# BASES LEGALES Y REGLAMENTO DEPORTIVO. MADRID IN GAME, ESPORTS SERIES MADRID VALORANT 2024.

# ÍNDICE


**1. Bases Legales....4**
1.1. Información general....4
1.1.1. Reglamento general de Madrid in Game....4
1.1.2. Aplicación del reglamento....5
1.1.3. Canales de comunicación....5
1.2. Participación....6
1.2.1. Requisitos y elegibilidad....7
1.2.2. Registro e identificación....7
1.2.3. Inscripción....8
1.3. Premios....8
1.4. Retransmisiones....9
1.5. Protección de datos....9
**2. Reglamento Deportivo....9**
2.1. Estructura de la competición....10
2.1.1. Puntuación y clasificación....10
2.1.2. Sistema de desempates....11
2.1.3. Torneos presenciales....12
2.1.4. Torneos online....12
2.1.5. Gran Final....13
2.2. Formación de equipos....14
2.2.1. Jugadores de carácter profesional....14
2.2.2. Jugadores extranjeros....15
2.3. Calendario....15
2.4. Premios....15
**3. Desarrollo de partidos....16**
3.1. Formato....17
3.1.1. Tiempos de partidas....17
3.1.2. Configuración del servidor....17
3.1.3. Alineaciones....18
3.1.4. Elección de mapas y lado....18
3.1.4.1. Mapas....18
3.1.4.2. Sistema de vetos....19
3.1.5. Agentes y mapas nuevos....19
3.1.6. Skins....19
3.2. Horarios....20
3.3. Espectadores y retransmisión....20
3.3.1. Comunicación en partida....20

3.4. Problemas técnicos....21
3.4.1. Desconexiones....21
3.4.2. Errores del propio juego (bugs)....21
3.4.3. Hardware....21
3.4.4. Software....21
3.4.5. Pausas....22

# 1. Bases Legales.

La **Normativa Madrid in Game Valorant 2024** comprende tanto las **Bases Legales** como el **Reglamento Deportivo** para la competición del videojuego Valorant dentro del marco de las **Esports Series Madrid 2024** organizadas por **Madrid in Game**.

Cualquier jugador que desee formar parte de la competición deberá cumplir y aceptar las **Bases Legales**.

## 1.1. Información general.

**Madrid in Game** surge como una iniciativa del **Ayuntamiento de Madrid** para potenciar la fuerza innovadora de la ciudad, la capacidad creadora de sus ciudadanos y sus profesionales, el talento más disruptivo y visionario en una de las industrias más potentes como es la del videojuego, con un único propósito: Posicionar la ciudad a otro nivel en el escenario internacional.

Es por ello que desde **Madrid in Game** se crea la **Esports Series Madrid**, una serie de competiciones de diversos videojuegos. Así mismo, las competiciones cuentan con administradores y organizadores para el control del correcto funcionamiento de las mismas.

La **Esports Series Madrid** cuenta con dos temporadas al año (*splits)* independientes entre ellas. El **Reglamento deportivo** podría verse adaptado y modificado para facilitar la adaptabilidad y flexibilidad entre temporadas como consecuencia de la mejora y cambios externos a la organización de Madrid in Game.

### 1.1.1. Reglamento general de Madrid in Game.

El reglamento general se ha decidido por parte del Ayuntamiento de Madrid. Este se reserva el derecho a modificar estas reglas en cualquier momento para su adaptación. Todo cambio significativo que afecte al desarrollo de la competición será notificado a los inscritos por el debido canal, o canales, de comunicación oficiales de las competiciones de Madrid in Game.

Es obligación de todos los usuarios haber leído el reglamento y la información dada en los canales de comunicación antes del inicio de la competición. El desconocimiento de éste no eximirá de culpa al infractor.

Cualquier cuestión, sugerencia o duda será atendida con el previo envío de una solicitud a través de los canales oficiales de comunicación del Ayuntamiento de Madrid.

### 1.1.2. Aplicación del reglamento.

Los usuarios del sitio aceptan todas las reglas expuestas en esta normativa, así como las condiciones generales, bases legales, uso de cookies y normas de comportamiento expuestas en otros apartados del sitio.

El incumplimiento de alguno de los puntos expuestos podría conllevar la expulsión del jugador de la competición.

La organización de Madrid in Game se guarda el derecho de tomar decisiones sobre los puntos no cubiertos en el reglamento o sobre las situaciones que se salgan de la finalidad de la norma que se les aplique.

**A todos los efectos, y de aquí en adelante, se considerará el término "equipo" o "equipos" para hacer referencia a un conjunto de jugadores o a un único jugador cuando este compita por sí mismo**. Esto se debe a la índole de cada una de las competiciones de **Esports Series Madrid**, ya que algunas son de carácter colectivo mientras otras son de carácter individual.

### 1.1.3. Canales de comunicación.

Toda la información respecto a las competiciones de **Esports Series Madrid** será publicada en la página web y en nuestro servidor de **Discord** de **Madrid in Game**. Adicionalmente se publicará información en el resto de canales municipales, siendo vinculante la información publicada en los canales principales de esports, Discord y Web.

La información relacionada con la competición (formato de torneo, horarios, participantes, puntuaciones, etc.) deberá ser revisada regularmente por los jugadores con el fin de tener conocimiento sobre el transcurso de la competición. Se recomienda seguir los cambios de cada jornada en la **web oficial de Esports Madrid in Game** puesto que la falta de atención no eximirá a los jugadores de cualquier falta que pudieran llegar a cometer.

El canal de **Discord** de **Madrid in Game** podrá ser utilizado para la publicación de noticias de forma paralela a la web y redes sociales, además de ser la herramienta de comunicación por voz. No obstante, podrá ser empleado si en algún momento falla la otra vía de comunicación.

Es imprescindible que los jugadores de las competiciones de Madrid in Game dispongan de cuenta de Discord puesto que deberán comunicarse por voz cuando sea requerido.

Así mismo, **Esports Series Madrid** podrá ponerse en contacto con los jugadores por los canales solicitados en el alta de sus servicios en la web, por lo que será necesario revisar la bandeja de entrada de los canales registrados por el usuario cada cierto tiempo.

La organización de la competición se reserva el derecho de seleccionar el canal de comunicación que considere oportuno según la situación así lo requiera.

Ante cualquier duda relacionada con el remitente y la vía de contacto se recomienda confirmar la veracidad del mensaje con un administrador de la competición.

## 1.2. Participación.

Es indispensable formar parte de la comunidad de **Madrid in Game** para poder participar en las competiciones de **Esports Series Madrid**.

Se permite la inscripción a todas las competiciones de Madrid in Game de distintos juegos que el jugador desee. En caso de ganar una competición, el jugador podrá seguir participando en todas las competiciones que quiera independientemente del juego en el que se proclamó campeón.

Madrid in Game no limita las inscripciones a jugadores de otras ligas. No obstante, si una competición externa no permitiera la participación de un jugador en las Esports Series Madrid, la organización no tomará medidas al respecto.

En caso de querer participar en varias competiciones organizadas por Madrid in Game la organización podrá facilitar, en la medida de lo posible, el cambio de horarios de los partidos. Aún así, desde la organización no se recomienda la inscripción a diferentes competiciones que puedan coincidir en calendario.

Para participar en la **Esports Series Madrid Valorant**, además, será necesario y de forma obligatoria poseer una cuenta en la plataforma **Circuito Tormenta** y, por ende, **Riot Games**.

### 1.2.1. Requisitos y elegibilidad.

Para poder formar parte de la **Esports Series Madrid Valorant** se deberán cumplir ciertos requisitos previos:

- **Tener una edad mínima de**, al menos, **16 años**. Esto se debe a que, según el sistema de clasificación europeo del contenido de los videojuegos, Valorant se trata de un videojuego con calificación PEGI 16. La edad mínima debe estar cumplida a la fecha de ejecución del Torneo.
- En el caso de que ganes un premio económico, **si eres menor de 18 años deberás tener una autorización expresa de tu tutor legal** para poder recibir dicho premio.
- Los jugadores no aptos que engañen o intenten engañar a los administradores del evento al proporcionar información falsa sobre su elegibilidad quedarán descalificados de la competición o no podrán continuar participando. Así mismo esto podría conllevar la no admisión del jugador en futuras competiciones organizadas por Esports Series Madrid.
- Cada jugador debe contar con una cuenta activa de Riot Games y una licencia oficial del juego Valorant. Solo podrá utilizar la cuenta el propietario de la misma. Para más información sobre el uso indebido de la cuenta se recomienda revisar el **Código de conducta**.

### 1.2.2. Registro e identificación.

Los jugadores que no posean ya una cuenta deberán registrarse en la web de Madrid in Game e introducir los datos requeridos para crear una cuenta de usuario, además deberán rellenar su perfil y añadir los Game ID de los juegos en los que vayan a inscribirse. Ejemplo: EsportsSeriesMadrid#EUW. Estos datos son indispensables para confirmar el estatus de los jugadores. Cada usuario deberá poseer una única cuenta en la web de Madrid in Game.

Es imprescindible rellenar los datos del perfil de jugador en la web Madrid in Game y poder ser identificable en todo momento.

Los encuentros se disputarán tanto de forma presencial como *online*. Si la organización de **Madrid in Game** lo considera oportuno, en cualquier momento podrá solicitar la identificación del jugador:

- Presencial. Se requerirá de identificación del jugador a través del Documento Nacional de Identidad.
- *Online*: Se requerirá de identificación del jugador a través del servidor de Discord por voz, por lo que se requerirá micrófono al jugador.

### 1.2.3. Inscripción.

La inscripción de los jugadores a la **Esports Series Madrid Valorant** se realizará a través de la web oficial.

También será necesario tener una cuenta en la web del Circuito Tormenta, plataforma en la que se aloja la competición. Será de gran importancia conocer la plataforma Circuito Tormenta y aceptar sus condiciones de uso para haber cumplimentado correctamente la inscripción.

## 1.3. Premios.

Todas las competiciones comprendidas en el marco de **Esports Series Madrid** cuentan con una bolsa de premios para los mejores equipos. El total de premios y el reparto de éstos dependerá de cada competición.

Solo los equipos que finalicen la competición dentro de las posiciones premiadas cumplirán los requisitos para recibir los premios establecidos en la sección **Premios** del **Reglamento Deportivo,** además de sus posibles normas adicionales aplicables. Ningún otro jugador que tenga una puntuación inferior a la de los jugadores en dichas posiciones podrá conseguir premios relacionados con la competición en ningún momento y bajo ningún concepto.

Los jugadores estarán sujetos a la verificación de elegibilidad y al cumplimiento de esta **Normativa**.

Al ganar alguna competición y tener que efectuar el cobro del premio, se requerirá ser adulto mayor de 18 años o la autorización de padre, madre o tutor legal. El Staff de Madrid in Game podrá solicitar el Documento Nacional de Identidad con el fin de cerciorarse de la Identidad y edad del ganador.

Para reclamar los premios los jugadores tendrán un plazo máximo de 30 días una vez reciban la comunicación vía email de la organización para rellenar el formulario de entrega de premios.

La organización de Madrid in Game será la encargada del reparto de premios en todo caso.

LOS PREMIOS ESTÁN SUJETOS A LA LEGISLACIÓN FISCAL VIGENTE, Y SERÁ RESPONSABILIDAD DEL JUGADOR GANADOR CUMPLIR SUS OBLIGACIONES CON LA AUTORIDAD TRIBUTARIA COMPETENTE.

## 1.4. Retransmisiones.

Los jugadores no podrán realizar streaming cuando su partido sea retransmitido por Esports Series Madrid.

En caso de que un jugador desee realizar streaming de uno de sus partidos deberá notificar primero a la organización a través de alguno de los canales de comunicación. Será siempre la organización la que tenga la última palabra en cuanto a permitir dicha retransmisión.

## 1.5. Protección de datos.

El Ayuntamiento de Madrid tratará los datos recogidos los formularios que se proporcionen con la finalidad de gestionar su participación en cualquiera de las competiciones de Madrid in Game conocidas como Esports Series Madrid, estamos legitimados por su propia solicitud y por la relación contractual; así como, en su caso, para remitirle comunicaciones comerciales, estando legitimados por su consentimiento expreso, que puede retirar en cualquier momento. La política de protección de datos municipal del Ayuntamiento de Madrid se puede encontrar en este enlace.

Los equipos que participan en Esports Series Madrid aceptan la cesión de los derechos de imagen para la retransmisión en directo y diferido, por cualquier medio o canal, de los partidos, así como en otros contenidos que se puedan derivar como mejores jugadas, entrevistas, resúmenes, etc. así como para su utilización por los patrocinadores de Madrid in Game, siempre que se trate de un material promocional de la misma y aparezcan varios jugadores participantes en la competición.

# 2. Reglamento Deportivo.

A continuación se exponen los puntos claves para el desarrollo de la competición, su estructura, formato y otros temas de interés y/o debido cumplimiento por parte de los participantes de cualquier competición de **Esports Series Madrid**.

Se debe tener en cuenta que este apartado puede sufrir modificaciones entre cada uno de los *splits* del año.

## 2.1. Estructura de la competición.

La **Esports Series Madrid Valorant** contará con dos *splits* a lo largo del año 2024.

Cada *split* se dividirá en dos fases, los **torneos** y la **Gran Final**. A lo largo de los torneos los equipos podrán conseguir premios económicos y puntos en una clasificación que determinará los participantes de la **Gran Final**.

Para que cualquiera de los torneos llegue a producirse deberán haber, por lo menos, 3 equipos inscritos. En la confección del cuadro se tendrá en cuenta la clasificación (ver 2.1.1) que los equipos tengan en el instante de comenzar dicho torneo (*seeding*) que se aplica a la planificación de los torneos para que los equipos de nivel superior no se enfrenten entre sí en las primeras rondas.

Tanto los **Torneos** como la **Gran Final** se jugarán a eliminación directa, que es un sistema en torneos que consiste en que el perdedor de un encuentro queda inmediatamente eliminado de la competición, mientras que el ganador avanza a la siguiente fase.

### 2.1.1. Puntuación y clasificación.

Desde Madrid in Game queremos fomentar la estabilidad y continuidad de los equipos sin dejar de lado a los jugadores que tengan potencial para crecer en lo profesional. Es por ello que se decide optar por el formato planteado a continuación para favorecer la permanencia de los jugadores en los equipos.

A lo largo del split sucederán torneos presenciales y online en los que se podrán conseguir puntos para una clasificación. Aprovechando este formato, que bien puede entenderse como el de un circuito, el total de puntos ganados al finalizar un torneo tendrá un formato con una característica concreta.

- ➔ Los **puntos de torneo** son los que le corresponden a un equipo al finalizar un torneo, pero no tiene acceso a todos ellos.
- ➔ Al finalizar un torneo se otorgará **un 60% de los puntos de torneo** para acumular en la clasificación, mientras que el otro 40% restante quedará como **puntos bloqueados**.
- ➔ Para desbloquear esos puntos el equipo deberá volver a jugar cumpliendo con una serie de puntos:
    - ◆ Cada vez que finalice un torneo se podrá realizar un cambio en la plantilla sin coste de **puntos bloqueados**. Esto es acumulativo si, y sólo si, el equipo no ha competido en los torneos en cuestión.

- Cada cambio que se realice adicional a este, se perderá un 25% de los **puntos bloqueados** y siendo el 100% con cuatro (4) cambios en la plantilla. Nunca esta cifra de pérdida será inferior al 0%.
- Con estos cálculos realizados, una vez el equipo juegue un torneo conseguirá los **puntos bloqueados** que le queden. Hay una excepción que es el último torneo antes de la **Gran Final**, el cuál otorga la totalidad de sus **puntos de torneo**, además de añadirse los **puntos bloqueados** que queden pendientes.

Al finalizar cada torneo se sumarán los puntos obtenidos a cada equipo junto con los puntos bloqueados que correspondan al anterior torneo jugado por el equipo en base a lo expuesto anteriormente.

Los equipos que estén mejor clasificados al finalizar el último torneo de cada split estarán invitados a la **Gran Final**.

### 2.1.2. Sistema de desempates.

Si dos o más equipos quedan empatados en la clasificación se desempatará del siguiente modo y en el siguiente orden:

| **Primer desempate** | **Mejor resultado en torneos** |
|---|---|
| El equipo que haya logrado el mejor resultado de entre los implicados. Si Equipo A ha quedado 1º y equipo B ha quedado 2º como mejor resultado de los torneos en los que ha participado, Equipo A quedaría mejor clasificado que el equipo B. Si ambos equipos han logrado una misma posición como su mejor resultado, se repetirá el proceso con su segundo mejor resultado y así hasta revisar todos. | |
| **Segundo desempate** | **Presencialidad** |
| En caso de que ambos equipos tengan los mismos resultados se realizará el mismo proceso pero **solo** para los **torneos presenciales**. | |
| **Tercer desempate** | **Cambios de plantilla** |
| Si ambos equipos siguieran empatados, aquél que hubiera sufrido menos cambios en su plantilla sería el equipo mejor clasificado. | |
| **Cuarto desempate** | **Partido por posición** |
| Si no se consiguiera desempatar, los conjuntos implicados se enfrentarán entre ellos. En caso excepcional de ser 3 los equipos involucrados, se jugaría un triangular (todos contra todos). Si el número de equipos es de 2 o más de 3, se jugaría un torneo adicional de compensación. | |

### 2.1.3. Torneos presenciales.

La **Esports Series Madrid** cuenta con presencialidad en sus torneos. De la totalidad de torneos que se desarrollarán, una parte se disputará de forma presencial en el Campus del Videojuego de Madrid in Game, concretamente en el Esports Center.

Estos torneos otorgan una cantidad mayor en **puntos de torneo** y premio económico (ver apartado **Premios**).

Desde la iniciativa **Madrid in Game** se busca premiar y encontrar el talento que reside entre los jugadores de la ciudad para así impulsar el movimiento de los esports a través de Madrid.

A continuación presentamos el reparto de puntos para los torneos presenciales y su reparto entre **Puntos de torneo, Puntos conseguidos y Puntos bloqueados**.

| Posición | Torneos Presenciales | | |
|---|---|---|---|
| | Puntos de torneo | Puntos conseguidos | Puntos bloqueados |
| **1** | 1000 | 600 | 400 |
| **2** | 800 | 480 | 320 |
| **3-4** | 500 | 300 | 200 |
| **5-8** | 300 | 180 | 120 |
| **9-16** | 150 | 90 | 60 |
| **17-32** | 100 | 60 | 40 |
| **33-64** | 80 | 48 | 32 |
| **65-128** | 50 | 30 | 20 |

### 2.1.4. Torneos *online*.

También los equipos podrán competir de forma *online*. La distribución de puntos para los equipos participantes, según su resultado, es la siguiente:

| Posición | Torneos Online | | |
|---|---|---|---|
| | Puntos de torneo | Puntos conseguidos | Puntos bloqueados |
| **1** | 600 | 360 | 240 |
| **2** | 300 | 180 | 120 |
| **3-4** | 200 | 120 | 80 |
| **5-8** | 150 | 90 | 60 |
| **9-16** | 100 | 60 | 40 |
| **17-32** | 80 | 48 | 32 |
| **33-64** | 50 | 30 | 20 |
| **65-128** | 20 | 12 | 8 |

### 2.1.5. Gran Final.

Los tres (3) equipos mejor clasificados al finalizar el split serán invitados a la **Gran Final**. Este será un evento presencial que se llevará a cabo en el Campus del Videojuego al igual que los torneos presenciales, pero en esta ocasión con un añadido adicional en cuanto a premios económicos.

El mejor clasificado será el primero de los finalistas. El otro finalista se determinará en un enfrentamiento entre el segundo y el tercer clasificado. Todos estos enfrentamientos se disputarán al mejor de 3 (Bo3)

Los gastos de viaje, dietas y, si requiere, estancia, serán cubiertos para los 5 jugadores por la organización como ésta lo considere oportuno.

## 2.2. Formación de equipos.

Tal y como se ha explicado en el apartado de **Puntuación y clasificación**, se deben tener en cuenta las normas expresadas para conseguir los puntos que se otorgan en cada torneo.

El número de jugadores máximo en los equipos es de siete (7), siendo el mínimo de cinco (5). Es recomendable contar con el máximo permitido para así adaptarse mejor al formato de **puntos de torneo** y facilitar los cambios de quinteto sin tener que modificar los miembros de la plantilla.

Para que un equipo se considere como tal, deberá estar formado desde la plataforma de Circuito Tormenta y seguir las normas estipuladas en la web.

### 2.2.1. Jugadores de carácter profesional.

Se considera jugador profesional de VALORANT a todo jugador que haya participado en competiciones oficiales de Riot incluidas en la estructura competitiva de las Ligas Regionales Europeas (más conocidas como VCL) o en cualquier otra liga profesional avalada por Riot como VRC.

Los equipos podrán incluir en sus plantillas a jugadores suplentes de VCL o VRC que cumplan con los requisitos de elegibilidad comentados anteriormente y con las siguientes limitaciones:

- Un (1) jugador suplente de una competición VCL por equipo.
- Un (1) jugador suplente de una competición VRC
- Los jugadores de VCL no podrán jugar Liga Radiante hasta que la temporada haya terminado, solo podrán jugar los jugadores de VCL cuando hayan sido expulsados de sus equipos. Si un jugador termina su temporada con su equipo de VCL, por mucho que su temporada haya terminado no podrá jugar la **Esports Series Madrid.**
- Los equipos solo podrán incluir 1 jugador máximo que haya disputado la Crossfire Cup con un equipo de VCL.
- Los equipos solo podrán incluir hasta 2 jugadores máximo que hayan terminado la temporada de VCR.

Un jugador profesional podrá jugar en el Circuito Tormenta si no está vinculado a ningún equipo de VCL o VRC (nacional o extranjera).

Cualquier jugador que forme parte de un equipo de una liga acreditada de Riot Games y no cumpla con los anteriores requisitos no podrá participar en la **Esports Series Madrid.**

### 2.2.2. Jugadores extranjeros.

Los equipos podrán alinear un máximo de dos (2) jugadores extranjeros o cuya residencia habitual no se encuentre en España, siempre y cuando cumplan con la **Normativa**. De esta manera está permitido un máximo de dos (2) jugadores extranjeros en un mismo equipo y en una misma partida, pudiendo haber dentro del equipo los extranjeros que el equipo vea conveniente. El staff del equipo no cuenta como jugador en partida.

En el caso de que la organización no sepa con certeza la nacionalidad de uno o varios jugadores, estos deberán presentar los documentos necesarios para acreditar su nacionalidad a la organización.

Para que un jugador sin nacionalidad española pueda contar como jugador español, deberá aportar la documentación que acredite que, al menos, ha residido seis (6) meses en el último año desde el momento de su evaluación.

## 2.3. Calendario.

El lanzamiento de la **Esports Series Madrid** para este 2024 es el día 2 de febrero. Por su parte, **Esports Series Madrid Valorant** tendrá su primer torneo el sábado 17 y domingo 18.

Se informará del resto del calendario de competición a los equipos participantes a través del servidor de los canales de comunicación de **Madrid in Game** así como en su página web.

Es importante para la organización tener en cuenta la flexibilidad necesaria para el correcto funcionamiento de la competición, debido a otras competiciones externas que puedan afectar a la participación de equipos. Así mismo, la disponibilidad del **Esports Center** para los torneos presenciales es fundamental para el correcto desarrollo de éstos.

Desde la organización de **Madrid in Game** se agradece la comprensión por parte de los equipos de cara a posibles cambios de fechas de torneos a lo largo del año.

## 2.4. Premios.

A lo largo de la **Esports Madrid Series Valorant** los equipos podrán conseguir premios en base a sus resultados en los torneos, tanto presenciales como online, y en la Gran Final. El reparto queda del siguiente modo:

| | Posición | Torneo Presencial | Torneo Online | Gran Final |
|---|---|---|---|---|
| **Valorant** | 1 | 250,00 € | 200,00 € | 700,00 € |
| | 2 | 150,00 € | - | 500,00 € |
| | 3 | - | - | 300,00 € |

Debido a que los premios corresponden al equipo, se entregará, en partes iguales, a los cinco (5) jugadores que hayan disputado el último partido del torneo que otorgue el premio en cuestión.

La normativa referente a los premios queda sujeta a la sección **Premios** expuesta en las **Bases Legales** previamente.

# 3. Desarrollo de partidos.

Cada partido o encuentro puede suponer varios enfrentamientos que, en este caso, serán considerados como "mapas". Como se ha explicado anteriormente, las semifinales y la final serán los únicos encuentros con más de un mapa, siendo al mejor de 3 (Bo3).

Para mantener la integridad del torneo y ofrecer un sistema justo, se deberá tener en cuenta un caso extraordinario en el que tres (3) equipos sean los inscritos en un torneo presencial:

- Sea cual sea su puntuación en la tabla de clasificación, la ronda de semifinales será sustituida por un formato al mejor de uno en el que se enfrentarán todos contra todos.
- Una vez finalizados los tres encuentros, pueden pasar los siguientes casos:
    - Un equipo logra dos victorias y otro logra una victoria. Estos serán los equipos finalistas con *seeding* 1 y 2 respectivamente.
    - Todos los equipos logran 1 victoria. Se decidirá el orden de *seeding* en base a la diferencia de tiempo entre su partida ganada y su partida perdida. El equipo que logre un tiempo positivo más alto será el mejor *seeding*, usándose el mismo criterio para los otros dos equipos. Lograr la victoria de forma rápida y la derrota de un modo lento serán las claves para ser el mejor de los tres equipos.

Así mismo, si este mismo caso llegara a suceder en un torneo *online* y ningún equipo tuviera una clasificación previa, será aleatorio el sistema de cruces, pudiendo tener un pase directo a la final. Por el contrario, de tener clasificación previa esta prevalecerá al igual que sucede con el sistema de desempates (ver 2.1.2).

Cabe recordar que la plataforma Circuito Tormenta es la que aloja las competiciones, por lo que se deberá seguir el procedimiento que la misma requiera. Esto se refiere, por ejemplo, al hecho de subir capturas y anotar los resultados por parte de los equipos.

## 3.1. Formato.

Si el partido es al mejor de 1, el equipo que logre la victoria en un mapa será el que continúe en el torneo. En caso de que sea al mejor de 3, aquél equipo que consiga la victoria en 2 mapas antes que su oponente será el que se lleve el partido. Es posible que, por cantidad de equipos inscritos y/o *seeding*, uno o varios equipos no necesiten jugar la primera ronda.

### 3.1.1. Tiempos de partidas.

Se recomienda que los equipos estén disponibles quince (15) minutos antes de la hora oficial de su partido. Los jugadores deberán tener el último parche actualizado y las opciones de partida correctamente configuradas a la hora del partido.

Los partidos de una serie de más de un mapa, deberán jugarse seguidos habiendo entre mapas cinco (5) minutos como máximo de descanso tras finalizar el mapa previo.

Debido a la naturaleza del videojuego Valorant, se considerará la incomparecencia de un equipo cuando no sean cinco (5) jugadores. Se contará como incomparecencia si un equipo no se presenta al partido diez (10) minutos pasados la hora prevista del encuentro. Dado que los equipos pueden contar con hasta 7 miembros, es recomendable que así sea para evitar problemas de última hora para uno de estos, ya que no se permitirá participar con un jugador no alineado.

### 3.1.2. Configuración del servidor.

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

El servidor por defecto será España, en caso de que ambos equipos decidan jugar en otro servidor, se deberá notificar al árbitro.

### 3.1.3. Alineaciones

Para los partidos que se disputen al mejor de 3 mapas los equipos tendrán tres (3) minutos de tiempo para confirmar su alineación del siguiente mapa de la serie. Este tiempo demarcado comenzará a contar una vez finalice el encuentro y nunca se utilizará el streaming como referencia.

Cabe recordar el apartado de **formación de equipos**, pues será importante a la hora de cumplimentar las alineaciones.

### 3.1.4. Elección de mapas y lado.

Los torneos de **Esports Series Madrid Valorant** seguirán el mismo formato, de forma que el equipo con más puntos en la clasificación será quien tenga mejor *seeding*.

El lado de los equipos estará determinado por el bracket del enfrentamiento, de manera que el equipo con mayor *seeding* estará situado en la parte arriba y/o izquierda del enfrentamiento.

En caso de empate a puntos en la clasificación entre los dos equipos o ninguno de los dos equipos tenga puntos en la clasificación, el lado del primer mapa será elegido por el equipo que se encuentre en la parte izquierda y/o superior del enfrentamiento.

Los enfrentamientos del cuadro del torneo serán creados de forma automática en base al *seeding* de los equipos participantes. Dicho *seeding* será determinado por los puntos que cada equipo tenga en el ranking de paradas de ese mismo Split. En la primera parada de cada split los enfrentamientos se generarán de forma aleatoria dado que ningún equipo cuenta con puntos previos.

#### 3.1.4.1. Mapas.

Los mapas disponibles para su elección son los siguientes:

- Sunset
- Breeze
- Ascent
- Icebox
- Bind
- Split
- Lotus

#### 3.1.4.2. Sistema de vetos.

El equipo con mejor *seeding* elegirá qué equipo será, pudiendo decidirse por el correspondiente a Equipo A o Equipo B y siendo esta elección única para todo el sistema de vetos del partido a disputar.

Para partidos al mejor de un mapa:

1. Equipo A elimina un mapa
2. Equipo B elimina un mapa
3. Equipo A elimina un mapa
4. Equipo B elimina un mapa
5. Equipo A elimina un mapa
6. Equipo B elimina un mapa
7. Equipo B elige un mapa que se jugará
8. Equipo A decide el lado inicial

Para partidos al mejor de tres mapas:

1. Equipo A elimina un mapa
2. Equipo B elimina un mapa
3. Equipo A elige el primer mapa
4. Equipo B decide el lado inicial del primer mapa
5. Equipo B elige el segundo mapa
6. Equipo A decida el lado inicial del segundo mapa
7. Equipo A elimina un mapa
8. Equipo B elimina un mapa
9. Equipo B elige el tercer mapa
10. Equipo A decida el lado inicial del tercer mapa

### 3.1.5. Agentes y mapas nuevos

Se jugará en la última versión del juego disponible.

- Los mapas nuevos serán bloqueados dos semanas desde su lanzamiento.
- Los agentes nuevos serán bloqueados dos semanas desde su lanzamiento
- Desde Esports Series Madrid nos reservamos el derecho de deshabilitar agentes, mapas y armas, en el caso de que estos estén dando fallos y pueda perjudicar a la partida.

### 3.1.6. Skins.

Todas las skins estarán disponibles excepto si en algún momento puntual de la temporada se avisa de que una skin no puede jugarse, puesto que provoque un bug visual en el juego.

## 3.2. Horarios.

Debido a la presencialidad en algunos torneos de la **Esports Series Madrid Valorant**, los horarios de inicio serán aquellos que mejor se adapten al cuadro resultante y disponibilidad del **Esports Center**.

Por norma general, los torneos con presencialidad empezarán los sábados que correspondan a las 9:00. En caso de un alto número de inscripciones, podría alargarse al domingo de esa misma semana.

En cuanto a los torneos *online*, se priorizará jugar los sábados y domingos por las tardes, pero se tendrán en cuenta posibles cambios si esto favorece la inscripción de los equipos.

## 3.3. Espectadores y retransmisión.

Solo está permitido que los 5 Jugadores alineados, el Entrenador y el Árbitro de la partida se encuentren dentro del servidor. El Observer oficial de **Esports Series Madrid Valorant** se conectará a la sala de juego proporcionada por el árbitro.

Los partidos correspondientes a las finales de cada torneo serán retransmitidos por el canal de **Madrid in Game** de la plataforma Twitch, además de la **Gran Final**.

### 3.3.1. Comunicación en partida.

Los entrenadores no podrán comunicarse con los jugadores durante la partida a excepción de en el tiempo correspondiente a una pausa táctica.

Así mismo, quedan prohibidas las comunicaciones durante las pausas técnicas, tanto el chat del juego como el servidor de voz. A no ser que el árbitro diga lo contrario.

Si la organización de Madrid in Game lo considera oportuno, se le pedirá al/los equipo/s que estén en el servidor de Discord de Madrid in Game y que las comunicaciones se hagan desde dicho canal. El fin de esta norma es el de evitar comunicación entre entrenador y jugadores en los tiempos no estipulados para esto.

## 3.4. Problemas técnicos.

Debido al abanico de posibilidades dentro de los problemas técnicos que puedan suceder a lo largo de un enfrentamiento, la actuación frente a estos queda a discreción de la organización.

### 3.4.1. Desconexiones.

Si se produce una desconexión de uno o varios jugadores se deberá pausar el partido. Si la desconexión se produce intencionadamente por la acción de un jugador, su equipo será debidamente sancionado, pudiendo suponer la derrota.

### 3.4.2. Errores del propio juego (*bugs*).

Durante una partida de Valorant los equipos podrían encontrarse con un *bug*, por lo que se recomienda hacer uso del sistema de pausas y notificarlo a un administrador

### *3.4.3. Hardware.*

Para los eventos presenciales, los jugadores podrán, si así lo desean,llevar sus periféricos (alfombrilla, ratón, teclado y cascos) para disputar los partidos. La organización del evento puede requerir del uso de algún periférico concreto, dispuesto por la propia, si así lo considera.

La organización no se responsabiliza de problemas derivados de los periféricos de los jugadores.

En caso de que la organización requiera el uso de un periférico concreto por parte del jugador en torneos presenciales, será la misma la encargada de solucionar el error en cuestión, pudiendo proveer un periférico de recambio si así se considera oportuno.

### *3.4.4. Software.*

En ningún caso, salvo que sea en un equipo del **Esports Center**, la organización será responsable de posibles fallos de *software* en los ordenadores de los jugadores.

Se recomienda en todo momento tener actualizado el videojuego Valorant y, si requiere, el sistema operativo y *drivers*.

### 3.4.5. Pausas.

Solo habrá 2 pausas tácticas por mapa para cada equipo, y 1 pausa por bando, siendo cada pausa de 1 minuto. En el caso de las pausas técnicas, habrá 1 por mapa por equipo, siendo ésta de 10 minutos; después de ellas deberá continuar el partido.

En caso de completar los 10 min de pausa técnica y no haber podido solventar el problema / reconectarse a la partida, el rival podrá decidir si gana por *forfeit* (eliminación del equipo con el problema técnico), o si de lo contrario deciden esperar por un tiempo límite de 5 min extra.

Si un equipo pide pausa y un jugador tiene que reiniciar PC por cualquier problema, deberá usar la combinación de teclas ALT + F4, para luego poder incorporarse a la partida sin problema.

La organización de Madrid in Game se exime de toda responsabilidad, tanto de ataques DDOS, como de caídas de internet de los jugadores. Los equipos podrán realizar un cambio en tal caso, siempre y cuando esté dentro del equipo.

El circuito tormenta y cada parada se reservan el derecho de utilizar minutos de pausa en un partido si lo cree conveniente debido a problemas técnicos o causas fuera de lo común, en cuyo caso un árbitro avisará a los equipos.

En ningún caso se podrá disputar un partido siendo menos de 5 jugadores.