sin embargo, esto solo se permite en situaciones consideradas de emergencia, según lo determinen los oficiales de Challengers. El entrenador de un equipo también debe cumplir con todos los criterios de elegibilidad impuestos a los jugadores en este conjunto de reglas de competencia de Challengers, incluidas las restricciones de rango, la residencia y los requisitos de género, para que se permita este tipo de sustitución. Si el entrenador de un equipo no cumple con los criterios de elegibilidad del jugador, el equipo debe registrar un jugador sustituto.

Si un equipo desea que el entrenador pueda participar como jugador suplente, deberá de notificar al organizador de torneo.

4.8. Manager de Equipo

Cada Equipo debe mantener, en todo momento durante una Competencia Oficial, a 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 considerarán cualquier comunicación del Manager del Equipo como 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 durante 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 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. Los demás entrenadores y/o miembros del equipo no pueden estar en el área de juego y no pueden comunicarse con los jugadores durante un partido a menos que lo autoricen los oficiales de Challengers.

Nota: Para las clasificatorias abiertas, el uso de los “área para entrenadores” será determinado por los oficiales de Challengers y se comunicará a los equipos antes del torneo. Para los partidos de Challengers, se permitirán los lugares para entrenadores. (Funcionalidad actual de los lugares para entrenadores: los entrenadores pueden presenciar los juegos del modo torneo y están limitados a observar al equipo elegido en el lobby de juegos personalizados).

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 apodo oficial de un jugador (Nombre de Torneo) o Riot ID será seleccionado al momento del registro y no podrá ser cambiado en ningún momento sin la aprobación previa por escrito de los Oficiales de Challengers.
- 4.11.2.** Los Nombres de Torneo no deben exceder los 11 caracteres, incluidos los espacios, y solo pueden usar letras mayúsculas, minúsculas, dígitos, guiones bajos o espacios simples entre palabras.
- 4.11.3.** Los Nombres de Torneo deben ser únicos a nivel global. En caso de conflicto, los Oficiales de Challengers notificarán a los equipos y solicitarán el envío de un nuevo nombre.
- 4.11.4.** Un Nombre de Torneo no debe incluir palabras o frases en ningún idioma que sean ofensivas, tóxicas o dañinas.
- 4.11.5.** Un Nombre de Torneo no debe incluir total o parcialmente el nombre de una empresa ni hacer uso de marcas registradas u otra propiedad intelectual de Riot, VALORANT o cualquier tercero sin la aprobación previa por escrito de los Oficiales de Challengers. Para obtener dicha aprobación, el jugador debe proporcionar un acuerdo de licencia, acuerdo de patrocinio u otra evidencia documental a los Oficiales de Challengers que sea suficiente para demostrar, a satisfacción de estos, que el jugador está debidamente autorizado para usar la propiedad intelectual de dicho tercero. Independientemente de cualquier aprobación que puedan otorgar los Oficiales de Challengers, el riesgo y la responsabilidad total de obtener el derecho de uso de un nombre corporativo o la propiedad intelectual de un tercero 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 Nombre de Torneo o Riot ID seleccionado por un jugador por cualquier motivo y de exigir que el jugador seleccione un nombre alternativo que cumpla con estas Reglas de Competencia de Challengers o las Reglas Suplementarias de Challengers.

4.12. Etiquetas de Equipo (Tricodes)

- 4.12.1.** A los equipos se les permitirá una etiqueta de equipo de 2 a 4 caracteres que se añadirá al frente del Nombre 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 global en VALORANT.

4.13. Formulario de Elegibilidad y Liberación

Todos los Jugadores y Entrenadores deben firmar el Formulario de Elegibilidad y Liberación. Cualquier Jugador o Entrenador que no firme este

documento al menos 24 horas antes del inicio del torneo aplicable en el que estén participando será considerado inelegible.

5. Formato de Competencia

5.1. Participantes

La competencia Liga Challenger contará con ocho (8) equipos participantes.

- Equipos Latam Norte: Chivas esports, Fuego, E-Xolos Lazer, Six Karma, Fusion, Bon Bon Bum Contra, AB3 esports & Cinta negra.
- Equipos Latam Sur: LEV Academy, 9z Globant, ShindeN, Trident X Rebirth, Aura, Oxen, Las cabras & Nottingham Miedo.

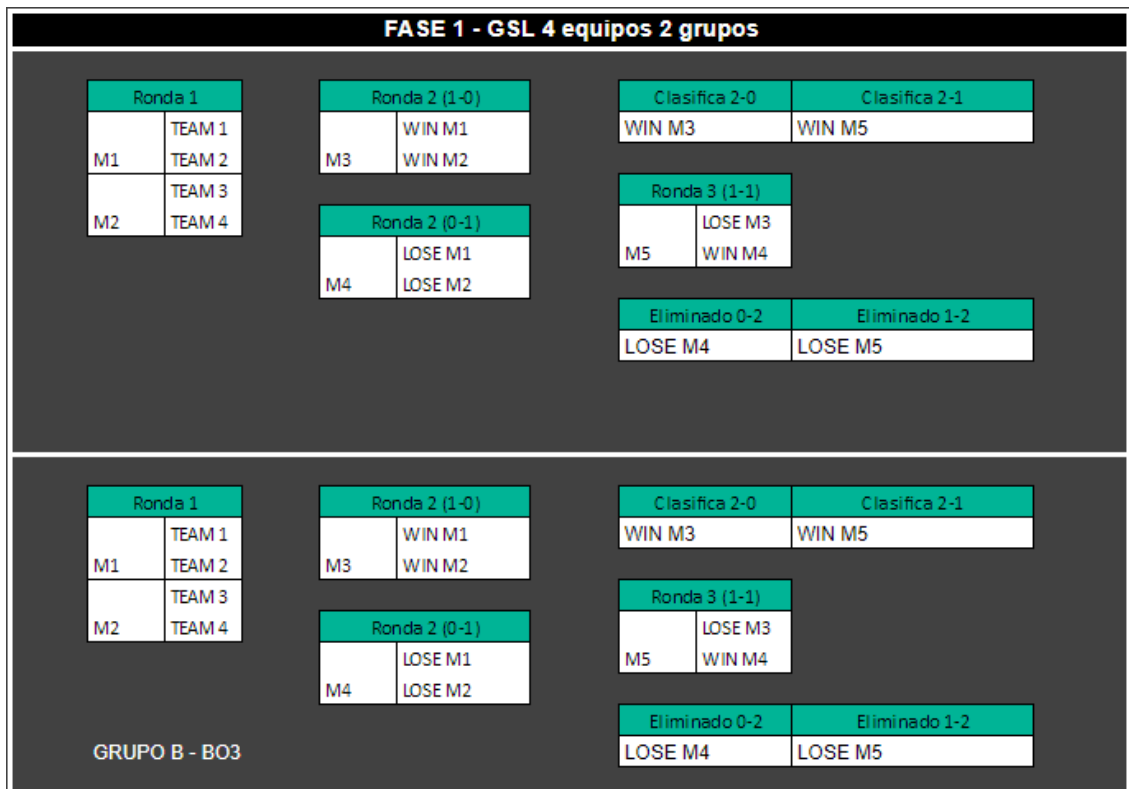
Para la competencia de Liga Challengers Latam los equipos Agentes Libres (FA) tendrán la opción de representar una organización tomando en cuenta el punto 4.2.2 Derecho al Progreso.

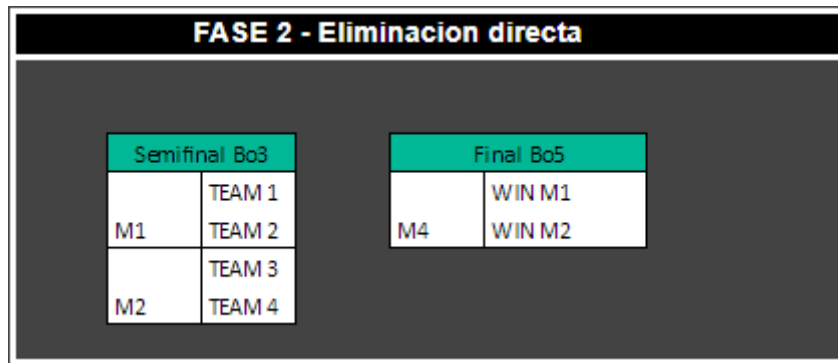
5.2. ACE MASTERS

Antes del inicio de la etapa de liga contaremos con esta nueva etapa llamada ACE MASTERS, la cual contará con los 8 equipos participantes divididos en 2 grupos de 4 equipos. El orden de los enfrentamientos y grupos se realizará de forma aleatoria.

El formato será un sistema GSL en el cual los equipos con dos victorias avanzan a la instancia de playoffs, el cual tendrá un formato de eliminación directa.

Todos los partidos son al mejor de tres (Bo3) con excepción de la final de playoffs que se realizara al mejor de cinco (Bo5).





5.3. Fase de liga

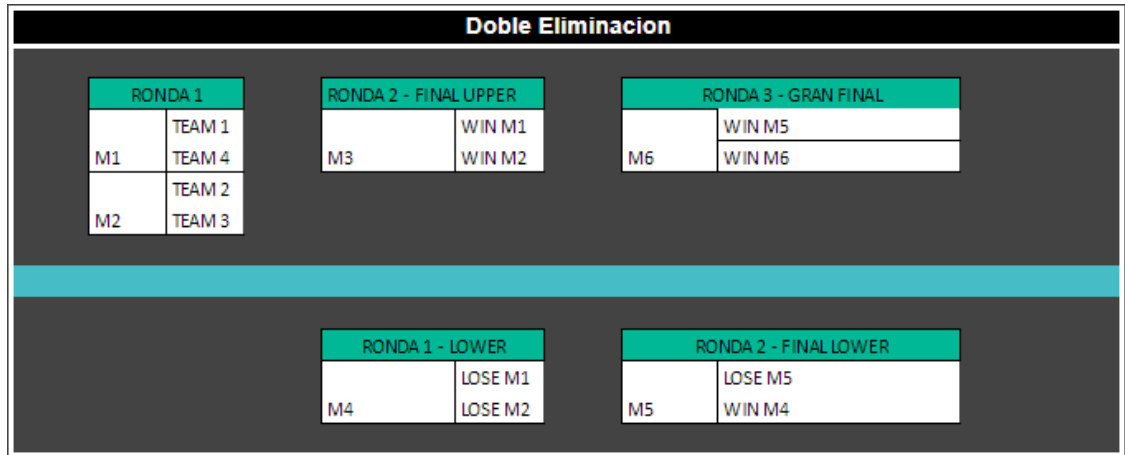
Los equipos competirán en un formato Simple Round Robin, en el cual se enfrentarán todos contra todos, todos los partidos son al mejor de 3 (Bo3), el orden de los enfrentamientos serán definidos por el organizador del torneo.

Los cuatro mejores equipos avanzarán a la fase de playoffs, mientras que top 7 y 8 tendrán que participar en promoción/relegación.

1							
2	2 vs 1						
3	3 vs 1	3 vs 2					
4	4 vs 1	4 vs 2	4 vs 3				
5	5 vs 1	5 vs 2	5 vs 3	5 vs 4			
6	6 vs 1	6 vs 2	6 vs 3	6 vs 4	6 vs 5		
7	7 vs 1	7 vs 2	7 vs 3	7 vs 4	7 vs 5	7 vs 6	
8	8 vs 1	8 vs 2	8 vs 3	8 vs 4	8 vs 5	8 vs 6	8 vs 7
	1	2	3	4	5	6	7

5.4. Playoffs

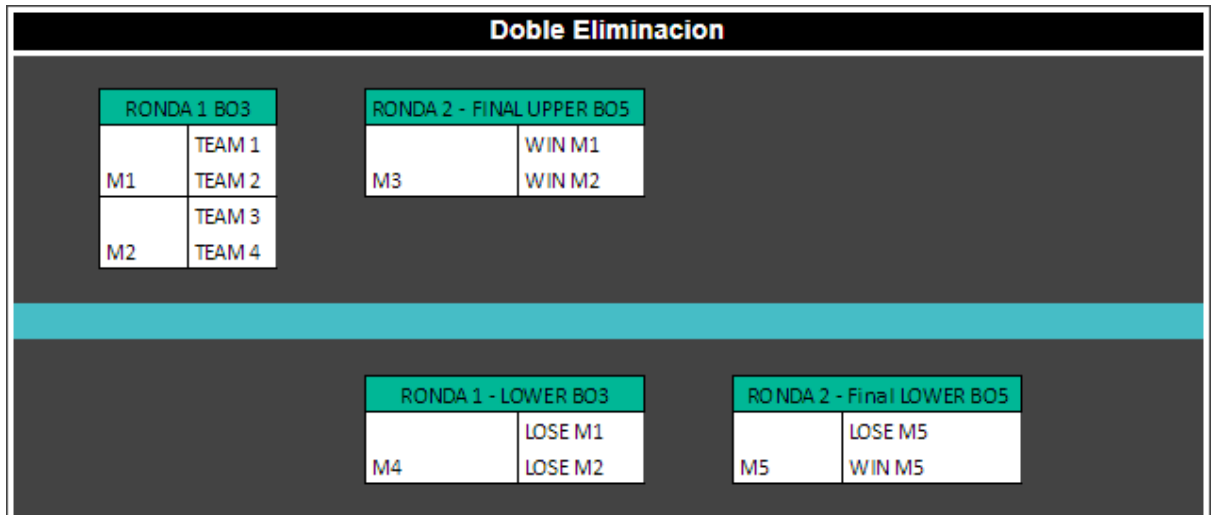
Los equipos clasificados a playoffs, competirán en un formato de doble eliminación, el orden de los enfrentamientos serán definidos por el puesto obtenido en fase de liga. Todos los partidos son al mejor de tres (Bo3) con excepción de la Final Lower y Gran Final que serán al mejor de cinco (Bo5).



5.5. Promoción/Relegación

Al término de la fase de liga, los equipos que queden en lugar 7.º y 8.º, tendrán que participar en el evento promoción/relegación, el cual tendrá un formato de doble eliminación, participaran los equipos ganadores de modo Premier del acto 1 y acto 2.

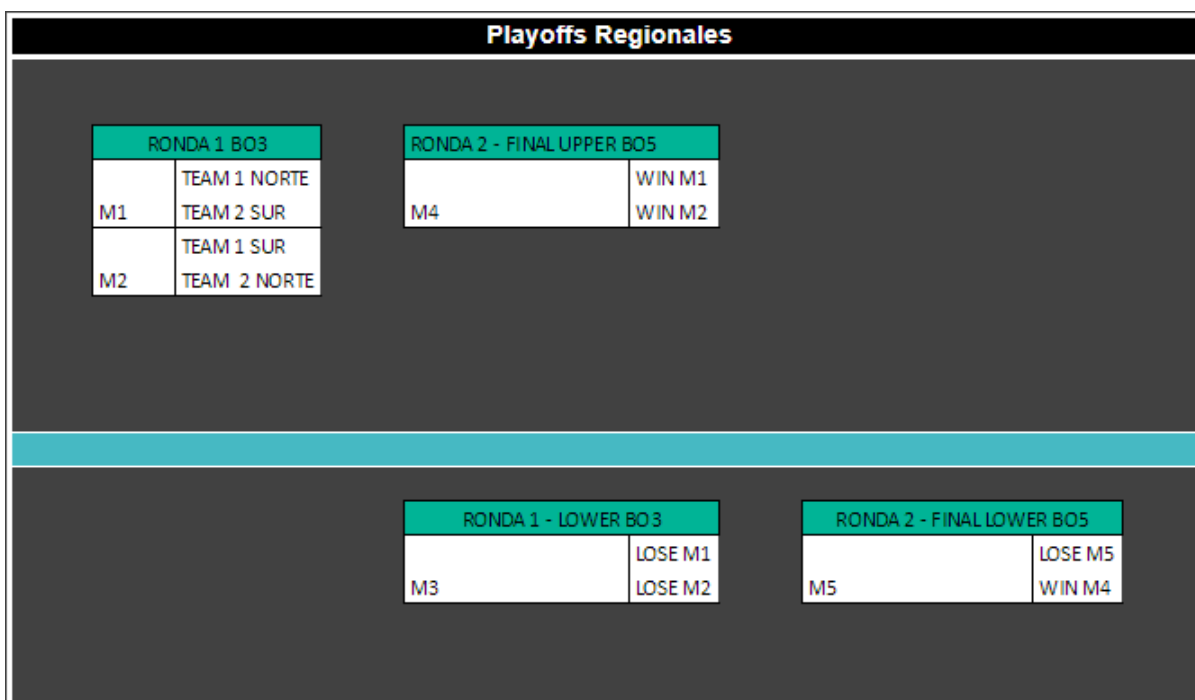
El 7.º lugar elige su enfrentamiento entre el ganador de premier acto 1 o acto 2, el 8.º lugar se enfrenta al equipo restante. Los partidos serán al mejor de tres (Bo3) menos la Final Upper y Final Lower que serán enfrentamientos al mejor de cinco (Bo5).



5.6. Playoffs Regionales

Clasificarán los 2 mejores equipos del año competitivo 2025 por región, por lo que esta instancia contará con 4 equipos; 2 equipos clasificados de Latam Norte y 2 equipos clasificados de Latam Sur. Los enfrentamientos serán al mejor de 3 (Bo3) excepto los partidos de clasificación que serán al mejor de cinco (Bo5).

- El equipo ganador de playoffs stage 2 clasificará como seed 1 de su región.
- El equipo con mayor puntos de circuitos clasificará como seed 2 de su región.



5.7. Equipos Academy

Los equipos Academy podrán competir cumpliendo con las siguientes condiciones.

- No pueden participar en Promoción/Relegación durante su primer año compitiendo en VCL
- No pueden ser legibles para ascender a VCT, por lo que no podrán participar en Playoffs Regionales ni ASCENSION

5.8. Puntos de circuito

Según el lugar que ocupen en la tabla al final de los playoffs de cada stage y ahora incorporándose ACE MASTER, los equipos sumarán los puntos correspondientes.

Al final de los playoffs del segundo stage, se consolidará una tabla final de la temporada 2025. El equipo de cada zona (Norte y Sur) con más puntos avanzará a los playoffs regionales.

En caso de empate: se implementará avanzará el equipo con mejor posición del último stage.

		ACE Master 1	ACE Master 2
Playoffs	1.º	30	30
Playoffs	2.º	25	25
Playoffs	3.º & 4.º	15	15
Fase 1 1-2	5.º- 6.º	10	10
Fase 1 0-2	7.º-8.º	0	0

		STAGE 1	STAGE 2
Playoffs 1	1.º	125	
Playoffs 2	2.º	100	120
Playoffs 3	3.º	75	90
Playoffs 4	4.º	50	60
Fase Regular	5.º	25	30
Fase Regular	6.º	15	20
Promo/Releg	7.º	0	0
Promo/Releg	8.º	0	0

5.9. Prize pool

Al final de cada evento, dependiendo de su posición, serán acreedores de la siguiente cantidad mostrada en la siguiente tabla. En cada región, además, un jugador va a ser reconocido como el MVP al final de cada Stage. Basándose en el promedio de estadísticas acumuladas en cada partido.

Prize pool (moneda USD)				
	ACE Master 1	ACE Master 2	STAGE 1	STAGE 2
1.º	\$3,000.00	\$3,000.00	\$13,500.00	\$17,000.00
2.º	\$1,000.00	\$1,000.00	\$7,500.00	\$10,000.00
3.º	\$500.00	\$500.00	\$4,000.00	\$5,500.00
4.º	\$500.00	\$500.00	\$2,000.00	\$3,500.00
5.º	\$0.00	\$0.00	\$1,000.00	\$1,500.00
6.º	\$0.00	\$0.00	\$1,000.00	\$1,500.00
7.º	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$0.00
8.º	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$0.00
MVP	\$0.00	\$0.00	\$1,000.00	\$1,000.00

6. Viajes y Gastos

6.1. Eventos LAN

- 6.1.1.** Para hasta cinco (5) Jugadores titulares, un (1) Entrenador y un (1) Gerente de equipo por equipo que hayan ganado el derecho a participar en los eventos LAN celebrados como parte de un evento Challengers, el Operador del Torneo Challengers proporcionará (a) un viaje razonable, alojamiento y comidas mientras compiten en dichos eventos LAN o (b) proporcionará reembolso por los gastos razonables de viaje, alojamiento y comidas mientras compiten en dichos eventos LAN.
- 6.1.2.** El equipo de la Liga Challengers debe contar con todas las visas, pasaportes u otros documentos de viaje necesarios para viajar a la ciudad donde se celebran los eventos LAN, y se comprometen a cumplir con cualquier directriz de COVID-19 proporcionada por los Oficiales de Challengers. Los jugadores que sean menores de edad según la legislación aplicable podrán necesitar viajar con un padre o tutor legal. En tales casos, los Oficiales de Challengers también podrán proporcionar a un solo padre o tutor para cada jugador menor de edad con viaje, alojamiento y comidas razonables o reembolso por lo anterior mientras el jugador compite en el evento LAN.

7. Sponsors

7.1. Reglas Generales de Patrocinio

- 7.1.1.** Se alienta a los Equipos, Jugadores y Entrenadores a desarrollar relaciones con patrocinadores y anunciantes, sujeto a las restricciones establecidas en este reglamento de la Liga Challengers, diseñadas para evitar conflictos de patrocinadores y preservar la integridad de la competencia y la reputación de las Ligas Challengers, VALORANT y Riot.
- 7.1.2.** Ni un Equipo, ni un Jugador, ni un Entrenador podrán entrar en ningún patrocinio, acuerdo de respaldo, publicidad o acuerdo relacionado, para cualquier línea de negocio de VALORANT, con cualquier persona o entidad que sea determinada por Riot o los Oficiales de Challengers como que realiza negocios dentro de cualquier categoría de producto o servicio que esté en la Lista de Categorías de Patrocinio Prohibidas (Apéndice 1).
- 7.1.3.** Se requerirá la aprobación previa por escrito de los Oficiales de Challengers, caso por caso, para entrar en un patrocinio, respaldo, acuerdo publicitario o acuerdo relacionado, para cualquiera de las

líneas de negocio de esports de VALORANT del Equipo, con cualquier persona o entidad que sea determinada por Riot o los Oficiales de Challengers como que realiza negocios dentro de cualquier categoría de producto o servicio que esté en la Lista Internacional de Categorías de Patrocinio Prohibidas; sin embargo, cualquier negocio de este tipo dentro de la Lista Internacional de Categorías de Patrocinio Prohibidas solo podrá ser promovido o mostrado en eventos regionales o locales (y no en eventos internacionales). Los Equipos interesados en obtener un patrocinio regional dentro de la Lista Internacional de Categorías de Patrocinio Prohibidas deberán contactar a los Oficiales de Challengers para más información sobre el proceso de aprobación, incluyendo las listas de patrocinadores preaprobados en la Lista Internacional de Categorías de Patrocinio Prohibidas.

- 7.1.4.** Adicionalmente, un Jugador o Entrenador no podrá entrar en ningún patrocinio, respaldo, acuerdo publicitario o acuerdo relacionado, para ninguna línea de negocio (incluso si no está relacionado con VALORANT), con cualquier persona o entidad que sea determinada por Riot o los Oficiales de Challengers como que realiza negocios dentro de cualquier categoría de producto o servicio que esté en la Lista de Categorías de Patrocinio Prohibidas (Apéndice 1).
- 7.1.5.** Las Ligas Challengers pueden implementar restricciones adicionales sobre la adquisición de patrocinios como se define en las Reglas Suplementarias de Challengers. Los Equipos están obligados a notificar a la Liga Challengers sobre la adquisición prevista de un nuevo patrocinador antes de que se finalice la adquisición. Si el patrocinio es clasificado como un Patrocinio Prohibido, dicho patrocinio no podrá ser exhibido por el Equipo o Jugadores durante el uso o juego de VALORANT, adyacente a material relacionado con VALORANT, el VCT, Ligas Challengers, Challengers Ascension, o cualquier otro evento afiliado a Riot.
- 7.1.6.** Ninguna persona o entidad podrá tener los derechos de nombre de más de un Equipo Challengers a la vez. Un patrocinador que tenga los derechos de nombre de un Equipo no podrá patrocinar a otros Equipos en la Liga Challengers en ninguna capacidad. Ninguna persona o entidad que actúe como propietario, parcial o total, o como funcionario corporativo para una Organización podrá patrocinar a un Equipo de una Organización diferente a través de sí misma, una conexión directa, otra Organización que represente, o un apoderado.
- 7.1.7.** Los Equipos no podrán tener múltiples nombres de marca en su nombre de Equipo a menos que cumplan con las restricciones de

nombres establecidas en la Política de Integración de Patrocinadores en el Nombre del Equipo.

7.2. Cumplimiento de las Directrices de Marca

7.2.1. Todos los acuerdos de patrocinio, respaldo, publicidad o relacionados que un Equipo, Jugador o Entrenador celebre, y todas las transacciones o acciones subyacentes tomadas conforme a esos acuerdos, deberán:

- Cumplir con los términos de la Guía de Marca y Estilo de VALORANT vigente en ese momento.
- No tener ninguna exclusividad ni otra disposición que sea vinculante para Riot, la Liga Challengers o cualquier otra persona o entidad (que no sea el Equipo, Jugador o Entrenador que está celebrando el acuerdo).

7.3. Decisiones Relacionadas con la Lista de Patrocinios Prohibidos

7.3.1. Riot puede realizar cambios en la Lista de Patrocinios Prohibidos. Es responsabilidad del Equipo, Jugador y Entrenador revisar la Lista de Patrocinios Prohibidos para actualizaciones o cambios.

7.3.2. Riot o los Oficiales de Challengers podrán, a su exclusivo juicio, rechazar o terminar el derecho de un Equipo, Jugador o Entrenador para exhibir un anuncio o patrocinio en cualquiera de las categorías de la Lista de Patrocinios Prohibidos.

7.4. Uso No Autorizado de Marcas Registradas

7.4.1. Nada en este Reglamento de Competencia de Challengers otorga, por implicación, renuncia, impedimento o de otro modo, a un Equipo, Jugador o Entrenador, derecho o licencia para usar el nombre VALORANT, o cualquier otra marca registrada, nombre comercial o logo propiedad de o licenciada a Riot o sus afiliados.

7.4.2. Cualquier uso no autorizado por parte de un Equipo, Jugador o Entrenador de una marca registrada, nombre comercial o logo propiedad de o licenciada a Riot o sus afiliados está prohibido y será considerado una infracción de esta regla.

7.4.3. Un Equipo, Jugador o Entrenador no podrá respaldar ni patrocinar ningún producto o servicio de una manera que pueda hacer que las personas creen que dicho producto o servicio ha sido respaldado o aprobado por Riot, los Oficiales de Challengers o cualquiera de sus respectivos afiliados.

Uniformes y Ropa

7.5. Definiciones

7.5.1. Ropa del Equipo: Cualquier artículo de ropa o vestimenta que esté marcado con el logo y/o los colores oficiales del Equipo

(“Ropa del Equipo”). Los Oficiales de Challengers se reservan el derecho de prohibir la Ropa del Equipo que consideren inapropiada o inadecuada.

7.5.2. Ropa Oficial del Torneo: Cualquier artículo de ropa o vestimenta que haya sido creado por el Operador del Torneo o una Liga de Challengers y que esté marcado para el torneo o evento **(“Ropa Oficial del Torneo”).** Para mayor claridad, solo la Ropa Oficial del Torneo creada específicamente para un torneo o evento será considerada Ropa Oficial del Torneo para los partidos oficiales de dicho torneo o evento. La Ropa Oficial del Torneo creada para torneos o eventos anteriores no será considerada Ropa Oficial del Torneo.

7.6. Uniforme del Equipo

Los jugadores deben usar ropa aprobada (“Uniforme del Equipo”) para todos los partidos oficiales. El Uniforme del Equipo incluye los siguientes elementos obligatorios: camisetas del equipo, pantalones (o ropa inferior) y zapatos.

7.6.1. Colocación de Logos de Patrocinadores: Se permite la colocación de logos de patrocinadores en el Uniforme del Equipo. No hay restricciones sobre la cantidad de logos de patrocinadores ni el área donde se pueden colocar en el Uniforme del Equipo. Los equipos pueden elegir cómo distribuir los logos del equipo y de los patrocinadores en el Uniforme del Equipo. Sin embargo, los equipos deben abstenerse de crear la impresión de que un patrocinador es el patrocinador principal del equipo si no es el caso.

7.6.2. Restricciones Regionales Las Ligas Challengers pueden definir estándares adicionales para la colocación de logos de patrocinadores a su discreción en el nivel correspondiente de la Liga Challengers, y estas restricciones se harán cumplir en las Competencias Internacionales.

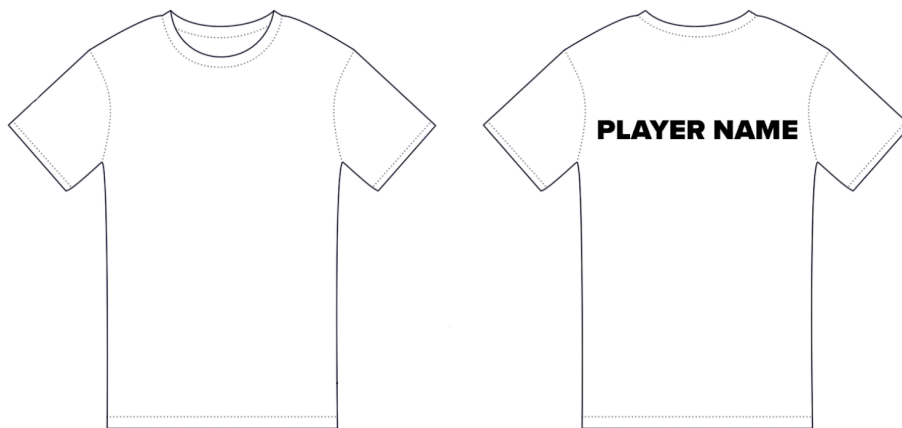
7.6.3. Patrocinadores Condicionales Los patrocinadores en cualquiera de las Categorías Condicionales para cada Liga, establecidas en el Apéndice 1 adjunto a este documento, pueden ser aprobados para la colocación de logos de patrocinadores en el Uniforme del Equipo en el nivel de la Liga Challengers. Las entidades del equipo deben obtener una aprobación escrita específica para la colocación de logos de patrocinadores de cualquier patrocinio en las Categorías Condicionales por parte del Operador del Torneo.

7.6.4. Símbolos Nacionales. Se prohíbe la inclusión de banderas y otros símbolos que representen o simbolizen una nación en cualquier prenda de vestir usada por el equipo

7.7. Camiseta del Equipo

Los jugadores deben usar camisetas oficiales, aprobadas e idénticas para los días de juego durante todos los partidos de la Liga ("**Camisetas del Equipo**"). Todas las Camisetas del Equipo deben cumplir con lo siguiente:

- 7.7.1. **Riot PI.** En general, los equipos no pueden usar marcas o propiedad intelectual de Riot sin el permiso expreso por escrito de Riot. Esto incluye, pero no se limita a: el logo de Riot Games, los logotipos de eventos (según lo definido y sujeto a la excepción a continuación), los logotipos de VALORANT o la propiedad intelectual de VALORANT (como arte de agentes, etc.).



- 7.7.2. **Camiseta Especial del Evento:** Los equipos pueden enviar una camiseta alternativa del equipo que pueda ser utilizada durante un período temporal (por ejemplo, el aniversario de la organización del equipo o el estreno de la camiseta de los campeones de VCT). Riot podrá otorgar aprobación por escrito para el uso de la camiseta alternativa del equipo de manera individual, según el caso.
- 7.7.3. **Pantalones o Shorts (Legwear)** Todos los jugadores de un equipo deben usar ya sea pantalones o shorts ("Legwear"). El "Legwear" debe ser uniforme entre todos los jugadores y no se permitirá la combinación de pantalones y shorts. Todo el "Legwear" debe ser: (a) Pantalones oficiales y aprobados del equipo, (b) "Legwear" de color neutro no marcado (por ejemplo, negro, blanco o gris), o (c) "Legwear" oficial del torneo..
- 7.7.4. **Zapatos.** Los jugadores deben usar zapatos cerrados. Los jugadores pueden usar cualquier marca de zapatos.

7.8. Ropa Opcional

- 7.8.1. **Ropa para la cabeza.** Los jugadores pueden usar ropa para la cabeza (por ejemplo, gorros, sombreros, etc.) siempre y cuando no (a) interfiera con el uso de los auriculares de competencia y/o los

audífonos internos, como cubriendo las orejas del jugador, (b) bloquee la cara del jugador, o (c) bloquee las luces de transmisión que iluminan la cara del jugador. La ropa para la cabeza debe ser sin marca, parte de la ropa del equipo o ropa oficial del torneo.

7.8.2. Ropa debajo de la camiseta. Se pueden usar camisas de manga larga o sudaderas debajo de la camiseta del equipo siempre y cuando dicha ropa no obstruya la camiseta del equipo. La ropa debajo de la camiseta no necesita ser igual para todos los jugadores, pero debe ser de los colores del equipo o de un color neutral (por ejemplo, negro, blanco o gris). No se permitirán logotipos de patrocinadores en la ropa debajo de la camiseta. El branding individual del jugador (por ejemplo, el nombre en el juego del jugador) y el branding del equipo (por ejemplo, el nombre o logo del equipo) son aceptables.

7.8.3. Ropa sobre la camiseta. La ropa sobre la camiseta, incluidos calentadores, sudaderas con capucha y chaquetas, que se use encima y oscurezca la camiseta del equipo, solo podrá usarse en el escenario si replica de manera precisa las camisetas aprobadas del equipo o ha sido aprobada previamente por el operador del torneo, o (a) refleja los colores oficiales del equipo; y (b) es consistente con las pautas de la camiseta (por ejemplo, tiene un logo del equipo o letras en el frente y no tiene patrocinadores en lugares o tamaños restringidos por las pautas de la camiseta). La ropa sobre la camiseta que sea ropa oficial del torneo específica para el evento en el que un jugador está compitiendo también es aceptable.

7.8.4. Accesorios. Los jugadores pueden usar una cantidad razonable (según lo determine el personal de Challengers) de joyas, anillos, pulseras y collares.

7.8.5. Relojes. Los jugadores pueden usar cualquier marca de reloj. Se prohíben los relojes inteligentes y cualquier otro tipo de dispositivo montado en la muñeca que sea capaz de recibir señales inalámbricas.

7.9. Ropa Prohibida

7.9.1. Ropa con Marca. Aparte de la ropa oficial y aprobada por la liga, los jugadores tienen prohibido usar otros artículos de ropa o accesorios que muestren logotipos de patrocinadores u otras palabras, caracteres o imágenes visibles, excepto cuando sea expresamente permitido por los funcionarios de Challengers.

7.9.2. Dispositivos Electrónicos. Los jugadores tienen prohibido usar cualquier tipo de dispositivo inteligente, dispositivo de fitness o cualquier otro dispositivo electrónico capaz de recibir señales inalámbricas. Los jugadores deben solicitar la aprobación de los

funcionarios de Challengers antes de usar cualquier tipo de dispositivo electrónico con capacidades de computación.

- 7.9.3. Gafas Opacas.** Los jugadores tienen prohibido usar gafas completamente opacas durante un partido oficial. Las gafas completamente opacas pueden usarse durante la caminata previa al inicio del partido.

7.10. Ropa Aprobada

Solicitud de Ropa Adicional: Los jugadores solo podrán solicitar el uso de ropa adicional en circunstancias especiales. La Oficina de la Liga aprobará o rechazará cualquier solicitud de ropa adicional de un equipo o jugador de manera individual.

7.11. Ropa para Salida Oficial al Partido:

Los jugadores pueden solicitar usar ropa alternativa que no cumpla con estos requisitos durante la salida para un partido oficial transmitido. Los funcionarios de Challengers aprobarán o rechazarán cualquier solicitud de equipo o jugador de manera individual. Si se aprueba, el jugador podrá usar la ropa alternativa durante la salida, pero deberá cambiarse a la ropa que cumpla con la política del uniforme del equipo antes del inicio del partido. No se otorgará tiempo adicional para el cambio de ropa.

7.12. Contenido de la Liga

Durante todas las entrevistas previas y posteriores al partido en un lugar propiedad, operado o arrendado por el Operador del Torneo ("Lugar de la Liga"), o en el contenido de día de partido creado por el Operador del Torneo, los jugadores deben usar ropa apropiada de equipo o ropa oficial del torneo. Para otros contenidos, incluyendo el escritorio de analistas, contenido destacado y contenido en el hombro, las pautas de ropa serán comunicadas por el Operador del Torneo en relación con esas apariciones.

7.13. Ropa del Entrenador

El entrenador principal del equipo y el resto del personal que esté en el escenario deben usar ropa apropiada mientras estén en el escenario o en contenido de la Liga, incluyendo entrevistas. La ropa apropiada incluye atuendo profesional, uniforme del equipo, ropa del equipo y ropa oficial del torneo. Si se elige, el atuendo profesional incluye pantalones khaki, pantalones de vestir, faldas y vestidos, blazers, camisas de botones, polos, blusas y otros atuendos que se vean profesionales.

8. Área de Partido.

El "**Área de Partido**" es el área que rodea inmediatamente las PCs de competencia utilizadas durante el juego en un evento LAN o en línea. Durante el juego, la presencia de personal del equipo en el Área de Partido está restringida exclusivamente a los jugadores de los equipos que participan en el partido.

8.1. Gerente de Equipo y otro Personal del Equipo

- 8.1.1.** El personal del equipo, incluidos los gerentes, puede estar en el Área de Partido durante el proceso de preparación del partido, pero debe salir antes de la fase de selección de agente y mapa, y no podrá regresar hasta después de que termine el partido.

8.2. Acceso al Área de Partido para Entrenadores

- 8.2.1.** A los entrenadores de los equipos que participan en los partidos de un día determinado se les otorgará acceso al Área de Partido y podrán comunicarse con su equipo durante el proceso de selección de mapas (pick/ban). Ningún otro personal del equipo podrá estar en el Área de Partido durante este tiempo sin el permiso expreso de los oficiales de Challengers.
- 8.2.2.** Todos los entrenadores deberán salir del Área de Partido a una posición designada inmediatamente después de que termine el proceso de selección de mapas. Para efectos de la competencia en línea, cualquier habitación en la que el jugador compita se considerará parte del Área de Partido..

8.3. Dispositivos Inalámbricos

- 8.3.1.** Los dispositivos inalámbricos, incluidos los teléfonos móviles, tabletas y relojes inteligentes, no están permitidos en el Área de Partido mientras los jugadores estén involucrados en el juego activo, incluyendo durante la fase de selección de mapas (pick/ban), pausas, rehacer partidas (remakes) y entre mapas de partidos de múltiples mapas.
- 8.3.2.** En los eventos LAN, los oficiales de Challengers recogerán estos dispositivos de los jugadores en el Área de Partido y los devolverán después de que termine el partido. Para los partidos en línea, los jugadores deberán dejar sus dispositivos fuera del Área de Partido. Esta regla también se aplica a notas y libretas.

8.4. Notas y Libretas

- 8.4.1.** Los jugadores no tienen permitido llevar materiales escritos o impresos al Área de Partido durante un partido. Cualquier material escrito o impreso debe ser retirado del Área de Partido antes del inicio del partido

8.5. Restricciones de Consumibles

8.5.1. Consumibles Permitidos:

- Bebidas están permitidas en el Área de Partido. Durante los eventos LAN, las bebidas solo se permiten en envases re-segurables aprobados. Los oficiales de Challengers proporcionarán dichos envases a los jugadores bajo solicitud.

- Chicles están permitidos en el Área de Partido.

8.5.2. Consumibles Prohibidos:

- Comida está prohibida en el Área de Partido.
- Productos de tabaco y otros productos con nicotina están prohibidos en el Área de Partido.

8.5.3. Los equipos no pueden dejar basura o chicles en el Área de Partido después de la conclusión del partido.

9. Proceso del Partido

9.1. Cambios en el Horario

Los oficiales de Challengers pueden, a su sola discreción, reordenar el horario de los partidos dentro de un día determinado y/o cambiar la fecha de un partido a otra fecha o modificar de otra manera el horario de los partidos. En caso de que los oficiales de Challengers modifiquen el horario de un partido, notificarán a todos los equipos tan pronto como sea posible.

9.2. Puntualidad

9.2.1. Los jugadores y entrenadores que participen en un partido oficial deben estar completamente listos en el vestíbulo del juego correspondiente a más tardar a la hora especificada por los oficiales de Challengers en las Reglas Suplementarias de Challengers.

9.2.2. Si un equipo no está completamente listo a las horas especificadas, se podrá aplicar una acción disciplinaria.

9.2.3. Si un equipo o alguno de sus jugadores no se presenta a la hora especificada para cualquiera de sus partidos debido a circunstancias imprevistas, el equipo debe informar a los oficiales de Challengers de inmediato. Los oficiales de Challengers pueden posponer, suspender o cancelar el partido a su exclusiva discreción.

9.2.4. Si un partido se pospone, se reprogramará para una fecha dentro de la misma semana o la siguiente, a menos que se llegue a otro acuerdo entre los equipos y los oficiales de Challengers. La fecha exacta del partido será comunicada por los oficiales de Challengers tan pronto como sea posible.

9.2.5. 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 Competencia

9.3.1. Los partidos durante la temporada 2025 se jugarán con el parche respectivo disponible en el servidor en vivo, una vez que se haya producido un período de prueba suficiente. Los cambios en el parche

competitivo y la disponibilidad de campeones estarán a la discreción exclusiva de la Challengers League. Se proporcionará un calendario de parches para cada competencia como parte de las Reglas Suplementarias de Challengers.

- 9.3.2.** Nuevos Agentes - Los nuevos agentes estarán automáticamente restringidos durante dos semanas desde su lanzamiento en la cola competitiva. Ejemplo: Si el Agente A se lanza el 5 de febrero, el Agente A será elegible para ser usado en todos los partidos a partir del 19 de febrero.
- 9.3.3.** Nuevos Mapas - Los nuevos mapas estarán automáticamente restringidos durante cuatro semanas desde su lanzamiento en la cola en vivo. Ejemplo: Si el Mapa A se lanza el 1 de enero, el Mapa A será elegible para ser usado en todos los partidos a partir del 29 de enero..
- 9.3.4.** Restricciones Adicionales - (por ejemplo, deshabilitar ciertas armas) pueden ser añadidas por Riot o los oficiales de Challengers en cualquier momento antes o durante un partido, si existen errores conocidos con ciertos artículos, agentes, skins o habilidades. Los nuevos agentes y mapas pueden estar restringidos por más tiempo según la discreción de los oficiales de Challengers.

9.4. Cuentas de Jugador

- 9.4.1.** Los jugadores recibirán cuentas (“Cuentas del Torneo”) proporcionadas por Riot y/o el Operador del Torneo. Es responsabilidad de los jugadores configurar su cuenta según sus preferencias. El nombre de la cuenta del Torneo será establecido con el nombre oficial del jugador aprobado por la Challengers League.
- 9.4.2.** En caso de que los servidores del torneo no estén disponibles, los jugadores deberán utilizar su cuenta principal “Live” proporcionada durante el proceso de registro. Es responsabilidad de los jugadores configurar su cuenta principal “Live” según sus preferencias, incluyendo la configuración del ID de Riot con su nombre oficial aprobado para el torneo. Si un jugador no puede cambiar su nombre, debe ponerse en contacto con un oficial de Challengers para recibir soporte.

9.5. Configuraciones del Juego

- 9.5.1.** Todos los jugadores deberán tener desactivadas las opciones de sangre y cuerpos dentro del juego.
- 9.5.2.** Los títulos y accesorios de arma (gun buddies) otorgados por ganar un evento, incluyendo Masters, Champions y Game Changers Champions, solo podrán ser equipados por los jugadores que hayan obtenido dichos títulos y accesorios.

- 9.5.3.** Los indicadores de FPS y latencia, así como los gráficos de seguimiento, deben ser desactivados durante el juego.

9.6. Configuración Previo al Partido

- 9.6.1.** Los jugadores tendrán bloques de tiempo designados antes de su horario de partido para asegurarse de que están completamente preparados. Los oficiales de Challengers informarán a los jugadores y equipos sobre el tiempo y la duración de la configuración programada como parte de su horario de partidos.

- 9.6.2.** Los oficiales de Challengers pueden cambiar el horario en cualquier momento. El tiempo de configuración se considera que ha comenzado una vez que los jugadores ingresan al área de partido, momento en el que no se les permitirá salir sin el permiso de un oficial de Challengers.

- 9.6.3.** La configuración incluye lo siguiente:

- Confirmar la precisión del nombre de la cuenta en el "Tournament Realm".
- Asegurar el correcto funcionamiento de todos los equipos, la conexión de red y la protección contra DDOS.
- Conectar y calibrar los periféricos.
- Asegurar el funcionamiento adecuado del sistema de chat de voz.
- Seleccionar las skins.
- Ajustar la configuración del juego.
- Calentamiento limitado dentro del juego.

- 9.6.4.** Fallo Técnico de Equipo: Si un jugador experimenta problemas con el equipo durante cualquier fase del proceso de configuración, deberá notificar inmediatamente a un oficial de Challengers.

- 9.6.5.** Los jugadores son responsables de asegurar el rendimiento de su configuración elegida, que incluye hardware de computadora y periféricos, conexión a Internet, protección contra DDOS y suministro eléctrico. Los problemas con esta configuración no son una razón aceptable para llegar tarde o pausar el juego más allá de lo permitido para el equipo.

9.7. Estado de Preparación del Jugador y Creación del Lobby:

- 9.7.1.** Se espera que los jugadores resuelvan cualquier problema durante el proceso de configuración dentro del tiempo asignado y que el partido comience en el horario programado. Los oficiales de Challengers podrán aplicar sanciones por tardanza a su discreción.

- 9.7.2.** En el tiempo especificado antes de que el partido comience, un árbitro confirmará con cada jugador que su configuración está completa. Una vez que los diez jugadores en el partido hayan

confirmado la finalización de la configuración, no podrán entrar a un partido de calentamiento ni abandonar el área del partido.

- 9.7.3. Excepto en los partidos de clasificación en línea, todos los partidos que sean parte de un evento de Challengers se jugarán en lobbies de partido creados por un oficial de Challengers. Los oficiales de Challengers decidirán cómo se creará el lobby oficial del partido, y los jugadores serán dirigidos por un árbitro a unirse a dicho lobby tan pronto como se haya completado la prueba.

9.8. Obligaciones Mediáticas

- 9.8.1. Los equipos deberán poner a disposición de los medios durante al menos 15 minutos a al menos un jugador que esté destinado a comenzar cualquier partido ese día. Si un jugador ha comenzado al menos 2 partidos en la Challengers League, se le requerirá que se haya hecho disponible para los medios al menos una vez durante el evento.
- 9.8.2. Un equipo no puede poner al mismo jugador disponible para los medios durante 4 días consecutivos de partidos.
- 9.8.3. Los jugadores serán informados de cualquier obligación previa al partido, incluyendo, pero no limitado a, apariciones en los medios, entrevistas o cualquier otra discusión relacionada con los partidos.

9.9. Configuración de Lobby y Restricciones de Juego

- 9.9.1. **Definición de Partido.** Un "juego" es una instancia de competencia en un mapa de VALORANT que se juega hasta que se determine un ganador para ese mapa. Un "partido" es un conjunto de juegos que se juega hasta que un equipo gane la mayoría de los juegos totales (por ejemplo, ganar dos juegos de tres ("mejor de tres" o "Bo3"); ganar tres juegos de cinco ("mejor de cinco" o "Bo5")). Para mayor claridad, un partido que concluya con un equipo ganando tres juegos de cinco se considerará un "partido Bo5". El equipo ganador recibirá un conteo de victorias en un formato de liga o avanzará a la siguiente ronda en un formato de torneo. En un formato de "mejor de uno" ("Bo1"), los términos juego y partido pueden ser usados de manera intercambiable.
- 9.9.2. **Configuración del Lobby.** El lobby oficial del partido se establecerá en modo "Torneo" con la opción "Tiempo extra: ganar por dos" activada.
- 9.9.3. **Selección de Servidor.** Antes de cada partido, el oficial de Challengers seleccionará el servidor que esté lo más cerca posible de una ubicación equidistante entre los equipos. Cada Challengers tendrá una ubicación de servidor "predeterminada" en caso de que no exista una opción equidistante.

9.10. Proceso de Selección de Mapas

9.10.1. Map Pool

Abyss, Bind, Fracture, Haven, Lotus, Pearl & Split

9.10.2. En un momento especificado por los oficiales de Challengers antes del inicio de un partido, se llevará a cabo el proceso de selección de mapas. Bajo ninguna circunstancia se podrá jugar un mapa dos veces en un mismo partido, a menos que todos los demás mapas disponibles hayan sido jugados. Cuando se indique en el proceso de selección de mapas, el equipo deberá eliminar un mapa y no podrá optar por saltarse la prohibición de mapas.

9.10.3. La Liga Challengers puede modificar el proceso de selección de mapas para la competencia, pero debe notificar con antelación por escrito a todos los participantes y recibir la aprobación de Riot antes de hacerlo. Los procesos de selección de mapas modificados se detallarán en las Reglas Suplementarias de Challengers.

9.10.4. El grupo de mapas consta de siete (7) mapas. El grupo completo de mapas será comunicado en las Reglas Suplementarias de Challengers o directamente por los oficiales de Challengers.

9.10.5. Partidos al Mejor de Uno (Best-of-One) El equipo con mejor clasificación o el “Equipo Local” decidirá si serán el Equipo A o el Equipo B. Si la liga de Challengers en cuestión no tiene una clasificación predeterminada, el “Equipo mejor clasificado” a efectos de esta sección se determinará de forma aleatoria. El Equipo A comienza el proceso y el mapa para el partido se seleccionará según el siguiente procedimiento:

- i. Equipo A prohíbe 1 mapa.
- ii. Equipo B prohíbe 1 mapa.
- iii. Equipo A prohíbe 1 mapa.
- iv. Equipo B prohíbe 1 mapa.
- v. Equipo A prohíbe 1 mapa.
- vi. Equipo B prohíbe 1 mapa.
- vii. El Mapa 7 es el único que queda disponible.
- viii. Equipo A elige el lado para jugar.

9.10.6. Partidos al Mejor de Tres. El equipo con mejor clasificación o el “Equipo Local” decidirá si es el Equipo A o el Equipo B. Si la Liga Challengers en cuestión no tiene una clasificación preestablecida, el “equipo mejor clasificado” para los fines de esta sección se determinará al azar. El Equipo A comienza el proceso y el mapa para el partido se seleccionará de acuerdo con el siguiente procedimiento:

- i. El Equipo A prohíbe un mapa

- ii. El Equipo B prohíbe un mapa
- iii. El Equipo A elige el Mapa 1
- iv. El Equipo B elige el lado para el Mapa 1
- v. El Equipo B elige el Mapa 2
- vi. El Equipo A elige el lado para el Mapa 2
- vii. El Equipo A prohíbe un mapa
- viii. El Equipo B prohíbe un mapa
- ix. El Mapa 3 es el único mapa restante
- x. El Equipo A elige el lado para el Mapa 3

9.10.7. Partidos al mejor de cinco. El equipo con mejor clasificación o el "equipo local" decidirá si es el equipo A o el equipo B. Si la liga de Challengers en cuestión no tiene una clasificación predeterminada, el "equipo mejor clasificado" para los fines de esta sección se determinará de manera aleatoria. El equipo A comienza el proceso y el mapa para el partido se seleccionará de acuerdo con el siguiente procedimiento:

- i. El equipo A prohíbe un mapa
- ii. El equipo B prohíbe un mapa
- iii. El equipo A elige el Mapa 1
- iv. El equipo B elige el lado para el Mapa 1
- v. El equipo B elige el Mapa 2
- vi. El equipo A elige el lado para el Mapa 2
- vii. El equipo A elige el Mapa 3
- viii. El equipo B elige el lado para el Mapa 3
- ix. El equipo B elige el Mapa 4
- x. El equipo A elige el lado para el Mapa 4
- xi. El Mapa 5 es el único mapa restante
- xii. El equipo B elige el lado para el Mapa 5

9.10.8. Partidos al mejor de cinco para las finales del gran torneo de eliminación doble. El equipo de la parte superior del cuadro decidirá si es el equipo A o el equipo B. Las selecciones y prohibiciones de mapas para el partido se elegirán de acuerdo con el siguiente procedimiento:

- i. El equipo de la parte superior del cuadro prohíbe dos mapas
- ii. El equipo A elige el Mapa 1
- iii. El equipo B elige el lado para el Mapa 1
- iv. El equipo B elige el Mapa 2
- v. El equipo A elige el lado para el Mapa 2
- vi. El equipo A elige el Mapa 3
- vii. El equipo B elige el lado para el Mapa 3
- viii. El equipo B elige el Mapa 4
- ix. El equipo A elige el lado para el Mapa 4

- x. El Mapa 5 es el único mapa restante
- xi. El equipo B elige el lado para el Mapa 5

9.11. Selección de Agentes y Inicio del Partido

- 9.11.1.** Una vez que haya comenzado la Selección de Agentes, los Jugadores tendrán 85 segundos para seleccionar su Agente, con ambos equipos eligiendo simultáneamente. Si un Jugador selecciona un Agente por error durante esta fase, debe notificar a un Oficial de Challengers su selección prevista antes de que expire el temporizador de Selección de Agentes. En este caso, el proceso de Selección de Agentes se reiniciará con las mismas selecciones hasta el momento en que ocurrió el error, después de lo cual el Jugador deberá elegir el Agente que tenía la intención de seleccionar. Si el Jugador notifica a un Oficial de Challengers después de que haya expirado el temporizador, el proceso de Selección de Agentes no se reiniciará y el Jugador deberá continuar con la selección realizada.
- 9.11.2.** Un partido comenzará inmediatamente después de que se complete el proceso de Selección de Agentes y Mapas, a menos que un Oficial de Challengers indique lo contrario..
- 9.11.3.** Los Jugadores no tienen permitido abandonar un Mapa durante el tiempo entre la finalización de las selecciones/prohibiciones y el inicio del Mapa, también conocido como "Tiempo Libre".

9.12. Inicio Controlado del Partido

- 9.12.1.** En caso de un error en el inicio del Partido o una decisión por parte de los Oficiales de Challengers de separar el proceso de selección/prohibición del inicio del Partido, un Oficial de Challengers podrá iniciar el Partido de manera controlada y todos los mapas serán seleccionados de acuerdo con el proceso de selección/prohibición previamente completado y válido.

9.13. Carga Lenta del Cliente

Si ocurre un fallo en el juego, desconexión u otro error que interrumpa el proceso de carga y evite que un Jugador se una al Partido en el inicio del Partido, el Partido debe ser inmediatamente pausado hasta que los diez Jugadores estén conectados al Partido.

9.14. Restricciones en Elementos de Juego

Se pueden agregar restricciones en cualquier momento antes o durante un Partido, si se conocen o se sospechan errores con algún Agente, aspecto o mapa, o por cualquier otra razón determinada a discreción de los Oficiales de Challengers.

9.15. Restricción en el Volumen de Audio

Los Jugadores deben mantener los niveles de volumen por encima de la configuración mínima. Los Oficiales de Challengers pueden requerir que los Jugadores aumenten el volumen si lo consideran necesario.

10. Proceso Post-Partido

10.1. Resultados

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

10.2. Notas Técnicas

Los Jugadores deben identificar cualquier problema técnico a los Oficiales de Challengers.

10.3. Entre Mapas

Los Oficiales de Challengers informarán a los Jugadores sobre el tiempo restante antes del siguiente mapa en el partido, si es aplicable. Para eventos en línea, el tiempo estándar para las transiciones entre mapas es de ocho (8) a diez (10) minutos desde el final de la última ronda del mapa hasta que los Jugadores deban estar en sus asientos para el siguiente mapa. Para eventos presenciales, el tiempo estándar de transición entre mapas es de cinco (5) a diez (10) minutos desde el final de la última ronda del mapa hasta que los Jugadores deban estar en sus asientos para el siguiente mapa. El siguiente mapa, si es aplicable, comenzará tan pronto como ambos equipos hayan confirmado al árbitro o al oficial de Challengers que todos los jugadores están listos para jugar y, en 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 final de la última ronda del partido hasta que los Jugadores deban estar en sus asientos para el siguiente partido. Para eventos presenciales, el tiempo estándar para la transición entre partidos es de diez (10) a quince (15) minutos desde el final de la última ronda del partido hasta que los Jugadores deban estar en sus asientos para el siguiente partido. El siguiente partido, si es aplicable, comenzará tan pronto como ambos equipos hayan confirmado al árbitro o al oficial de Challengers que todos los jugadores están listos para jugar y, en eventos LAN, en sus asientos. Si los Jugadores no están listos para jugar y en sus asientos (si aplica) en el momento que se les haya asignado por los árbitros o los Oficiales de Challengers, el equipo puede ser sancionado por demora en el juego.

10.5. Obligaciones Post-Partido

Se informará a los Jugadores sobre cualquier obligación posterior al partido, incluyendo, pero no limitado a, apariciones en medios, entrevistas o

discusiones adicionales sobre cualquier asunto relacionado con el partido. Los Jugadores están obligados a cumplir con estas obligaciones post-partido.

10.6. Resultados de Descalificación

Los partidos ganados por descalificación se reportarán con la puntuación mínima necesaria para que un equipo gane el partido (por ejemplo, 1-0 para partidos de mejor de 1, 2-0 para partidos de mejor de tres, 3-0 para partidos de mejor de cinco). No se registrarán otras estadísticas para los partidos descalificados.

10.7. Tie-Breakers - Desempates

Las ligas de Challengers que incluyan formatos donde puedan ocurrir empates entre equipos usarán el siguiente proceso de desempate para determinar quién avanza.

10.7.1. Desempate Directo (Head-to-Head)

- i. Puntuación del partido directo (Head-to-head).
- ii. Diferencial de mapas directo (Head-to-head).
- iii. Diferencial de rondas directo (Head-to-head).
- iv. Diferencial total de mapas en el Split/Event.
- v. Diferencial total de rondas en el Split/Event.

10.7.2. Desempate a Tres Equipos

- i. Enfrentamiento directo (Head-to-head) de los tres equipos.
- ii. El equipo con dos ventajas en enfrentamientos directos automáticamente ocupa el primer lugar del grupo, y los otros dos equipos comienzan el desempate con el sistema mencionado a continuación comenzando desde el punto 1.
- iii. Si ningún equipo obtiene dos ventajas en enfrentamientos directos (es decir, todos los equipos tienen 1-1 en enfrentamientos directos), entonces se procede con lo siguiente:
 - Diferencial total de mapas en el Split/Event.
 - Diferencial total de rondas en el Split/Event.
 - Se realiza un partido Bo1 como desempate.

10.7.3. Desempate entre Múltiples Equipos

- i. Diferencial total de mapas en el Split/Event.
- ii. Diferencial total de rondas en el Split/Event.
- iii. Diferencial de mapas solo entre los equipos empatados en el Split/Event.
- iv. Diferencial de rondas solo entre los equipos empatados en el Split/Event.
 - Nota: Si el empate se reduce a 2-3 equipos, se utilizarán los desempates correspondientes

mencionados anteriormente. Si no hay datos de enfrentamientos directos (head-to-head), entonces se aplicarán los demás desempates mencionados.

Ejemplo 1. Los Equipos A, B, C y D están empatados con un récord de 4 victorias y 3 derrotas.

- El Equipo A tiene un diferencial de mapas total de +2.
- El Equipo B tiene un diferencial de mapas total de -3.
- El Equipo C tiene un diferencial de mapas total de 0.
- El Equipo D tiene un diferencial de mapas total de +2.

Ahora, el Equipo A y el Equipo D están empatados en un desempate de dos equipos para los puestos 1 y 2 con un diferencial de mapas de +2. Cuando se enfrentaron entre sí, el Equipo D ganó al Equipo A. Por lo tanto, el orden de siembra es el siguiente a partir del grupo original de 4 equipos:

1. Equipo D
2. Equipo A
3. Equipo C
4. Equipo B

Ejemplo 2 Los Equipos A, B, C y D están empatados con un récord de 3 victorias y 2 derrotas..

- El Equipo A tiene un diferencial de mapas total de +1.
- El Equipo B tiene un diferencial de mapas total de +1.
- El Equipo C tiene un diferencial de mapas total de -2.
- El Equipo D tiene un diferencial de mapas total de +1.

Dado que los tres equipos (A, B y D) tienen el mismo diferencial de mapas de +1, se deben realizar desempates adicionales. El desempate podría continuar con los siguientes pasos:

1. Comparar los enfrentamientos directos (head-to-head) entre los equipos A, B y D.
2. Si sigue el empate, se comparan los diferenciales de mapas entre los partidos de esos equipos en el Split/Event.
3. Si persiste el empate, se utilizan los diferenciales de rondas.

Los Equipos A y D están ahora empatados en una situación de dos equipos para los puestos 1 y 2. El Equipo B tiene un diferencial de rondas más bajo que los Equipos A y D, por lo que obtendrá el puesto 3. Los Equipos A y D han jugado enfrentándose directamente (ninguno de los dos había jugado contra el Equipo B, que es de donde proviene el paso anterior), pero ahora se puede aplicar el desempate por enfrentamientos directos. El Equipo D derrotó al

Equipo A en su enfrentamiento directo, por lo que gana el desempate. El orden de los puestos es el siguiente para el grupo original de 4 equipos:

1. Equipo D
2. Equipo A
3. Equipo B
4. Equipo C

11. Pausas

11.1. Timeouts

Los equipos tienen permitido solicitar tiempos muertos de sesenta (60) segundos de duración (“Tiempos Muertos”) dos veces por mapa durante las primeras 24 rondas del mapa (“Regulación”), en cualquier momento que no esté limitado por el medio tiempo. El reloj de sesenta segundos comenzará cuando los entrenadores de ambos equipos estén conectados y puedan comunicarse con sus jugadores. En caso de prórroga, cada equipo recibirá un Tiempo Muerto para usar durante la prórroga. Los Tiempos Muertos no utilizados en la Regulación no se trasladarán a la prórroga.

11.1.1. Protocolo de Timeouts. La comunicación estará limitada a jugadores y entrenadores. Todos los Tiempos Muertos deben tomarse dentro de los primeros veinte (20) segundos de la Fase de Compra. Cualquier Tiempo Muerto tomado después de los veinte segundos se trasladará a la siguiente ronda, a menos que la siguiente ronda sea después del final del medio tiempo o el final de la regulación, en cuyo caso el Tiempo Muerto se consumirá sin tiempo adicional. Los jugadores no pueden salir del área del partido en ningún momento durante un Tiempo Muerto.

11.1.2. Control del Agente durante el Timeout. Durante un Tiempo Muerto, los auriculares deben permanecer puestos y los jugadores tienen prohibido controlar a su agente (es decir, los jugadores no pueden moverse ni usar utilidades durante un Tiempo Muerto).

11.2. Pausas Técnicas

11.2.1. Categorías de Pausas Técnicas

- Suspensión del Juego (Retraso esperado: Mayor a 10 minutos)

Ejemplos: Jugador desconectado del juego, pantalla en negro, computadora congelada por más de 3 segundos (menos tiempo podría clasificarse como una revisión de equipo), cualquier programa que se haya cerrado durante el juego, etc.

- Revisión de Equipo (Retraso esperado: 3-5 minutos)

Ejemplos: batería del mouse agotada, periférico dejó de funcionar, audio se bugueó, configuraciones se restablecieron de repente, etc.

11.3. 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 la razón al solicitar la pausa técnica, y los oficiales de Challengers pausarán el juego si se determina que la razón es válida. Los jugadores no pueden iniciar una pausa técnica en el juego por sí mismos. Si un jugador utiliza la función del juego para iniciar una pausa técnica, el equipo del jugador puede ser sancionado por demora en el juego. Los jugadores no pueden salir del área del partido en ningún momento durante una pausa técnica.

11.4. Control del Agente durante la Pausa Técnica

Durante una pausa técnica, los auriculares deben mantenerse puestos y los jugadores tienen prohibido controlar a su agente (es decir, los jugadores no pueden moverse ni usar utilidades durante la pausa técnica). Cualquier forma de comunicación, incluyendo pero no limitado a texto y comunicación por voz entre jugadores y entrenadores, está prohibida durante una pausa técnica, a menos que un oficial de Challengers lo indique.

11.5. Pausas Técnicas Inválidas

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

- Apretar accidentalmente el botón de encendido del monitor;
- Ajustes menores del audio; o
- Ajustes de audífonos intrauditivos.
- Abandonar la estación de juego para ir al sanitario.

11.6. Protocolo de Pausa Técnica

- 11.6.1. Protocolo de Emergencia para Jugadores.** Se concederá un máximo de una (1) pausa por situación de emergencia (**“Pausa de Emergencia de Jugador”**) por mapa en un partido, con un máximo total agregado de diez (10) minutos durante el partido. Si un equipo requiere más de diez (10) minutos de Pausas de Emergencia de Jugador, los jugadores que utilicen dicha pausa perderán la elegibilidad para continuar jugando y deberán ser sustituidos. Si el equipo no puede reunir a cinco (5) jugadores completos, el equipo perderá el partido, a menos que un oficial de Challengers, a su discreción, determine que la victoria en el partido será otorgada a uno de los equipos. Los equipos que hagan un mal uso de la Pausa de Emergencia de Jugador por razones no emergentes serán sancionados.

11.6.2. Enfermedad, Lesión o Discapacidad.

Una enfermedad, lesión o discapacidad menor de un Jugador no es una razón aceptable para una Pausa de Emergencia del Jugador. Los jugadores pueden informar a los Oficiales de Challengers antes del inicio 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 del Jugador durante el partido para evaluar el problema y determinar si el Jugador está listo, dispuesto y capaz de continuar jugando.

11.6.3. Reglas adicionales para eventos en línea

11.7. Espacio de Coaching en el cliente de VALORANT

Con el fin de asegurar y proteger la integridad competitiva de los eventos en línea en las Ligas de Challengers, contra el mal uso del privilegio otorgado a los equipos en el espacio de Coaching durante estos eventos, los oficiales de Challengers tienen el derecho de prohibir el acceso al espacio de Coaching, auditar cualquier comunicación dentro del cliente de un jugador o entrenador en un evento en línea, y establecer reglas y procesos adicionales para monitorear el cumplimiento por parte de un jugador o entrenador de este conjunto de reglas para los eventos en línea de las Ligas de Challengers.

11.8. Comunicaciones durante el partido

11.8.1. Los jugadores y entrenadores de un partido en curso en un evento en línea solo podrán comunicarse con los demás jugadores y entrenadores en el mismo partido en curso, y con los oficiales de Challengers.

11.8.2. Está prohibida cualquier comunicación no autorizada con personas fuera de los jugadores y entrenadores del partido en curso y los oficiales de Challengers. Los jugadores y entrenadores deben obtener autorización de un oficial de Challengers antes de entablar cualquier comunicación con personas fuera del partido en curso.

11.8.3. Si un equipo tiene más de un entrenador, el equipo debe designar a uno de los entrenadores como el "Entrenador del Partido". A discreción exclusiva de los oficiales de Challengers, al Entrenador del Partido se le puede proporcionar una forma de comunicarse con hasta dos (2) entrenadores y/o personal del equipo. El Entrenador del Partido y los dos otros entrenadores y/o personal del equipo solo podrán comunicarse de la manera autorizada por los oficiales de Challengers.

11.8.4. Comunicaciones permitidas durante el partido Los siguientes tipos de comunicación estarán permitidos en un partido en curso de un evento en línea:

- Comunicación de voz o chat entre los jugadores del mismo equipo.
- Comunicación de voz o chat entre el entrenador y los jugadores del mismo equipo durante el proceso de selección de agentes y mapas para cada partido, los tiempos muertos, los descansos entre mitades y entre mapas (si es aplicable).
- Cualquier comunicación con los oficiales de Challengers.
- Cualquier comunicación que haya sido expresamente autorizada por un oficial de Challengers.

11.8.5. Comunicaciones prohibidas durante el partido Los siguientes tipos de comunicación están prohibidos en un partido en curso de un evento en línea sin la autorización de un oficial de Challengers:

- Cualquier comunicación con personas 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 agentes y mapas para cada partido, los tiempos muertos, los descansos entre mitades y entre mapas (si es aplicable).

11.8.6. Autorización para la comunicación durante el partido. Los jugadores y entrenadores están obligados a obtener autorización de los oficiales de Challengers antes de entablar cualquier tipo de comunicación con personas que no sean parte de las comunicaciones permitidas durante el partido.

11.8.7. Comunicación no autorizada durante el partido. Un jugador o entrenador en un partido en curso de un evento en línea que infrinja estas reglas de comunicación durante el partido estará sujeto a medidas disciplinarias.

11.9. Puntos de vista durante el partido en curso

11.9.1. Los jugadores y entrenadores en un partido en curso solo podrán ver el punto de vista ("**POV**") que el cliente de VALORANT les asigna para el evento en línea.

11.9.2. POV permitido

- Los jugadores en un puesto de jugador del cliente de VALORANT pueden ver el POV asignado a ese puesto de jugador por el cliente de VALORANT.
- Los jugadores del mismo equipo pueden observar los monitores de los demás jugadores que muestran el POV asignado a esos jugadores por el cliente de VALORANT.

- Los entrenadores en un puesto de entrenador del cliente de VALORANT pueden ver los POV asignados a ese puesto de entrenador por el cliente de VALORANT.

11.9.3. POV prohibido.

- Se prohíbe a los Jugadores y Entrenadores en una partida en curso utilizar cualquier transmisión, transmisión en vivo u otro método para presentar contenido de video o audio de la Partida en curso fuera del POV proporcionado a ese Jugador o Entrenador por el cliente VALORANT.
- Un Jugador o Entrenador que vea un POV prohibido sin autorización de un Oficial de Challengers estará sujeto a Acción Disciplinaria.

11.10. Monitoreo de jugadores y entrenadores

Los oficiales de Challengers del evento en línea tendrán el derecho de 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, así como con cualquier otro requisito planteado por los oficiales de Challengers para implementar dicho proceso.

Los jugadores y entrenadores que no cumplan con los requisitos establecidos por los oficiales de Challengers no podrán participar en ninguno de los partidos del evento en línea. Los oficiales de Challengers tienen el derecho de denegar a los jugadores y entrenadores el acceso a los puestos de jugador o entrenador de un partido del evento en línea si esos jugadores o entrenadores no cumplen con los requisitos establecidos por los oficiales de Challengers.

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

11.10.2. Sistemas de comunicación de voz. Está prohibido que los jugadores y entrenadores utilicen cualquier sistema de comunicación de voz o chat fuera de los sistemas de comunicación de voz y chat nativos del cliente de VALORANT sin la autorización de los oficiales de Challengers. Los oficiales de Challengers tienen el derecho de monitorear cualquier sistema de comunicación de voz o chat que estén utilizando los jugadores y entrenadores de un partido en curso. Los oficiales de Challengers tienen el derecho de auditar cualquier

comunicación de voz o chat de los jugadores y entrenadores que ocurra durante un partido en curso.

- 11.10.3. Comunicación de voz.** Los oficiales de Challengers tienen el derecho de monitorear cualquier sistema de comunicación de voz o chat que estén utilizando los jugadores y entrenadores de un partido en curso. Los oficiales de Challengers tienen el derecho de auditar cualquier comunicación de voz o chat de los jugadores y entrenadores que ocurra durante un partido en curso.
- 11.10.4. Monitoreo de captura de pantalla.** Los oficiales de Challengers tienen el derecho de implementar requisitos para que los jugadores y entrenadores utilicen un programa de captura de pantalla especificado por los oficiales de Challengers para grabar la pantalla y/o la salida de la pantalla del jugador o entrenador durante un partido en curso.camara
- 11.10.5. Requisitos de almacenamiento de datos de captura de pantalla y cámara.** Los jugadores y entrenadores deben almacenar cualquier dato resultante del monitoreo de captura de pantalla y/o del monitoreo de captura de cámara durante un mínimo de dos (2) semanas después del final del evento en línea.
- 11.10.6. Auditoría de datos de captura de pantalla y cámara.** Los oficiales de Challengers tienen el derecho de solicitar y auditar los datos de captura de pantalla y cámara en cualquier momento durante el evento en línea y hasta dos (2) semanas después de la finalización 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.

12. Bugs

12.1. Tipos de Errores

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

- 12.1.1. Errores de Juego Continuo.** Un "Error de Juego Continuo" 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 repetición.

- 12.1.2. Errores Mayores.** Un "Error Mayor" 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 de juego, y no tiene pasos de mitigación razonables. La determinación del impacto estará a la entera discreción de los Oficiales de Challengers.
- 12.1.3. Errores Desconocidos.** Un "Error Desconocido" se define como un error que no figura en la Lista de Errores de Esports compartida con el parche actual.
- 12.1.4. Errores que Rompen el Juego.** Un "Error que Rompe el Juego" se define como un error cuya ocurrencia socava la integridad competitiva de una ronda en su totalidad y hace que el resultado de la ronda sea indeterminable. Todos los errores que caen dentro de esta categoría se enumeran explícitamente en la Lista de Errores de Esports compartida con cada parche.

12.2. Uso de Rollback para Errores

- 12.2.1. 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 los Oficiales de Challengers pueden iniciar un rebobinado de ronda para Errores Desconocidos y Errores Mayores que afecten la capacidad de un Jugador para competir en el juego por razones fuera del control del Jugador.
- 12.2.2. 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 un rebobinado de ronda a menos que el error sea un Error que Rompe el Juego.
- 12.2.3. Round Rollback para Errores que Rompen el Juego.** Si ocurre un Error que Rompe el Juego en cualquier momento durante una ronda, los Oficiales de Challengers iniciarán un rebobinado de ronda para restaurar el juego al inicio de la ronda.

13. 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.

13.1. Exploit Específicos de 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.

13.1.1. 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.

13.1.2. 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 KAYO con Oficiales de Challengers antes del uso si el Equipo no está seguro de si ese uso cumple con esta regla de excepción especial.

- 13.1.3. 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.

13.2. 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.

13.2.1. 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.

13.2.2. 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.

13.2.3. 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?

13.2.4. 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 su uso en las comunicaciones de voz?
- ¿El jugador o el equipo notificó a un árbitro inmediatamente después de que ocurrió la hazaña?

13.3. 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.

13.3.1. 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.

13.3.2. 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.

13.3.3. Pérdida de Ronda. Los 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:

- Regresar a la ronda en la que se usó el exploit y otorgar 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.

13.3.4. 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.

13.3.5. 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.

13.4. 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.

14. Bloqueos e interrupciones del juego

14.1. Discontinuidad del Juego

Si una Partida se interrumpe por razones fuera del control de los Jugadores (por ejemplo, falla del servidor, corte de Internet masivo, corte de energía masivo, DDOS, etc.), los Oficiales de Challengers pueden restaurar la ronda utilizando la función de restauración de ronda del juego al comienzo de la ronda más reciente.

14.2. Interrupciones del Juego del Jugador Individual

Las Partidas no se detendrán y las rondas no se restaurarán ni se repetirán en los casos en que el problema sea claramente culpa del Jugador (por ejemplo, comprar mal un arma, cambiar de ventana, apagar el monitor, etc.).

14.2.1. Interrupciones Transitorias. Las rondas no se repetirán debido a problemas que causan una interrupción a corto plazo en el juego que no persiste durante el resto de la ronda (por ejemplo, cambiar de ventana, minimizar el cliente, pérdida de paquetes transitoria, problemas de red transitorios, etc.). Si varios Jugadores experimentan interrupciones transitorias en el juego en la misma ronda por razones fuera de su control, los Oficiales de Challengers pueden, a su discreción, determinar que se ha producido una discontinuidad del juego.

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

- Se cumplen todas las siguientes condiciones: (a) el problema ocurrió durante el primer minuto de la ronda, (b) el problema ocurrió antes de que se causara algún daño al agente de cualquier Jugador por parte

del Equipo contrario, y (c) se notificó de inmediato al Oficial de Challengers.

- No se considerarán las interrupciones del juego que ocurran después de que el agente de un Jugador haya sido eliminado de la ronda.

15. Código Global de Conducta

Cada Organización deberá cumplir y garantizar que todos los Propietarios y el Personal del Equipo de la Organización cumplan con el Código Global de Conducta de Esports de Riot Games. Cada Organización y Equipo reconoce y acepta que una violación o incumplimiento del Código Global de Conducta de Esports de Riot Games por parte de cualquier Propietario o Personal del Equipo se considerará una violación o incumplimiento del Código Global de Conducta de Esports de Riot Games por parte de la Organización, en cada caso incluso en los casos en que la Organización no haya tenido la culpa.

16. Reglamento Disciplinario

16.1. Acciones disciplinarias

16.1.1. 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.

16.1.2. 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.

16.1.3. 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.

16.2. Reglamento de operaciones de partidos

16.2.1. Ámbito de aplicación

16.2.2. 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.

16.2.3. 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.

16.2.4.

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

El calendario de sanciones no excluye la competencia de los Oficiales de Challengers para tomar decisiones caso por caso a la luz de las circunstancias particulares de cada caso. Las multas pueden aumentarse por cada caso adicional de repetición.

16.2.5. **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.

16.3. **Reglamento de Comportamiento del Personal del Equipo**

16.3.1. **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 competencias 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.

16.3.2. 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.

16.3.3. 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.

16.4. Investigación por parte del Operador del Torneo

- 16.4.1.** 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.

- 16.4.2.** 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.
- 16.4.3.** 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.

16.5. 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.

16.6. 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.

17. Limitaciones de Responsabilidad

17.1. 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.

17.2. 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.

18. Resolución de conflictos

18.1. 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.

18.2. 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.

19. Construcción, Reformas y Otras Disposiciones Generales

19.1. 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.

19.2. 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.

19.3. 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.

19.4. 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”.

19.5. 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.

* * *