



ANEXO I al contrato de la licencia de VALORANT Challengers Spain: Rising Mediamarkt

LVP, Liga de Videojuegos Profesional
REGLAMENTO OFICIAL Temporada 2026



LIGA DE
VIDEOJUEGOS
PROFESIONAL

Introducción y objetivo

Este reglamento es, en todo momento, complementario al reglamento oficial de Riot Games ([enlace](#)), disponible siempre en el Anexo 1 de este documento. En caso de duda, será dicho reglamento el que prevalezca.

Además, será siempre obligatorio que todos los jugadores sigan el Código de Conducta en Esports ([enlace](#)), disponible también en el Anexo 1 en varios idiomas.

Contenido

- 1. Estructura general de VALORANT Challengers Spain: Rising Mediamarkt 2026 4
 - 1.1. Formato Global de tres splits 4
 - 1.2. Split 1: Kickoff..... 4
 - 1.3. Split 2:..... 5
 - 1.4. Fase de ascenso..... 5
 - 1.5. Split 3:..... 5
 - 1.6. Cambio de Calendario 6
 - 1.7. Sistema de clasificación y Championship Points..... 6
 - 1.8. Sistema de clasificación a Torneos de Riot Games 6
 - 1.9. Criterios de desempate 7
 - 1.9.1. Criterios de desempate de Championship Points..... 8
- 2. Plantillas 8
 - 2.1. Composición 8
 - 2.2. Jugadores suplentes..... 9
 - 2.3. Jugadores 9
 - 2.3.1. Edad..... 9
 - 2.3.2. Condición de Residente EMEA..... 9
 - 2.3.3. Sanciones de Riot Games y Vanguard..... 9
 - 2.3.4. Documentación requerida 9
 - 2.4. Ventanas de inscripción de jugadores 10
 - 2.4.1. Periodo de pretemporada 10
 - 2.4.2. Durante la temporada..... 10
 - 2.4.3. Entrenadores..... 10
 - 2.4.4. Comunicación..... 10
 - 2.4.5. Material audiovisual requerido..... 10
- 3. Equipos 10

3.1. Cambios en estructura o grafismos	10
3.2. Expulsión de un equipo	10
3.3. Guía de vestimenta	11
4. Partidos	11
4.1. Alineaciones	11
4.2. Publicación de alineaciones	12
4.3. Vetos	12
4.4. Mapas	12
4.5. Funcionamiento de los vetos	12
4.6. Convocatoria	13
4.7. Series de más de un mapa	13
4.8. Amonestación por retraso	13
4.9. Incomparecencia en los partidos	14
4.10. Ataques de red y problemas generales de conexión	14
4.11. Reprogramación de partidos por causa mayor	14
5. Normativa de partidos	14
5.1. Servidor de juego	14
5.2. Parche y actualizaciones	14
5.3. Elementos de juego restringidos	15
5.4. Bugs	15
5.5. Nombre dentro del juego	15
5.6. Cambio de horarios y Rolling Schedule	15
5.7. Pausas	15
5.7.1. Pausas de equipos	15
5.7.2. Pausas de árbitro	15
5.7.3. Comunicaciones durante pausas técnicas	15
5.7.4. Pausas tácticas	16
5.8. Desconexiones	16
5.8.1. Desconexiones puntuales	16
5.8.2. Intencionalidad	16
5.8.3. Desconexión generalizada	16
5.9. Servidor de voz	16
5.9.1. Normativa del servidor de voz	16
5.9.2. Problemas con el servidor de voz	17
5.9.3. Comprobación de identidades	17
5.10. Regulaciones de streaming	17

5.10.1. Prohibición de streaming	17
5.10.2. Regulación co-streaming.....	17
6. Normativa de encuentros presenciales	17
6.1. Protocolo de uniforme	17
6.2. Configuración de cuenta y setup	18
6.3. Entrenadores.....	18
6.4. Periféricos y Hardware.....	18
6.5. Escenario	18
6.6. Acceso	19
6.7. Espacio entre mapas	19
6.8. Descargas y acceso a redes sociales	19
7. Árbitro	19
7.1. Autoridad del árbitro	19
7.2. Decisiones del árbitro	19
7.3. Medidas disciplinarias	20
7.4. Interferencias externas en partidos presenciales.....	20
8. Normativa General.....	20
8.1. Derecho de modificación	20
8.2. Aceptación de documento.....	20
8.3. Tabla de sanciones	20
8.4. Reglamento VRL	20
3. Anexos.....	21
9.1. Documentos y enlaces importantes	21

1. Estructura general de VALORANT Challengers Spain: Rising Mediamarkt 2026

1.1. Formato Global de tres splits

La competición estará dividida en un total de tres splits, teniendo en cada uno de ellos un formato distinto que se detallará a lo largo de este documento.

Estos serán:

- Split 1: Kickoff – del 11 de enero de 2026 al 8 de febrero del 2026
- Split 2 – del 1 de marzo del 2026 al 15 de marzo de 2026
- Split 3 – del 1 de abril de 2026 al 17 de mayo de 2026

1.2. Split 1: Kickoff

El Split 1: Kickoff tendrá un formato de liga a una sola vuelta (Single Round Robin) en la cual los equipos se enfrentarán todos entre ellos. Todos los partidos de fase regular serán al mejor de 2 mapas (Bo2). Los 4 equipos que más mapas ganados hayan conseguido durante la fase regular se clasificarán a los Playoff del Split 1.

Los Playoffs del Split 1 consistirán en un bracket a eliminación directa con los 4 mejores equipos (semifinales y final) al mejor de 5 mapas (Bo5) cada partido. Los enfrentamientos se determinarán en base a la posición en la que los equipos hayan finalizado la fase regular del Split 1: Kickoff.

Los equipos participantes de esta competición serán:

Equipos

UCAM Esports
KPI
Ramboot
Barça eSports
FALKE Esports
NOVO Esports
DNSTY
Otakar Esports

Fase Regular

- Inicio de la fase regular: 11 de enero de 2026.
- Fin de la fase regular: 26 de enero de 2026.

Playoffs

- Inicio de Playoffs: 1 de febrero de 2026.
- Fin de Playoffs: 8 de febrero 2026.

1.3. Split 2:

El Split 2 consistirá en una fase de grupos a formato GSL más unos Playoffs con los mejores equipos de cada grupo. Para ello, se dividirán los 8 equipos participantes del Kickoff en 2 grupos de 4 equipos en base a la puntuación global que tengan en el momento de iniciar la competición. Cada partido de la Fase de Grupos será al mejor de 3 mapas (Bo3). Los 2 mejores equipos de cada grupo se clasificarán a los Playoffs del Split 2, que consistirán en un bracket a eliminación directa con los 4 mejores equipos (semifinales y final) al mejor de 5 mapas (Bo5) cada partido. Los enfrentamientos se determinarán en base a la posición en la que los equipos hayan finalizado la fase de grupos.

- Inicio de la fase de grupos: 2 de marzo de 2026.
- Fin de la fase de grupos: 4 de marzo de 2026.
- Semifinales: 9 y 10 de marzo de 2026. Las semifinales se jugarán en formato BO5.*
**En caso de que el calendario lo requiriese se jugarían ambas semifinales en formato BO3.*
- Final: 11 de marzo de 2026. La final se jugará en formato BO5.

1.4. Fase de ascenso.

Entre la finalización del Split 2 y el inicio del Split 3 se jugará una fase de ascenso donde 2 nuevos equipos se añadirán a la competición.

El formato y fecha exactas de dicha fase de ascenso se especificarán más adelante.

1.5. Split 3:

El Split 3 consistirá en dos torneos de doble eliminación, independientes entre ellos, en los que en ambos participarán los 10 equipos (8 equipos iniciales de la Rising Mediamarkt 2026 sumándose los 2 nuevos equipos de la fase de ascenso).

- Torneo 1: Iniciará el día 5 de abril y finalizará el día 21 de abril de 2026.
- Torneo 2: Iniciará el día 26 de abril y finalizará el día 12 mayor de 2026.

El seeding de cada torneo se determinará en función de los Championship Points que tenga cada equipo al inicio de cada torneo.

Los partidos se jugarán al mejor de 3 mapas (Bo3), exceptuando la semifinal del LB, final del LB y la Gran Final que se jugarán al mejor de 5 mapas (Bo5).

1.6. Cambio de Calendario

La LVP se reserva el derecho a realizar cambios en el calendario y los horarios de los partidos. En este caso, la LVP lo notificará a todos los equipos con la mayor brevedad posible.

1.7. Sistema de clasificación y Championship Points

Split 1 (Kickoff): La clasificación se realizará de manera ordinal, de mayor a menor número de mapas ganados en las 7 jornadas y la posición de los playoffs.

Split 2: La clasificación de cada grupo se realizará de manera ordinal, de mayor a menor partidos ganados en las 3 jornadas de cada grupo y la posición de los Playoffs. Reflejado en la tabla como Q1

Split 3 La clasificación de cada grupo se realizará de manera ordinal, de mayor a menor número de mapas ganados en las 8 jornadas y la posición de los playoffs. Este split se dividirá en dos torneos reflejados en la tabla de puntuación como Q2.1 y Q2.2.

Además, los equipos recibirán los siguientes “Championship Points” según su clasificación final en cada torneo (incluyendo playoffs).

	KICKOFF	Q1	Q2.1	Q2.2
1º	200	280	360	400
2º	150	220	300	330
3º	100	160	240	270
4º	100	160	190	220
5º	70	105	140	170
6º	45	105	140	170
7º	25	50	90	120
8º	10	50	90	120
9º	-	-	40	75
10º	-	-	40	75

1.8. Sistema de clasificación a Torneos de Riot Games

Estos Championship Points se tendrán en cuenta para otorgar plazas a los torneos organizados por parte de Riot Games como representantes de la Challengers Spain: Rising Mediamarkt 2026.

Estos torneos serian:

Valorant EMEA Clash: La plaza para este torneo se otorgará al ganador del Split 1: Kickoff

Challengers EMEA 1: Contará con 2 plazas. Una plaza para este torneo se otorgará al ganador del Split 2 y otra al equipo que tenga más Championship Points en el momento de finalizar el Split.

**En caso de ser el mismo equipo pasaría al segundo con más Championship Points.*

Challengers EMEA 2: Contará con 2 plazas. Una plaza para este torneo se otorgará al ganador del segundo torneo realizado dentro del Split 3 y otra al equipo que tenga más Championship Points en el momento de finalizar el Split.

**En caso de ser el mismo equipo pasaría al segundo con más Championship Points.*

Challengers EMEA 3: La plaza de este torneo se otorgará al equipo que cuente con más Championship Points en el momento de finalizar el split 3.

**En caso de que el equipo ya se haya clasificado para el torneo pasará al segundo clasificado con más Championship Points.*

1.9. Criterios de desempate

Empate entre dos equipos

- 1) El equipo ganador del enfrentamiento *head-to-head* será el que ocupe la posición superior.
- 2) El equipo con mejor diferencia de mapas global será el que ocupe la posición superior.
- 3) El equipo con mejor diferencia de rondas global será el que ocupe la posición superior.
- 4) Si tras estos criterios el desempate no se ha resuelto, se jugará un partido al mejor de un mapa para determinar la posición.

Empate entre tres equipos o más

- 1) Se tendrá en cuenta sus enfrentamientos directos, el Equipo que obtuvo más victorias entre ellos ocupará la posición superior en la clasificación.
 - o Si existe un empate entre dos equipos en esta clasificación, se resolverá utilizando los criterios del punto anterior sobre *Empates dos equipos*.
- 2) Si los Equipos siguen empatados, se ordenará teniendo en cuenta la mejor diferencia de rondas, entre los enfrentamientos directos de los implicados.
 - o Si existe un empate entre dos equipos en esta clasificación, se resolverá utilizando los criterios del punto anterior sobre *Empates dos equipos*.
- 3) se tendrá en cuenta la mejor diferencia de mapas global entre todos los equipos implicados, realizándose una clasificación entre ellos.
- 4) se tendrá en cuenta la mejor diferencia de rondas global entre todos los equipos implicados, realizándose una clasificación entre ellos.
- 5) Si tras estos criterios el desempate no se ha resuelto, se jugará un cuadro de eliminación simple con los Equipos implicados, los partidos serán al mejor de un mapa y se realizará de manera aleatoria el Equipo que pase directamente a la final del cuadro.

1.9.1. Criterios de desempate de Championship Points

Empate entre dos equipos

- 1) El equipo con mejor posición en el último torneo jugado será el que ocupe la posición superior.
- 2) El equipo con mejor diferencia de mapas global será el que ocupe la posición superior.
- 3) El equipo con mejor diferencia de rondas global será el que ocupe la posición superior.
- 4) Si tras estos criterios el desempate no se ha resuelto, se jugará un partido al mejor de un mapa para determinar la posición.

Empate entre tres equipos o más

- 1) El equipo con mejor posición en el último torneo jugado será el que ocupe la posición superior.
 - o Si existe un empate entre dos equipos en esta clasificación, se resolverá utilizando los criterios del punto anterior sobre *Empates dos equipos*.
- 2) Si los Equipos siguen empatados, se ordenará teniendo en cuenta la mejor diferencia de rondas, entre los enfrentamientos directos de los implicados.
 - o Si existe un empate entre dos equipos en esta clasificación, se resolverá utilizando los criterios del punto anterior sobre *Empates dos equipos*.
- 3) Se tendrá en cuenta la mejor diferencia de mapas global entre todos los equipos implicados, realizándose una clasificación entre ellos.
- 4) Se tendrá en cuenta la mejor diferencia de rondas global entre todos los equipos implicados, realizándose una clasificación entre ellos.
- 5) Si tras estos criterios el desempate no se ha resuelto, se jugará un cuadro de eliminación simple con los Equipos implicados, los partidos serán al mejor de un mapa y se realizará de manera aleatoria el Equipo que pase directamente a la final del cuadro.

2. Plantillas

2.1. Composición

Un equipo estará obligado a tener a 5 jugadores y 1 entrenador al inicio de la liga regular. Es posible tener hasta 7 jugadores en plantilla. La estructura mínima de jugadores durante el resto de la temporada es de 5 jugadores y 1 entrenador..

Todos los jugadores deben de tener un rango igual o superior a “Inmortal 1 “en el momento de la inscripción o en Acto anterior para poder ser inscrito.

El entrenador no podrá ser parte de los jugadores y no podrá disputar partidos. No obstante, sí que podrá ser nominado como sustituto de emergencia.

Los jugadores inscritos en la plantilla del equipo deben de tener un contrato laboral vigente con la entidad titular de la licencia con la que compite el equipo.

2.2. Jugadores suplentes

Aunque la liga no diferencia entre jugadores titulares y suplentes, excepto en un partido o enfrentamiento concreto, un jugador puede declararse suplente para competir en ligas siempre inferiores en el escalafón competitivo del país.

No obstante, si los jugadores declarados suplentes llegaran a jugar dos jornadas de esta liga como titulares, perderían este estatus y no podrán competir en dichas ligas inferiores.

2.3. Jugadores

2.3.1. Edad

Tanto los jugadores como los entrenadores deberán tener al menos dieciséis años cumplidos para poder ser inscritos en la plantilla.

2.3.2. Condición de Residente EMEA.

Para que un jugador cuente como Residente EMEA, debe haber residido legalmente durante al menos los 6 últimos meses en uno de los países de la región.

2.3.3. Sanciones de Riot Games y Vanguard

Antes de iniciar cada periodo y durante los mismos, se aplicarán sanciones a los jugadores que incumplan el código de conducta del Valorant.

- ◆ Account Sharing (Compartir tu cuenta con otra persona)
- ◆ EloBoosting (Subir una cuenta de ELO de otra persona)
- ◆ Comportamiento no ejemplar dentro del juego
- ◆ Hacking (Utilizar programas ilegales)
- ◆ Ban temporal o permanente de la cuenta principal

Una vez comunicada una inscripción a la plantilla, se comprobará por parte de Riot Games que el jugador cumple con el código de conducta dentro del juego, en caso de que incumpla, los equipos afectados serán advertidos y el jugador podrá ser cambiado en un plazo de 24 horas desde que se comunique.

2.3.4. Documentación requerida

Los equipos deberán presentar la siguiente documentación para confirmar la inscripción de los jugadores:

- Datos en la ficha proporcionada por la LVP
- Fotocopia del DNI o pasaporte del jugador
- Fotografías de estudio del jugador. [Guía de fotografía](#)

La LVP podrá pedir a los equipos la siguiente documentación a lo largo de la temporada:

- Documentación que acredite que el jugador está desarrollando la actividad conforme la legislación correspondiente al territorio donde se desarrolla su actividad

Aquellos equipos que no presenten la documentación requerida a los jugadores en el plazo de 10 días desde su inscripción será eliminados de la plantilla.

2.4. Ventanas de inscripción de jugadores

2.4.1. Periodo de pretemporada

El cierre de plantillas en pretemporada es el 17 de diciembre de 2025 a las 13:00h. Para esa fecha, toda la documentación correspondiente debe haber sido enviada a la liga. Dicha información será solicitada a los equipos por correo electrónico.

2.4.2. Durante la temporada

Los equipos deberán informar a la Liga sobre las nuevas incorporaciones un mínimo de 72h laborables previas al inicio de una jornada, además de aportar toda la documentación necesaria para la inscripción del jugador.

Ejemplo: Para inscribir a un jugador para la jornada del lunes 21 de abril, el equipo deberá presentar la documentación de este antes del martes 16 de abril a las 23:59h.

2.4.3. Entrenadores

Los entrenadores pueden ser sustituidos en cualquier momento de la competición. Deberá inscribirse a un entrenador en un plazo máximo de 2 semanas desde la fecha que se comunique la baja del anterior.

Como indica el reglamento VRL, cada equipo deberá designar a un entrenador como entrenador principal. El entrenador principal podrá ser sustituido por otro entrenador inscrito previamente en su plantilla, Indicándolo a la Liga enviando un correo a arbitros.valorant@lvp.global, salvo indicación de la LVP en otro sentido.

2.4.4. Comunicación

La LVP podrá hacer público las plantillas de los jugadores el día en el que se celebre el Mediaday de la competición. La LVP está abierta a cambiar con los clubes la fecha de publicación de las plantillas cuando estos lo soliciten previamente a la liga.

2.4.5. Material audiovisual requerido

El equipo asegurará la presencia de los jugadores en el *Media Day* si este se celebra, ya sea en su modalidad en línea o presencial, excepto en casos de fuerza mayor, donde el equipo deberá justificar la ausencia y generar por su cuenta el contenido tipificado. Los jugadores que no hayan aportado su material del Mediaday podrán ver prohibida su alineación en los partidos de la competición.

En el caso de las nuevas incorporaciones, los equipos deberán asumir la gestión de la realización del material fotográfico de los nuevos jugadores.

En el caso de no aportar el material requerido para un jugador, la Liga se reserva el derecho de prohibir la alineación de estos.

3. Equipos

3.1. Cambios en estructura o grafismos

Los equipos deberán notificar a la liga los cambios que realicen en su estructura, nomenclatura, logo y grafismos. Dichos cambios deberán ser reflejados también en la plantilla oficial LVP del equipo.

3.2. Expulsión de un equipo

Si un equipo es expulsado de la liga, todos sus partidos quedarán como perdidos.

3.3. Guía de vestimenta

Los **Jugadores** deberán vestir cumpliendo el siguiente protocolo:

- El club deberá mostrar el logo en la parte del “Chest” de la camiseta y debe ser lo suficientemente grande para que sea visible en la retransmisión.
- El nombre del jugador se deberá mostrar en la parte de atrás de la camiseta.
- En la parte superior solo puede haber 2 logos de patrocinadores
- Cualquier logo que esté dividido por el cuerpo y otras áreas contará para el límite de 2 logos de patrocinadores
- Los clubs pueden elegir cómo distribuyen los logos alrededor del área del cuerpo
- Cualquier logo requerido por la liga (logo en el brazo de LVP) no contará para este límite.
- Adicionalmente, si la ropa muestra una etiqueta en el hueco de “tag” no contará para este límite.



Es obligatorio colocar el logo de LVP en la manga derecha como indica [este documento](#)

4. Partidos

4.1. Alineaciones

La alineación titular de un Equipo para un partido debe estar compuesta por 5 jugadores de la plantilla. El equipo podrá sustituir a jugadores entre mapas en los partidos a Bo3 o Bo5 que formen parte de la plantilla, sin más limitaciones que las relativas a la alineación de extranjeros y avisando con 3 minutos como máximo tras la finalización del mapa.

El club debe avisar en caso de modificación de la alineación titular como mínimo a las 18:00h del día antes de un partido oficial. Se deberán enviar a un mail de arbitros.valorant@lvp.global, salvo indicación de la LVP en otro sentido.

En el caso de no enviar ninguna alineación se utilizarán los siguientes criterios.

- La alineación de la jornada anterior.
- Si es la primera jornada, se utilizará el orden de inscripción.

En el caso de disputar el partido con una alineación diferente a la anunciada, el equipo será sancionado.

4.2. Publicación de alineaciones

Las alineaciones se harán públicas a las 13:00h el día del partido en el documento público de alineaciones.

4.3. Vetos

- **Liga Regular:** Al inicio de temporada se hará una asignación aleatoria, el Equipo que aparezca en el lado izquierdo del documento público de Alineaciones y Vetos - Challengers Spain: Rising x Mediamarkt – 2026 será el encargado de decidir que cual de los dos inicia el veto.
- **Finales:** El Equipo que vaya por la parte superior del cuadro será el encargado de decidir cuál de los dos inicia el veto.

Los vetos se realizarán a la hora marcada en el documento de Alineaciones y Vetos - Challengers Spain: Rising Mediamarkt - 2026. Dando comienzo el día del partido a las 17:00h

Ausencia

Los Equipos tienen 5 minutos para asistir a los vetos, desde la hora marcada en el documento. En el caso de no asistir se hará lo siguiente.

- Falta un Equipo: Será el rival asistente el que decida mapa y lado que se jugarán.
- Faltan ambos Equipos: Será la LVP, de manera aleatoria, quien escoja mapa y lado.

4.4. Mapas

Map Pool del Kickoff :

Jornadas 1 a 7 (Parche 12.00):

- Split, Abyss, Haven, Corrode, Bind, Pearls, Breeze.

Playoff (Parche 12.01):

- Split, Abyss, Haven, Corrode, Bind, Pearls, Breeze.

4.5. Funcionamiento de los vetos

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

Mejor de dos mapas

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 elige un mapa
6. Equipo B elige un mapa
7. El mapa restante queda descartado

8. El equipo B decide el lado inicial
9. El equipo perdedor del primer mapa decide el lado inicial del segundo mapa.

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 decide 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 decide el lado inicial del tercer mapa

Mejor de cinco 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 decide el lado inicial del segundo mapa
7. Equipo A elige el tercer mapa
8. Equipo B decide el lado inicial del tercer mapa
9. Equipo B elige el cuarto mapa
10. Equipo A decide el lado inicial del cuarto mapa
11. Mapa restante será el quinto mapa
12. Equipo B decide el lado inicial del quinto mapa

4.6. Convocatoria

Los equipos deberán estar disponibles en el Teamspeak oficial de la competición 30 minutos antes del inicio de su partido.

Asimismo, deberán estar disponibles dentro del servidor de torneos 15 minutos antes del inicio de su partido.

4.7. Series de más de un mapa

En series que impliquen más de un mapa, se jugarán seguidos, con un intervalo de 5 minutos de pausa entre la finalización de un mapa y el inicio del siguiente. Los jugadores deberán estar dentro del servidor proporcionado al inicio del partido.

4.8. Amonestación por retraso

Si un Equipo, pasado 5 minutos de la hora oficial del partido, no tiene a sus 5 Jugadores dentro del servidor de juego y el TeamSpeak de la competición, recibirá la sanción pertinente.

El Equipo podrá realizar cambios en la alineación titular del partido para sustituir a los jugadores ausentes, pero esto no le exime de recibir una sanción.

4.9. Incomparecencia en los partidos

Si un equipo no presenta (los cinco (5) jugadores) en un plazo de quince (15) minutos a partir de la hora oficial de inicio comunicada por la LVP en caso del primer partido de la jornada, o de quince (15) minutos a partir del final de la partida anterior de la jornada, se considerará a dicho equipo como incompareciente y se iniciará una investigación sobre lo ocurrido:

El objetivo de la investigación será determinar si la incomparecencia es debida a factores externos o de terceros, o si la responsabilidad recae únicamente sobre el equipo incompareciente.

- En el caso de justificarse la incomparecencia por factores externos, la LVP valorará aplazar la fecha de juego, informando previamente a los dos equipos involucrados.
- En el caso de no ser justificado, se le dará por perdido al partido al equipo incompareciente, que también será sancionado acordemente.

La LVP se exime de toda responsabilidad tanto de ataques DDOS, como de caídas de internet de los jugadores.

En un escenario de investigación por incomparecencia, La LVP recomienda a los equipos aportar pruebas tales como un informe de su ISP para facilitar la investigación.

El equipo, en caso de estar en una gaming house, deberá tener disponible dos líneas de internet de distinto proveedor.

4.10. Ataques de red y problemas generales de conexión

La LVP se exime de todas las responsabilidades derivadas de la red de Internet, ya sean ataques de DDOS como caídas de Internet de los Jugadores.

4.11. Reprogramación de partidos por causa mayor

En el caso de que ocurra un imprevisto con el servidor oficial del juego o causas externas que impidan el correcto funcionamiento del partido en la fecha oficial, el encuentro se reprogramará a otro día y deberá jugar con la misma alineación y plantilla que la fecha inicial del partido.

5. Normativa de partidos

5.1. Servidor de juego

Todos los partidos disputados en competiciones online se jugarán en el servidor de torneos de Riot Games. Los jugadores deberán acceder a la sala creada por el árbitro del encuentro. La localización de este será elección del árbitro, el cual será el que más equidistante posible para ambos equipos (siempre que sea posible).

5.2. Parche y actualizaciones

VALORANT Challengers Spain: Rising Mediamarkt se jugará con la versión indicada en el calendario de parches que se proporcionará a los equipos.

- Mapa nuevo:
Los mapas nuevos serán bloqueados cuatro semanas desde su lanzamiento.
- Agente nuevo:
Los agentes nuevos serán bloqueados dos semanas desde su lanzamiento.
- Restricciones adicionales:
Por parte de Riot Games o LVP se puede añadir restricciones adicionales (Ej: deshabilitar agente o armas) para que estas no causen errores durante los partidos.

Las restricciones de mapas o agentes pueden cambiar según las indicaciones de Riot Games.

5.3. Elementos de juego restringidos

La liga informará a los equipos de los elementos de juego, como armas, agentes o mapas, en el caso de que deban ser restringidos.

5.4. Bugs

No está permitido el uso de bugs dentro del juego de manera intencionada. Si un Equipo o Jugador encuentra un bug debe notificarlo a la LVP de inmediato. La LVP compartirá con los equipos las buglist oficiales de Riot.

5.5. Nombre dentro del juego

- El nombre del Jugador dentro del servidor de Juego debe ser el mismo que el ofrecido en su inscripción.
- Los nombres no pueden contener vulgaridades ni ser ofensivos. La LVP avisará al Equipo en cuestión en el caso de que el nombre no se admitido.
- Los nombres no pueden contener información sobre marcas registradas o patrocinadores.
- Los nombres deben ser el mismo durante toda la temporada, en caso de querer modificarlo, se deberá notificar a la LVP para su aprobación.
- No cumplir los puntos anteriores conllevará una sanción tipificada en el punto 2.5
- En caso de incumplir estos puntos, el equipo o jugador podrá ser sancionados.

5.6. Cambio de horarios y Rolling Schedule

Debido a que la duración de los partidos es variable y pueden surgir inconvenientes, los equipos deberán estar disponibles hasta 2 horas después de la hora oficial del partido. Los árbitros pueden iniciar el partido en cualquier momento dentro de este período indicado la nueva hora oficial con un mínimo de 10 minutos de margen.

Además, los partidos se jugarán inmediatamente tras la finalización del encuentro anterior, sin esperar a la hora de inicio determinada (Rolling Schedule).

5.7. Pausas

5.7.1. Pausas de equipos

Cada equipo dispone de un total de 5 minutos máximos por partido para problemas técnicos de su equipo, cada pausa irá reduciendo tiempo del total. Los minutos son intransferibles entre Equipos. Si tras consumir dicho tiempo no se ha podido solucionar el problema, el partido deberá continuar en las condiciones de ese momento.

El árbitro tendrá la potestad de extender las pausas si lo considera oportuno según su propio criterio.

5.7.2. Pausas de árbitro

La LVP y el árbitro se reservan el derecho a utilizar minutos de pausa en un partido si así lo ven conveniente, debido a causas extraordinarias y/o fuera de lo común. Será el árbitro quien pause la partida y quien avisará a los Jugadores cuando esta se reanude.

5.7.3. Comunicaciones durante pausas técnicas

Quedan prohibidas las comunicaciones durante las pausas técnicas, tanto en el chat del juego como en el servidor de voz, entre los propios miembros del equipo.

Sin embargo, podrán comunicarse con el árbitro y otro staff técnico con el objetivo de solucionar los problemas técnicos. El árbitro también podrá permitir las comunicaciones entre miembros del equipo si lo considera necesario, para ayudar en la labor de solucionar los problemas técnicos.

5.7.4. Pausas tácticas

Cada equipo contará con dos pausas tácticas de una duración de sesenta (60) segundos en cada mapa. Dicha pausa se solicitará desde el propio juego activando la pausa en la fase de compra. Si el encuentro llega al Overtime, tendrá una nueva pausa para poder utilizarla en cualquier momento dentro del Overtime.

5.8. Desconexiones

5.8.1. Desconexiones puntuales

Si se produce una desconexión de uno o varios jugadores de manera puntual, el partido se pausará al finalizar la ronda. Tras la vuelta del jugador se retomará el partido reiniciando o no la ronda según estos criterios.

Criterios de reinicio de ronda:

- Si el jugador ya estaba muerto no se reiniciará la ronda.
- Si el jugador estaba vivo, ha pasado menos de un minuto de ronda, ningún jugador ha sufrido daños y se ha avisado de inmediato al árbitro y/o oponente. Se restaurará la ronda mediante el sistema de *Backup*.
- En cualquier otro caso, la ronda no se restaurará.

5.8.2. Intencionalidad

Si la desconexión es realizada de forma voluntaria, la LVP sancionará al equipo y al jugador en concreto, pudiendo incluso vencedor al Equipo rival, incluso si se demuestra una vez finalizado el partido.

5.8.3. Desconexión generalizada

En el caso de que la desconexión sea generalizada (Ej. Caída del servidor), se restaurará la ronda por completo. Incluso si el árbitro lo ve oportuno, es posible reiniciar el mapa. Esta última decisión será consensuada con los equipos siguiendo el criterio del árbitro.

5.9. Servidor de voz

La LVP pone a disposición de Jugadores y Equipos un servidor de voz oficial, en este caso de TeamSpeak. Su uso durante los partidos es obligatorio por parte de equipos, tanto jugadores como entrenador. Estos deben estar dentro del servidor y en el canal privado de cada Equipo, a la hora de convocatoria.

5.9.1. Normativa del servidor de voz

- Está prohibido hacer uso del “*poke*” a otros miembros del servidor.
- Solo pueden estar en el canal miembros del Equipo.
- Las comunicaciones de los equipos podrán ser grabadas durante el partido para emitirlos en directo o realizar posteriormente contenido digital.
- Las voces grabadas de un Equipo pueden ser solicitadas por el mismo.
- Los alias del servidor deberán ser lo más parecido posible a los *nicks* ofrecidos a la LVP, en ningún caso podrán ser ofensivos para el rival.
- Durante el partido, tan solo podrán hablar los Jugadores.
- El Entrenador podrá hablar tan solo en tiempos muertos y cambios de bando.

- Durante las pausas técnicas, tan solo se podrá hablar según el criterio del árbitro.
- El uso de una herramienta de comunicación paralela al servidor de voz de la LVP sin la autorización y presencia del árbitro será motivo de sanción.

5.9.2. Problemas con el servidor de voz

En el caso de que los miembros del equipo tengan problemas con el servidor de voz oficial de la LVP, estos se podrán desplazar a otro servidor, siempre y cuando ofrezcan los datos de este último al árbitro del partido.

5.9.3. Comprobación de identidades

Los árbitros podrán pedir a los Jugadores que hagan una prueba de voz mediante el servidor de voz para comprobar su identidad. Estas comprobaciones se harán a discreción del árbitro y sin previo aviso para los equipos. La negación a realizar la comprobación implicará una sanción.

Los equipos tienen la potestad de solicitar una comprobación de identidad de sus rivales.

5.10. Regulaciones de streaming

5.10.1. Prohibición de streaming

Todos los miembros del equipo tendrán prohibido emitir en directo durante el horario de emisión de la VALORANT Challengers Spain: Rising Mediamarkt .

5.10.2. Regulación co-streaming

Los clubs podrán realizar stream de sus partidos en el canal oficial del club, asignado y aprobado previamente por la LVP. LVP producirá una señal "CleanFeed" para los equipos que incluirá la transmisión de la VRL Spain sin la voz de los locutores.

Los equipos no podrán monetizar en el streaming (Pre-rolls, ads, etc). Si se podrá mostrar los sponsors del equipo mientras no se esté en partida (15 min antes y después del partido). Durante el juego, los equipos tendrán un espacio disponible para incluir una cámara para mostrar las reacciones del equipo, sin tapar los patrocinadores de LVP.

Los equipos no podrán tapar ningún tipo de sponsor o logos de LVP, además deberán compartir con LVP sus planes de transmisión, incluyendo la presencia de patrocinadores y talentos.

Los equipos podrán iniciar stream 15 minutos antes de su partido y 15 minutos después de su partido desde la explosión del nexa.

Los equipos deberán realizar raid al acabar el partido al canal de la LVP.

Los equipos tendrán que reportar las métricas en el documento asignado por la LVP en las próximas 24 horas desde la finalización de su partido.

6. Normativa de encuentros presenciales

6.1. Protocolo de uniforme

Los **jugadores** deberán vestir de la siguiente manera:

- Camiseta/Chaqueta del equipo o Uniforme completo del equipo, todos los jugadores deben vestir con el mismo color de camiseta y deberán tener el nombre en la espalda.
- Pantalón largo vaquero/oscuero (en caso de no tener uniforme)

Los **entrenadores** deberán vestir de la siguiente manera:

- Casual Business o Uniforme completo del equipo.

Cualquier miembro que suba al escenario no puede subir en pantalón corto, bañador o chándal que no sea uniforme del equipo, tampoco se podrá estar jugando con cualquier tipo de prenda que cubra la cabeza (gorras, sombrero, bandanas).

6.2. Configuración de cuenta y setup

Los jugadores deberán configurar su cuenta, ordenador y periféricos en los espacios temporales habilitados para ello por la LVP, y no una vez empezado el partido. La LVP y el equipo arbitral podrá sancionar a los equipos y jugadores que no hayan configurado su setup antes del inicio del partido.

6.3. Entrenadores

Los equipos podrán estar acompañados en el escenario por el entrenador durante todo el partido, debiendo usar el equipo de comunicación preparado por la LVP en todo momento. Los entrenadores están sujetos al mismo código de conducta que los jugadores.

Los entrenadores de los equipos **SÍ** podrán:

- Hablar con los jugadores durante la selección de agentes, selección de mapas, cambio de bando, pausas tácticas y entre mapas.
- Animar a sus jugadores, con respeto hacia el rival, público y equipo arbitral.
- Guardar o facilitar hardware u otros materiales necesarios para los jugadores.

Los entrenadores de los equipos **NO** podrán:

- Hablar durante las pausas técnicas, ni durante la partida.
- Realizar fotografías o grabar videos dentro de la arena de juego.

6.4. Periféricos y Hardware

Los Jugadores deberán jugar con los auriculares, monitor y ordenador facilitado por la LVP.

Los Jugadores están obligados a llevar sus cascos in-ear, teclados, ratones y alfombrillas. Dicho material puede ser revisado por los árbitros antes, durante o tras finalizar los encuentros.

Los jugadores y entrenadores no podrán acceder al escenario con ningún dispositivo de almacenamiento ni teléfono móvil.

6.5. Escenario

Ambos Equipos tendrán una zona diferente a la del equipo rival. Ambas estarán lo suficiente separadas para que la comunicación no sea escuchada por el equipo rival. La visibilidad de las pantallas rivales será nula. Las zonas estarán provistas del siguiente material:

Contiene:

- Un ordenador por jugador con conexión a Internet
- Instalada la última versión del servidor de torneos, del servidor *live*, y del programa de comunicación.
- Instalados los drivers de las principales marcas de periféricos.

- Un monitor por jugador, a 240hz.
- Auriculares insonorizados con micrófono
- Un auricular con micrófono para el Entrenador
- Sillas para los jugadores
- Bebidas

No contiene

- Ratón
- Teclado
- Alfombrilla
- Cascos *in-ear*

6.6. Acceso

Ningún Jugador ni personal del staff del Equipo podrá acceder a escenario sin el permiso de los árbitros. El acceso a este sin permiso será sancionado.

Los Jugadores deberán abandonar el escenario si así lo indica el árbitro.

6.7. Espacio entre mapas

En series con más de un mapa, se abandonará el escenario y deberá ir a la zona de camerinos que tengan reservada. Los Jugadores tendrán un descanso mínimo de 5 minutos, estando disponibles todos cuando haya transcurrido 4 de los 5 minutos. No se podrá abandonar el camerino sin notificarlo previamente a los árbitros y que estos den permiso. Una vez indique el árbitro la vuelta la zona de juego, tendrán un minuto para volver.

Si un jugador abandona la zona de juego o el camerino sin permiso de un árbitro por la razón que sea, será sancionado.

6.8. Descargas y acceso a redes sociales

Los miembros de los equipos no podrán realizar descargas en los ordenadores de la LVP sin la autorización previa de los árbitros, recibiendo una sanción en el caso de hacerlo.

Tampoco podrán acceder a ninguna red social mientras se esté jugando el partido.

7. Árbitro

7.1. Autoridad del árbitro

Un partido será controlado por un Árbitro, quien tendrá la autoridad total para hacer cumplir las reglas del juego en dicho encuentro.

7.2. Decisiones del árbitro

Las decisiones serán tomadas según el mejor criterio del árbitro, de acuerdo con las reglas de juego, reglamento de la competición y espíritu del juego. Estas serán las bases que formarán la opinión del árbitro, el cual es quien tiene la discreción para tomar las decisiones adecuadas dentro del marco de las reglas de juego.

Las decisiones del árbitro sobre los hechos relacionados con el juego, incluyendo la repetición de un partido, reanudación o no de una partida y el resultado de encuentro, son definitivas.

El árbitro no podrá cambiar una decisión si se da cuenta que era incorrecta o conforme a una indicación de otro miembro del equipo arbitral si se ha reanudado el juego o la partida ha finalizado.

7.3. Medidas disciplinarias

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

El árbitro tendrá la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde el momento en el que comienza una jornada para realizar la inspección previa al partido hasta que lo abandona una vez terminado el partido (lo cual incluye pausas y descansos entre partidas). Si, antes de entrar en partida, al comienzo, un jugador comete una infracción merecedora de expulsión, el árbitro tiene autoridad para impedir que el jugador participe en el partido. El árbitro elaborará un informe sobre todo tipo de conducta incorrecta.

El equipo arbitral también tomará medidas contra los miembros del cuerpo técnico de los equipos que no actúen de forma responsable y podrá expulsarlos del escenario y del *backstage*.

7.4. Interferencias externas en partidos presenciales

El árbitro detendrá, suspenderá temporalmente o suspenderá de manera definitiva el partido por cualquier tipo de infracción de las reglas de juego o interferencia externa, p. ej. cuando:

- Un objeto lanzado por un espectador golpee a un miembro del equipo arbitral, a un jugador o a un miembro del cuerpo técnico de un equipo; el árbitro podrá permitir que el partido continúe, o bien lo detenga, lo suspenda temporalmente o lo suspenda definitivamente, según la gravedad del incidente
- Un espectador se comunique deliberadamente con los jugadores para dar información sobre el equipo rival.
- Fallo de conexión del servidor o problemas de conexión que la organización entienda que imposibilitan el desarrollo del juego.

8. Normativa General

8.1. Derecho de modificación

La LVP se reserva el derecho a modificar las normas cuando sea necesario para garantizar el juego limpio y la integridad de la competición.

8.2. Aceptación de documento

Todo los jugadores y equipos que disputen la VALORANT Challengers Spain: Rising Mediamarkt , aceptarán automáticamente todo lo expuesto en este reglamento.

8.3. Tabla de sanciones

Consulta el documento con la tabla de sanciones de esta temporada.

8.4. Reglamento VRL

Este reglamento es complementario al reglamento común de todas las VALORANT Challengers publicado por Riot Games, y cuyos puntos deben ser cumplidos por los participantes de igual forma.

3. Anexos

9.1. Documentos y enlaces importantes

Reglamento EMEA Challengers Rulebook	Link
Web oficial de la competición.	Link
Documento de Alineación y Vetos	Link (TBA)

