

## 1. Definiciones

### 1.2. Alcance

Las reglas mencionadas en este libro de reglas serán aplicadas exclusivamente en los torneos

## **Valorant LanPy Tournament**

### 1.3. Acuerdo

Los jugadores participantes del torneo deben estar de acuerdo con las reglas descritas en este documento, cualquier objeción contra cualquier parámetro de este documento, será desconsiderado.

### 1.4. Las alteraciones de las reglas

La Administración se reserva el derecho a alterar las reglas, sin aviso previo en casos de emergencia o situaciones que pueden interrumpir el buen desarrollo del evento. Las nuevas reglas serán publicadas en este libro con sus fechas de actualización. Será informada la actualización en la página web

### 1.5. Administración del torneo

Los Administradores del torneo serán los responsables de la aplicación de las reglas. En el caso de eventuales errores de aplicación de las reglas por errores humanos, nos reservamos el derecho de corregir, será revirtiendo o aplicación de castigos adecuados después de la fecha de la concurrencia para mantener el padrón del evento para los participantes.

### 1.6. Horarios

Los horarios y fechas serán publicados en el apartado de la página web. El incumplimiento del horario del match conllevará a la pérdida por WO.

(Por lo general sería a partir de las 21 horas)

## 2. Generales

## 2.2. Contacto con los Administradores

Los participantes pueden estar en contacto con los Administradores del torneo por medio de sus capitanes respectivos, que estos a su vez contarán con un grupo de whatsapp con los administradores del torneo.

## 2.3. Código de conducta

Los participantes del torneo concuerdan en comportarse de manera adecuada y respetuosa en relación con otros. Ofensas o cualquier participante o a un Administrador será evaluado por la organización y puede acarrear una advertencia o castigo directo al equipo infractor. En caso de reincidencia el equipo podrá ser descalificado de la competencia.

## 2.4. Reportes

Los administradores deben ser comunicados de la partida en el momento ocurrido, el caso será analizado en el mismo instante o caso el administrador solicite, la partida deberá continuar hasta el final y luego el juez decidirá el castigo luego de terminar la partida. Las ofensas por audio deberán ser grabadas con el comando record para ser utilizadas como pruebas así también como las escitas con screenshots, los jugadores con nickname o avatars ofensivos serán evaluados por la Administración y también serán castigados por el código de conducta.

## 2.5. Denuncias

Solo serán llevados a consideración denuncias obtenidas a través del mail [manux@lanpy.com](mailto:manux@lanpy.com)

O [warhammer@lanpy.com](mailto:warhammer@lanpy.com)

## 2.6. Cuentas

No es permitido que terceros accedan a cuentas de otros jugadores a fin de participar del torneo.

## 2.7. Cheats

Todas las denuncias son revisadas y revisadas por un comité de evaluación específico dentro de tres días hábiles, si hay una decisión unánime el player envuelto y el equipo que lo utilizo, podrán ser todos juzgados como cheats (luego de analizar en caso) y descalificados automáticamente del torneo sin posibilidad de volver a participar en ningún evento realizado por la organización. En caso que la plataforma detecte el fraude se castigará automáticamente.

2.8. La organización se reserva el derecho a cargar todas las demos de los match jugados, si hay problemas con las demos de partidos. La organización se compromete a hacer todo lo posible para recuperarlos. Si se pierde, la organización informara al solicitante de los motivos. Las partidas sin terminar no tienen demos.

## 2.9. Falla en el sistema de Servidores

En caso de una falla del sistema deben detener al match usando el comando !pause e informar a un administrador a través de la plataforma. Si se necesitara se restaurará el match en la ronda que se esté jugando, si no es posible se reiniciara independientemente del resultado actual.

## 2.10. Rematch

Si por alguna razón es necesario rehacer el match de otra manera que no sea por las razones descritas anteriormente, se realizaran nuevamente los vetos.

## 3. Players y teams

3.1. Para participar del evento el equipo necesita tener como mínimo 5 jugadores y un máximo de 7 registrados en la planilla. Todos los players deben estar en el equipo inscripto en la planilla.

3.2. Ningún jugador podrá estar inscripto en más de un team que esté inscripto en el torneo.

3.3. Se tomará como roster principal a los integrantes del equipo en el momento de la confirmación del administrador al torneo. Jueguen o no (Player), si el equipo entero no juega no se tomara participación.

3.4. Los teams que se inscriban a las clasificatorias deberán permanecer con el mismo roster hasta finalizar la presente edición del torneo, incluyendo suplentes.

3.5. Una vez iniciado el torneo, se deben mantener los nicknames utilizados en la inscripción durante todo el torneo.

3.6. Ningún jugador que se encuentre clasificado podrá participar de las siguientes fechas clasificatorias tomando en cuenta lo citado en los ítems 3.3, 3.4 y 3.5

3.7. Caso se detecte la participación de un mismo jugador en dos equipos durante el torneo esto conllevará a la eliminación directa de ambos equipos en el torneo y además de que el jugador en cuestión quedará penalizado durante 2 ediciones del torneo (No podrá participar de dos ediciones consecutivas del torneo).

3.8. Cada equipo deberá constar con un máximo de 7 (siete) integrantes y un máximo de 2 extranjeros (ya incluidos en la lista de 7 players)

3.9. Durante las partidas, si se dispone de Coach, este no podrá acceder a la partida como espectador, esto con el fin de evitar cualquier tipo de ventaja.

#### 4. Trasmisiones

4.1. Cualquier jugador que participe del campeonato puede transmitir su POV (bajo su responsabilidad de streaming sniping)

4.2. Los Derechos de transmisión son exclusivos de LanPy®