

# REGLAS OFICIALES LAN

VALORANT

IGNITION SERIES 2020



## Índice

<b>1. Introducción a GGTech Valorant Invitacional 2020</b>	<b>4</b>
<b>2. Contacto</b>	<b>4</b>
<b>3. Cronograma</b>	<b>4</b>
3.1 Calendario	4
3.2 Descripción general	4
<b>4. Reglamento General de Valorant</b>	<b>5</b>
4.1 Administración	5
4.2 Jueceo	5
4.2.1 Staff de GGTech	5
4.3 Decisiones del árbitro	5
4.4 Medidas disciplinarias	5
<b>5. Participación</b>	<b>5</b>
5.1 Registro en la web	6
5.2 De los participantes	6
5.2.1 Edad mínima	6
5.2.2 Cuentas	6
5.2.3 Jugador	6
5.3 De los equipos	7
5.3.1 Requisitos para ser jugador	7
5.3.2 Nombre de los equipos	7
5.3.3 Suplentes	7
5.3.4 Coaches	7
5.3.5 Cambio de roster	8
5.3.6 Cambios en la plantilla	8
5.3.7 Cambios de Riot ID	8
<b>6. Competencia</b>	<b>8</b>
6.1 Plataforma de torneo	8
6.2 Asistencia y horarios	8
6.2.1 Puntualidad	8
6.2.2 Penalizaciones	9
6.2.3 Cambio de horario y fecha	9
6.2.4 Partidas transmitidas	9
6.3 Antes del partido	9
6.3.1 Ingresar a discord	9
6.3.2 Ingresar a la sala de juego	9
6.3.3 Lado del mapa (atacante y defensor)	10
6.3.4 Agentes recién salidos	10

6.3.5 Espectadores	10
6.3.6 Pausas	10
6.4 Durante el partido	10
6.4.1 Rotación de mapas	10
6.4.2 Selección de agentes	11
6.5 Después del partido	11
6.5.1 Reporte de victorias	11
6.6 Código de comportamiento	12
6.6.1 Solicitud de investigación	13
6.6.2 Reclamaciones	13
6.6.3 Faltas	14
6.6.4 Sanciones	15
<b>7. Creación y estructura de la partida</b>	<b>15</b>
7.1 Partidas personalizadas	15
<b>8. Transmisiones de partidas</b>	<b>18</b>
8.1 Penalizaciones por el incumplimiento de las reglas de transmisión	18
<b>9. Cambios en el reglamento</b>	<b>19</b>

## 1. Introducción a GGTech Valorant Invitacional 2020

Este reglamento servirá como regulación de GGTech Valorant Invitacional 2020 que se llevará a cabo de manera online.

El torneo está organizado completamente por GGTech. Estas reglas oficiales se aplican a todos los jugadores participantes. Al registrarse se acepta cumplir las reglas indicadas en este documento.

El reglamento está sujeto a cambio en cualquier momento por GGTech, los cambios serán notificados en el momento.

## 2. Contacto

El contacto durante todo el torneo será por medio del discord oficial. Deberán unirse al discord antes de iniciar la competencia.

Discord: <https://discord.gg/ktZnpgy>

También se les hará llegar información por medio de la página web de [GGTech](#) y correos electrónicos.

## 3. Cronograma

### 3.1 Calendario

**El torneo se realizará de manera remota (en línea).**

- **Inicio de juegos:** Del 28 de Junio al 3 de Julio de 2020.
- **Final:** 3 de Julio de 2020.

### 3.2 Descripción general

- **Plataforma:** PC.
- **Jugadores:** 5 principales y 2 suplentes.
- **Servidor:** LAN.
- **Mapas:** Split, Bind, Haven y Ascent. (Rotación de mapas)
- **Modo de juego:** Estándar. (5 vs 5)
- **Formato:** Mejor de 3 hasta la final que será mejor de 5.
  - a. Todos los agentes están permitidos. (Excepto agentes nuevos, en caso de tener la salida de un nuevo agente durante el torneo, se deberán esperar los 15 días reglamentarios para poder hacer uso del mismo).
  - b. El servidor de LAN abarca los siguientes países: Colombia, Ecuador, México, Venezuela, Centroamérica e islas del caribe.

## 4. Reglamento General de Valorant

### 4.1 Administración

La administración podrá tomar decisiones arbitrales, las cuales serán inapelables e irreversibles en todas las disputas.

- Toda la información y **reglas explicadas en este reglamento están sujetas a cambio** de ser necesario. Todos los jugadores inscritos recibirán una debida notificación en el momento.
- La organización se guarda el derecho de tomar decisiones sobre los puntos no cubiertos en el reglamento con el fin de mantener la competencia limpia.
- Empleados de GGTech no son elegibles para registrarse y participar en esta competencia.

### 4.2 Jueceo

#### 4.2.1 Staff de GGTech

El staff de GGTech tiene la responsabilidad de revisar cada asunto y situación que ocurra durante todo el torneo. Las partidas serán controladas por un equipo de árbitros, que tendrán la autoridad total para hacer cumplir las reglas de juego en cada encuentro.

### 4.3 Decisiones del árbitro

- Las decisiones serán tomadas según el mejor criterio del árbitro de acuerdo con las reglas del juego, el reglamento del torneo y espíritu del juego. Se basarán en la opinión del árbitro, quien tiene la discreción para tomar las decisiones adecuadas dentro del marco de las reglas de juego.
- Las decisiones del árbitro sobre hechos relacionados con el juego, incluyendo el rematch, la reanudación o no de una partida y el resultado del partido, son definitivas.

### 4.4 Medidas disciplinarias

El árbitro tomará medidas disciplinarias contra jugadores o equipos que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión.

## 5. Participación

- Todos los equipos interesados en participar deberán crear una cuenta en la plataforma de torneos **GGTech** y deberán registrarse de manera correcta en el link de torneo respectivo dentro de la misma plataforma.

- Una vez que la fecha de registros termine, el equipo de GGTech enviará un correo confirmando la participación e información del torneo a todos los participantes (horarios, fechas de juego, brackets, indicaciones, etc).

## 5.1 Registro en la web

Los jugadores deberán registrarse en la web de [GGTech](#), **rellenar los datos requeridos para crear un usuario, además deberán rellenar su perfil y añadir el Riot ID**. Estos datos son indispensables para confirmar el estatus de los jugadores.

## 5.2 De los participantes

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.

Los datos personales deberán ser reales, de detectarse falsedad de datos podría significar la expulsión del participante dentro del torneo.

### 5.2.1 Edad mínima

Los jugadores deberán tener como mínimo 17 años y no hay edad máxima de participación. Además, es indispensable para los menores de edad aportar una autorización firmada por los padres/madres/tutores legales.

La autorización a menores de edad se les mandará por correo a los que lo soliciten.

### 5.2.2 Cuentas

- Cada uno de los participantes inscritos debe tener una cuenta personal e intransferible, en el servidor Latinoamerica Norte.
- Solo podrá utilizar la cuenta el propietario de la misma.
- Si un jugador tiene su cuenta con restricción de acceso, éste se deberá comunicar con algún administrador para que permita la participación desde una cuenta diferente a la registrada con tiempo de anticipación.
- Cada participante es responsable de actualizar su cuenta del juego.

### 5.2.3 Jugador

- Los jugadores inscritos no podrán participar en más de un equipo.
- En un principio, los jugadores deben estar libres de penalizaciones. Deben tener en cuenta que cualquier penalización por parte de Riot Games a algún jugador puede perjudicar la participación del jugador mismo y de todo su equipo.
- Todos los jugadores tienen la responsabilidad de entregar absolutamente toda la información que la organización les solicite para su participación.

### 5.3 De los equipos

- Los equipos deben constar de un total de 5 jugadores titulares obligatoriamente y 2 suplentes si así lo desean.
- Solo jugadores inscritos en plantilla principal y suplentes pueden participar.
- Cada equipo deberá de tener definido a un representante denominado como capitán, persona que pueda velar por los intereses del equipo ante el torneo, llevar a cabo su registro y contacto con la administración.

#### 5.3.1 Requisitos para ser jugador

- Los participantes deberán tener disponibilidad horaria suficiente como para poder jugar los encuentros en horario variable de tarde entre semana y/o fines de semana
- Es obligatorio que los jugadores posean su propia cuenta de juego en el **servidor LAN** para poder participar.
- Además los jugadores deberán residir en cualquiera de los países pertenecientes a la región de **LAN** (véase **3.2 Descripción general, inciso b**), aunque tengan cuenta en LAS y un jugador no resida en uno de los países mencionados, no podrán participar en la competición.

#### 5.3.2 Nombre de los equipos

Los equipos pueden tener hasta **dos nombres de marca en total** en el nombre de su equipo. Los nombres de ciudades/regiones son marcas consideradas. Por ejemplo, un nombre de equipo permitido sería Alienware Leones México, donde "Alienware" y "México" son las dos marcas. Por el contrario, un nombre de equipo con más de dos marcas como Alienware-Mastercard México Leones serían prohibido.

#### 5.3.3 Suplentes

**Se recomienda que cada equipo disponga de dos suplentes.** El simple hecho de tener un jugador suplente (los equipos podrán rotar y hacer uso de sus suplentes durante todas las rondas) facilita mucho la gestión de los partidos. Siempre es bueno tener dos reservas para que, en el caso de que un jugador no pueda asistir a un partido, dicha reserva ocupe su lugar y se pueda así realizar un partido.

#### 5.3.4 Coaches

Los coaches no pueden comunicarse con los jugadores durante las rondas y sólo tienen permitido estar al momento de elegir a los agentes, terminando esto deberán dejar la comunicación con los jugadores.

Los equipos tienen permitido contar con un coach, pero no es obligatorio.

### 5.3.5 Cambio de roster

Desde el momento en el que el equipo esté definido hasta que termine el torneo, se podrá alternar los jugadores entre los suplentes y titulares todas las veces que se quiera, siempre y cuando, estos cambios se comuniquen al equipo contrario 5 minutos antes de lanzar partida, ya sea por el chat de juego o cualquier otro medio de comunicación que se haya usado, y en caso de ser transmitida al responsable de juego. El jugador sustituto debe estar siempre registrado en el equipo.

### 5.3.6 Cambios en la plantilla

No se permiten cambios de plantilla una vez se publiquen las llaves del torneo (todos los jugadores registrados no podrán ser cambiados o sustituidos después de que se publiquen las llaves o dé inicio el torneo).

### 5.3.7 Cambios de Riot ID

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

## 6. Competencia

### 6.1 Plataforma de torneo

El torneo será llevado a cabo obligatoriamente por medio de la plataforma de torneos de **GGTech**.

### 6.2 Asistencia y horarios

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

#### 6.2.1 Puntualidad

Los jugadores deberán estar listos en el lobby **5 minutos antes** de la hora fijada para el partido. En el caso de la primera ronda del torneo, será necesario que estén



en el lobby **10 minutos antes**. Si fuera un partido que se transmitirá por **stream de GGTech**, los jugadores deberán estar en el lobby **15 minutos antes**.

Bajo ningún concepto una partida podrá dar comienzo si **uno de los jugadores falta**, en caso de que un equipo no cuente con su alineación, **el partido se dará por perdido considerando el apartado de penalizaciones (siguiente punto)**.

### 6.2.2 Penalizaciones

**Penalizaciones por retraso de la hora de comienzo del partido:**

10 minutos - Pérdida del primer mapa (Bo3).

15 minutos - Pérdida del partido (Bo3).

### 6.2.3 Cambio de horario y fecha

Por ningún motivo estarán permitidos los cambios de hora y fecha ya establecidos por la organización.

### 6.2.4 Partidas transmitidas

Se les comunicará con previo aviso a los equipos correspondientes que vayan a jugar en transmisión. Las partidas ya establecidas para ser transmitidas oficialmente son las de semifinales y final.

## 6.3 Antes del partido

### 6.3.1 Ingresar a discord

Discord será la plataforma a utilizar para dudas o problemas una vez que el torneo dé inicio.

- El capitán del equipo deberá estar presente en discord en todo momento durante los horarios de competencia.
- El jugador deberá utilizar su nombre de **Riot ID** acompañado de las iniciales de su servidor de juego para darle el rol correspondiente.

ej: GGTech - LAN

Pueden ingresar al canal de texto **#asignación-de-región** y reaccionar al servidor que pertenecerán en el torneo, de esa forma podrán obtener su rol y ver el canal de texto.

Discord: <https://discord.gg/ktZnpgy>

### 6.3.2 Ingresar a la sala de juego

- El equipo que se encuentra en la llave superior del bracket deberá proceder a la creación de la sala con la configuración de partida personalizada, modo estándar.
- Durante las partidas de semifinales y final, GGTech creará las salas de partida para transmisiones del torneo.

- Los equipos deberán estar atentos al cronograma.
- Si un equipo no se presenta en el tiempo estimado de espera (**Ver punto 6.2.2 Penalizaciones**) perderá por W.O. es responsabilidad del capitán del equipo presente, reportar este caso.
- Es responsabilidad de los equipos revisar y comprobar que todos los jugadores presentes sean los correspondientes al registro de cada equipo. No cumplir con los jugadores registrados puede llevar a la descalificación total del equipo.

### 6.3.3 Lado del mapa (atacante y defensor)

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

### 6.3.4 Agentes recién salidos

Un agente no será elegible hasta pasados 15 días de su salida. Si un partido se pospone por cualquier motivo, esta normativa sigue vigente teniendo en cuenta el día que se tenía que haber jugador el partido.

### 6.3.5 Espectadores

No se permiten espectadores ajenos a:

- Administración GGTech.
- Producción GGTech.

Se deberá respetar el espacio e indicaciones de casters y administradores en las partidas a transmitir.

### 6.3.6 Uso de trucos

La partida personalizada deberá crearse **sin trucos**, para que este punto se respete, **un juez de parte de GGTECH** se encontrará dentro de la sala para validar la creación correcta de la sala de juego, **en caso de que un equipo active los trucos y éstos sean vistos dentro del juego, será automáticamente descalificado sin opción a reclamar.**

## 6.4 Durante el partido

### 6.4.1 Rotación de mapas

Rondas cuartos de final:

- Bind.

- Ascent.
- Split.

#### Semifinal:

- Haven.
- Ascent.
- Bind.

#### Final:

- Split.
- Bind.
- Haven.
- Ascent.

#### Para decidir el quinto mapa se hará de la siguiente manera:

- a. Equipo 1 bloquea mapa.
- b. Equipo 2 bloquea mapa.
- c. Volado.
- d. El equipo que gana el volado bloquea mapa.
- e. El mapa que queda es el seleccionado para la quinta partida.

#### 6.4.2 Selección de agentes

- El equipo es responsable por las selecciones que realizan en el tiempo permitido.
- Una vez iniciada la fase de selección, si por algún error la partida tuviese que ser recreada, se respetarán las selecciones realizadas hasta el momento del error.
- Está prohibido seleccionar a alguno de los agentes liberados con 15 días de anticipación a la fecha del torneo.

#### 6.5 Después del partido

##### 6.5.1 Reporte de victorias

- Durante el torneo los equipos participantes deberán **hacer uso de la página web oficial** de [GGTech](#) para reportes directos de sus partidas durante todo momento. En caso de no poder, será necesario subir los resultados al discord oficial
- Si su contrincante no se presentó, deberá **subir la captura de pantalla** correspondiente al chat de discord **mostrando la fecha y hora como prueba.**

- En caso de presentar inconvenientes, deberá mandar un mensaje directamente a un administrador principal del torneo, mediante el discord oficial.

## 6.6 Código de comportamiento

- Debe ser una competencia limpia, en GGTech creemos en el compañerismo y en actitudes positivas como pilares de los deportes electrónicos, es por eso que la administración se asegurará de que cada uno de los enfrentamientos cumpla con las pautas y especificaciones del reglamento, así como el correcto comportamiento de cada uno de los equipos y sus integrantes.
- Todos los participantes aceptan los términos y condiciones de uso de Valorant; el incumplimiento de los mismos podría obligar a la administración del torneo a reportar dicha situación al staff de Riot Games Latinoamérica y en el peor de los casos, a descalificar al equipo.  
<https://developer.riotgames.com/policias/na-tournaments>
- El código de Valorant es una de las bases para la convivencia y el juego limpio, por este motivo cualquier práctica contraria al mismo durante su participación en el torneo puede resultar en sanciones o descalificación.  
<https://support.valorant.riotgames.com/hc/es-419/articles/360044270174-Ten-un-comportamiento-ejemplar->
- La difamación o desprestigio a un jugador, equipo, comunidad, patrocinadores o a la administración misma y/o su personal, será también tomado como actitud antideportiva y podría ser penalizada.
- Está prohibida la colusión (arreglo de partidas entre dos equipos). De presentarse este caso, ambos equipos serán descalificados.
- Los sobornos y las apuestas están prohibidas; la descalificación de un equipo pudiese ser el resultado en caso de que esto suceda.
- Está prohibida la demostración de xenofobia, abuso verbal, insultos de cualquier tipo a cualquiera de los demás participantes del torneo, tener una actitud así ameritaría la descalificación del jugador y /o equipo.
- La administración se tomará la libertad de dar sanciones o penalizaciones según sea el caso que se presente.
- La descalificación inmediata del equipo se realizará en los casos más extremos y nombrados en este reglamento.
- En caso de que un jugador o equipo irrumpa con cualquiera de estas reglas, les pedimos que reporten dicho comportamiento a los administradores disponibles con una captura de pantalla como prueba, identificando al equipo contrario y/o a la persona específica que irrumpe la regla.
- Cualquier acción que conlleve algún tipo de ventaja injusta sobre el rival se considerará como ilegal y llevará a la penalización o descalificación inmediata del equipo:

- a. **Uso de hacks:** Un jugador no puede hackear los juegos durante el torneo. Hackear se define como cualquier modificación del cliente de juego VALORANT por parte de cualquier jugador o persona que actúe en nombre de un jugador.
- b. **Uso de exploits:** Un jugador no puede utilizar ningún exploit durante los juegos de torneo. Exploit se define como usar intencionalmente cualquier error en el juego (determinado como parte de una lista de errores publicada) para buscar una ventaja. El exploit incluye, pero no se limita a actos tales como: fallas en la compra de artículos, fallas en el rendimiento de la habilidad del agente, o cualquier otra función del juego que en exclusiva determinación de los funcionarios antidisturbios, no está funcionando según lo previsto.
- c. **Uso de programas de cheats:** Un jugador no puede usar ningún tipo de dispositivo de trampa y/o programa de trampa.
- d. **Cambio de cuentas/account sharing:** El cambio de cuenta se define como jugar bajo la cuenta de otro jugador o solicitar, inducir, alentar o dirigir alguien más para jugar bajo la cuenta de otro jugador.

### 6.6.1 Solicitud de investigación

En caso de que detecten que un jugador está utilizando algún programa externo para sacar ventaja durante el juego, será necesario avisar por la página web [GGTech](#) o el discord oficial de la competición, y se procederá para solicitar revisión ante RIOT.

### 6.6.2 Reclamaciones

Las reclamaciones deben presentarse sólo por el **capitán del equipo mediante el discord oficial**.

- **Protesta antes del partido:** cualquier tipo de protesta o comentario en relación al Riot ID en web ([GGTech](#)), comparecencia u otros hechos comprobables antes de empezar el partido **deberán realizarse antes del comienzo del mismo**.
- **Protesta después del partido:** desarrollo de la partida, abandono, suplantación de identidad, etc.

**En ambos casos, se deben aportar todas las pruebas posibles y con datos fiables (hora, equipos, jugadores, etc.)** con el fin de facilitar la decisión arbitral. En caso de que la protesta no se comunique en el tiempo especificado en este reglamento se desestimará la misma por estar fuera de la temporalidad indicada.

Para reportar una ofensa deberán tomar captura de pantalla y reportarla a los organizadores inmediatamente. En caso de que se considere a un jugador culpable se le dará una amonestación. Las amonestaciones y/o descalificación pueden ir desde recibir ayuda exterior, no seguir indicaciones del torneo, comportamientos antideportivos, etc.

El reporte por abuso puede ser directamente en discord hablando con un administrador disponible.

### 6.6.3 Faltas

GGTech sólo intervendrá ante faltas de respeto graves. Los árbitros que se encuentren moderando la competición en el momento de la incidencia decidirán o no si un equipo debe ser sancionado (la sanción podría llegar a la descalificación).

Se considerará falta cualquier acto emprendido por un jugador que cause un perjuicio a los derechos de algún otro jugador o a la integridad de la competición. Cualquier jugador con una falta grave será descalificado de la competición y excluido de todos los torneos realizados por GGTech. Cualquier acumulación de tres faltas leves acarrea una falta grave. En esta sección se describirán las faltas leves y graves.

- No presentarse a la hora de un partido transmitido por GGTech acarrea una falta grave y la pérdida del encuentro.
- La transmisión de un partido por parte de un jugador acarrea a una falta grave.
- La ayuda de terceros durante una partida conlleva a una falta grave para todos los jugadores involucrados.
- El intento repetido de comunicación con el rival durante el transcurso de la partida. Esta falta puede ser tanto leve como grave dependiendo del contenido.
  - a. No se permite silenciar el chat global.
  - Así mismo cualquier indicio de suplantación de identidad en cualquier partida online y presencial conlleva a la expulsión del infractor y/o infractores. Cualquier tipo de comportamientos similares a los que se describirán a continuación serán calificados como conducta antideportiva, conllevando a la expulsión del torneo:
    - a. Difamación y/o insultos a otros participantes de la competición y/o a la organización tanto durante la realización del torneo como a posterioridad, mediante conversaciones directas, chat de transmisión y/o redes sociales.
    - b. Cualquier tipo de comentario racista, clasista o sexista en cualquier escenario.
    - c. Intento repetido de manipulación del reglamento para el beneficio propio.
    - d. Pacto o amaño de partidos de la competición.

### 6.6.4 Sanciones

La organización del torneo se guarda el derecho de determinar la gravedad de la sanción. **Todos los programas de cheats están totalmente prohibidos** y todo aquel que los utilice será expulsado de la competición. El uso de bugs (o fallos del juego) para sacar provecho de la situación está **totalmente prohibido**. Cualquier

tipo de falsificación de cuentas de juego o el uso de cuentas que no pertenecen a los jugadores titulares o cualquier otra acción que pueda alterar la veracidad de la competición será castigada con la **expulsión inmediata de la competición**. Los jugadores que se hayan inscrito con un **nombre de equipo/jugador ofensivo**, deberán hacer un **cambio de nombre de forma inmediata o serán expulsados** de la competición. Infringir cualquiera de las reglas significa la descalificación inmediata del participante y/o pérdida parcial o total del partido.

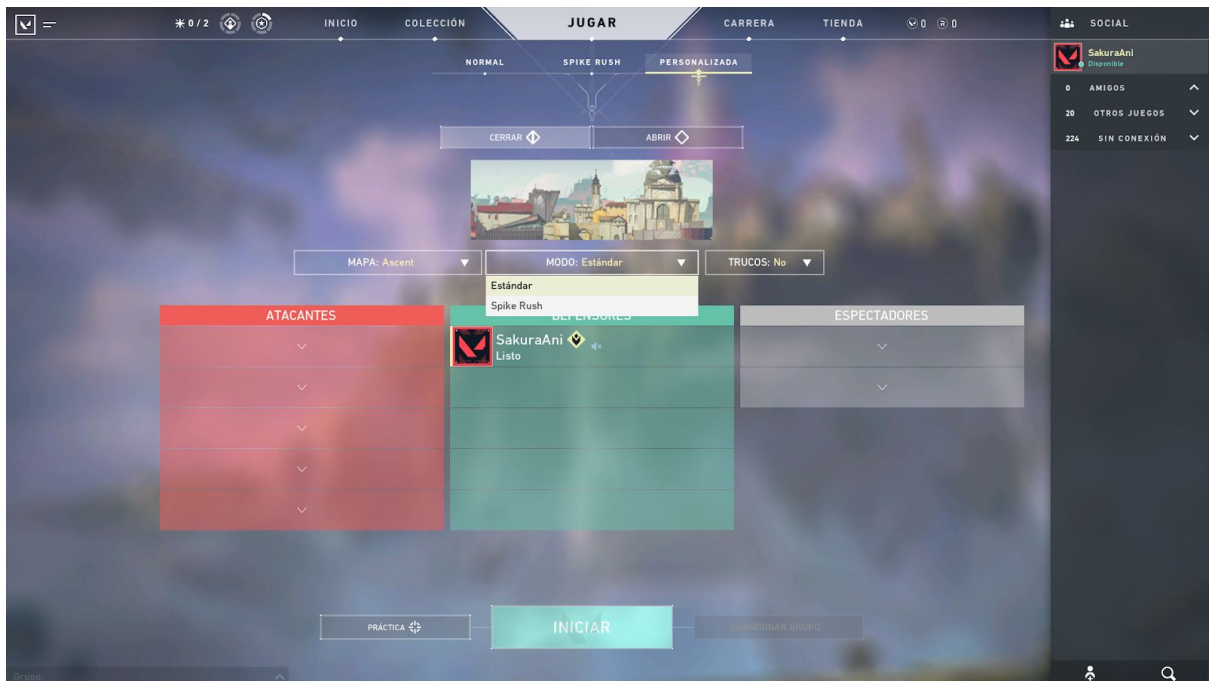
No habrá un árbitro presente todo el tiempo en los partidos offstream, por lo que los jugadores deben actuar de forma deportiva respecto a las desconexiones, una acumulación de acciones de dudosa deportividad conlleva sanciones.

## 7. Creación y estructura de la partida

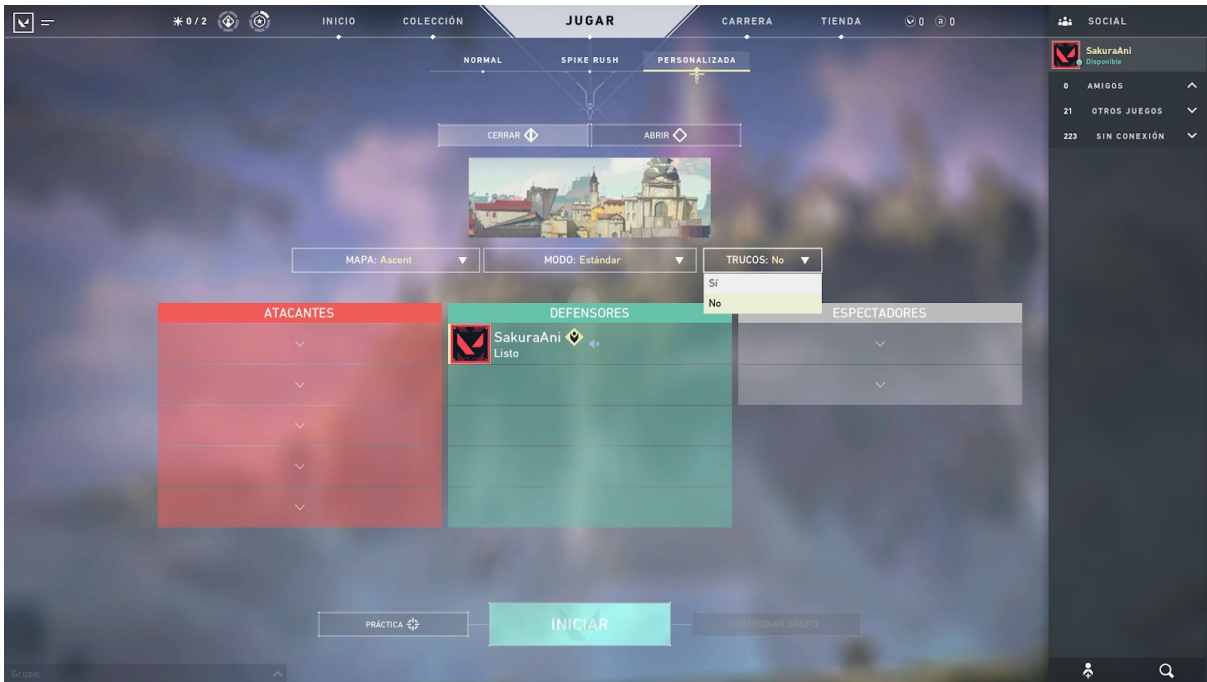
### 7.1 Partidas personalizadas

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

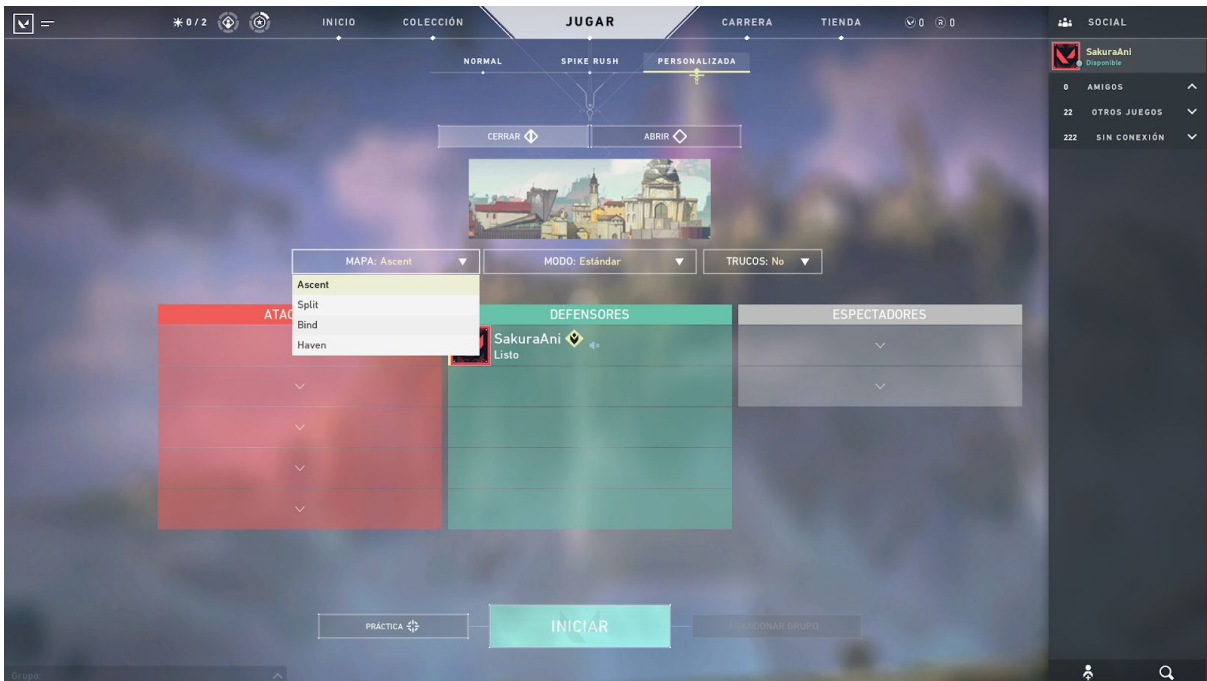
**En el menú de Valorant se deberá dar en Jugar, Personalizada, Modo Estándar.**



Los trucos deberán estar desactivados.

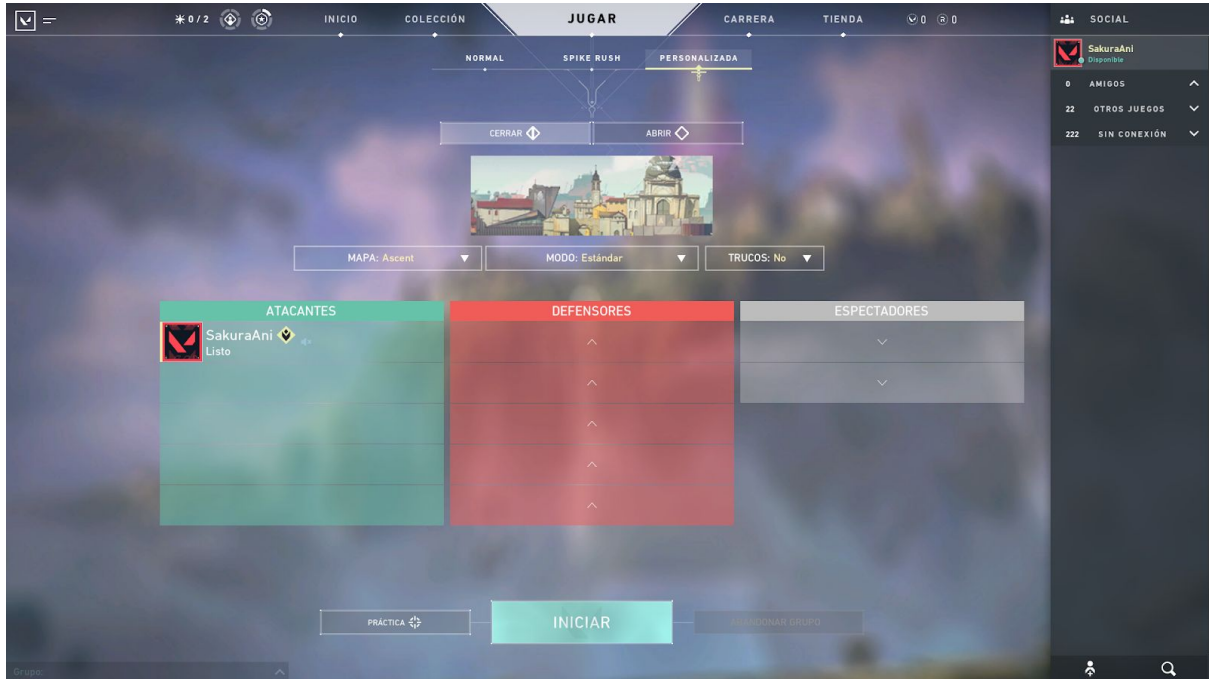


Se deberá elegir el primer mapa conforme a las rotaciones dadas para cada ronda.





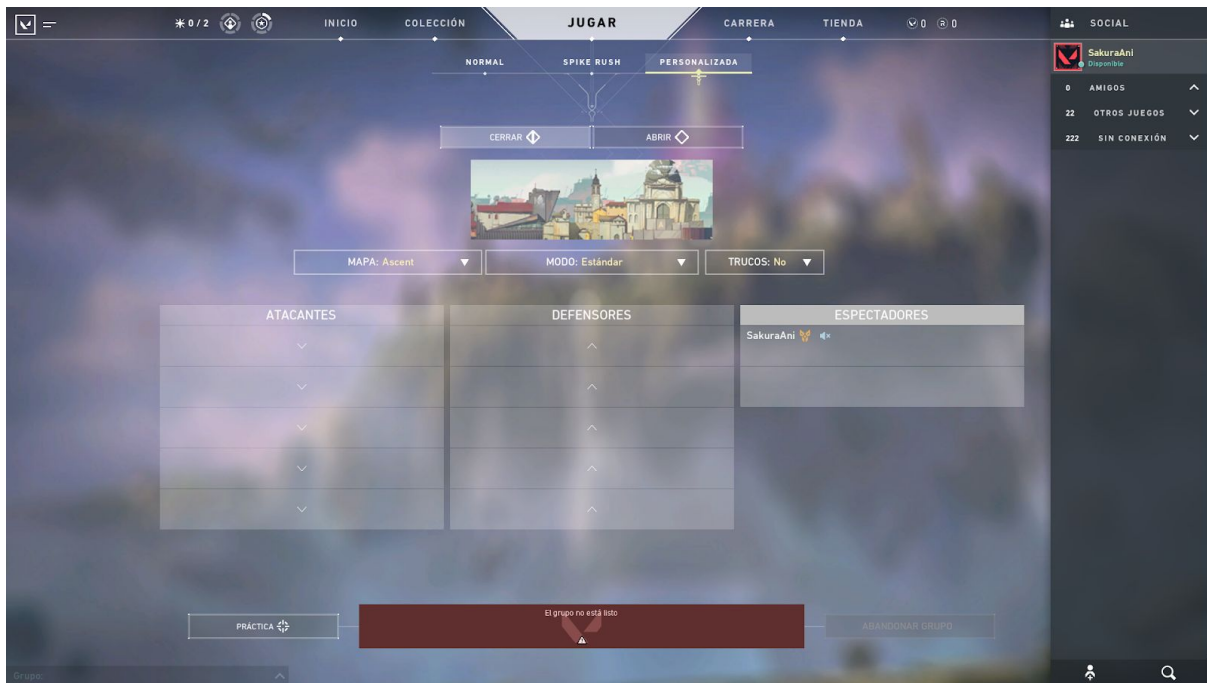
Recordar que si tu equipo está en la parte superior del bracket o izquierdo eres atacante.



Si tu equipo se encuentra en la parte inferior del bracket o derecho tu equipo será defensor.



Los únicos espectadores que se pueden ver en la sala son los administrativos o encargados de la transmisión del equipo de GGTech.



## 8. Transmisiones de partidas

Los canales por los cuales se van a transmitir las partidas de stream serán los siguientes:

**Twitch:** [https://www.twitch.tv/ggtech\\_valorant](https://www.twitch.tv/ggtech_valorant)

**YouTube:** <https://www.youtube.com/c/GGTechLatam>

**Facebook:** <https://www.facebook.com/GGTechEntertainmentLATAM>

Los equipos en partidas de stream deberán llenar un documento de información, el cual se les hará llegar por correo.

### 8.1 Penalizaciones por el incumplimiento de las reglas de transmisión

En el documento se les pedirá ciertos datos a enviarnos, en caso de no enviarlos:

- **Si no nos envían los datos, no se darán de alta en la lista de stream permitido y no podrán realizarlo si lo desean.** De hacer stream sin formar parte de la lista de streams permitidos, podría llevar a el castigo del jugador involucrado y no podrá jugar las partidas del día.
- La lista de streams permitidos se compartirá con Riot Games y se verá la opción de compartir tanto en sus redes como en las nuestras para mayor alcance.
- **Se revisarán todos los canales al momento de estar en vivo con el stream del torneo, y se verificará que cuenten con los requisitos mínimos. De no contar con ellos, se pedirá que se apague la**

**transmisión. En un segundo llamado y no acatar las indicaciones, se procederá a pausar el avance de los juegos hasta que quede terminado el stream. Si el jugador no acata las indicaciones, quedará castigado y no podrá seguir jugando las partidas del día**

- Si no desean realizar esta opción, solamente confirmen que no lo van a hacer para estar enterados.

## **9. Cambios en el reglamento**

La organización se reserva el derecho de modificar a su criterio el reglamento antes del inicio de la competición sin previo aviso, así como disponer ajustes y correcciones durante el torneo para solucionar cualquier incidencia.

- Los organizadores informarán a los equipos de dichos cambios en caso de darse.
- Las reglas que resulten modificadas no se aplicarían de manera retroactiva, es decir, no podrán utilizarse para juzgar situaciones anteriores a su implementación.

**Es obligación de todos los usuarios y/o jugadores haberse leído y entendido el reglamento, ya que el desconocimiento no exime de culpa al infractor.**