



NORMATIVA FUN CUP VALORANT (DEATHMACH) OWN ZARAGOZA 2025

1. GENERAL

- 1.1 Condiciones de participación en la competición.
- 1.2 Restricción de edad.
- 1.3 Inscripción.
- 1.4 Cuenta de juego.
- 1.5 Mapas.

2. Formato de la competición y gestión de enfrentamientos

3. Premios

- 3.1 Distribución del premio.

4. Otras regulaciones

- 4.1 Overtime.
- 4.2 Pausa técnica.
- 4.3 Pausa táctica.
- 4.4 Trampas / Hacks / Glitches / Bans.
- 4.5 Retransmisiones en directo.

5. Código de conducta

6. Derecho de modificar y aceptación del reglamento

1. GENERAL

1.1 Condiciones de participación en la competición

Este torneo no está afiliado ni patrocinado por Riot Games, Inc. ni por VALORANT Esports.

Todos los participantes deben leer y aceptar este reglamento.

Es **obligatorio realizar el Check-In** de manera presencial en el puesto Info Esports de la Zona LAN para confirmar la participación. Se tendrá que realizar como máximo, 1 hora antes del inicio de la competición.

Toda la comunicación referente a la competición se llevará a cabo a través de [Discord](#). Será obligatorio que todos los jugadores estén en [Discord](#) para recibir anuncios sobre la competición y para mantener una comunicación fluida con la administración.

*El torneo no se realizará si no hay al menos **8 jugadores inscritos**.*

La participación en el torneo será gratuita para los asistentes a la zona LAN. Cada jugador participa desde su propio ordenador y periféricos. Cada jugador será el encargado de comunicarse con la administración sobre resultados, horarios y cualquier información referente a la competición.

La competición se llevará a cabo en la última versión estable de Valorant.

1.2 Restricción de edad

Cualquier jugador que tenga al menos **16 años** de edad puede participar. Los menores de edad deberán contar con la autorización de sus padres o tutores legales. Esta autorización deberá mostrarse a la administración en caso de ser requerida. No presentarla puede suponer la expulsión de la competición.

1.3 Inscripción

Los participantes deben apuntarse previamente a los torneos a través del enlace disponible en la web del evento. En los juegos por equipos, será el **capitán** quien rellene el formulario de inscripción.

1.4 Cuentas de juego

Para competir, los jugadores deberán tener una **cuenta activa y sin baneos** del juego.

1.5 Mapas

Los mapas disponibles serán los de rotación competitiva en torneos internacionales.

2. FORMATO DE COMPETICIÓN Y GESTIÓN DE ENFRENTAMIENTOS

- **Clasificatorio por Rondas**

La final será de los mejores jugadores de las rondas clasificatorias

El formato de la competición puede verse alterado dependiendo del número de participantes y situaciones técnicas del evento.

- Es obligatorio realizar **capturas de pantalla** al finalizar cada partida y presentarlas en caso de que sea necesario.
 - **Check-in:** Cada jugador deberá hacer check-in acercándose al puesto de información LAN.
 - Si, pasados **15 minutos** de la hora del partido establecida por la administración, el jugador no está presente sin aviso y motivo justificable, será descalificado.
 - Los jugadores deben asistir al puesto de información dentro de la LAN para conocer los últimos detalles de participación, aceptar la normativa, realizar el check-in y obtener el rol del torneo en [Discord](#).
 - El mapa será escogido de forma aleatoria por el administrador.
-

3. PREMIOS

3.1 Distribución de premios

El premio será material gaming que será anunciado en la web de registro en Toornament.

4. OTRAS REGULACIONES

4.1 Overtime

Se seguirá la normativa estándar de Valorant: diferencia de **2 rondas**.

4.2 Pausa técnica

Cada equipo contará con **varios minutos** de pausa técnica, que deberán comunicar a la administración. Se valorará lo sucedido para ver si el juego puede reanudar o no. Si el equipo que solicita la pausa resulta no tener ningún problema técnico y solo desea parar el juego, será sancionado.

4.3 Pausa táctica

Cada equipo contará con **2 pausas tácticas** de **1 minuto** cada una.

4.4 Trampas / Hacks / Glitches / Bans

Cualquier jugador que utilice **hacks, glitches o trampas** será descalificado inmediatamente de la competición. Los organizadores de la competición se reservan el derecho de investigar cualquier denuncia o sospecha de uso de trampas y tomarán las medidas necesarias para garantizar la justicia y equidad en la competición.

Está prohibido aprovechar errores en el juego para obtener ventajas.

4.5 Retransmisiones en directo

Se podrán realizar **retransmisiones en directo** de las partidas. Es recomendable agregar varios minutos de retraso en la transmisión. Si se detecta a algún equipo haciendo **Stream Snipe** o viendo de forma presencial la pantalla del rival, podrá quedar descalificado del torneo.

5. CÓDIGO DE CONDUCTA

Es importante que los jugadores y miembros del equipo practiquen **juego limpio**. Cualquier tipo de comportamiento violento o lenguaje que ofenda la dignidad de las personas está prohibido y será sancionado del evento.

La competición tiene derecho a evaluar y sancionar cualquier conducta inapropiada de un miembro del equipo, incluyendo redes sociales, foros en línea o transmisiones en vivo.

Está prohibido dejarse ganar o jugar mal a propósito para adulterar el resultado del partido. Si esto ocurre, será revisado por el comité deportivo y el equipo será sancionado.

6. DERECHO DE MODIFICACIÓN Y ACEPTACIÓN DEL REGLAMENTO

La organización se reserva el derecho de **modificar** este reglamento en cualquier momento que sea necesario para garantizar el juego limpio y la integridad de la competición, así como su correcto funcionamiento.

Cualquier cambio en las normas será comunicado a través del [Discord de OWN](#) y en el puesto de información LAN.
