



LIGA DE
VIDEOJUEGOS
PROFESIONAL



REGLAMENTO CIRCUITO GAME CHANGERS



**VALORANT
GAME CHANGERS**
LATAM

1. Introducción y propósito	7
1.1. Antecedentes.	7
1.2. Propósito.	7
1.3. Aplicación del reglamento.	7
1.4. Contacto oficial.	7
2. Elegibilidad.	7
2.1. Edad de la jugadora.	7
2.2. Género.	8
2.3. Comprobación de elegibilidad.	8
2.4. Nacionalidad y representación.	8
2.4.1. Representación regional.	8
2.4.2. Definición de Nacionalidad; Certificación y Prueba de Nacionalidad.	8
2.4.3. Estatus de nacionalidad individual.	9
2.4.4. Doble ciudadanía/nacionalidad.	9
2.4.4.1. Definición de Jugadora con Doble Ciudadanía	9
2.4.4.2. Regla General sobre la Residencia	9
2.4.4.3. Solicitud de Cambio de País de Residencia Declarado	9
2.4.4.4. Proceso de Solicitud y Aprobación	10
2.4.5. Violación a los Requisitos de Nacionalidad.	10
2.5. Ubicación física.	10
2.6. Prueba de identidad y nacionalidad.	10
2.7. Verificación NTH.	10
2.8. Ficha de equipos.	11
2.9. Servidores.	11
2.10. Revisión de cuentas del Juego de las jugadoras.	11
2.11. Equipos de una misma organización.	11
2.12. Patrocinios.	12
2.12.1. Categorías de Patrocinios Prohibidos.	13
2.12.2. Categorías de Patrocinios Prohibidos Internacionalmente	13
2.12.3. Cumplimiento de las pautas de la marca.	13
2.12.4. Decisiones relacionadas a la lista de Categorías de Patrocinios Prohibidos.	14
2.12.5. Uso no autorizado de marcas registradas.	14
2.13. Propiedad de equipos.	14
2.13.1. Reconocimiento de propiedad.	14
2.14. Contrato de jugadoras.	15
2.15. Ficha de confirmación de contrato.	15
2.16. Eventos de Medios y Patrocinadores.	15
2.17. Exclusión de empleados.	16
3. Registro y participación.	16
3.1. Reglas de alineaciones.	16
3.1.1. Titulares y suplentes.	16
3.1.2. Requisitos mínimos de alineación.	16
3.1.2.1. Tamaño de la alineación.	16
3.1.2.2. Derecho a avanzar: Stage II	17
3.1.2.3. Derecho a avanzar: Main Event.	17
3.1.3. Exclusividad de un solo equipo.	17
3.1.3.1. Movilidad entre Game Changers y Challengers.	17
3.1.4. Excepción de Creadora de Contenido.	17

3.1.4.1. Criterio de elegibilidad de Creador de Contenido.	18
3.1.4.2. Restricción de Creadoras de Contenido en alineación.	18
3.1.4.3. Restricciones de patrocinios.	18
3.1.5. Registro de jugadoras.	19
3.1.5.1. Periodos de registro.	19
3.1.6. Envío de la Alineación y Registro del Equipo.	20
3.1.7. Sesiones fotográficas.	20
3.1.8. Cambios en la Alineación.	20
3.1.8.1. Cambios de Jugadoras: Stage I y II	20
3.1.8.2. Requisitos para el Registro de Jugadora	21
3.1.8.3. Cambios de Entrenadores	21
3.1.8.4. Requisitos para el Registro de Entrenador	21
3.1.9. Bloqueo de alineaciones.	22
3.1.10. Requisitos de alineación para equipos relegados: Closed Qualifier.	22
3.1.11. Excepciones al bloqueo de alineaciones.	22
3.1.12. Sustituciones.	23
3.1.13. Excepciones en el Proceso de Sustitución.	23
3.1.14. Manager del Equipo.	24
3.1.15. Capitana del Equipo.	24
3.1.16. Entrenador(a).	24
3.2. Nombres de jugadoras.	25
3.3. Derecho a rechazar nombres.	25
3.4. Etiquetas de equipo (Tricodes).	26
3.5. Disponibilidad de viaje.	26
3.6. Propiedad de cuentas.	26
3.7. Formulario de elegibilidad y consentimiento.	27
3.8. Verificación de identidad.	27
4. Equipamiento y software.	27
4.1. Responsabilidad de la jugadora.	27
4.2. Programas de computadora para partidas en línea.	27
4.2.1. Clientes de Valorant.	27
4.2.2. Discord (videoconferencia).	27
4.2.3. Discord (chat de voz).	27
4.2.4. Programa para grabar pantalla (opcional).	28
4.3. Sanciones de Riot Games.	28
4.4. Área de Combate.	28
4.4.1. Managers de los equipos.	28
4.4.2. Entrenadores(as) de los equipos.	28
4.4.3. Dispositivos inalámbricos.	29
4.4.4. Notas y blocs de notas.	29
4.4.5. Restricciones de consumibles.	29
4.4.5.1. Consumibles permitidos.	29
4.4.5.2. Consumibles no permitidos.	29
5. Estructura Circuito Game Changers.	29
5.1. Definición de Términos.	29
5.2. Stage I y II.	30
5.2.1. Fase de grupos	30
5.2.2. Playoffs.	31

5.2.2.1. Gran Final	31
5.2.3. Tabla de puntajes.	32
5.3. Closed Qualifier	32
5.4. Main Event.	34
5.4.1.1. Gran Final	35
5.5. Final Regional LATAM	35
5.6. Valorant Game Changers 2026	36
5.7. Fechas y horarios.	36
6. Proceso de enfrentamientos.	41
6.1. Cambio de horarios y calendarios.	41
6.2. Verificaciones de identidad.	41
6.3. Fixture.	41
6.4. Verificación de alineación y baneo de mapas.	41
6.5. Calendario.	42
6.6. Puntualidad.	42
6.6.1. Horario de llegada.	42
6.6.2. Amonestaciones por retardos.	42
6.7. Parche de juego.	42
6.7.1. Agentes nuevos.	43
6.7.2. Mapas nuevos.	43
6.7.3. Restricciones adicionales.	43
6.8. Cuentas de juego.	43
6.9. Configuraciones del juego.	44
6.10. Configuración previa al partido.	44
6.11. Estatus de jugadora lista y creación de la sala de juego.	45
6.12. Soporte técnico.	45
6.13. Obligaciones con medios de comunicación y transmisión de la LVP.	45
6.14. Configuración de la sala de juego.	45
6.15. Servidor de juego.	46
6.16. Selección de Agentes e inicio de partida.	46
6.17. Inicio controlado del partido.	46
6.18. Carga lenta del cliente.	46
6.19. Restricciones en elementos del juego.	47
6.20. Comunicación.	47
6.21. Comunicación por voz durante el partido.	47
6.22. Penalización por cambio de alineación presentada a la LVP.	47
6.23. Transmisión.	47
6.24. Fallo de servidor.	47
7. Proceso posterior al partido.	48
7.1. Resultados.	48
7.2. Entre mapas.	48
7.3. Entre Series	48
7.4. Obligaciones posteriores al partido.	48
7.5. Resultados por abandono.	48
7.6. Desempates para Stage I y II.	49
7.6.1. Proceso de desempate.	49
7.6.2. Proceso de desempate entre 3 o más equipos.	49
7.7. Criterios de Posicionamiento: Tabla general	49

7.8. Desempates clasificación a Main Event	49
7.9. Reportes de incumplimientos de reglas.	50
8. Pausas.	50
8.1. Pausa técnica.	50
8.1.1. Solicitud de Pausa Técnica	50
8.1.2. Restricciones Durante la Pausa Técnica	50
8.1.3. Duración de la Pausa Técnica	51
8.2. Procedimiento en caso de agotamiento del tiempo de Pausa Técnica.	51
8.3. Pausa táctica / tiempos fuera.	51
8.3.1. Entre tiempo.	52
8.4. Pausa de emergencia.	52
9. Reglas adicionales para eventos en línea.	52
9.1. Slot de Entrenador(a) en el cliente de VALORANT.	52
9.2. Comunicaciones del partido.	53
9.2.1. Comunicaciones permitidas.	53
9.2.2. Comunicaciones no permitidas.	53
9.2.3. Autorización de comunicación en partidos.	54
9.2.4. Comunicación en partidos no autorizada.	54
9.3. Puntos de vista (POV) de partidos en curso.	54
9.3.1. Puntos de vista permitidos.	54
9.3.2. Puntos de vista no permitidos.	54
9.4. Monitoreo de Jugadoras y Entrenador(a).	54
9.4.1. Auditoría de comunicación en el cliente.	55
9.4.2. Sistemas de comunicación por voz.	55
9.4.3. Monitoreo de captura y grabación de pantalla.	55
9.4.4. Monitoreo de captura de cámara.	55
9.4.5. Requisito de almacenamiento de capturas y grabaciones de pantalla y cámara.	55
9.4.6. Auditoría de almacenamiento de capturas y grabaciones de pantalla y cámara.	56
10. Crashes e interrupciones del juego.	56
10.1. Discontinuidad del juego.	56
10.2. Interrupciones de juego de jugadoras individuales.	56
10.2.1. Desconexiones.	56
10.3. Interrupciones Transitorias.	56
10.4. Crash/Interrupción del juego.	56
10.5. Remakes.	57
10.6. Reprogramación de partidos por causa mayor.	57
11. Equipos.	57
11.1. Cambio de logos o grafismos.	57
11.2. Abandono de jugadoras.	57
11.3. Expulsión de un equipo.	57
11.4. Buzón anónimo.	57
12. Premios.	58
12.1. Entrega de premios	59
12.2. Plazo de reclamo de premios	60
13. Reglas adicionales para eventos LAN.	61
13.1. Protocolo de uniforme.	61
13.2. Uniformes e indumentaria	61
13.2.1. Definiciones.	61

13.2.1.1. Indumentaria del equipo.	61
13.2.1.2. Indumentaria oficial del torneo.	61
13.2.2. Uniforme de equipo.	62
13.2.2.1. Jersey del equipo.	62
13.2.3. Indumentaria en piernas.	63
13.2.4. Logotipos de indumentaria en piernas del equipo.	63
13.2.5. Zapatos.	63
13.2.6. Banderas nacionales.	63
13.2.7. Indumentaria	64
13.2.7.1. Indumentaria para cabeza.	64
13.2.7.2. Ropa debajo de la Camiseta.	64
13.2.7.3. Ropa sobre la Camiseta	64
13.2.7.4. Accesorios.	64
13.2.7.5. Relojes.	65
13.2.8. Indumentaria	65
13.2.8.1. Ropa de marca.	65
13.2.8.2. Dispositivos electrónicos.	65
13.2.8.3. Gafas opacas.	65
13.2.9. Ropa aprobada.	65
13.2.10. Contenido de la liga.	65
13.2.11. Ropa de entrenador(a).	66
13.3. Área de combate.	66
13.3.1. Entrenadores.	66
13.3.2. Managers de los equipos.	66
13.4. Desconexión durante la partida.	66
13.5. White noise.	67
13.6. Periféricos y Hardware.	67
13.7. Descargas.	67
13.8. Media Days.	68
14. Árbitros.	68
14.1. Comportamiento del Árbitro.	68
14.2. Irrevocabilidad del juicio.	68
14.3. Interferencia externa en presenciales.	68
15. Bugs.	69
15.1. Tipos de bug.	69
15.2. Uso de Round Rollback para errores.	69
15.2.1. Pre-daño.	69
15.2.2. Post-Daño.	69
15.2.3. Retroceso redondo para errores de ruptura de juegos.	70
16. Adjudicación de Exploits.	70
16.1. Exploits específicos de agentes.	70
16.1.1. Cypher.	70
16.1.2. Regla general de las utilidades de los agentes.	70
16.1.3. Potenciador de salto con agentes.	70
16.2. Valoración de Sanciones.	71
16.2.1. Clasificación del Exploit.	71
16.2.2. Comunicación Previa.	71
16.2.3. Impacto.	71

16.2.4. Intención.	71
16.3. Tipo de penalizaciones.	71
16.3.1. Advertencia.	72
16.3.2. Retroceso de ronda.	72
16.3.3. Ronda perdida.	72
16.3.4. Pérdida de mapa.	72
16.3.5. Pérdida por pérdida de partido.	73
16.4. Reglas de equipo sobre la revisión de exploits.	73
16.5. Decisiones finales bugs y exploits.	73
17. Código de conducta.	73
17.1. Código de conducta en general.	74
17.1.1. Acciones Disciplinarias y Sanciones.	74
17.2. Integridad Competitiva.	74
17.2.1. Ringing.	74
17.2.2. Incumplimiento.	74
17.3. Comportamiento no profesional o actos ilegales.	74
17.3.1. Violencia.	74
18. Confidencialidad.	74
18.1. Términos de Uso.	75
18.2. Infracciones.	75
18.3. Derecho a publicar.	75
19. Reglamento Disciplinario.	75
19.1. Acciones disciplinarias.	75
20.1. Ámbito de aplicación.	76
20.2. Retraso del juego.	77
20.3. Incumplimiento.	77
21. Reglamento de Comportamiento del Personal del Equipo.	77
21.1. Ámbito de aplicación.	77
21.2. Comportamiento poco profesional u hostil.	78
21.3. Comportamiento excluido.	78
21.4. Investigación por parte del Operador del Torneo.	78
22. Limitaciones de responsabilidad.	79
22.1. Sin daños punitivos.	79
22.2. Límite de responsabilidad.	79
23. Uso de imagen.	79
24. Resolución de conflictos.	80
24.1. Finalidad de ciertas decisiones	80
24.2. Recursos	80
25. Construcción, Reformas y Otras Disposiciones Generales.	81
25.1. Prioridad y Conflictos.	81
25.2. Enmiendas al Reglamento de Competición de Game Changers.	81
25.3. Consentimientos y aprobaciones.	81
25.4. Construcción.	81
25.5. Idioma.	82
26. Registro de cambios.	82

1. Introducción y propósito

1.1. Antecedentes.

[Riot Games, Inc./Riot Games Limited/Riot Games Korea Ltd./Riot Games LLC/Riot Games Services PTE. LTD.] y/o sus compañías afiliadas (colectivamente, "**Riot**" o las "**Entidades de Riot**", o cada una, una "**Entidad de Riot**") supervisan una serie de competencias en vivo y en línea, enfocadas localmente y en todo el mundo ("**Competencia oficial**"), con el objetivo de crear nuevas oportunidades y exposición para las mujeres, y otros géneros marginados dentro de los deportes electrónicos de VALORANT, denominados colectivamente como "Valorant Game Changers Series" (cada liga, una "**GCL**" o "**Game Changers League**"/"**Liga Game Changers**" o "**Liga**"), que presentan el juego competitivo del videojuego VALORANT ("**Juego**"). Las Ligas Game Changers son parte del segundo nivel más alto de competencia de VALORANT debajo del VALORANT Champions Tour (el "**VCT**").

1.2. Propósito.

El presente documento tiene como finalidad, regir la competencia titulada VCT Game Changers LATAM 2025 (el torneo), que se desarrollará principalmente en los países de Latinoamérica, excepto Brasil, para la temporada 2025 y organizada por Fandroid Entertainment SL ("**LVP**", "**Liga de Videojuegos Profesional**", "**Operador del Torneo**") para el juego de VALORANT ("**VAL**"). También será aplicable el reglamento general establecido por Riot Games para regir sobre las competencias VALORANT Leagues en las situaciones que sea necesario, las reglas del código de la comunidad de VALORANT y el Código de Conducta Global de Esports de Riot Games.

1.3. Aplicación del reglamento.

Lo aquí estipulado será lo denominado reglas oficiales ("**Reglas**") las cuales aplican a todos los equipos participantes en la Liga Game Changers LATAM 2024, así como también a los miembros del equipo llámese managers, propietarios, entrenadores, analistas, jugadoras titulares, reservas (colectivamente "**Miembros del Equipo**") y demás empleados. Será aplicado por el equipo deportivo de la LVP ("Oficiales de Torneo") y Riot (si corresponde).

1.4. Contacto oficial.

Toda la comunicación oficial de temas relacionados con la Liga Game Changers será a través del siguiente correo electrónico: esports.val@lvp.global y del servidor de Discord oficial que les será compartido por privado.

2. Elegibilidad.

2.1. Edad de la jugadora.

La edad mínima para participar es de 16 años ("Requisito de edad mínima"). Las jugadoras podrán registrarse a la competencia teniendo 15 años pero no podrán jugar en la Liga hasta un (1) día después de haber cumplido los 16 años y que su papeleo haya sido aceptado por la Liga, el cual se podrá presentar hasta tener la

edad mínima cumplida y, una vez que eso ocurra, también deberán completar los procesos de elegibilidad y registro exitosamente.

Si una jugadora cumple con el Requisito de edad mínima, pero tiene menos de la mayoría de edad en su país de residencia antes del inicio de la Competencia oficial de la Liga, aún puede competir en la Competencia oficial si (a) cumple con los otros criterios de elegibilidad en este conjunto de Reglas de la Liga Game Changers y cualquier Reglamento otorgado por Riot Games aplicable en las Ligas Game Changers, y (b) un padre o tutor legal acepta este Conjunto de reglas de la Liga Game Changers y cualquier Reglamento otorgado por Riot Games, en nombre de la jugadora, y da su consentimiento para la participación de la jugadora en la Competencia utilizando un formulario de consentimiento proporcionado por la LVP.

2.2. Género.

Todas las jugadoras de un equipo deberán ser personas que se identifiquen como mujer.

2.3. Comprobación de elegibilidad.

A menos que la LVP lo permita caso por caso, la alineación inicial del Equipo debe haber jugado junta durante al menos una (1) semana antes de la fecha límite de registro para el Circuito Game Changers. El Equipo debe garantizar que todas sus jugadoras cumplan con los requisitos de elegibilidad tanto en las Reglas de la competencia de la Liga Game Changers como en cualquier Reglamento de Riot aplicable sobre las Ligas Game Changers.

El Operador del Torneo se reserva el derecho de reevaluar la elegibilidad de cualquier jugadora durante la competencia. Si se determina que una jugadora que participa en la competencia, a exclusivo criterio de los Oficiales del Torneo, ha engañado, defraudado, saboteado, manipulado, infringido, falseado, corrompido, falsificado, alterado o ha conspirado en contra de la LVP o Riot con respecto a estos requisitos de elegibilidad de jugadoras. De comprobarse alguna falta, la sanción podrá ir desde la descalificación de la jugadora o del equipo en la competencia, hasta la suspensión indefinida de toda competencia oficial en curso o futura.

2.4. Nacionalidad y representación.

2.4.1. Representación regional.

Para que un equipo pueda participar deberá contar con al menos tres (3) jugadoras con Nacionalidad (definido abajo) o naturalización de un país de LATAM (especificados en la sección 2.9. *Servidores*) en su alineación titular. Las nacionalidades de los países de LATAM (LAN, LAS) cuentan como locales. El resto de las jugadoras podrán ser de cualquier otra nacionalidad del mundo y serán consideradas jugadoras Extranjeras. No se podrá tener más de dos jugadoras extranjeras en la Alineación Titular al momento de jugar.

2.4.2. Definición de Nacionalidad; Certificación y Prueba de Nacionalidad.

Una jugadora se considera con "Nacionalidad" de un país dentro del Territorio elegible para la Liga Game Changers (especificados en la sección 2.9. *Servidores*) si la jugadora es (i) ciudadana con nacionalidad de un país

en el Territorio elegible de la Liga o tiene derechos de ciudadanía adicionales en ese Territorio elegible de la Liga, (ii) una residente permanente legal, o (iii) la titular de otro estatus especial (por ejemplo, estatus de refugiada o asilo) en un país del Territorio elegible de la Liga. Cada jugadora debe certificar su residencia o nacionalidad mediante (a) la presentación de un formulario de elegibilidad y (b) la prueba de que la jugadora tiene uno de los estados de residencia o nacionalidad establecidos en las causas (i)-(iii) anteriores, mediante el proceso descrito en la sección 2.6 *Prueba de identidad y nacionalidad*.

2.4.3. Estatus de nacionalidad individual.

A efectos de determinar la nacionalidad y el cumplimiento de este reglamento, una jugadora solo puede tener nacionalidad de un país a la vez.

2.4.4. Doble ciudadanía/nacionalidad.

2.4.4.1. Definición de Jugadora con Doble Ciudadanía

Se considerará "Doble Ciudadana" a una jugadora que posea doble ciudadanía o que cumpla con los requisitos para ser considerada residente de más de un país.

2.4.4.2. Regla General sobre la Residencia

Una jugadora Doble Ciudadana no podrá ser residente ni tener la nacionalidad de más de un país simultáneamente. Una vez que la jugadora se registre con un equipo y declare su país de residencia dentro del Territorio elegible del Circuito Game Changers, será considerada residente únicamente del país de nacionalidad declarado (denominado "País de Residencia Declarado").

2.4.4.3. Solicitud de Cambio de País de Residencia Declarado

Solo durante los períodos de ventana de transferencia, una jugadora Doble Ciudadana podrá solicitar cambiar su País de Residencia Declarado, bajo las siguientes condiciones:

- A. Cumplimiento de Requisitos de Nacionalidad o Residencia: La jugadora debe calificar para ser considerada residente o tener nacionalidad del país al que desea cambiar su residencia, conforme a los requisitos establecidos en la Sección 2.4.2 de este reglamento.
- B. Condiciones para el Cambio de Residencia: El cambio de país de residencia declarado podrá ser solicitado si se cumple con al menos uno de los siguientes puntos:
 - i. Cambio dentro del mismo Territorio Elegible: El país al que la jugadora desea cambiar su residencia debe pertenecer al mismo Territorio elegible del Circuito Game Changers que el país de residencia declarado original.

- ii. Alineación en el mismo Territorio: La jugadora debe haber sido parte de la Alineación Inicial de un equipo que pertenezca al mismo Territorio elegible del Circuito Game Changers que el país de residencia al que desea cambiar, durante la fase/split más reciente (o la temporada más reciente, si no hay múltiples fases/splits), y haber jugado al menos el 50% de los partidos de la temporada regular de los equipos en la liga de Game Changers.

2.4.4.4. Proceso de Solicitud y Aprobación

Las solicitudes de cambio de país de residencia declarado deberán ser enviadas a los Oficiales del Circuito Game Changers para su revisión. La aprobación de dichas solicitudes quedará a discreción del Operador del torneo y de Riot.

2.4.5. Violación a los Requisitos de Nacionalidad.

Cada equipo es responsable de garantizar que sus jugadoras cumplan con estos requisitos de nacionalidad. Será una violación de este Conjunto de reglas de la competencia Game Changers, tanto por parte del equipo como de la jugadora, si una jugadora (o su padre o tutor) proporciona información falsa, engañosa o incompleta que resulte en la clasificación errónea de la residencia/nacionalidad de dicha jugadora. Tal violación someterá al Equipo y/o jugadora a Acciones Disciplinarias.

2.5. Ubicación física.

No se tomará en cuenta la ubicación desde donde compite la jugadora mientras cumpla con el resto de las reglas de elegibilidad especificadas en este Reglamento y cualquier reglamento otorgado por Riot. La LVP no se hará responsable por los problemas de ping que puedan tener las jugadoras con residencia alejada a los servidores de Valorant.

2.6. Prueba de identidad y nacionalidad.

Al momento del registro, se solicitará de manera obligatoria una imagen que contenga un documento de identidad con fotografía por ambos lados que podría ser un DNI, credencial de elector o de identidad, según corresponda, Pasaporte, Licencia de conducir, Carnet estudiantil o algún otro documento oficial que te identifique, adicionalmente, tendrán que proporcionar una fotografía de autorretrato (“selfie”) donde se muestre su rostro y se encuentren sosteniendo su documento de identidad, siendo en total dos imágenes las que tendrán que enviar para completar esta verificación. En caso de los países que no emiten un documento con fotografía a menores de edad, se aceptará acta o certificado de nacimiento.

2.7. Verificación NTH.

En ciertos casos, la LVP podrá requerir que las jugadoras realicen un proceso de verificación a través de la comunidad de NTH, con el fin de aprobar su documentación según lo indicado en el siguiente [enlace](#).

Este proceso de verificación no exime a los equipos de cumplir con las responsabilidades establecidas en las secciones 2.3. *Comprobación de Elegibilidad* y 2.6. *Prueba de identidad y nacionalidad*.

2.8. Ficha de equipos.

Se le compartirá a los equipos un documento llamado "*Ficha de Equipos*" que deberá ser llenado con los datos del equipo, jugadoras y staff, así como logotipo del equipo. Esta ficha de equipos y la información que contenga será eliminada de la base de datos de la Liga al finalizar el contrato del Equipo con la LVP.

2.9. Servidores.

De forma obligatoria se requerirá tener una cuenta en el servidor al que pertenece el país de la Región en la que se desea participar:

- **LAN (Latinoamérica Norte) abarca los siguientes países:** Colombia, Ecuador, México, Venezuela, Guatemala, Belice, Honduras, El Salvador, Nicaragua, Costa Rica, Panamá, Antigua y Barbuda, Aruba, Curazao, Bahamas, Barbados, Bonaire, Dominica, Granada, Guadalupe, Guyana, Haití, Islas Caimán, Islas Turcas y Caicos, Islas Vírgenes, Jamaica, Martinica, Puerto Rico, República Dominicana, San Cristóbal y Nieves, San Vicente y las Granadinas, Santa Lucía y Trinidad y Tobago.
- **LAS (Latinoamérica Sur) abarca los siguientes países:** Argentina, Bolivia, Chile, Paraguay, Perú y Uruguay.

2.10. Revisión de cuentas del Juego de las jugadoras.

Como parte del proceso de registro de jugadoras, los equipos deben enviar el nombre de usuario y el Riot ID de su cuenta VALORANT principal y hasta una secundaria (smurf) utilizada en los últimos 3 meses, para cada jugadora del equipo, a la LVP. El no hacerlo puede resultar en una Acción Disciplinaria.

El proceso de investigación de antecedentes puede consistir en controles anti-trampas y de comportamiento en las cuentas enviadas para determinar si cumplen o no con los estándares esperados de las jugadoras en la Liga Game Changers. La LVP informará a los equipos sobre los resultados de la verificación de comportamiento de sus jugadoras al finalizar. Este proceso puede demorar hasta 1 semana.

Si una jugadora falla la verificación anti-trampas y/o de comportamiento, se compilará un informe que contiene información sobre por qué la jugadora no pasó la revisión que se compartirá con la jugadora en cuestión y su equipo.

Las jugadoras que no pasen los controles también pueden estar sujetas a sanciones según la gravedad del caso. Como mínimo, las jugadoras estarán bajo observación y se espera que demuestren un comportamiento mejorado durante la próxima ronda de revisiones. Las jugadoras que pasen la verificación aún pueden estar sujetas a medidas disciplinarias según los resultados específicos.

2.11. Equipos de una misma organización.

Solo se permitirá competir a un solo equipo de una misma organización, ya sea en la región LAN o LAS.

2.12. Patrocinios.

Se alienta a los equipos, jugadoras y entrenadores(as) a desarrollar relaciones con patrocinadores y anunciantes, sujeto a las restricciones establecidas en el acuerdo contractual entre Equipos y LVP, y este Conjunto de Reglas de la competencia Game Changers que están diseñadas para evitar conflictos con los patrocinadores y preservar la integridad de la competencia y la reputación de las Ligas Game Changers, VALORANT y Riot.

Ningún Equipo, ni jugadora, ni entrenador(a) deberá entrar en ningún acuerdo de patrocinio, respaldo, publicidad o relacionado, para ninguna línea de negocio de VALORANT, con ninguna persona o entidad que Riot o la LVP determinen que entren en cualquier categoría que se encuentra en la Lista de categorías de patrocinios prohibido, indicadas en la sección 2.12.1. *Categorías de Patrocinios Prohibidos*.

Un Equipo, jugadora o entrenador(a) tendrá derecho, sujeto a la aprobación previa por escrito de Riot o de la LVP caso por caso, de celebrar un patrocinio, respaldo, publicidad o acuerdo relacionado, para cualquiera de las líneas de negocio de esports de VALORANT del Equipo con cualquier persona o entidad dentro de cualquier categoría de producto o servicio que se encuentre en la Lista de Categorías de Patrocinio Prohibido Internacionalmente que se encuentra en la sección 2.12.2. *Categorías de Patrocinios Prohibidos Internacionalmente*; siempre que, el patrocinio dentro de la Lista de Categorías de Patrocinios Prohibidos Internacionalmente solo se promueva o muestre en eventos regionales o locales (y no en eventos internacionales). Los equipos interesados en buscar un patrocinio regional en la Lista de Categorías de Patrocinio Prohibidas Internacionalmente deben comunicarse con la LVP para obtener más información sobre el proceso de aprobación, incluidas las listas de ciertos patrocinadores pre aprobados en la Lista de Categorías de Patrocinio Prohibidas Internacionalmente.

Además, una jugadora o entrenador(a) no deberá entrar en ningún acuerdo de patrocinio, respaldo, publicidad o relacionado, para ninguna línea de negocio (incluso no relacionada con VALORANT), con ninguna persona o entidad que Riot o la LVP determinen para realizar negocios dentro de cualquier categoría de producto o servicio que se encuentre en la Lista de Categorías de Patrocinios Prohibidos.

Los equipos están obligados a notificar al operador del torneo sobre la adquisición prevista de un nuevo patrocinador antes de que finalice la adquisición. Si el patrocinio se clasifica como Patrocinio Prohibido, el equipo o las jugadoras no pueden mostrar el patrocinio durante el uso o juego de VALORANT, junto al material relacionado con VALORANT, el VCT, el Circuito Game Changers o cualquier otro evento afiliado a Riot. La lista de Categorías de Patrocinios Prohibidos podrá actualizarse por Riot en cualquier momento.

Ninguna persona o entidad puede tener los derechos de nombre de más de un Equipo de Game Changers a la vez. Un patrocinador que tenga los derechos de nombre de un Equipo no puede patrocinar a otros Equipos en el Circuito Game Changers de ninguna manera. Ninguna persona o entidad que actúe como propietario, parcial o total, o como funcionario corporativo de una Organización puede patrocinar un Equipo de una Organización diferente a través de ellos mismos, una conexión directa, otra Organización a la que representen o un apoderado.

2.12.1. Categorías de Patrocinios Prohibidos.

- A. Videojuegos distintos de VALORANT.
- B. Desarrolladores o editores de videojuegos distintos de Riot Games.
- C. Juegos de consolas.
- D. Esports o competiciones, ligas o eventos para videojuegos distintos de VALORANT.
- E. Otros equipos de esports o cualquier propietario o afiliado de los mismos.
- F. Medicamentos.
- G. Armas de fuego, municiones o accesorios de armas.
- H. Pornografía o productos pornográficos.
- I. Productos de tabaco y parafernalia relacionada.
- J. Empresas relacionadas con apuestas y juegos de azar (incluidas casas de apuestas y sitios de apuestas).
- K. Productos alcohólicos (incluidas bebidas no alcohólicas comercializadas por empresas de bebidas alcohólicas).
- L. Intoxicantes cuya venta o uso esté regulado.
- M. Vendedores o mercados de bienes virtuales falsificados o ilegales
- N. Operadores de ligas de esports de fantasía.
- O. Campañas políticas o comités de acción política
- P. Organizaciones benéficas que respaldan posiciones religiosas o políticas.
- Q. Organizaciones benéficas de mala reputación (a modo de ejemplo, las organizaciones benéficas de buena reputación incluyen a la Cruz Roja, Stand-Up to Cancer y otras organizaciones benéficas convencionales similares)
- R. Criptomonedas u otros instrumentos o mercados financieros no regulados.
- S. Organizaciones que promuevan la discriminación, el odio, la violencia, sexismo, etcétera.

2.12.2. Categorías de Patrocinios Prohibidos Internacionalmente

- A. Intercambios de criptomonedas
- B. Productos de cerveza y vino
- C. Productos que contienen compuestos derivados del cannabis no psicoactivos, incluido el cannabidiol (CBD)

2.12.3. Cumplimiento de las pautas de la marca.

Todo patrocinio, respaldo, publicidad o acuerdos relacionados que celebre un Equipo, jugadora o entrenador(a), y todas las transacciones o acciones subyacentes realizadas de conformidad con esos acuerdos deberán:

- Cumplir con los términos de la guía de estilo y marca de VALORANT vigente en ese momento.
- No tener ninguna exclusividad u otra disposición que sea vinculante para Riot, el Circuito Game Changers o cualquier otra persona o entidad (que no sea el Equipo, jugadora o entrenador(a) que celebra el acuerdo).

2.12.4. Decisiones relacionadas a la lista de Categorías de Patrocinios

Prohibidos.

Riot y la LVP pueden realizar cambios en la Lista de Patrocinios Prohibidos. Es responsabilidad del equipo, de la jugadora y del entrenador, o entrenadora, revisar la Lista de Patrocinios Prohibidos para ver si hay actualizaciones o cambios.

Riot o la LVP pueden, a su exclusivo criterio, rechazar o rescindir el derecho de un Equipo, jugadora o entrenador(a) a mostrar un anuncio o patrocinio en cualquiera de las categorías de la Lista de Categorías de Patrocinios Prohibidos.

2.12.5. Uso no autorizado de marcas registradas.

Nada en este Conjunto de Reglas de la competencia Game Changers otorga, por implicación, renuncia, impedimento legal o de otro modo, a un equipo, jugadora o entrenador(a) ningún derecho o licencia para usar el nombre VALORANT, o cualquier otra marca comercial, nombre comercial o logotipo propiedad de o con licencia para Riot o sus afiliados.

Cualquier uso no autorizado por parte de un Equipo, jugador o entrenador de una marca comercial, nombre comercial o logotipo propiedad de Riot o sus afiliados o con licencia para ellos está prohibido y se considerará una infracción de esta regla.

Un Equipo, jugadora o entrenador(a) no puede respaldar ni patrocinar ningún producto o servicio de una manera que pueda hacer creer a las personas que el producto o servicio ha sido respaldado o aprobado por Riot, la LVP o cualquiera de sus respectivos afiliados.

2.13. Propiedad de equipos.

Se prohíbe que un propietario u operador de un equipo de VALORANT tenga la propiedad, el control, o una influencia indebida, sobre más de un equipo que compita en el Circuito Game Changers.

Una organización o equipo solo puede tener un equipo de Game Changers en todas las ligas de Game Changers. Como excepción, una Organización puede poseer un Equipo Game Changers además de otro segundo Equipo que compita en las Ligas VCT o Challengers.

2.13.1. Reconocimiento de propiedad.

La competencia Circuito Game Changers tendrá derecho a tomar decisiones definitivas y vinculantes con respecto a la propiedad del equipo, cuestiones relacionadas con la restricción de equipos múltiples y otras relaciones que, de lo contrario, podrían tener un impacto adverso en la integridad competitiva de Game Changers. A cualquier persona que solicite la propiedad de un equipo en Game Changers se le puede negar la admisión a discreción exclusiva de la LVP.

Si se determina que un Propietario tiene algún interés o beneficio financiero o algún nivel de influencia en otro Equipo en incumplimiento de la Política de Propiedad Concurrente de VALORANT, el Propietario deberá deshacerse de inmediato de dicho interés en uno de los dos Equipos y puede estar sujeto a Acción Disciplinaria por la competencia Circuito Game Changers.

La propiedad de un equipo que compite en una Liga Game Changers debe ser claramente indicada por el equipo a los oficiales del Circuito Game Changers y la LVP.

2.14. Contrato de jugadoras.

Todas las jugadoras que integran el equipo deberán tener un contrato de manera individual por escrito y firmado por ambas partes con el Titular del equipo, en el entendido que los acuerdos verbales serán inválidos. El contrato entre el titular del equipo y cada una de las jugadoras debe contener como mínimo los siguientes puntos:

- Fecha de inicio y fin del acuerdo.
- Cláusula(s) de rescisión de contrato, clara y concisa, así como terminación anticipada unilateral.
- Obligaciones y derechos de las jugadoras de acuerdo con la legislación vigente y naturaleza aplicable.
- Nombre y firma del representante Legal del equipo (que haya firmado el Acuerdo de Asociación para participar en el Circuito Game Changers) y jugadora.

2.15. Ficha de confirmación de contrato.

Para verificar que las jugadoras están contratadas, el equipo deberá presentar una Ficha de Confirmación de Contrato (documento proporcionado por la LVP) por cada jugadora que deseen agregar a la Alineación, acompañada de la hoja de firmas del contrato que se celebró con la jugadora. Para evitar dudas, la Ficha no es un contrato, sino más bien un resumen de algunos términos clave del acuerdo de servicios de la jugadora, necesitado por el Circuito Game Changers para verificar la elegibilidad y confirmar el acuerdo entre ambas partes. No se aceptará la inscripción de ninguna jugadora sin la entrega de este documento debidamente lleno y firmado por las dos partes.

2.16. Eventos de Medios y Patrocinadores.

Cada jugadora acepta participar en entrevistas con los medios, ruedas de prensa, sesiones de transmisión, eventos de patrocinadores, sesiones de fotos o videos, eventos benéficos, visitas guiadas, webcasts, podcasts, chats y otros eventos con los medios que Riot o la LVP organicen en relación con el marketing y la promoción de una Competencia oficial, el Circuito Game Changers y/o VALORANT ("Eventos de medios"), siempre que estos Eventos de medios no interfieran indebidamente con la preparación o participación de una jugadora en el juego. Los gastos razonables y pre aprobados incurridos por una jugadora en el viaje hacia y desde un Evento de Medios correrán a cargo de la LVP o Riot. La LVP tendrá derecho a descalificar a cualquier jugadora o Equipo que no asista y participe plenamente en cualquier Evento de Medios programado.

2.17. Exclusión de empleados.

Empleados de LVP o Riot Games no son elegibles para competir, tampoco podrán estar afiliados o ser parte de los equipos participantes. "Afiliado" se define como cualquier persona u otra entidad que posee o controla, está bajo la propiedad o control de, o está bajo propiedad o control común, con las entidades nombradas anteriormente. "Control" significará el poder, por cualquier medio, para determinar las políticas o la gestión de una entidad, ya sea a través del poder de elegir, nombrar o aprobar, directa o indirectamente, los directores, funcionarios, gerentes o síndicos de dicha entidad o de otra manera.

3. Registro y participación.

3.1. Reglas de alineaciones.

3.1.1. Titulares y suplentes.

Cada equipo debe mantener, en todo momento durante la temporada de Game Changers, un mínimo de cinco jugadoras ("Titulares") y una suplente ("Suplente(s)") en su alineación titular (la "Alineación Titular"), máximo tres suplentes.

Nota: Tal como se menciona en la sección 3.5. Disponibilidad de viaje, los costos de viaje sólo estarán cubiertos para una suplente. La LVP tiene el derecho de descalificar a cualquier Equipo con una alineación incompleta.

Mientras figure en una Alineación, una jugadora solo puede participar en el Circuito Game Changers de Latinoamérica dónde está registrada, y para participar en otras competencias, con excepción de las competencias Premier Mode y Open Qualifiers de Challengers, el equipo por el que fue contratada debe solicitar el permiso por escrito de la competencia Circuito Game Changers de Latinoamérica con 7 días de anticipación antes del inicio de dicha competencia para que pueda ser aprobado.

3.1.2. Requisitos mínimos de alineación.

3.1.2.1. Tamaño de la alineación.

Se requiere que el equipo mantenga, durante la temporada competitiva del Circuito Game Changers, una alineación competitiva total de no menos de seis (6) jugadoras ("Alineación Mínima") (5) titulares y (1) suplente, y no más de ocho (8) jugadoras, máximo (3) suplentes (la "Alineación Máxima").

Todas las Titulares, y cualquier Suplente que reemplace a una Titular, deben ser elegibles para participar en una competición del Circuito Game Changers. Los equipos deben cumplir con el requisito de Alineación Mínima en todo momento durante la competencia Game Changers. Si en algún momento la alineación de un Equipo cae por debajo del requisito de Alineación Mínima, ese Equipo puede ser descalificado o sujeto a una Acción Disciplinaria, a menos que la LVP le dé permiso para caer por debajo del requisito de Alineación Mínima, a su exclusivo criterio.

3.1.2.2. Derecho a avanzar: Stage II

Si un equipo gana el derecho de avanzar al Stage II del Circuito Game Changers, el derecho depende que el equipo retenga al menos 3 jugadoras que hayan participado en al menos dos partidos durante el Stage I para conservar su puntuación.

3.1.2.3. Derecho a avanzar: Main Event.

Si un equipo gana el derecho de avanzar al Main Event, el derecho depende de que el equipo retenga al menos 3 jugadoras que hayan participado en al menos dos partidos durante el Stage II, excepto en la etapa de Alineación inicial.

Para el equipo ganador que clasifique al Campeonato Game Changers, deberá conservar la misma alineación final del Main Event.

3.1.3. Exclusividad de un solo equipo.

No se permitirá que una jugadora o entrenador/a compita para más de un equipo al mismo tiempo, y no puede figurar en la alineación de más de un equipo. Tampoco podrán tener un acuerdo contractual o financiero con más de un equipo a menos que la LVP lo permita explícitamente por escrito, o con la Excepción de Creadora de Contenido (CC) (definido debajo). Infringir esta regla podría resultar en la descalificación de la jugadora y/o equipo.

3.1.3.1. Movilidad entre Game Changers y Challengers.

Los equipos con alineaciones inclusivas que compiten tanto en el Circuito Game Changers como en la Liga Challengers pueden registrar jugadoras de su alineación de Game Changers en la alineación de Challengers. Sin embargo, la participación de estas jugadoras en la Liga Challengers estará sujeta a la condición de que no haya conflictos de programación ni de asistencia entre ambas ligas.

3.1.4. Excepción de Creadora de Contenido.

Esta excepción a la regla de exclusividad de un solo equipo ("Excepción de Creadora de Contenido") tiene como objetivo proporcionar una vía para las personas que están empleadas o afiliadas a una organización ("Organización de creadores de contenido") en un rol que no participa directamente ni proporciona soporte competitivo para un Equipo activo en las Ligas VCT o Game Changers ("Rol elegible para excepción") (por ejemplo, creadores de contenido) para participar como jugador o entrenador en un Equipo ("Equipo de competencia") que compite en las Ligas Game Changers o sus clasificatorios directos ("Equipo de la Competencia"), al tiempo que mitiga los posibles conflictos de interés que puedan surgir de dicha participación.

La Excepción de Creador de Contenido no está destinada a permitir que las organizaciones administren un segundo equipo (por ejemplo, un equipo de

pseudo-academia) en las Ligas Game Changers, o permitir que las personas compitan en más de un Equipo en las Ligas VCT o Game Changers.

3.1.4.1. Criterio de elegibilidad de Creador de Contenido.

- **Personas no elegibles.**

Las personas que participen como jugadora, entrenador/a, manager de equipo o analista ("Rol no elegible para excepción") en un equipo en el VCT, Challengers Leagues o Ligas Game Changers no son elegibles. El espíritu de la regla es que las personas que participen directamente o brinden apoyo competitivo directo a un Equipo activo en el VCT, Ligas Challengers o Ligas Game Changers no son elegibles para la Excepción de Creador de Contenido.

- **Personas elegibles.**

Las personas que están afiliadas a una Organización de creadores de contenido en un rol que cumple con todos los siguientes criterios son elegibles para participar en un Equipo que compite en una Liga Game Changers de VALORANT o sus clasificatorios directos bajo la Excepción de Creadora de Contenido a la regla de Exclusividad de un solo equipo:

- (1) La persona no está afiliada a ninguna organización en un Rol no elegible para excepción
- (2) La Organización de creadores de contenido en la que la persona tiene un Rol elegible para excepción no tiene un Equipo en la misma Liga Game Changers de VALORANT que el Equipo de la competencia de la persona.

3.1.4.2. Restricción de Creadoras de Contenido en alineación.

Los equipos que compiten en las Ligas Game Changers o sus clasificatorios directos pueden incluir cualquier número de jugadoras (hasta la Alineación máxima) y/o entrenadores que sean elegibles para la Excepción de Creadora de Contenido, pero solo pueden incluir hasta dos (2) jugadoras y/o entrenadores/as de la misma Organización de creadores de contenido dada.

3.1.4.3. Restricciones de patrocinios.

Mientras participen en una Liga Game Changers o sus clasificatorios directos bajo esta excepción, las personas no pueden:

- (1) Representar o promover su Organización de creadores de contenido durante una transmisión del Circuito Game Changers o cualquiera de sus clasificatorios directos, incluso a través del nombre en el juego, vestimenta y/o menciones;
- (2) Representar o promover a los patrocinadores de la Organización de creadores de contenido durante una

transmisión del Circuito Game Changers o cualquiera de sus clasificatorios directos.

Mientras participan en una Liga Game Changers de VALORANT o sus clasificatorios directos bajo esta excepción, las personas tienen expresamente permitido:

- (1) Representar a su Organización creadora de contenido a través de las cuentas de redes sociales propias de la persona.
- (2) Representar a su Organización de creadores de contenido fuera de las transmisiones o eventos de medios oficiales de las Ligas Game Changers.

3.1.5. Registro de jugadoras.

Para un registro exitoso, todas las jugadoras del Equipo deberán presentar sus respectivos documentos de nacionalidad e identidad y ficha de equipos, tal como se menciona en la sección 2.0. *Elegibilidad*.

1. Formato de elegibilidad firmado en digital.
2. Ficha de contrato con hoja de firmas.
3. Identificación oficial con fotografía.
4. Fotografía tipo selfie sosteniendo el documento de identidad.
5. Ficha de cuentas.
6. Ficha de equipo con los datos de la jugadora.
7. Fotografía de la jugadora según las indicaciones de diseño (deberá ser aprobada por la LVP). (3.1.7. *Sesiones fotográficas*.)

3.1.5.1. Periodos de registro.

Cada equipo contará con un período específico para registrar a sus jugadoras en cada competencia del circuito Game Changers. Durante este período, los equipos deberán confirmar que todas las jugadoras cumplen con los requisitos de elegibilidad establecidos. Una vez que el equipo haya confirmado su alineación, esta será registrada oficialmente y el fixture de la competencia será compartido con el manager del equipo.

La alineación inicial del equipo es la que deberá jugar durante la primera semana de competencia.

Fechas de Registro:

- **Stage I:** A partir el sábado 8 de febrero hasta el martes 18 de febrero, a las 11:00 PM (hora de México, MX).
- **Stage II:** A partir el sábado 25 de mayo hasta el martes 3 de junio, a las 11:00 PM (hora de México, MX).

Es fundamental que los equipos respeten los plazos de registro para asegurar su participación en las competiciones correspondientes.

3.1.6. Envío de la Alineación y Registro del Equipo.

Antes del inicio del Circuito Game Changers cada Equipo debe registrar su alineación (incluidas todas las Titulares, las Suplentes, los entrenadores o entrenadoras y analistas) utilizando las herramientas y los formularios proporcionados por la LVP. A excepción de como se indica en la sección 3.1.8. *Cambios en la Alineación*, se permitirán cambios durante ambos stages (I y II, máximo tres cambios), con aprobación de la LVP.

Se deberá enviar la información completa del Equipo y la jugadora al correo: esports.val@lvp.global (ficha de equipo, ficha de confirmación de contrato, ficha de cuentas, fotografía de la jugadora, documento de identidad, fotografía tipo selfie sosteniendo el documento de identidad y nacionalidad con foto, png del logotipo del equipo).

3.1.7. Sesiones fotográficas.

- **Fechas:** La sesión fotográfica se llevará a cabo entre el 28 de julio y el 11 de agosto de 2025.
- **Jugadoras aplicables:** Solo podrán participar en la sesión las jugadoras que residan en territorios de LAN o LAS y que estén registradas en el equipo como parte de la Alineación Titular del Main Event.
- **Número de jugadoras:** Se limitará a un máximo de 5 jugadoras.
- **Condiciones:** Si la jugadora no asiste a la sesión fotográfica programada por LVP o reside en el extranjero, el equipo deberá tomar las fotografías correspondientes. Si no se realiza la sesión, la jugadora no podrá ser registrada.

Si el equipo cambia su uniforme, será responsable de realizar las nuevas sesiones fotográficas siguiendo la guía proporcionada por la Liga. Las jugadoras no podrán continuar participando en competiciones si no se cumplen con las sesiones fotográficas requeridas.

La LVP tiene el derecho de rechazar cualquier material fotográfico realizado por el equipo si no cumple con los estándares de calidad y formato establecidos. Si el material fotográfico es rechazado, la jugadora no será registrada y no podrá participar en las competiciones.

Nota: Todas las jugadoras deben contar con un uniforme aprobado por la Liga para participar en las sesiones fotográficas.

3.1.8. Cambios en la Alineación.

3.1.8.1. Cambios de Jugadoras: Stage I y II

Durante la temporada, los equipos tendrán la opción de realizar intercambios de jugadoras con otros equipos, firmar nuevas

jugadoras o agentes libres, así como modificar su lista de jugadoras durante la fase regular de ambos stages. Estos cambios deberán realizarse utilizando las herramientas y formularios proporcionados por la LVP.

- **Número de cambios:** Cada equipo podrá realizar un máximo de tres (3) cambios por cada stage. Es importante destacar que los cambios no son acumulables entre los distintos stages.
- **Jugadoras obligatorias:** Para conservar la puntuación obtenida, el equipo deberá mantener al menos tres (3) jugadoras que hayan participado en al menos dos (2) partidos oficiales durante la competencia correspondiente.

Nota adicional: La salida de jugadoras de la alineación no se considerará un cambio, por lo que no será contado dentro del límite de modificaciones permitidas.

3.1.8.2. Requisitos para el Registro de Jugadora

Para completar el registro de una jugadora, el equipo deberá presentar la siguiente documentación al menos 48 horas antes del inicio de la hora programada para la siguiente jornada:

1. Formato de elegibilidad firmado en digital
2. Ficha de contrato con hoja de firmas
3. Identificación oficial con fotografía
4. Fotografía tipo selfie sosteniendo el documento de identidad
5. Ficha de cuentas
6. Ficha de equipo actualizada con la nueva jugadora
7. Fotografía de la jugadora según las indicaciones de diseño (deberá ser aprobada por la LVP). (3.1.7. Sesiones fotográficas.)

La LVP se reserva el derecho de rechazar cualquier cambio por documentación incompleta o si su fotografía no fue aceptada.

3.1.8.3. Cambios de Entrenadores

Los equipos podrán realizar cambios de entrenadores en cualquier momento durante la competencia, siempre y cuando presenten la documentación requerida al menos 48 horas antes del inicio de la siguiente jornada.

3.1.8.4. Requisitos para el Registro de Entrenador

Para completar el registro de un entrenador, el equipo deberá presentar la siguiente documentación al menos 48 horas antes del inicio de la hora programada para la siguiente jornada:

1. Formato de elegibilidad firmado digitalmente

2. Ficha de contrato con hoja de firmas
3. Identificación oficial con fotografía
4. Fotografía tipo selfie sosteniendo el documento de identidad
5. Ficha de equipo actualizada con el nuevo entrenador/a

3.1.9. Bloqueo de alineaciones.

- La alineación final del Stage II (roster lock) será la misma que los equipos clasificados deberán mantener durante el Main Event.
- La alineación final del Main Event será la misma que deberá conservar el equipo clasificado para el Campeonato de Game Changers.

3.1.10. Requisitos de alineación para equipos relegados: Closed Qualifier.

Los equipos que sean relegados y deban participar en el torneo Closed Qualifier deberán mantener un mínimo de tres (3) jugadoras que hayan formado parte de su alineación durante la **Fase Regular del Stage I**, y que, además, hayan jugado en al menos dos (2) partidos oficiales.

La fecha límite para realizar cambios (ingreso o baja de jugadoras) en la alineación del equipo será el día **11 de mayo a las 11:00 PM (hora de México, MX)**.

Posteriormente, la alineación se encontrará bloqueada, por lo que no se autorizarán cambios que impliquen la adición o baja de jugadoras.

3.1.11. Excepciones al bloqueo de alineaciones.

En el caso de una emergencia que provoque que un Equipo no pueda presentar a cinco (5) Titulares y (1) Suplente en la alineación del Equipo durante un período de Bloqueo de Alineaciones, se le puede otorgar al equipo una excepción para agregar jugadoras o entrenadores a su lista pasado el período de bloqueo de alineaciones. El equipo se podrá completar con intercambios que involucren a jugadoras y entrenadores en otros equipos o firmar nuevas jugadoras, entrenadores o agentes libres para completar las cinco (5) Titulares en la alineación inicial del Equipo y (1) suplente, siempre y cuando cumplan con los requisitos de legibilidad de este reglamento. La LVP determinará si un evento califica como una emergencia.

Cualquier jugadora que compitió como Titular en un Equipo en alguna fase del circuito, no es elegible para agregarse a la alineación de un equipo, bajo la regla de Excepciones al bloqueo de alineaciones. Esta regla aplica también para entrenadores.

En el caso de circunstancias atenuantes, como problemas de visa temporal, una suspensión competitiva o una emergencia médica, los requisitos de alineación pueden suspenderse temporalmente. La concesión de esta suspensión queda a discreción exclusiva de la LVP.

Cualquier jugadora o entrenador/a que sea dado de baja de la alineación de un Equipo no podrá volver a unirse a la alineación de ese Equipo hasta que hayan transcurrido un mínimo de tres semanas después de la fecha efectiva de baja de la jugadora o entrenador/a de la alineación del Equipo.

3.1.12. Sustituciones.

Cualquier sustitución deberá ser entre las jugadoras registradas en la alineación del equipo y deberá resultar en el Equipo teniendo una alineación elegible de Titulares.

En caso de tener una entrenadora mujer y no completar la alineación, la entrenadora podrá jugar como suplente, esto en caso de emergencia.

Para las series que sean de más de un mapa (Bo3, Bo5), los equipos podrán cambiar entre mapas a cualquiera de sus jugadoras Titulares (en el momento) por las Suplentes, siempre teniendo que avisar a los árbitros para que aprueben el cambio e informen al equipo enemigo. Estos cambios deberán ocurrir a más tardar 5 minutos después de que el mapa anterior haya terminado.

En el evento de una emergencia durante la partida, el equipo podrá hacer uso de su pausa técnica para sustituir a la jugadora por otra registrada en la alineación. Si no le es posible al equipo reemplazar a la jugadora, se tomará como derrota para el equipo incompleto. La LVP determinará si un evento califica como una emergencia.

En el escenario donde, después de que una jugadora Titular fue sustituida de emergencia por una Suplente, la Titular puede volver a conectarse y regresar a la partida, pero si sufre una desconexión de nuevo, el Equipo obtendrá una derrota en la partida donde haya ocurrido la segunda desconexión.

Siempre se deberán mantener en la plantilla **3 jugadoras locales** al momento de jugar.

3.1.13. Excepciones en el Proceso de Sustitución.

En caso de una emergencia durante la partida, si una de las jugadoras titulares presenta un problema que califique como una emergencia (según lo determine la LVP) y su suplente tampoco está disponible debido a una situación que también se clasifica como emergencia, haciendo imposible que el equipo complete las cinco jugadoras para la partida, el equipo podrá solicitar una sustitución de emergencia al oficial del torneo. Dicha solicitud será evaluada por la LVP en colaboración con Riot, tomando en consideración los siguientes criterios para su aprobación:

1. El equipo que realiza la solicitud proporciona evidencia que comprueba las situaciones de emergencia que impiden a sus jugadoras ingresar al juego.
2. La jugadora sustituta cumple con todos los requisitos de elegibilidad de la competencia.
3. La jugadora sustituta ha participado anteriormente con el equipo en algún torneo de Valorant Game Changers durante el año en curso.

4. La jugadora sustituta no se encuentra en la alineación oficial de un equipo del circuito que haya participado en la fase anterior o la misma fase.
5. La jugadora se encuentra disponible para jugar en ese momento y posee el Tournament Client correspondiente instalado.

Una vez aprobada la solicitud del equipo, se otorgarán 5 minutos para realizar la verificación de su jugadora sustituta y para su ingreso a la sala de juego. Si el equipo no logra completar dicho cambio en el tiempo otorgado, se considerará una derrota para el equipo incompleto.

En el escenario donde, después de que una jugadora titular fue sustituida de emergencia por una jugadora sustituta, la titular no podrá volver a conectarse y regresar a la partida hasta finalizar el mapa.

Siempre se deberán mantener en la plantilla tres jugadoras locales al momento de jugar.

3.1.14. Manager del Equipo.

Cada equipo debe mantener durante toda la competencia, una persona que actuará como Manager del equipo. El Manager deberá ser designado cuando el equipo complete el proceso de registro, y será el responsable de todas las comunicaciones logísticas y operativas entre Riot, LVP y los dueños de dicho equipo. Riot y LVP pueden confiar en cualquier comunicación del Manager del equipo como si fuera realizada por todos los dueños del Equipo. Cualquier Propietario o cualquier Personal del equipo, incluido la Capitana del equipo (como se define a continuación) es elegible para desempeñarse como Manager del equipo.

El equipo no puede cambiar su Team Manager sin proporcionar un aviso previo por escrito a Riot y LVP.

3.1.15. Capitana del Equipo.

Cada equipo debe designar a una jugadora como su capitana al completar el proceso de registro ("Capitana del equipo"). En caso de que el Manager del Equipo no esté disponible, la capitana del equipo será responsable de todas las comunicaciones del equipo con los árbitros y la LVP. La LVP puede confiar en las comunicaciones de la capitana del equipo como realizadas por todas las jugadoras del equipo. Deberá ser en todo momento una jugadora registrada en la alineación del equipo. Para evitar dudas, la Manager o cualquier Propietaria es elegible para servir como la Capitana del Equipo, siempre que ella también sea una jugadora en el Equipo.

Un equipo no puede cambiar a su Capitana de Equipo durante la Competencia sin la aprobación previa por escrito de la LVP.

3.1.16. Entrenador(a).

En el caso de que un equipo cuente con más de un entrenador o entrenadora, todos ellos(as) estarán autorizados para comunicarse con las jugadoras del equipo durante los siguientes períodos: el proceso de selección de Agentes y Mapa para cada Partido, tiempos fuera, medios

tiempos, entre tiempo reglamentario y el tiempo extra (overtime), y entre Mapas (si corresponde).

El equipo debe designar únicamente a uno (1) de los entrenadores(as) como el "Entrenador(a) del Partido". Este(a) será la persona autorizada para ingresar a la sala de juego en el slot de entrenador(a).

Los equipos podrán realizar rotaciones de entrenadores(as) entre mapas, siempre y cuando se comunique el cambio dentro de los primeros 5 minutos posteriores a la finalización de la partida.

El o la entrenador(a) del partido puede estar presente en cada partida en la que participe el Equipo.

En caso de emergencia, el equipo podrá designar un(a) Entrenador(a) del Partido Interino(a). La determinación de si un evento califica o no como una emergencia se determina a la sola discreción de la LVP.

El o la entrenador(a) de partido interino(a) podrá ser un manager del equipo.

3.2. Nombres de jugadoras.

El apodo oficial de una jugadora (*Tournament Handle*) o Riot ID se seleccionará en el momento del registro y no podrá cambiarse en ningún momento sin la aprobación previa por escrito de la LVP. Las jugadoras y entrenadores(as) deberán tener el mismo apodo en su cuenta del servidor en vivo y en el servidor de Discord oficial de la competencia.

Los Riot ID no pueden exceder los 11 caracteres, incluidos los espacios, y pueden usar letras mayúsculas, letras minúsculas, dígitos, guiones bajos o espacios simples entre palabras únicamente.

Los Riot ID deben ser únicos a nivel mundial. En caso de conflicto, la LVP notificará a los Equipos y solicitará el envío de un nuevo Riot ID.

El Riot ID de jugadora no puede incluir ninguna palabra o frase en ningún idioma que sea ofensiva, tóxica o hiriente.

Un Riot ID no puede incluir la totalidad o parte de un nombre corporativo o hacer uso de las marcas registradas u otra propiedad intelectual de Riot, VALORANT o cualquier tercero sin la aprobación previa por escrito de la LVP. Para obtener dicha aprobación, la jugadora debe proporcionar un acuerdo de licencia, un acuerdo de patrocinio u otra evidencia documental a la LVP suficiente para demostrar a satisfacción de la LVP que la jugadora tiene la licencia adecuada para usar la propiedad intelectual de dicho tercero. Sin perjuicio de cualquier aprobación que pueda brindar la LVP, todo el riesgo y la responsabilidad de obtener el derecho a usar un nombre corporativo o la propiedad intelectual de un tercero en o como parte del nombre de una jugadora o Riot ID recaerá sobre la jugadora.

3.3. Derecho a rechazar nombres.

La LVP se reserva el derecho de rechazar un nombre de equipo o jugadora por cualquier motivo y de requerir que la jugadora o equipo seleccione un nombre alternativo que cumpla con este conjunto de Reglas del Circuito Game Changers. Si un equipo o jugadora infractora no cambia su nombre cuando se le solicite, será descalificado.

3.4. Etiquetas de equipo (Tricodes).

A los equipos se les permitirá agregar una etiqueta de equipo de 2 a 4 caracteres al frente del Riot ID de cada jugadora en el Tournament Realm/Servidor de Torneos. Estas etiquetas de equipo deben ser una combinación de letras mayúsculas y/o dígitos, y deben ser únicas a nivel mundial en VALORANT.

3.5. Disponibilidad de viaje.

Para hasta cinco (5) Titulares, hasta una (1) Suplente, un (1) Entrenador o Entrenadora y/o Manager de equipo por Equipo que se haya ganado el derecho a participar en Eventos realizados como parte del Circuito Game Changers, la LVP proporcionará (a) viajes, alojamiento y comidas razonables mientras compiten en la Game Changers o (b) proporcionar reembolso por viajes, alojamiento y comidas razonables mientras compiten en dichos Eventos.

Todas las jugadoras deberán tener la capacidad para viajar en el momento que el Circuito Game Changes lo requiera. Esto significa contar con los documentos necesarios para viajar como visa, pasaporte, y cualquier otro documento que se requiera para viajar a la ciudad donde se llevará a cabo el Evento. Los costos por los viajes para eventos oficiales de LVP serán cubiertos por la Game Changers bajo condiciones específicas:

- El vuelo de ida y vuelta es desde y hacia la misma ciudad.
- Si la jugadora se encuentra en territorio fuera de los límites de Latinoamérica, el equipo deberá hacerse cargo de los gastos excedentes de transporte.
- Los vuelos serán comprados en las fechas que LVP decida y no serán negociables.
- Los boletos de viaje serán comprados a nombre de las personas registradas en la ficha de información del equipo, esto incluye como mínimo a las 5 Titulares, 1 Suplente y 1 Entrenador, y como máximo se podrá agregar 1 Manager si la LVP lo requiere. Si el equipo desea llevar más integrantes, los gastos correrán por su cuenta.
- Una vez comprados los boletos no habrá cambios.
- Los equipos que viajan deberán seguir cualquier indicación o medida necesaria para cumplir con los protocolos de prevención de COVID-19 que indique la LVP.
- Los casos de menores de edad que deban viajar serán revisados uno por uno.
- El equipo tiene la responsabilidad de proporcionar puntualmente la información y documentación necesarias para realizar las reservas de vuelos, garantizando al mismo tiempo la exactitud de los detalles consignados en la ficha de equipo correspondiente.

3.6. Propiedad de cuentas.

Las jugadoras deben usar sus propias cuentas de Valorant. Si se descubre que una participante está participando en la cuenta de otro jugador o jugadora, la participante y/o el equipo podrán ser descalificados inmediatamente.

3.7. Formulario de elegibilidad y consentimiento.

Todas las jugadoras participantes deberán presentar el **Formulario Elegibilidad y Consentimiento** firmado. Cualquier jugadora que no firme este formulario no será elegible. El formulario puede ser consultado en el anexo *Formulario de Elegibilidad y Consentimiento*.

3.8. Verificación de identidad.

Antes de cada partida, se pedirá por parte de los árbitros que las jugadoras compartan su cámara y su pantalla de ser necesario. Los entrenadores(as) deberán encender su cámara en todo momento durante el desarrollo de la partida, desde la fase de preparación hasta la conclusión de la serie o mapa. La cámara deberá estar posicionada de manera que se asegure la visibilidad de sus manos en todo momento.

En caso de que alguna jugadora Titular no cumpla exitosamente la verificación, no podrá jugar la partida y tendrá que ser sustituida por una Suplente que cumpla exitosamente la verificación.

4. Equipamiento y software.

4.1. Responsabilidad de la jugadora.

Se espera que las jugadoras se hagan responsables de su propio equipamiento que, se compone pero no se limita a:

- A. La protección y funcionamiento de su PC.
- B. Estabilidad de la conexión a Internet.
- C. Tener instalados los clientes TR y actualizados.
- D. Rendimiento del juego en su PC.

4.2. Programas de computadora para partidas en línea.

Todas las jugadoras deberán tener instalados los siguientes programas ya que serán de uso obligatorio.

4.2.1. Clientes de Valorant.

Se utilizarán cuentas TR para la competencia, estas cuentas se entregarán por parte de la LVP a los equipos después de la fecha límite para presentar su alineación. Las jugadoras deberán tener instalados los clientes de Tournament Realm, que serán proporcionados por LVP. Consultar el anexo *Descarga e instalación de Tournament Realm/Servidor de Torneos*.

4.2.2. Discord (videoconferencia).

Como método oficial de verificación de identidad por medio de cámara web se usará el sitio web y/o programa (de escritorio o móvil) de Discord para hacer videoconferencia o compartir pantalla.

4.2.3. Discord (chat de voz).

Se les proporcionará un servidor de Discord que será de uso obligatorio durante las partidas oficiales. Los Árbitros pueden escuchar y grabar el audio del equipo a discreción. Será posible contar con otro método de comunicación a conveniencia de la liga.

4.2.4. Programa para grabar pantalla (opcional).

En caso de disputa se requerirá que el equipo proporcione las pruebas necesarias, para esto se recomienda que las jugadoras graben el contenido de la pantalla de su computadora. Esto puede ser realizado por medio de programas como: Nvidia Shadowplay u OBS Studio. En caso de no tener pruebas, se tomarán las decisiones basadas únicamente en los elementos que la Liga tenga a su disposición.

4.3. Sanciones de Riot Games.

Aquellas jugadoras que tengan su cuenta de VALORANT baneada o posean alguna sanción por parte de Riot Games que les impida participar en torneos de VALORANT no podrán participar en la Liga hasta que acabe su sanción.

4.4. Área de Combate.

El "Área de Combate" es el área que rodea inmediatamente a cualquier PC utilizada durante un partido oficial en un evento LAN o en línea de la competencia. En las partidas en línea, comprende también la sala de Discord asignada para el uso del equipo. Mientras se juega un partido oficial, la presencia del Personal del Equipo en el Área de Combate está restringida únicamente a las jugadoras de los Equipos que participan en el Partido.

4.4.1. Managers de los equipos.

Los Managers pueden estar en el Área de Combate durante el proceso de preparación de la partida, pero deben abandonar el área antes de la fase de Selección de agentes y no podrán regresar hasta que finalice.

4.4.2. Entrenadores(as) de los equipos.

En los eventos en línea, los entrenadores(as) del partido del equipo podrán estar presentes en el Área de Combate durante el proceso de baneo de mapas y selección de agentes.

Estos(as) estarán autorizados/as para comunicarse con las jugadoras exclusivamente durante los siguientes períodos: el proceso de Selección de Agentes y Mapa para cada Partido, tiempos fuera, medios tiempos, entre el tiempo reglamentario y el tiempo extra (overtime), y entre Mapas (si corresponde).

Para las partidas presenciales ("Eventos LAN"), los entrenadores(as) del partido podrán estar en el Área de Combate durante la preparación de las partidas hasta la Selección de Agente y Mapa, así como entre mapas. Posteriormente, deberán retirarse al área designada exclusivamente para entrenadores(as) del partido.

No se permitirá la presencia de ningún otro personal del equipo en el Área de Combate durante las partidas, y este personal no podrá comunicarse con las jugadoras, salvo que la LVP lo autorice expresamente.

Los entrenadores(as) deberán tener activada una cámara web durante todo el desarrollo de la partida. La cámara deberá estar posicionada de manera que sus manos sean visibles en todo momento. En caso de no cumplir con esta disposición, no se les autorizará a hablar durante las pausas tácticas.

Adicionalmente, si se requiere, los entrenadores(as) deberán compartir su pantalla con los árbitros.

4.4.3. Dispositivos inalámbricos.

Los dispositivos inalámbricos, incluidos los teléfonos móviles, las tabletas y los relojes inteligentes, no están permitidos en el Área de Combate mientras las jugadoras participan activamente en el juego, incluso durante la fase de selección y bloqueo de mapa, pausas, remakes y entre mapas de encuentros de varios mapas.

En los eventos LAN, los Oficiales del Torneo recogerán dichos dispositivos de las jugadoras en el Área de Combate y los devolverán después del final del Partido. Para los partidos en línea, las jugadoras deben dejar sus dispositivos fuera del Área de Combate. Esta regla también se aplica a las notas y blocs de notas.

4.4.4. Notas y blocs de notas.

No se permite a las jugadoras traer ningún material escrito o impreso al Área de Combate durante un Partido. Cualquier material escrito o impreso debe retirarse del Área de Combate antes del comienzo del Partido.

4.4.5. Restricciones de consumibles.

4.4.5.1. Consumibles permitidos.

- Las bebidas están permitidas en el Área de Combate. Durante los Eventos LAN, las bebidas solo están permitidas en recipientes resellables aprobados por la LVP. La LVP proporcionará dichos contenedores a las jugadoras que lo soliciten o en su defecto, revisará y aprobará o negará el uso de un contenedor propio de las jugadoras.
- Se permite mascar chicle en el Área de Combate.

4.4.5.2. Consumibles no permitidos.

- La comida está prohibida en el Área de Combate.
- El tabaco y otros productos de nicotina están prohibidos en el Área de Combate. Los equipos no pueden dejar basura ni chicles dentro del Área de Combate después de la finalización del Partido.

5. Estructura Circuito Game Changers.

5.1. Definición de Términos.

- A. Partida.** Una instancia de la competición que se juega hasta que se determine un ganador por medio de uno de los siguientes métodos, lo que ocurra primero: (a) terminación del objetivo final (ganar 13 rondas o en overtime una diferencia de 2 rondas), (b) rendición de un equipo, (c) abandono de un equipo, o (d) victoria de partida otorgada.

- B. **Serie.** Un conjunto de partidas que se juegan hasta que un equipo gana la mayoría del total de las partidas (por ejemplo, ganar dos de tres partidas o "mejor de tres").

5.2. Stage I y II.

Circuito cerrado contará con la participación de dieciséis equipos, distribuidos por regiones: ocho equipos en el grupo Norte y ocho equipos en el grupo Sur.

Cada "Stage" estará compuesto por una fase de grupos con un formato Round Robin en el cual los equipos competirán en series al mejor de tres (Bo3). En esta fase, cada equipo se enfrentará a todos los demás integrantes de su respectivo grupo. Al finalizar la fase de grupos, los cuatro equipos con mejor rendimiento avanzarán a la fase de Playoffs de su region.

Los dos equipos del stage I con el menor rendimiento serán relegados y deberán participar en el Closed Qualifier para poder asegurar su lugar en el siguiente "Stage".

Al concluir cada "Stage", los equipos recibirán puntos en función de su desempeño durante el mismo. Estos puntos serán acumulados para la clasificación al Main Event.

5.2.1. Fase de grupos

Esta fase constara de un grupo conformado por ocho equipos. Cada equipo se enfrentara entre sí en un formato de Round Robin Bo3 que les permitirá acumular puntos (cada victoria de serie otorgará 1 punto y cada derrota 0 puntos), los cuatro mejores equipos de cada hemisferio (norte y sur) avanzarán a la etapa de Playoffs.

- **Modo de juego:** Partida personalizada.
- **Lado de mapa:** El equipo local elegirá cara o cruz antes de hacer el conflip, el ganador del coinflip podrá elegir ser equipo A o B.
 - Equipo A - banea un mapa
 - Equipo B - banea un mapa
 - Equipo A - elige mapa 1
 - Equipo B - elige lado de mapa 1
 - Equipo B - elige mapa 2
 - Equipo A - elige lado de mapa 2
 - Equipo A - banea un mapa
 - Equipo B - banea un mapa
 - Mapa 3 - el mapa restante
 - Equipo A - elige lado de mapa
- **Formato de torneo:** Round Robin.
- **Formato de series:** Al mejor de 3 (Bo3).
- **Jugadoras en partida:** 5v5

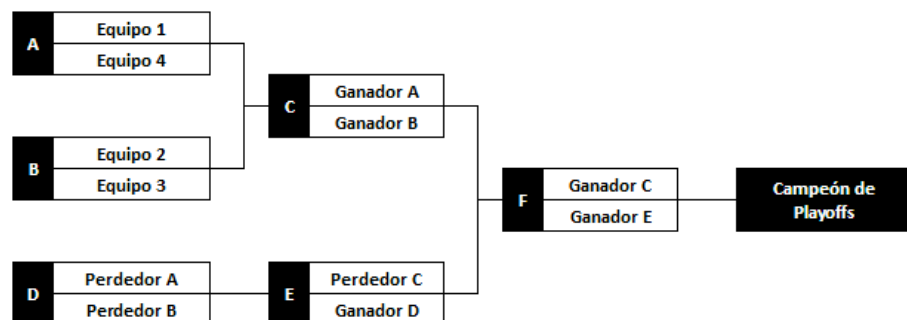
5.2.2. Playoffs.

Tanto en el Norte como en el Sur, los cuatro mejores equipos de la Fase de grupos, se encuentran para definir al campeón de cada hemisferio.

Se enfrentarán en formato de doble eliminación con series al Bo3 y una gran final Bo5 entre los mejores equipos.

- **Modo de juego:** Partida personalizada.
- **Lado de mapa:** El equipo con mejor sembrado o de la parte superior de la llave elegirá ser Equipo A o B.
 - Equipo A - banea un mapa
 - Equipo B - banea un mapa
 - Equipo A - elige mapa 1
 - Equipo B - elige lado de mapa 1
 - Equipo B - elige mapa 2
 - Equipo A - elige lado de mapa 2
 - Equipo A - banea un mapa
 - Equipo B - banea un mapa
 - Mapa 3 - el mapa restante
 - Equipo A - elige lado de mapa
- **Formato de torneo:** Doble eliminación.
- **Formato de series:** Al mejor de 3 (Bo3)
- **Jugadoras en partida:** 5v5
- **Sembrado:** Se les otorgará a los equipos el número de sembrado a partir de los resultados que hayan tenido en la fase de grupos (cantidad de puntos).

LLAVE PLAYOFFS



5.2.2.1. Gran Final

En cada una de las regiones (Norte y Sur), el equipo que resulte ganador del Winner Bracket y el equipo ganador del Loser Bracket de los Playoffs de cada Stage se enfrentarán en una serie al mejor de cinco partidas (Bo5). El equipo que obtenga la victoria en esta serie será coronado como campeón del Stage correspondiente.

- **Modo de juego:** Partida personalizada.
- **Lado de mapa:** El equipo con mejor sembrado o de la parte superior de la llave elegirá ser Equipo A o B.
 - **El equipo con mejor sembrado banea dos mapas**
 - El equipo A - elige el Mapa 1
 - El equipo B - elige lado para el Mapa 1
 - El equipo B - elige el Mapa 2
 - El equipo A - elige lado para el Mapa 2
 - El equipo A - elige el Mapa 3
 - El equipo B - elige lado para el Mapa 3
 - El equipo B - elige el Mapa 4
 - El equipo A - elige lado para el mapa 4
 - El mapa 5 es el único mapa que queda
 - El equipo B - elige lado para el Mapa 5
- **Formato de torneo:** Doble eliminación.
- **Formato de series:** Al mejor de 5 (Bo5).
- **Jugadoras en partida:** 5v5
- **Sembrado:** El sembrado será prioritario para el equipo del upper bracket.

5.2.3. Tabla de puntajes.

Dependiendo de la posición, cada Stage otorgará puntos que serán usados para medir el desempeño, distribuidos de la siguiente manera:

Tabla de puntuaciones global		
Posición	Stage I	Stage II
1er lugar (Playoffs)	50	70
2do lugar (Playoffs)	40	60
3er lugar (Playoffs)	30	50
4to lugar (Playoffs)	20	40
5to lugar (Fase de grupos)	15	30
6to lugar (Fase de grupos)	10	20
7mo y 8vo lugar (Fase de grupos)	0	0

Nota: Revisar criterios de desempate para la definición del posicionamiento.

5.3. Closed Qualifier

Los equipos que ocupen las posiciones 7 y 8 en la tabla general del Stage I deberán enfrentarse a los dos (2) equipos provenientes del Open Qualifier II en un torneo de doble eliminación, con partidas al mejor de tres (Bo3). El sembrado de los equipos será determinado según su clasificación en el circuito de participación previa, siendo asignados un ranking del 1 al 4 en función de su desempeño.

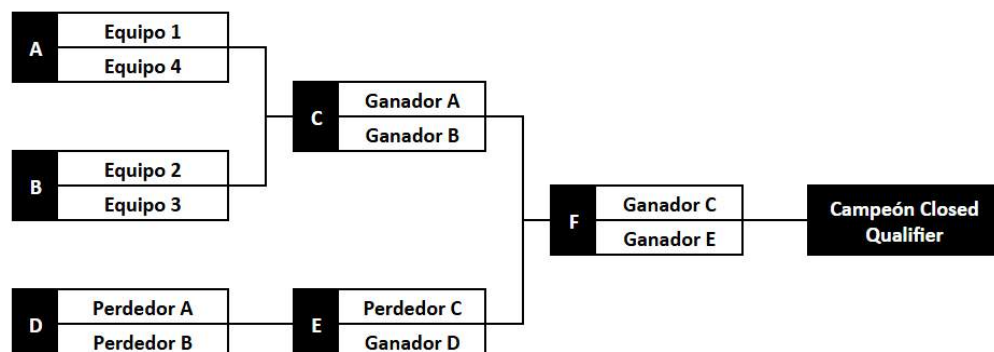
Distribución del Sembrado	
Equipo 1	Posición 7 del Stage I
Equipo 2	Posición 8 del Stage I
Equipo 3	Top 1 del Open Qualifier II
Equipo 4	Top 2 del Open Qualifier II

La competencia culminará con una final entre los dos equipos con el mejor rendimiento, quienes disputarán el título del evento.

Al concluir el Closed Qualifier, los dos (2) equipos mejor posicionados obtendrán una plaza en el Circuito Game Changers 2025 - Stage II. Revisar el punto 5.2.1.2. *Derecho a avanzar.*

- **Modo de juego:** Partida personalizada.
- **Lado del mapa:** El equipo con mejor sembrado o de la parte superior de la llave elegirá ser Equipo A o B.
 - Equipo A - banea un mapa
 - Equipo B - banea un mapa
 - Equipo A - elige mapa 1
 - Equipo B - elige lado de mapa 1
 - Equipo B - elige mapa 2
 - Equipo A - elige lado de mapa 2
 - Equipo A - banea un mapa
 - Equipo B - banea un mapa
 - Mapa 3 - el mapa restante
 - Equipo A - elige lado de mapa
- **Formato de torneo:** Doble eliminación.
- **Formato de series:** Al mejor de 3 (Bo3).
- **Jugadoras en Partida:** 5v5
- **Sembrado:** Se otorgará número de sembrado según su clasificación en el circuito de participación previa.

LLAVE CLOSED QUALIFIER



5.4. Main Event.

Los seis (6) equipos con la mayor cantidad de puntos acumulados al finalizar los Stage I y II del circuito en cada región clasificarán al torneo final del año (Main Event).

Los equipos ubicados entre la tercera y sexta posición en el ranking final (resultado de la suma de puntos obtenidos en ambos stages) comenzarán su participación en la **Fase de Eliminación Directa (Knockout)**. Esta fase se disputará en un bracket de eliminación sencilla, y todos los enfrentamientos serán al mejor de tres mapas (Bo3). Los equipos serán sembrados en el bracket según su posición en el ranking general.

Los dos equipos que resulten ganadores de la Fase de Eliminación Directa avanzarán a la **Fase de Doble Eliminación**, donde se unirán a los equipos que ocuparon el primer y segundo lugar en el ranking general.

En esta etapa, el equipo 1 se enfrentará contra el equipo con el seed más bajo entre los ganadores provenientes de la Fase de Eliminación Directa. Esta etapa se jugará en un formato de doble eliminación

La Gran Final y la Final del Lower Bracket se jugarán al mejor de cinco mapas (Bo5). Todos los demás partidos serán al mejor de tres mapas (Bo3).

Es importante destacar que la clasificación para este torneo final se basa en el desempeño acumulado a lo largo de los dos stages del circuito, por lo que cada punto obtenido es crucial para asegurar una posición favorable en el bracket.

Distribución del Sembrado	
Equipo 1	Posición 1 Ranking final
Equipo 2	Posición 2 Ranking final
Equipo 3	Posición 3 Ranking final
Equipo 4	Posición 4 Ranking final
Equipo 5	Posición 5 Ranking final
Equipo 6	Posición 6 Ranking final

El equipo ganador asegurará su clasificación a la Final Regional, donde competirá por un lugar en el Game Changers Championship 2025.

Series al mejor de 3 partidos (Bo3):

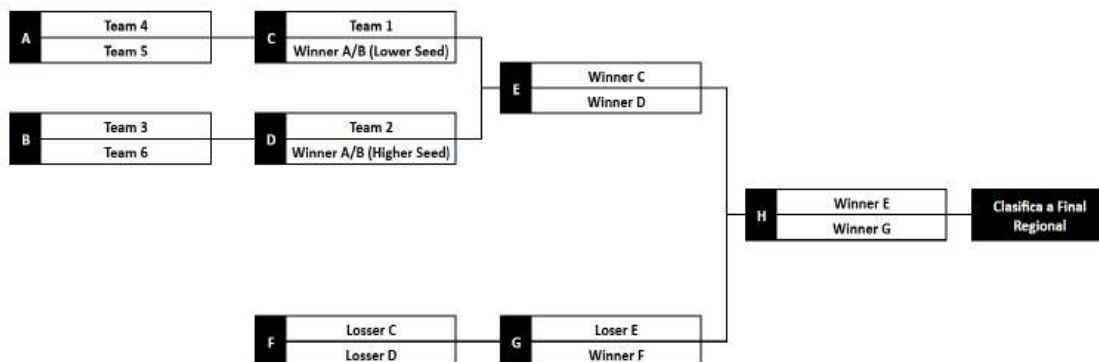
- **Modo de juego:** Partida personalizada.
- **Lado de mapa:** El equipo con mejor sembrado o de la parte superior de la llave elegirá ser Equipo A o B.

- Equipo A - banea un mapa
- Equipo B - banea un mapa
- Equipo A - elige mapa 1
- Equipo B - elige lado de mapa 1
- Equipo B - elige mapa 2
- Equipo A - elige lado de mapa 2
- Equipo A - banea un mapa
- Equipo B - banea un mapa
- Mapa 3 - el mapa restante
- Equipo A - elige lado de mapa
- **Formato de series:** Al mejor de 3 (Bo3).
- **Jugadoras en partida:** 5v5
- **Sembrado:** Se les otorgará a los equipos el número de sembrado de acuerdo a su clasificación

Final Lower Bracket (Bo5):

- **Modo de juego:** Partida personalizada.
- **Lado de mapa:** El equipo con mejor sembrado o de la parte superior de la llave elegirá ser Equipo A o B.
 - Equipo A - banea un mapa
 - Equipo B - banea un mapa
 - El equipo A - elige el Mapa 1
 - El equipo B - elige lado para el Mapa 1
 - El equipo B - elige el Mapa 2
 - El equipo A - elige lado para el Mapa 2
 - El equipo A - elige el Mapa 3
 - El equipo B - elige lado para el Mapa 3
 - El equipo B - elige el Mapa 4
 - El equipo A - elige lado para el mapa 4
 - El mapa 5 es el único mapa que queda
 - El equipo B - elige lado para el Mapa 5
- **Formato de series:** Al mejor de 5 (Bo5).
- **Jugadoras en partida:** 5v5
- **Sembrado:** El sembrado será prioritario para el equipo del upper bracket.

LLAVE MAIN EVENT



5.4.1.1. Gran Final

En Latinoamérica Norte y Latinoamérica Sur, el equipo ganador del winner bracket y el equipo ganador del loser bracket del Main Event se enfrentarán en una serie al mejor de 5 (Bo5) donde los Equipos campeones serán los representantes de su región en la Final Regional LATAM 2025.

- **Modo de juego:** Partida personalizada.
- **Lado de mapa:** El equipo con mejor sembrado o de la parte superior de la llave elegirá ser Equipo A o B.
 - **El equipo con mejor sembrado banea dos mapas**
 - El equipo A - elige el Mapa 1
 - El equipo B - elige lado para el Mapa 1
 - El equipo B - elige el Mapa 2
 - El equipo A - elige lado para el Mapa 2
 - El equipo A - elige el Mapa 3
 - El equipo B - elige lado para el Mapa 3
 - El equipo B - elige el Mapa 4
 - El equipo A - elige lado para el mapa 4
 - El mapa 5 es el único mapa que queda
 - El equipo B - elige lado para el Mapa 5
- **Formato de torneo:** Doble eliminación.
- **Formato de series:** Al mejor de 5 (Bo5).
- **Jugadoras en partida:** 5v5
- **Sembrado:** El sembrado será prioritario para el equipo del upper bracket.

5.5. Final Regional LATAM

El equipo campeón del Main Event de la región Norte y el equipo campeón del Main Event de la región Sur se enfrentarán en la Final Regional LATAM, a jugarse de manera presencial.

El formato será una serie única al mejor de 5 (Bo5) donde el Equipo ganador será el campeón de LATAM y será el merecedor a ser representante de la región en el VALORANT Game Changers Championship 2025.

- **Modo de juego:** Partida personalizada.
- **Lado del mapa:** Se definirá al Equipo A mediante un coinflip.
 - El equipo A banea un mapa
 - El equipo B banea un mapa
 - El equipo A - elige el Mapa 1
 - El equipo B - elige lado para el Mapa 1
 - El equipo B - elige el Mapa 2
 - El equipo A - elige lado para el Mapa 2
 - El equipo A - elige el Mapa 3
 - El equipo B - elige lado para el Mapa 3
 - El equipo B - elige el Mapa 4
 - El equipo A - elige lado para el mapa 4

- El mapa 5 es el único mapa que queda
- El equipo B - elige lado para el Mapa 5
- **Formato de torneo:** Serie única.
- **Formato de series:** Al mejor de 5 (Bo5).
- **Jugadoras en Partida:** 5v5

5.6. Valorant Game Changers 2026

Los seis equipos que califiquen al Main Event en el año 2025 en su respectiva región, serán invitados a participar en Valorant Game Changers 2026.

5.7. Fechas y horarios.

FASE DE GRUPOS - STAGE I			
Fase del torneo	Juego	Día	Hora
Stage I - Fase de Grupos SUR	Partidos con transmisión oficial		
	G1	3 de marzo	4:00 pm ARG
	G2	3 de marzo	7:00 pm ARG
	G3	10 de marzo	4:00 pm ARG
	G4	10 de marzo	7:00 pm ARG
	G5	17 de marzo	4:00 pm ARG
	G6	17 de marzo	7:00 pm ARG
	G7	24 de marzo	4:00 pm ARG
	G8	24 de marzo	7:00 pm ARG
	G9	31 de marzo	4:00 pm ARG
	G10	31 de marzo	7:00 pm ARG
	Partidos off stream		
	G11	3 de marzo	4:00 pm ARG
	G12	3 de marzo	7:00 pm ARG
	G13	10 de marzo	4:00 pm ARG
	G14	10 de marzo	7:00 pm ARG
	G15	13 de marzo	4:00 pm ARG
	G16	13 de marzo	4:00 pm ARG
	G17	13 de marzo	7:00 pm ARG
	G18	13 de marzo	7:00 pm ARG
	G19	17 de marzo	4:00 pm ARG
	G20	17 de marzo	7:00 pm ARG
	G21	21 de marzo	4:00 pm ARG
	G22	21 de marzo	4:00 pm ARG
	G23	21 de marzo	7:00 pm ARG
	G24	21 de marzo	7:00 pm ARG
	G25	24 de marzo	4:00 pm ARG
	G26	24 de marzo	7:00 pm ARG
G27	31 de marzo	4:00 pm ARG	
G28	31 de marzo	7:00 pm ARG	

FASE DE GRUPOS - STAGE I			
Fase del torneo	Juego	Día	Hora
Stage I - Fase de Grupos NORTE	Partidos con transmisión oficial		
	G1	4 de marzo	4:00 pm MEX
	G2	4 de marzo	7:00 pm MEX
	G3	11 de marzo	4:00 pm MEX
	G4	11 de marzo	7:00 pm MEX
	G5	16 de marzo	4:00 pm MEX
	G6	16 de marzo	7:00 pm MEX
	G7	25 de marzo	4:00 pm MEX
	G8	25 de marzo	7:00 pm MEX
	G9	01 de abril	4:00 pm MEX
	G10	01 de abril	7:00 pm MEX
	Partidos off stream		
	G11	4 de marzo	4:00 pm MEX
	G12	4 de marzo	7:00 pm MEX
	G13	11 de marzo	4:00 pm MEX
	G14	11 de marzo	7:00 pm MEX
	G15	14 de marzo	4:00 pm MEX
	G16	14 de marzo	4:00 pm MEX
	G17	14 de marzo	7:00 pm MEX
	G18	14 de marzo	7:00 pm MEX
	G19	16 de marzo	4:00 pm MEX
	G20	16 de marzo	7:00 pm MEX
	G21	22 de marzo	4:00 pm MEX
	G22	22 de marzo	4:00 pm MEX
	G23	22 de marzo	7:00 pm MEX
	G24	22 de marzo	7:00 pm MEX
	G25	25 de marzo	4:00 pm MEX
	G26	25 de marzo	7:00 pm MEX
G27	01 de abril	4:00 pm MEX	
G28	01 de abril	7:00 pm MEX	

PLAYOFFS - STAGE I				
Fase del Torneo	Ronda	Equipos	Día	Hora
Playoffs - Stage I SUR	W1	2	21 de abril	4:00 pm ARG
	W2	2	21 de abril	7:00 pm ARG
	L1	2	23 de abril	4:00 pm ARG
	W3	2	23 de abril	7:00 pm ARG
	L2	2	29 de abril	7:00 pm ARG
	FINAL	2	30 de abril	4:00 pm ARG
Playoffs - Stage I NORTE	W1	2	22 de abril	4:00 pm MX
	W2	2	22 de abril	7:00 pm MX
	L1	2	28 de abril	4:00 pm MX
	W3	2	28 de abril	7:00 pm MX

	L2	2	29 de abril	7:00 pm MX
	FINAL	2	01 de mayo	4:00 pm MX

Closed Qualifier				
Torneo	Partida	Equipos	Día	Hora
Closed Qualifier SUR	A	2	14 de mayo	7:00 pm ARG
	B	2	14 de mayo	7:00 pm ARG
	C	2	15 de mayo	7:00 pm ARG
	D	2	15 de mayo	7:00 pm ARG
	E	2	16 de mayo	7:00 pm ARG
	F	2	17 de mayo	7:00 pm ARG
Closed Qualifier NORTE	A	2	14 de mayo	7:00 pm MEX
	B	2	14 de mayo	7:00 pm MEX
	C	2	15 de mayo	7:00 pm MEX
	D	2	15 de mayo	7:00 pm MEX
	E	2	16 de mayo	7:00 pm MEX
	F	2	17 de mayo	7:00 pm MEX

FASE DE GRUPOS - STAGE II			
Fase del torneo	Juego	Día	Hora
Stage II - Fase de Grupos SUR	Partidos con transmisión oficial		
	G1	18 de junio	4:00 pm ARG
	G2	18 de junio	7:00 pm ARG
	G3	23 de junio	4:00 pm ARG
	G4	23 de junio	7:00 pm ARG
	G5	29 de junio	4:00 pm ARG
	G6	29 de junio	7:00 pm ARG
	G7	05 de julio	4:00 pm ARG
	G8	05 de julio	7:00 pm ARG
	G9	07 de julio	4:00 pm ARG
	G10	07 de julio	7:00 pm ARG
	Partidos off stream		
	G11	18 de junio	4:00 pm ARG
	G12	18 de junio	7:00 pm ARG
	G13	20 de junio	4:00 pm ARG
	G14	20 de junio	4:00 pm ARG
	G15	20 de junio	7:00 pm ARG
	G16	20 de junio	7:00 pm ARG
	G17	23 de junio	4:00 pm ARG
	G18	23 de junio	7:00 pm ARG
	G19	26 de junio	4:00 pm ARG
	G20	26 de junio	4:00 pm ARG
	G21	26 de junio	7:00 pm ARG
	G22	26 de junio	7:00 pm ARG
	G23	29 de junio	4:00 pm ARG
	G24	29 de junio	7:00 pm ARG
	G25	05 de julio	4:00 pm ARG
G26	05 de julio	7:00 pm ARG	
G27	07 de julio	4:00 pm ARG	

	G28	07 de julio	7:00 pm ARG
--	-----	-------------	-------------

FASE DE GRUPOS - STAGE II			
Fase del torneo	Juego	Día	Hora
Stage II - Fase de Grupos NORTE	Partidos con transmisión oficial		
	G1	19 de junio	4:00 pm MEX
	G2	19 de junio	7:00 pm MEX
	G3	24 de junio	4:00 pm MEX
	G4	24 de junio	7:00 pm MEX
	G5	30 de junio	4:00 pm MEX
	G6	30 de junio	7:00 pm MEX
	G7	06 de julio	4:00 pm MEX
	G8	06 de julio	7:00 pm MEX
	G9	08 de julio	4:00 pm MEX
	G10	08 de julio	7:00 pm MEX
	Partidos off stream		
	G11	19 de junio	4:00 pm MEX
	G12	19 de junio	7:00 pm MEX
	G13	21 de junio	4:00 pm MEX
	G14	21 de junio	4:00 pm MEX
	G15	21 de junio	7:00 pm MEX
	G16	21 de junio	7:00 pm MEX
	G17	24 de junio	4:00 pm MEX
	G18	24 de junio	7:00 pm MEX
	G19	27 de junio	4:00 pm MEX
	G20	27 de junio	4:00 pm MEX
	G21	27 de junio	7:00 pm MEX
	G22	27 de junio	7:00 pm MEX
	G23	30 de junio	4:00 pm MEX
	G24	30 de junio	7:00 pm MEX
	G25	06 de julio	4:00 pm MEX
	G26	06 de julio	7:00 pm MEX
G27	08 de julio	4:00 pm MEX	
G28	08 de julio	7:00 pm MEX	

PLAYOFFS - STAGE II				
Fase del Torneo	Ronda	Equipos	Día	Hora
Playoffs - Stage II SUR	W1	2	13 de julio	4:00 pm ARG
	W2	2	13 de julio	7:00 pm ARG
	L1	2	15 de julio	4:00 pm ARG
	W3	2	15 de julio	7:00 pm ARG
	L2	2	22 de julio	7:00 pm ARG
	FINAL	2	28 de julio	4:00 pm ARG
Playoffs - Stage II NORTE	W1	2	14 de julio	4:00 pm MX
	W2	2	14 de julio	7:00 pm MX
	L1	2	21 de julio	4:00 pm MX
	W3	2	21 de julio	7:00 pm MX

	L2	2	22 de julio	7:00 pm MX
	FINAL	2	29 de julio	4:00 pm MX

MAIN EVENT				
Fase del Torneo	Partida	Equipos	Día	Hora
Main Event SUR	A	2	18 de agosto	4:00 pm ARG
	B	2	18 de agosto	7:00 pm ARG
	C	2	25 de agosto	4:00 pm ARG
	D	2	25 de agosto	7:00 pm ARG
	E	2	1 de septiembre	4:00 pm ARG
	F	2	1 de septiembre	7:00 pm ARG
	G	2	3 de septiembre	4:00 pm ARG
	H	2	9 de septiembre	4:00 pm ARG
Main Event NORTE	A	2	19 de agosto	4:00 pm MX
	B	2	19 de agosto	7:00 pm MX
	C	2	26 de agosto	4:00 pm MX
	D	2	26 de agosto	7:00 pm MX
	E	2	2 de septiembre	4:00 pm MX
	F	2	2 de septiembre	7:00 pm MX
	G	2	4 de septiembre	4:00 pm MX
	H	2	10 de septiembre	4:00 pm MX

FINAL REGIONAL LATAM					
Fase del Torneo	Ronda	Equipos	Día	Hora	Ubicación
SUR vs NORTE	Única	2	Sept -Oct TBD	TBD	TBD

6. Proceso de enfrentamientos.

6.1. Cambio de horarios y calendarios.

La LVP puede reorganizar el horario y/o fecha de una partida a su consideración. En caso de que se haga alguna modificación se notificará a todos los equipos a la mayor brevedad posible por medio del fixture y los medios de comunicación oficial.

6.2. Verificaciones de identidad.

Tal como se menciona en la sección 3.8. *Verificaciones de identidad*, los árbitros del Circuito Game Changers realizarán verificaciones de identidad antes de cada serie. Se pedirá a las jugadoras que compartan su cámara y pantalla para verificar su identidad, también se podrá pedir que compartan su pantalla de juego para monitorear la partida.

Los entrenadores(as) deberán mantener su cámara encendida en todo momento, desde una posición que garantice la visibilidad de sus manos, desde el inicio de la

preparación de la partida hasta la finalización de la serie o mapa. En caso de ser necesario, se podrá requerir que el entrenador(a) comparta su pantalla.

Si un entrenador no enciende su cámara durante la partida, no estará autorizado para intervenir ni hablar durante las pausas técnicas.

En caso de que alguna jugadora Titular no cumpla exitosamente la verificación, no podrá jugar la partida y tendrá que ser sustituida por una Suplente que cumpla exitosamente la verificación.

6.3. Fixture.

Antes del inicio de la competencia, se proporcionará a los equipos un documento Fixture que concentra toda la información de las partidas con fechas, horas, resultados, alineaciones, puntajes, entre otra información importante (el "Fixture"). El contenido de este documento es oficial, y será la principal fuente de información actualizable que podrán consultar los equipos durante la duración de la temporada.

6.4. Verificación de alineación y baneo de mapas.

La confirmación de las alineaciones se realizará a través de la plataforma Discord, coincidiendo con el momento del baneo de mapas. El baneo de mapas se llevará a cabo a las siguientes horas:

- **Región sur:**
 - Primer serie: 2:00 PM, hora de Argentina
 - Segunda serie: 4:30 PM hora de Argentina

- **Región norte:**
 - Primera serie: 2:00 PM, hora de México
 - Segunda serie: 4:30 PM, hora de México

Es importante señalar que la LVP (Liga de Videojuegos Profesional) se reserva el derecho de modificar el orden y horario de las regiones, con un aviso previo de al menos 4 horas antes del inicio de la transmisión.

6.5. Calendario.

En el Fixture compartido por LVP aparecerán tanto las fechas como horas exactas para que los equipos estén presentes en Discord y en la sala de juego del servidor correspondiente ("Hora de Llegada") así como las horas aproximadas del inicio de la partida ("Hora de Inicio"). La hora de llegada es la indicada en la sección 6.6.1. *Horario de Llegada*. La serie del Norte se jugará en cuanto termine la serie del Sur o viceversa.

6.6. Puntualidad.

Las jugadoras y entrenadores(as) que participen en un Partido oficial deben estar completamente listos en el lobby del juego respectivo a más tardar a la hora especificada por la LVP en el fixture de la Liga.

Si un Equipo no está completamente listo en los tiempos especificados, se puede aplicar una Acción Disciplinaria.

Si un Equipo o cualquiera de sus jugadoras no se presenta a la hora especificada para cualquiera de sus Partidos, debido a circunstancias imprevistas, los Equipos deben informar a los Oficiales del torneo de inmediato. La LVP puede posponer, suspender o cancelar el Partido a su completa discreción.

Si un Partido se pospone, se reprogramará para una fecha dentro de la misma semana o la siguiente, a menos que se pueda encontrar otro acuerdo entre los Equipos y la LVP. Los oficiales del torneo comunicarán la fecha exacta del partido lo antes posible.

6.6.1. Horario de llegada.

La citación para los Equipos será a la hora indicada en el fixture dependiendo de la región (LAN/LAS).

6.6.2. Amonestaciones por retardos.

En caso de que se cumplan 10 minutos después de la Hora de Inicio y el equipo aún está incompleto o no esté presente en la sala de juego, al ser Bo3 o Bo5 será pérdida del primer mapa, pasados los 20 minutos después de la hora de inicio, se dará por perdido el enfrentamiento. Se contará la pausa técnica del equipo incompleto como tiempo de tolerancia (10 minutos por mapa), teniendo un máximo de 20 minutos para que el equipo esté listo para jugar.

6.7. Parche de juego.

Se jugará en el parche que se indique en el fixture, deberán pasar al menos dos semanas desde el lanzamiento del parche en el servidor público para poder usar ese parche. Los cambios en el parche competitivo y la disponibilidad de agentes quedarán a discreción del Circuito Game Changers.

6.7.1. Agentes nuevos.

Se restringirán automáticamente durante dos semanas a partir de su lanzamiento en la cola competitiva. Ejemplo: el "Agente A" se lanzó el 5 de febrero, por lo que el "Agente A" será elegible para usarse en todos los Partidos el 19 de febrero. El periodo de tiempo para poder usar un agente nuevo podrá cambiar a discreción de la LVP.

6.7.2. Mapas nuevos.

Se restringirán automáticamente durante cuatro semanas a partir de su lanzamiento en la cola en vivo. Ejemplo: el "Mapa A" se lanzó el 1 de enero, por lo que el "Mapa A" será elegible para usarse en todos los Partidos el 29 de enero. El periodo de tiempo para jugar en un mapa nuevo podrá cambiar a discreción de la LVP.

6.7.3. Restricciones adicionales.

Restricciones adicionales (por ejemplo, deshabilitar ciertas armas) pueden ser agregadas por Riot o la LVP en cualquier momento antes o durante un partido, si hay errores conocidos con cualquier artículo, agente, aspecto o habilidad. Los nuevos agentes y mapas pueden estar restringidos por

períodos de tiempo más prolongados a discreción de los Oficiales del Torneo.

6.8. Cuentas de juego.

Riot y/o la LVP proporcionarán cuentas de TR a las jugadoras ("*Tournament Realm Accounts*"/"Cuentas del Servidor de Torneos"). Es responsabilidad de las jugadoras configurar su cuenta según sus preferencias. El nombre de la Cuenta del Servidor de Torneos se configurará con el Riot ID oficial del torneo de la jugadora según lo aprobado por el Circuito Game Changers.

Es responsabilidad de las jugadoras que los Tournament Realms/Servidores de Torneos estén configurados y actualizados en los parches correspondientes que se indiquen en el Fixture de la competencia.

En caso de que los Servidores de Torneos no estén disponibles, las jugadoras utilizarán su cuenta principal "Live" según lo dispuesto durante el proceso de registro. Es responsabilidad de las jugadoras configurar su cuenta principal "Live" según sus preferencias, incluida la configuración de Riot ID a su Riot ID oficial del torneo, incluido el Tricode de su equipo, tal como se indica en la sección 3.2. *Nombres de jugadoras*. Si una jugadora no puede cambiar su nombre, debe comunicarse con un oficial del torneo para obtener ayuda, la jugadora tendrá 5 minutos para cambiarse el nombre, pasados los 5 minutos se utilizará el tiempo de pausas técnicas del equipo.

En caso de que fallen los Servidores durante el juego y la falla continúe durante 30 minutos, se jugará en el servidor en vivo, si la falla continúa, se pospondrá la partida o serie.

Las jugadoras deberán tener instalados y actualizados los tres TR, ya que en caso de que el TR designado para un enfrentamiento sufra alguna falla, se podrá utilizar un TR diferente al indicado en el fixture.

Si llegara a ocurrir que el parche indicado en el fixture no se encuentra en los servidores TR, se jugará en el parche que se encuentre actualmente en el servidor live.

6.9. Configuraciones del juego.

De manera obligatoria, se requerirá que todas las jugadoras tengan la configuración del juego para sangre y cuerpos desactivada. En el caso de que alguna jugadora los tenga activados una vez iniciada la partida, esta se pausará inmediatamente y la jugadora deberá desactivarlos. Infringir esta regla podría resultar en una Acción Disciplinaria.

Los títulos y *gun buddies* que se otorgan por ganar un evento, incluyendo los campeones de Masters, Champions y Game Changers, solo pueden ser equipados por jugadoras(es) que hayan obtenido esos títulos y *gun buddies*.

Los rastreadores de texto y gráficos de FPS/Latencia deben estar desactivados durante el juego.

6.10. Configuración previa al partido.

Las jugadoras tendrán bloques de tiempo designados antes de la hora de su Partido para asegurarse de que estén completamente preparadas. Los Oficiales del Torneo informarán a las jugadoras y Equipos sobre la hora de preparación y la duración programadas como parte de su calendario de Partidos. Los Oficiales del Torneo pueden cambiar el horario en cualquier momento. Se considera que el tiempo de preparación ha comenzado una vez que las jugadoras ingresan al Área de Combate, momento en el cual no se les permite salir sin el permiso de un oficial del torneo.

La configuración consiste en lo siguiente:

- Confirmar la precisión del nombre de la Cuenta del Servidor de Torneos.
- Garantizar la función de trabajo de todo su equipamiento, conexión de red y protección DDOS.
- Conexión y calibración de periféricos.
- Garantizar el correcto funcionamiento del sistema de chat de voz, discord.
- Selección de skins.
- Ajustar la configuración del juego.
- Calentamiento limitado en el juego.

Si una jugadora encuentra algún problema técnico con su equipamiento durante cualquier fase del proceso de configuración, la jugadora debe notificar a un Oficial del Torneo de inmediato. Las jugadoras son responsables de garantizar el rendimiento de su equipamiento elegido, incluido el hardware y los periféricos de la computadora, el sistema de comunicación de voz, su configuración dentro del juego, la conexión a Internet, la protección DDOS y la energía. Los problemas con esta configuración no son una razón aceptable para retrasos o pausas más allá de las permitidas a su Equipo por reglamento a menos que los Oficiales del Torneo lo permitan.

6.11. Estatus de jugadora lista y creación de la sala de juego.

Se espera que las jugadoras resuelvan cualquier problema con el proceso de configuración dentro del tiempo asignado y que el Partido comience a la hora programada. Las sanciones por retardos pueden ser evaluadas a discreción de los Oficiales del Torneo.

A la hora especificada antes de que comience el Partido, un árbitro confirmará con cada jugadora que su configuración está completa mediante voz en el canal asignado para el Equipo en el servidor de Discord, esta confirmación podrá ser grabada. Una vez que las diez jugadoras en un Partido hayan confirmado que completaron la configuración, las jugadoras no pueden ingresar a un Partido de calentamiento ni abandonar el Área de Combate.

Aparte de las partidas de los clasificatorios en línea, todas las partidas que formen parte de un evento Game Changers se jugarán en las salas de juego organizadas por un Oficial del Torneo. Los Oficiales del Torneo decidirán cómo se creará la sala de juego y un árbitro indicará a las jugadoras que se unan tan pronto como se hayan completado las pruebas de la sala.

6.12. Soporte técnico.

Los Árbitros estarán disponibles para ayudar con el proceso de preparación y resolución de problemas de cualquier asunto que surja durante la partida, siempre y cuando esté dentro de sus posibilidades.

6.13. Obligaciones con medios de comunicación y transmisión de la LVP.

En los casos que la LVP lo requiera, los equipos deberán designar a un vocero oficial y poner a disposición de los medios de comunicación y durante un mínimo de 15 minutos, al menos a una jugadora que tenga la intención de jugar cualquier Partida ese día. Si una jugadora ha jugado al menos 2 partidas en el Circuito Game Changers 2025, se requerirá que la jugadora se haya puesto a disposición de los medios de comunicación al menos una vez durante el torneo.

Un equipo no puede poner a disposición de los medios de comunicación a la misma jugadora durante 4 días de partidas o series consecutivas.

Las jugadoras serán informadas de cualquier obligación previa al Partido, incluidas, entre otras: apariciones en los medios, entrevistas o discusiones adicionales sobre cualquier asunto de la Partida o la Serie.

6.14. Configuración de la sala de juego.

La sala de juego oficial del Partido se establecerá en el modo "Torneo" con "Tiempo extra: Gana por dos" activado y con los siguientes ajustes generales:

Mapa:	Elegido por equipo correspondiente
Tamaño de equipo:	5 jugadoras
Permitir espectadores:	1 entrenador
Tipo de partida:	Partida personalizada
Servidor:	Miami o Santiago

6.15. Servidor de juego.

Por defecto, las partidas se jugarán en el servidor de **Miami** para la región **LAN** y en el servidor de **Santiago** para la región **LAS**. No obstante, en la región **Norte**, si ambos equipos están de acuerdo, será posible jugar la partida en otro servidor, como **CDMX** o **Chicago**. Este acuerdo deberá ser realizado a través de **Discord**, con la presencia de un árbitro para su validación.

6.16. Selección de Agentes e inicio de partida.

Una vez que haya comenzado la selección de agente, las jugadoras tendrán 85 segundos para elegir a su agente, con ambos equipos eligiendo simultáneamente.

Si una jugadora elige a un Agente por error por un bug o exploit durante esta fase, la Jugadora debe notificar a un Oficial del Torneo de su selección prevista antes de que expire el tiempo de "Selección de Agente" con evidencia en foto o video del error. En este caso, el proceso de selección de agente se reiniciará con las mismas selecciones hasta el momento del error, después de lo cual la jugadora deberá elegir

a su agente deseado. En el caso de que la jugadora notifique a un oficial del torneo después de que haya expirado el tiempo o de que el equipo enemigo haya seleccionado, el proceso de selección de agente erróneo será considerado irrevocable, no se reiniciará y la jugadora deberá seguir jugando. No se permitirán reinicios por error mecánico de las jugadoras.

En caso de no haber evidencias suficientes de error del juego, el proceso se reiniciará y empezará después de la selección errónea, es decir, el equipo deberá elegir el mismo agente.

Una partida comenzará inmediatamente después de que se complete el proceso de selección de agente/mapa, a menos que un oficial del torneo indique lo contrario.

Las jugadoras no pueden abandonar un mapa durante el tiempo entre la finalización de las selecciones/bloqueos y el lanzamiento del Mapa, también conocido como "Tiempo libre".

6.17. Inicio controlado del partido.

En el caso de un error en el inicio del Partido o una decisión de los Oficiales del Torneo de separar el proceso de selección de agentes del inicio del Partido, un Oficial del Torneo puede comenzar el Partido de manera controlada y todos los agentes se seleccionarán de acuerdo con el anterior proceso de selección/prohibición válido.

6.18. Carga lenta del cliente.

Si se produce un bloqueo del juego, una desconexión o cualquier otra falla que interrumpa el proceso de carga e impida que una jugadora se una a una Partida después del inicio de la Partida, la Partida debe pausarse inmediatamente hasta que las diez jugadoras estén dentro de la Partida. El tiempo máximo de espera será de 5 minutos, una vez completados, se empezará a usar el tiempo reglamentario de pausa del Equipo.

6.19. Restricciones en elementos del juego.

Se pueden agregar restricciones en cualquier momento antes o durante una Partida, si hay errores conocidos o sospechados con los Agentes, aspectos o mapas, o por cualquier otro motivo según lo determinen los Oficiales del Torneo.

6.20. Comunicación.

La comunicación durante las partidas solo se puede llevar a cabo mediante los canales permitidos, ya sea el chat de juego o discord.

6.21. Comunicación por voz durante el partido.

LVP podrá grabar y almacenar todas las comunicaciones por voz de ambos equipos durante sus partidos.

6.22. Penalización por cambio de alineación presentada a la LVP.

Al presentarse a jugar con una jugadora no mencionada en la alineación del primer mapa, el equipo perderá el ban del primer mapa en la siguiente jornada. Al

presentarse con dos jugadoras fuera de la alineación perderán la elección de lado del primer o segundo mapa según corresponda.

6.23. Transmisión.

No se permitirá que ningún miembro de los equipos (entrenadores, managers, CEO, dueños de equipo o jugadoras) transmita al mismo tiempo que ocurren las transmisiones oficiales de la Competencia. Las solicitudes de co-stream podrán ser revisadas por la LVP. Las transmisiones oficiales de Game Changers se realizarán en los canales tradicionales de VALORANT Esports Latinoamérica, y su cobertura podrá seguirse desde la cuenta principal de esports de VALORANT en LATAM:

- A. Twitter: https://twitter.com/valesports_la
- B. Instagram: https://www.instagram.com/valesports_la/

6.24. Fallo de servidor.

En el caso extremo de que ocurra un imprevisto con los servidores de juego y no se pueda continuar jugando, si la partida ha superado el minuto 20:00, un árbitro podrá conceder la victoria a un equipo en caso de que determine que un equipo no puede evitar la derrota con una certeza razonable. Los siguientes criterios pueden ser utilizados para tomar la decisión:

- A. Diferencia de rondas: el equipo que tenga el mayor número de rondas ganadas.
- B. Diferencia de créditos: el equipos que tenga mayor número de créditos (economía).

7. Proceso posterior al partido.

7.1. Resultados.

Los Oficiales de Game Changers confirmarán y registrarán el resultado del Partido en el Fixture y en la página oficial de Game Changers.

7.2. Entre mapas.

Los Oficiales de Game Changers informarán a las jugadoras sobre la cantidad de tiempo restante antes del próximo Mapa del Partido, si corresponde. Para los eventos en línea, el tiempo estándar para las transiciones entre mapas es de 6 minutos, como máximo, desde el momento de la última ronda del mapa hasta que las jugadoras deben sentarse en sus asientos para el siguiente mapa. Para los eventos presenciales, el tiempo estándar para las transiciones entre mapas es de siete (7) a diez (10) minutos desde el momento de la última ronda del mapa hasta que las jugadoras se sienten en sus asientos para el siguiente mapa.

El siguiente Mapa, si corresponde, comenzará tan pronto como ambos Equipos hayan confirmado a un Árbitro que todas las jugadoras están listas para jugar y, en los eventos, en sus asientos.

7.3. Entre Series

Para eventos en línea, el tiempo estándar para la transición entre Series es de 10 minutos desde el momento de la última ronda de la serie anterior hasta que las jugadoras se sienten en sus asientos para jugar el primer Mapa. Para los eventos presenciales, el tiempo estándar para las transiciones entre Series es de diez (10) a quince (15) minutos desde el momento de la última ronda de la serie anterior hasta que las jugadoras se sienten en sus asientos para jugar el primer Mapa. El próximo Mapa, si corresponde, comenzará tan pronto como ambos Equipos hayan confirmado a un Árbitro que todas las jugadoras están listas para jugar y, en los Eventos, en sus asientos. Si todas las jugadoras no están listas para jugar y en sus asientos (si corresponde) a la hora designada por los Árbitros, el Equipo podrá ser sancionado por retraso del Juego.

7.4. Obligaciones posteriores al partido.

Los Equipos deberán poner a disposición de la LVP, durante un mínimo de diez (10) minutos, a cualquier jugadora, manager o entrenador/a del equipo ganador. El miembro del equipo deberá contar con cámara al momento de realizar la entrevista que llevarán a cabo los talentos frente a cámara y que formará parte de la transmisión oficial. Esta entrevista es obligatoria.

Las jugadoras serán informadas de cualquier obligación posterior al Partido además de la ya mencionada, incluidas, entre otras, apariciones en los medios, entrevistas o discusiones adicionales sobre cualquier asunto de la Partida o Serie. Las jugadoras deben cumplir con estas obligaciones posteriores al partido.

7.5. Resultados por abandono.

Los partidos ganados por incomparecencia se informarán según el puntaje mínimo que le tomaría a un equipo ganar el partido (por ejemplo, 1-0 para el mejor de uno, 2-0 para el mejor de tres, 3-0 para los mejor de cinco). No se registrarán otras estadísticas para los Partidos ganados por abandono como el número de rondas.

7.6. Desempates para Stage I y II.

Se usará el siguiente proceso de desempate para determinar quién avanza a playoffs.

7.6.1. Proceso de desempate.

Empate entre dos equipos:

- (1) Resultado directo: resultado de la serie entre ambos equipos, equipo ganador de la serie.

7.6.2. Proceso de desempate entre 3 o más equipos.

El siguiente orden de criterios se aplicará en caso de que haya un empate entre tres o más equipos, hasta que solo queden dos equipos empatados. Estos últimos dos equipos se desempatarán según el resultado de su enfrentamiento directo, siendo el equipo mejor posicionado aquel que haya obtenido la victoria en la serie donde se enfrentaron durante la fase de grupos.

- (1) Mayor número de series ganadas entre los equipos empatados.
- (2) Diferencia de mapas de la fase de grupos (Mapas ganados menos mapas perdidos).
- (3) Diferencia de rondas de la fase de grupos (Rondas ganadas menos rondas perdidas).
- (4) Mapas ganados durante fase de grupos.
- (5) Rondas ganadas durante fase de grupos.

En el caso de que sigan existiendo tres o más equipos empatados después de aplicar estos criterios, se llevará a cabo un Round Robin con estos equipos en formato Bo1. El orden de los mapas será determinado aleatoriamente por los oficiales del torneo en presencia de un representante de cada equipo, y los criterios de desempate mencionados anteriormente continuarán aplicándose en caso de que persistan los empates. Este Round Robin se repetirá hasta que se resuelva el desempate.

7.7. Criterios de Posicionamiento: Tabla general

La puntuación asignada a cada equipo por stage se basará en su clasificación al finalizar dicho stage. Los cuatro primeros lugares corresponderán a los equipos que participarán en los playoffs, según el orden de su posicionamiento final en el bracket. Por otro lado, los equipos ubicados en la quinta posición en adelante serán asignados de acuerdo con su posicionamiento final durante la fase de grupos

7.8. Desempates clasificación a Main Event

Se usará el siguiente proceso de desempate para determinar quién obtiene el primer lugar.

En caso de que haya un empate entre uno o más equipos se tomará como referencia los resultados del último stage, es decir, el equipo con mejor puntuación en el Stage II será el que ganará el desempate. Si el empate continúa, se utilizarán los siguientes procesos de desempate.

Empate entre dos equipos:

- Resultado directo: resultado de la series entre ambos equipos, equipo ganador del mayor número de series.
- Diferencia de mapas entre las series de ambos equipos (Mapas ganados menos mapas perdidos).
- Diferencia de rondas entre las series de ambos equipos (Rondas ganadas menos rondas perdidas).

Empate entre tres o más equipos:

- Mayor número de series ganadas entre los equipos empatados.
- Diferencia de mapas de ambos Stages (Mapas ganados menos mapas perdidos).
- Diferencia de rondas de ambos Stages (Rondas ganadas menos rondas perdidas).
- Mapas ganados del split.
- Rondas ganadas del split.

En caso de que persista el empate entre los equipos después de aplicar los criterios anteriores, se llevará a cabo un sorteo para determinar el

posicionamiento final de los equipos empatados, asegurando una asignación justa y equitativa de las posiciones correspondientes.

7.9. Reportes de incumplimientos de reglas.

Si se acusa a algún Equipo de incumplir alguna de las reglas establecidas o de realizar algún tipo de trampa durante las fases del circuito, se deberá presentar el reporte, idealmente con pruebas que respalden la sospecha, a través del correo de esports.val@lvp.global

8. Pausas.

8.1. Pausa técnica.

8.1.1. Solicitud de Pausa Técnica

En caso de que una jugadora enfrente un problema que le impida continuar jugando, deberá notificarlo a un árbitro de su partida y solicitar una pausa técnica. La jugadora deberá anunciar el motivo de la pausa antes o inmediatamente después de solicitarla.

8.1.2. Restricciones Durante la Pausa Técnica

Durante una pausa técnica, se prohíbe a las jugadoras controlar a su agente. Queda estrictamente prohibida cualquier comunicación de texto y voz entre las jugadoras y el entrenador, a menos que un árbitro lo indique específicamente.

8.1.3. Duración de la Pausa Técnica

Cada equipo dispondrá de un tiempo máximo de diez (10) minutos de pausa técnica por mapa.

- Suspensión del juego (Retraso esperado: 5 minutos) Ejemplos: la jugadora se desconectó del juego, el monitor se apagó, la computadora se congeló durante más de 3 segundos (menos tiempo podría clasificarse como una verificación del equipo), cualquier programa se bloqueó durante el juego, etc.
- Comprobación de equipos (Retraso esperado: 3-5 minutos) Ejemplos: la batería del mouse se agotó, el periférico dejó de funcionar, el audio se interrumpió, la configuración se restableció repentinamente, etc.

8.2. Procedimiento en caso de agotamiento del tiempo de Pausa Técnica.

En caso de que un equipo haya agotado la totalidad del tiempo correspondiente a su pausa técnica antes del inicio de una partida, y no cuente con tiempo adicional autorizado, **se prohíbe estrictamente la solicitud o realización de pausas durante el transcurso del juego.**

En el supuesto de una desconexión durante la partida, la ronda en la que se produjo dicha desconexión deberá completarse sin posibilidad de remake. Una vez concluida

la ronda, el árbitro procederá a pausar el juego para consultar con el equipo afectado acerca de la posibilidad de realizar un cambio de jugadora.

Es importante destacar que un equipo no puede continuar jugando con menos de cinco (5) jugadoras. En caso de que el equipo no pueda realizar la sustitución debido a la indisponibilidad de su suplente, el equipo en cuestión perderá automáticamente la partida.

Si el equipo confirma la necesidad de efectuar una sustitución, se otorgará un tiempo máximo de cinco (5) minutos para realizar la verificación y el cambio correspondiente, conforme a lo estipulado en la Sección 3.1.11 *Sustituciones* del reglamento.

En el escenario donde una jugadora titular haya sido sustituida de emergencia por una suplente, dicha jugadora podrá reingresar a la partida con la condición de que si esta sufre una desconexión nuevamente, el equipo recibirá una derrota en la partida en la que haya ocurrido la segunda desconexión.

Es obligatorio que al menos tres (3) jugadoras locales se mantengan activas en la plantilla durante el desarrollo de la partida.

8.3. Pausa táctica / tiempos fuera.

Los equipos pueden pedir pausa táctica de sesenta (60) segundos de duración ("Tiempo fuera") dos veces por mapa durante las primeras (veinticuatro (24)) rondas del mapa ("Regulación"), en cualquier momento sin limitarse por mitad. El reloj de sesenta segundos comenzará cuando los entrenadores de partido de ambos equipos estén conectados y puedan comunicarse con sus jugadoras. En caso de tiempo extra (overtime), a cada equipo se le otorgará un tiempo muerto para usar en el tiempo extra. Los tiempos fuera del tiempo de regulación no utilizados no se trasladarán al tiempo extra (overtime).

La comunicación se limitará a las jugadoras y sus entrenadores(as), todos los tiempos extra deberán pedirse en las fase de compra, pasada la fase de compra se tomará el tiempo extra en la siguiente ronda.

Está prohibido que las jugadoras controlen a sus agentes durante los tiempos fuera.

8.3.1. Entre tiempo.

En el cambio de lado de cada mapa, se otorgará una pausa de un minuto y medio durante el cual los entrenadores(as) podrán comunicarse por voz con las jugadoras. Durante este intervalo, las jugadoras no podrán realizar movimientos con sus agentes.

8.4. Pausa de emergencia.

A los equipos se les otorgará un máximo de una (1) pausa por una situación de emergencia ("Pausa de emergencia de la jugadora") por mapa con un máximo total agregado de diez (10) minutos durante la partida. Si un equipo requiere más de diez (10) minutos de pausa de emergencia, la jugadora que utilice esa pausa de emergencia no será elegible para continuar jugando y deberá ser sustituida.

Una situación de emergencia será aquella en la que una o más jugadoras sean desconectadas de la partida por causas ajenas a su equipo de cómputo, como por ejemplo, pérdida eléctrica en el edificio, pérdida del servicio de internet en el edificio, situaciones que atenten contra la integridad física de los participantes como lo son sismos, incendios, crímenes, catástrofes naturales en general o emergencias médicas. Si un evento califica o no como una emergencia se determina a la sola discreción de la LVP.

Si el equipo no puede completar su alineación con sus cinco (5) jugadoras, el equipo perderá el Mapa o la Serie a menos que un Árbitro, a su discreción, determine que la victoria en el partido se otorgará a uno de los Equipos. Se sancionará a los equipos que hagan un mal uso de la pausa de emergencia de la jugadora para situaciones que no sean de emergencia.

9. Reglas adicionales para eventos en línea.

9.1. Slot de Entrenador(a) en el cliente de VALORANT.

Con el fin de asegurar y proteger la integridad competitiva de los eventos en línea en el Circuito Game Changers del uso indebido del privilegio del espacio de entrenador otorgado a los Equipos durante estos eventos, los Oficiales de Torneo tienen derecho a prohibir el acceso al espacio de entrenamiento, auditar cualquier comunicación del cliente de una jugadora o un entrenador en un evento en línea, y exigir reglas y procesos adicionales para monitorear el cumplimiento de una jugadora o entrenador con este conjunto de reglas de competencia de Game Changers para eventos en línea.

9.2. Comunicaciones del partido.

Las jugadoras y entrenadores en un partido en curso de un evento en línea sólo se comunicarán con las otras jugadoras y entrenadores del mismo partido en curso y con los Oficiales de Game Changers.

Se prohíbe cualquier comunicación no autorizada con cualquier persona que no sean las jugadoras y entrenadores en el partido en curso y los Oficiales de Game Changers. Las jugadoras y entrenadores deben obtener la autorización de un oficial de Game Changers antes de entablar cualquier comunicación con cualquier persona fuera del partido en curso.

A discreción exclusiva del Circuito Game Changers, el Entrenador del Partido puede contar con un medio para comunicarse con hasta dos (2) otros entrenadores y/o

Personal del Equipo. El Entrenador del Partido y los otros dos entrenadores y/o el Personal del Equipo solo pueden comunicarse en la forma autorizada por los Oficiales de Game Changers.

9.2.1. Comunicaciones permitidas.

Se permitirán los siguientes tipos de comunicaciones en un partido en curso de un evento:

- Comunicación por voz o chat entre jugadoras del mismo equipo.
- Comunicación de voz o chat entre el entrenador y las jugadoras del mismo equipo durante el proceso de selección de mapa y agente para cada partido, tiempos muertos, medios tiempos y entre mapas (si corresponde).
- Cualquier comunicación con los Oficiales de Game Changers.
- Cualquier comunicación que haya sido expresamente autorizada por un Oficial de Game Changers.

9.2.2. Comunicaciones no permitidas.

Cualquier comunicación con cualquier persona fuera del Partido en curso del evento en línea. Cualquier comunicación entre un entrenador y las jugadoras del mismo Equipo fuera del proceso de selección de mapa y agente para cada Partido, tiempos muertos, medios tiempos y entre Mapas (si corresponde).

9.2.3. Autorización de comunicación en partidos.

Las jugadoras y entrenadores están obligados a obtener la autorización de los Oficiales de Torneo antes de entablar cualquier tipo de comunicación con cualquier persona que no esté permitida en el partido.

9.2.4. Comunicación en partidos no autorizada.

Una jugadora o entrenador en un partido en curso de un evento en línea que infrinja estas reglas de comunicación del partido estará sujeto a medidas disciplinarias.

9.3. Puntos de vista (POV) de partidos en curso.

Las jugadoras y entrenadores de un partido en curso solo podrán ver el punto de vista ("POV") que el cliente de VALORANT línea le brinda a ese jugador o entrenador en el evento en línea.

9.3.1. Puntos de vista permitidos.

Las jugadoras en un espacio de jugador del cliente VALORANT pueden ver el punto de vista que ofrece el cliente VALORANT para ese espacio de jugador. Las jugadoras del mismo equipo no pueden observar los monitores de los demás, pero sí mostrar el punto de vista que el cliente de VALORANT les brinda a esas jugadoras.

Los entrenadores en un espacio de entrenador del cliente VALORANT pueden ver los puntos de vista proporcionados a ese espacio de entrenador por el cliente VALORANT.

9.3.2. Puntos de vista no permitidos.

Las jugadoras y entrenadores en un partido en curso tienen prohibido utilizar cualquier transmisión u otro método para ver contenido de video o audio del Partido en curso fuera del punto de vista que el cliente de VALORANT le brinda a esa jugadora o entrenador.

Una jugadora o entrenador que vea un POV prohibido sin la autorización de un Oficial de Torneo estará sujeto a Acción Disciplinaria.

9.4. Monitoreo de Jugadoras y Entrenador(a).

Los Oficiales de Torneo del evento en línea tendrán derecho a implementar un proceso de monitoreo y auditoría para proteger la integridad del evento en línea. Las jugadoras y entrenadores deberán cumplir con el proceso de monitoreo y auditoría, y cualquier otro requisito planteado por los Oficiales de Torneo para implementar ese proceso de monitoreo y auditoría. Las jugadoras y entrenadores que no cumplan con los requisitos establecidos por los Oficiales de Torneo no podrán participar en ningún partido del evento en línea. Los Oficiales de Torneo tienen derecho a denegar a las jugadoras y entrenadores el acceso a los espacios para jugadoras o entrenadores de un partido si esas jugadoras o entrenadores no cumplen con los requisitos establecidos por los Oficiales de Torneo.

9.4.1. Auditoría de comunicación en el cliente.

Los Oficiales de Torneo y Riot tienen derecho a auditar cualquier comunicación de voz o chat dentro del cliente VALORANT de cualquier jugador o entrenador en el evento en línea. Los oficiales de Game Changers y Riot pueden ver todos los registros de chat, chat de equipo y susurros de cualquier jugadora o entrenador en el evento en línea.

9.4.2. Sistemas de comunicación por voz.

Las jugadoras y entrenadores tienen prohibido usar cualquier sistema de comunicación de voz o chat fuera de los sistemas nativos de comunicación

de voz y chat del cliente VALORANT (Discord al jugar en línea) sin la autorización de los Oficiales de Torneo. Los Oficiales de Torneo tienen derecho a monitorear cualquier sistema de comunicación de voz o chat que utilicen las jugadoras y entrenadores de un partido en curso. Los Oficiales de Torneo tienen derecho a auditar cualquier comunicación de voz o chat de jugadoras y entrenadores que ocurra durante un partido en curso.

9.4.3. Monitoreo de captura y grabación de pantalla.

La LVP puede requerir el uso de programas de captura de pantalla y vídeo (pueden ser los especificados en la sección 4.2 u otros) para que las jugadoras o entrenadores(as) graben su pantalla durante un Partido oficial.

9.4.4. Monitoreo de captura de cámara.

La LVP tiene el derecho de requerir a jugadoras y entrenadores(as) el uso de una cámara física para grabar un punto específico de vista de las jugadoras, entrenadores(as) y sus alrededores.

9.4.5. Requisito de almacenamiento de capturas y grabaciones de pantalla y cámara.

Las jugadoras y entrenadores(as) deben almacenar todos los datos resultantes del monitoreo de captura o grabación de pantalla y/o los requisitos de monitoreo de captura de cámara durante un mínimo de dos (2) semanas después de finalizado del evento en línea.

9.4.6. Auditoría de almacenamiento de capturas y grabaciones de pantalla y cámara.

Los Oficiales del Torneo tienen derecho a solicitar y auditar la captura y grabación de pantalla y los datos de la cámara en cualquier momento durante el evento en línea y durante dos (2) semanas después de finalizado el evento en línea.

Cualquier jugadora o entrenador o entrenadora que se niegue o no pueda proporcionar los datos solicitados para fines de auditoría estará sujeta(o) a medidas disciplinarias.

10. Crashes e interrupciones del juego.

10.1. Discontinuidad del juego.

Si un Partido se interrumpe por motivos que escapan al control de las jugadoras (por ejemplo, caída del servidor, corte masivo de Internet, corte masivo de energía, DDOS, etc.), los Oficiales del Torneo pueden restaurar la ronda utilizando la función de restauración de rondas del juego al principio de la ronda más reciente.

10.2. Interrupciones de juego de jugadoras individuales.

Los partidos no se detendrán y las rondas no se restaurarán ni se volverán a jugar en los casos en que el problema sea claramente culpa de una jugadora (por ejemplo, comprar un arma incorrectamente, marcar alt, apagar el monitor, etc.).

10.2.1. Desconexiones.

No se permite que las jugadoras causen de manera intencional una desconexión durante un juego. Hacerlo significará derrota del mapa para el equipo e incurrir en la infracción de esta regla, en una Acción Disciplinaria.

10.3. Interrupciones Transitorias.

Las rondas no se reiniciarán debido a problemas que provocan una interrupción breve en el juego que no persiste durante el resto de la ronda (por ejemplo, alt-tab, minimización del cliente, pérdida transitoria de paquetes, problemas transitorios de red, etc.). Si varias jugadoras experimentan interrupciones transitorias en el juego en la misma ronda por motivos fuera de su control, los oficiales del torneo pueden, a su discreción, determinar que se ha producido una discontinuidad en el juego.

10.4. Crash/Interrupción del juego.

Si una ronda de un Partido tiene un problema que causa una interrupción del juego que impide que las jugadoras individuales jueguen la ronda (por ejemplo, falla del cliente, falla de la computadora, corte de energía individual, etc.), los Oficiales del Torneo pueden restaurar el ronda utilizando la función de restauración de ronda en el juego al comienzo de la ronda más reciente en el siguiente escenario:

- Siempre que se cumplan todas las condiciones siguientes:
 - A. El problema ocurrió durante el primer minuto de la ronda
 - B. El problema ocurrió antes de que el equipo contrario causara daño al agente de cualquier jugadora
 - C. El Oficial del Torneo fue notificado inmediatamente.

No se tendrán en cuenta las interrupciones del juego que se produzcan después de que el agente de una jugadora haya sido eliminado de la ronda.

10.5. Remakes.

Los Árbitros pueden considerar un remake, a su entera discreción, si existe fallo en el servidor de juego o que todas las jugadoras no puedan conectarse, o si cinco (5) jugadoras o más se desconectan al mismo tiempo.

10.6. Reprogramación de partidos por causa mayor.

En el caso de que ocurra un imprevisto con el servidor de juego o causas externas que impidan disputar el partido en la fecha y hora oficial, la LVP tiene la potestad de

reprogramar el encuentro a otro día y horario según su mejor criterio, y de solicitarle al equipo afectado elementos que prueben fehacientemente la afección, a ser presentados en el plazo que la LVP determine. La LVP puede determinar a su entera discreción si un evento califica como evento de causa mayor.

11. Equipos.

11.1. Cambio de logos o grafismos.

Todos los cambios que impliquen grafismos por parte de un equipo se notificarán con una antelación mínima de (siete (7) días. Los logos deberán ser aprobados por la LVP y se deberá rellenar en la plantilla oficial en caso de modificación en la nomenclatura del equipo.

11.2. Abandono de jugadoras.

Si una jugadora abandona su equipo unilateralmente durante cualquier etapa de la Liga, la jugadora no podrá volver a ser inscrita en ninguna competición de LVP hasta el próximo ciclo (2026).

11.3. Expulsión de un equipo.

Si un equipo es expulsado de la Liga, todos sus partidos quedarán como perdidos y se dará el punto de victoria a los equipos con los que se tenían juegos programados.

11.4. Buzón anónimo.

Se tendrá un buzón para que las jugadoras y staff de equipos de Game Changers puedan reportar cualquier problema totalmente anónimo, sin embargo, para poder llevar a cabo una investigación, se deberán adjuntar pruebas.

12. Premios.

Al final de cada ciclo, los equipos tendrán la oportunidad de ganar incentivos en efectivo basados en la posición final obtenida por el equipo en ambos Stages, el Main Event y la Final Regional. Los premios serán repartidos en la temporada 2025, con el siguiente desglose:

MXN USD aprox	Stage I		Stage II		Main Event		Norte vs Sur
	Norte	Sur	Norte	Sur	Norte	Sur	
1° Lugar	\$160,000.00 MXN (7,885 USD aprox)	\$160,000.00 MXN (7,885 US aprox)	\$160,000.00 MXN (7,885 USD aprox)	\$160,000.00 MXN (7,885 USD aprox)	\$220,000.00 MXN (10,842 USD aprox)	\$220,000.00 MXN (10,842 USD aprox)	\$200,000.00 MXN (9,857 USD aprox)
2° Lugar	\$100,000.00 (4,928 USD aprox)	\$100,000.00 (4,928 USD aprox)	\$100,000.00 (4,928 USD aprox)	\$100,000.00 (4,928 USD aprox)	\$150,000.00 MXN (7,392 USD aprox)	\$150,000.00 MXN (7,392 USD aprox)	

3° Lugar	\$80.000,00 (3,942 USD aprox)	\$80.000,00 (3,942 USD aprox)	\$80.000,00 (3,942 USD aprox)	\$80.000,00 (3,942 USD aprox)	\$120.000,00 MXN (5,914 USD aprox)	\$120.000,00 MXN (5,914 USD aprox)	
4° Lugar	\$40.000,00 (1,971 USD aprox)	\$40.000,00 (1,971 USD aprox)	\$40.000,00 (1,971 USD aprox)	\$40.000,00 (1,971 USD aprox)	\$90.000,00 MXN (4,435 USD aprox)	\$90.000,00 MXN (4,435 USD aprox)	
5° Lugar	\$10.000,00 (492 USD aprox)	\$10.000,00 (492 USD aprox)	\$10.000,00 (492 USD aprox)	\$10.000,00 (492 USD aprox)	\$70.000,00 MXN (3,449 USD aprox)	\$70.000,00 MXN (3,449 USD aprox)	
6° Lugar	\$10.000,00 (492 USD aprox)	\$10.000,00 (492 USD aprox)	\$10.000,00 (492 USD aprox)	\$10.000,00 (492 USD aprox)	\$50.000,00 MXN (2,464 USD aprox)	\$50.000,00 MXN (2,464 USD aprox)	

Los premios serán entregados en pesos mexicanos (MXN). Los montos indicados en dólares estadounidenses (USD) son solo de referencia y están sujetos a las fluctuaciones de tipo de cambio.

En caso de que el banco receptor o la cuenta designada no acepten transacciones en pesos mexicanos (MXN), el pago se efectuará en la moneda de la cuenta bancaria del destinatario. Cualquier consulta relacionada con el pago de premios deberá ser enviada al correo electrónico sports.val@lvp.global para su debido seguimiento.

Ante la imposibilidad de emitir una factura en la cantidad señalada en pesos mexicanos (MXN), se procederá a evaluar el caso para realizar la conversión utilizando el tipo de cambio de compra vigente al momento de la facturación, proporcionado por la institución financiera [BBVA](#). De esta manera, se enviará el monto correspondiente en dólares estadounidenses (USD). Cabe mencionar que la cantidad convertida y enviada para facturar en USD tendrá una vigencia de tres días.

12.1. Entrega de premios

Para la entrega de premios, el impuesto aplicable será desglosado del monto del premio, y cada equipo asumirá la responsabilidad de su respectiva declaración tributaria en conformidad con las leyes fiscales de su país.

Los siguientes son los procesos que se deberán seguir dependiendo del caso del equipo:

1. Personas Morales – Con residencia Fiscal en México
Entregar la siguiente documentación:
 - Opinión de cumplimiento de Obligaciones Fiscales

- Carátula de estado de cuenta bancario sin mostrar saldos ni movimientos donde sea visible: Cuenta, Clabe, Entidad Bancaria y titular de la cuenta.
- Constancia de situación Fiscal
- Identificación Oficial del Representante Legal
- Acta Constitutiva
- Poder RPP (Folio Mercantil)
- Formato de alta de proveedor (proporcionado por LVP)

2. Personas Morales – Con residencia fuera de México
Entregar la siguiente documentación:

- Constancia de residencia fiscal
- Tax ID o su equivalente (RUT, NIT, NIF...)
- Identificación Oficial del Representante Legal
- Escritura constitutiva o su equivalente
- Poder o autorización de la persona que pueda firmar en representación de la sociedad
- Formato de alta de proveedor (proporcionado por LVP)
- Certificado bancario emitido por el banco en el que se detalle:
 - Banco
 - Sucursal
 - Dirección banco
 - SWIFT
 - Titular de la cuenta
 - Dirección del titular
 - Número de cuenta
 - Divisa

3. Persona Física – Residente Fiscal en México
Entregar la siguiente documentación:

- Identificación oficial vigente (ambos lados).
- Constancia de Situación Fiscal completa emitida en el mes corriente.
- Comprobante de domicilio (Domicilio fiscal) no mayor a dos meses.
- Carátula de Estado de cuenta bancario (visible Cuenta, Clabe, titular, Entidad Bancaria y divisa de la cuenta) no mayor a dos meses.
- Opinión de cumplimiento de obligaciones fiscales (emitida en el mes corriente y positiva).
- Cuestionario de certificación de proveedores correctamente llenado (proporcionado por la liga)
- Certificado de marca registrado sobre el nombre del equipo.

4. Personas Físicas Extranjeras – Residencia Fiscal Fuera de México
Entregar la siguiente documentación:

- Certificado de residencia fiscal para el año en curso.
- Número de identificación fiscal/tributaria (RUT, CUIT, NIT, NIF) en documento oficial emitido por la entidad fiscal de su país.
- Certificado bancario emitido por el banco que especifique:
 - Banco.
 - Sucursal.

- Dirección del banco.
- SWIFT/ABA/IBAN
- Titular de la cuenta.
- Dirección del titular.
- Número de cuenta.
- Divisa.
- ID Vigente.
- Comprobante de domicilio o carta donde especifique el domicilio de residencia no mayor a dos meses.
- Cuestionario de certificación de proveedores correctamente llenado (proporcionado por la liga).
- Carta bajo protesta (proporcionada por la liga).

A. En el caso de que el equipo sea una organización registrada como empresa, únicamente la organización que formaliza el contrato del Circuito Game Changers LATAM con la Liga de Videojuegos Profesional (LVP) estará autorizada para gestionar y percibir el importe del premio.

B. En el caso de que el equipo sea representado por una persona natural en su contrato, únicamente dicha persona que formaliza en el contrato del Circuito Game Changers LATAM con la Liga de Videojuegos Profesional (LVP) estará autorizada para gestionar y percibir el importe del premio.

12.2. Plazo de reclamo de premios

Los equipos ganadores dispondrán de un plazo de noventa (90) días naturales desde la finalización de la fase de la competición correspondiente al premio, para presentar la documentación requerida para el pago. Finalizado ese periodo si no se ha recibido dicha documentación los premios no podrán ser reclamados.

13. Reglas adicionales para eventos LAN.

13.1. Protocolo de uniforme.

Las jugadoras deben vestir los uniformes oficiales del equipo, aprobados por la Game Changers todo el tiempo durante eventos presenciales, media days o en apariciones en juego (webcams y entrevistas). Si el equipo no ha definido normas de vestuario, las jugadoras deben vestir pantalones largos y calzado cerrado, como también vestimentas con la marca del equipo visible en la parte superior. Todas las jugadoras titulares deben llevar vestimentas que hagan juego. Esto incluye camisas, remeras, suéteres, chaquetas, etc. es decir, la parte superior de la vestimenta. Todas las jugadoras deben llevar zapatos cerrados.

Los pantalones de ejercicio, los pantalones atléticos y/o los pantalones de pijama serán aprobados revisando cada caso bajo solicitud del equipo y previo a la asistencia al evento.

Los representantes de la Game Changers se reservan el derecho de aprobación final de toda la indumentaria. Los otros miembros registrados del equipo (por ejemplo, Manager y Entrenador) deben llevar, como mínimo, una vestimenta casual de

negocios mientras se encuentran en el evento presencial. Esta vestimenta incluye pantalones caquis o pantalones de vestir, camisas con cuello y zapatos cerrados.

Se deberá mandar el documento de uniformes para aprobación de la LVP al correo esports.val@lvp.global, a más tardar el día 18 de febrero del 2025. El uniforme aprobado se deberá llevar en eventos presenciales, fotografías oficiales, media days, entrevistas o eventos que lo requiera.

13.2. Uniformes e indumentaria

13.2.1. Definiciones.

13.2.1.1. Indumentaria del equipo.

Cualquier artículo de ropa o prenda que esté marcada con el logotipo y/o colores oficiales del equipo. Los oficiales de la liga se reservan el derecho de prohibir la ropa del equipo que se considere inapropiada o inadecuada.

13.2.1.2. Indumentaria oficial del torneo.

Cualquier artículo de ropa o prenda que haya sido creada por la liga y con la marca para el torneo o evento. Para mayor claridad, solo la Indumentaria Oficial del Torneo creada específicamente para un torneo o evento se considerará "Indumentaria Oficial del Torneo" para los partidos oficiales de ese torneo o evento. La Indumentaria Oficial de Torneo creada para torneos o eventos anteriores no se considerará Indumentaria Oficial de Torneo.

13.2.2. Uniforme de equipo.

Los Miembros del Equipo deben usar ropa aprobada ("Uniforme de Equipo") en todos los Partidos oficiales. El uniforme del equipo incluye los siguientes elementos obligatorios:

13.2.2.1. Jersey del equipo.

Los miembros del equipo deben usar camisetas oficiales, aprobadas e idénticas el día del juego durante todos los juegos de la liga. Todas las camisetas de equipo deben cumplir con lo siguiente:

- **Red - Espacio de patrocinio**
- **Negro - Logotipo del equipo y marca**



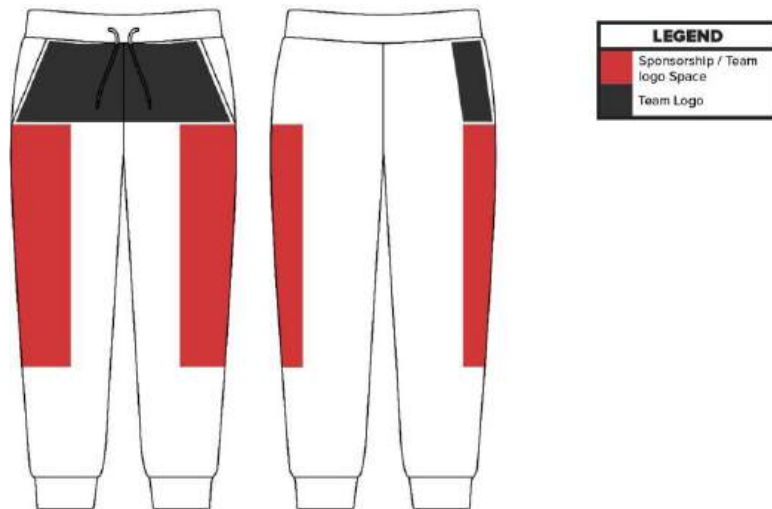
- **Otros IP de Riot.** El equipo no puede utilizar ninguna marca o logo de Riot Games sin el permiso expreso por escrito de Riot Esports. Esto incluye, pero no se limita a: el logotipo de Riot Games, los logotipos de eventos, los logotipos de VALORANT o la IP de VALORANT (como artes de agentes, etc.).
- **Restricciones de logos de patrocinadores.** No más de tres (3) logotipos de patrocinadores pueden ocupar el área central del pecho/estómago de la camiseta del equipo. No se imponen restricciones sobre la cantidad de logotipos de patrocinadores para las mangas, los hombros o la parte posterior de la camiseta del equipo.
- **Camisetas del equipo de eventos especiales.** Los equipos pueden enviar una camiseta de equipo alternativa que puede usarse por un período de tiempo temporal (por ejemplo, el cumpleaños de la organización del equipo). LVP puede aprobar el uso de la camiseta de equipo alternativa caso por caso.

13.2.3. Indumentaria en piernas.

Todos los miembros del equipo deben usar pantalones o pantalones cortos. La ropa de piernas debe coincidir con todos los miembros del equipo y no puede incluir una mezcla de pantalones y pantalones cortos. Todas las prendas de piernas deben ser (a) Indumentaria en piernas oficiales y aprobadas, (b) Indumentaria en piernas de color neutro sin marca (por ejemplo, negro, blanco o gris), o (c) Indumentaria en piernas

13.2.4. Logotipos de indumentaria en piernas del equipo.

Toda la indumentaria en piernas del equipo puede tener un máximo de: 1 logotipo de patrocinador, 1 logotipo del fabricante y el logotipo del equipo. Los logotipos del Patrocinador y del Equipo deben permanecer dentro de las áreas designadas a continuación. Si la indumentaria de piernas incluyera logos de patrocinadores, el bosquejo para la indumentaria de piernas del equipo debe enviarse a la entidad de la Liga para su aprobación final. Todas las restricciones de patrocinador para la camiseta del equipo también se aplican a los pantalones (por ejemplo, Alcohol/Crypto: No permitido).



13.2.5. Zapatos.

Los miembros del equipo deben usar zapatos cerrados. Los miembros del equipo pueden usar cualquier marca de zapatos.

13.2.6. Banderas nacionales.

Las banderas que representan o simbolizan a una nación tienen prohibido ser incluidas en cualquier vestimenta usada por el Equipo.

13.2.7. Indumentaria

13.2.7.1. Indumentaria para cabeza.

Los Miembros del Equipo pueden usar indumentaria para la cabeza (por ejemplo, gorros, sombreros, etc.) siempre que dicha indumentaria para la cabeza no (a) interfiera con el uso de auriculares de competición y/o auriculares internos, como cubrir las orejas de la jugadora, (b) bloquee la cara de la jugadora o (c) bloquee cualquier luz de transmisión que ilumine la cara de la jugadora. La Indumentaria de cabeza debe ser sin marca, Indumentaria del Equipo o Indumentaria Oficial del Torneo.

13.2.7.2. Ropa debajo de la Camiseta.

Se pueden usar camisetas de manga larga o sudaderas debajo de las camisetas del equipo, siempre que dicha ropa no oscurezca la camiseta del equipo. La ropa debajo de la camiseta no necesita ser la misma, sin embargo, debe ser colores del equipo o un color neutro (por ejemplo, negro, blanco o gris). No se permitirán logotipos de patrocinadores en la ropa debajo de la camiseta. La marca individual del jugador (por ejemplo, el jugador [nombre del juego]) y la marca

del equipo (por ejemplo, el nombre o el logotipo del equipo) son aceptables.

13.2.7.3. Ropa sobre la Camiseta

La ropa sobre camiseta, incluidas las chamarras, sudaderas con capucha y chaquetas, que se usan sobre y oscurecen la camiseta del equipo, solo se pueden usar en el escenario si replican con precisión las camisetas del equipo aprobadas o si han sido aprobadas por adelantado por la entidad de la liga, o (a) reflejan los colores oficiales del equipo; y (b) son consistentes con las Pautas de la Camiseta del Equipo (por ejemplo, tienen un logotipo o letras del Equipo en la parte delantera y no tienen patrocinadores en lugares o en tamaños restringidos por las Pautas de Jersey). Las prendas sobre camisetas que sean Indumentaria Oficial del Torneo específica para el evento en el que un Miembro del Equipo está compitiendo actualmente, también son aceptables.

13.2.7.4. Accesorios.

Los miembros del equipo pueden usar una cantidad razonable (según lo determinen los oficiales de la liga) de joyas, anillos, pulseras y collares.

13.2.7.5. Relojes.

Los miembros del equipo pueden usar cualquier marca de reloj. Los relojes inteligentes y cualquier otro tipo de dispositivo montado en la muñeca que sea capaz de recibir señales inalámbricas están prohibidos.

13.2.8. Indumentaria

13.2.8.1. Ropa de marca.

Aparte de la Indumentaria del Equipo que es oficial y aprobada por la Liga, los Miembros del Equipo tienen prohibido usar otras prendas de vestir o accesorios que muestren logotipos de patrocinadores u otras palabras, caracteres u otras imágenes o mensajes visibles, que no sean expresamente permitidos por la LVP.

13.2.8.2. Dispositivos electrónicos.

Los miembros del equipo tienen prohibido usar cualquier tipo de dispositivo inteligente, dispositivo de fitness u otros dispositivos electrónicos que sean capaces de recibir señales inalámbricas. Los miembros del equipo deben solicitar la aprobación de los oficiales de la liga antes de usar cualquier tipo de dispositivo electrónico con capacidades informáticas.

13.2.8.3. Gafas opacas.

Los miembros del equipo tienen prohibido usar gafas totalmente opacas durante un partido oficial. Se pueden usar gafas totalmente opacas durante la huelga antes del comienzo de un partido.

13.2.9. Ropa aprobada.

Las jugadoras pueden solicitar el uso de ropa adicional solo en circunstancias especiales. Los Oficiales del Torneo aprobarán o rechazarán cualquier solicitud de indumentaria adicional de equipo o jugadora caso por caso.

13.2.10. Contenido de la liga.

Durante todas las entrevistas previas y posteriores al partido en una transmisión o lugar propiedad u operado por la Liga Game Changers ("Sede de la Liga"), o en el contenido del día del juego creado por la Liga Game Changers, las jugadoras deben usar la Indumentaria del Equipo o Indumentaria Oficial del Torneo adecuada. Para otros contenido, incluido el escritorio de analistas, contenido destacado y cualquier contenido oficial creado por la Liga, la Liga Game Changers comunicará las pautas de la ropa en relación con esas apariciones.

13.2.11. Ropa de entrenador(a).

Los entrenadores o entrenadoras del Equipo y otro personal que estará en el escenario debe usar vestimenta adecuada mientras estén en el escenario o en el contenido de la Liga Game Changers, incluidas las entrevistas. La vestimenta adecuada incluye vestimenta profesional, el uniforme del equipo, la Indumentaria del equipo y la Indumentaria oficial del torneo. Si se elige, la vestimenta profesional incluye pantalones de color caqui, pantalones y pantalones de vestir, faldas y vestidos, chaquetas, camisas abotonadas, polos, blusas y otra vestimenta que se vea profesional.

13.3. Área de combate.

Para eventos presenciales el "Área de Combate" comprende el área que rodea a cualquier PC de competición que se usa en partida. En las fases online, las jugadoras deberán estar presentes en todo momento desde la preparación de la partida.

13.3.1. Entrenadores.

Un máximo de dos (2) entrenadores pueden estar en el Área de Combate durante el proceso de preparación del combate y durante la fase de Selección de agentes, y tendrán que abandonarla cuando el contador de inicio de juego marque veinte (20) segundos. Ambos entrenadores podrán tener comunicación remota con las jugadoras durante las pausas tácticas y medios tiempos.

13.3.2. **Managers de los equipos.**

Los managers pueden estar en el Área de Combate durante el proceso de preparación de la partida, pero deben abandonar el área antes de la fase de Selección de agentes y no podrán regresar hasta que finalice la partida.

13.4. **Desconexión durante la partida.**

Si una jugadora se desconecta de manera intencional sin notificar o pausar antes de que inicie la ronda, el Árbitro no estará forzado a detener la partida. Durante una pausa o detención, las jugadoras no podrán retirarse de sus computadoras o del Teamspeak o Discord a menos que tengan autorización.

A. **Pausa dirigida.**

Los Árbitros pueden ordenar la pausa de una partida en cualquier momento.

B. **Pausa de la jugadora.**

Las jugadoras sólo podrán pausar una partida notificando el motivo a un Árbitro inmediatamente después de pausar. Los motivos aceptados de una pausa de la jugadora: Una desconexión no intencional, fallo de hardware, fallo de software o alguna situación que impida físicamente a la jugadora continuar. La enfermedad, lesión previa a la partida o indisposición de una jugadora no son motivos aceptables para una pausa. En tal situación, el equipo debe alertar a un Árbitro previo a la partida, quien evaluará la situación y determinará si la jugadora está lista, dispuesta y es capaz de jugar la partida.

C. **Reanudación de la partida.**

Las jugadoras no tienen permitido reanudar la partida luego de una pausa. Luego de que todas las jugadoras estén informadas y confirmen que están listas en el chat, los Árbitros la reanudarán.

D. **Comunicación entre jugadoras durante una partida detenida.**

Por justicia y deportividad con todos los equipos competidores, las jugadoras y entrenadores no tienen permitido comunicarse, de ninguna manera, entre ellos durante una partida pausada. Para evitar duda, las jugadoras pueden comunicarse con el Árbitro, pero solo cuando se les solicite. Las jugadoras tienen prohibido silenciarse durante cualquier momento de la partida y los árbitros podrán hacer verificaciones del cumplimiento de esto.

13.5. **White noise.**

Se les solicitará a las jugadoras que mantengan los niveles de volumen preestablecidos.

Para evitar que el sonido del exterior se filtre a los auriculares se usará ruido blanco que no podrá ser pausado ni se podrá modificar su volumen sin autorización previa.

Los auriculares deben colocarse directamente en los oídos de la jugadora, y deben permanecer allí durante la partida. No se permite que las jugadoras obstruyan la colocación de los auriculares de ninguna forma o coloquen cualquier objeto, incluyendo sombreros, bufandas u otros artículos de vestimenta, entre los auriculares y los oídos.

13.6. Periféricos y Hardware.

En eventos presenciales la Game Changers proporcionará a cada jugadora: computadora, monitor, auriculares o audífonos, mesa y silla. Y las jugadoras se harán cargo de llevar consigo: teclado, mouse y mousepad.

Todo el equipamiento perteneciente a las jugadoras o al equipo debe ser presentado a la Game Changers por adelantado para ser aprobado. No se permitirá el uso de equipamiento no aprobado o que los Árbitros sospechen que otorga una ventaja competitiva injusta, y se instará a las jugadoras a que usen el equipamiento de respaldo proporcionado por la Game Changers. A su discreción, los Árbitros pueden desaprobado el uso del equipamiento por razones relacionadas a la seguridad o eficacia operativa.

No se podrá traer al área de combate ningún hardware que pertenezca a las jugadoras si incluye o muestra algún nombre, semejanza o logotipo de una compañía o marca competidora de LVP o Riot Games.

13.7. Descargas.

Las jugadoras usarán únicamente los programas que la Game Changers les proporcione, y que estarán disponibles y visibles en el escritorio de la computadora. Cualquier programa que no se encuentre de esta forma quedará explícito que está prohibido.

13.8. Media Days.

Se realizarán "Media Days" con los Equipos, distribuidos a lo largo de la Temporada, incluyendo la sesión de fotos a los integrantes de la alineación registrada del equipo durante el Main Event. Esta actividad implica que durante uno o más días, el Equipo y sus jugadoras dedicarán su tiempo a la creación de recursos audiovisuales en conjunto con LVP para la promoción de todo el universo de la LVP (incluyendo sus equipos y jugadoras), con el objetivo de utilizar estos recursos audiovisuales para promocionar a la LVP y el Equipo, asumiendo la LVP todos los gastos que esta actividad genere. El lugar, forma y fechas concretas de celebración de los "Media Days" serán establecidos, fijados y comunicados a los equipos con una antelación mínima de 3 (tres) días naturales a su realización para casos en línea y 7 (siete) días naturales para casos presenciales.

14. Árbitros.

Son los miembros del staff de la Game Changers que tienen la responsabilidad de juzgar cada asunto, pregunta y situación relacionados con lo que ocurra antes, durante e inmediatamente después de cada partida.

14.1. Comportamiento del Árbitro.

En todo momento deberán comportarse de manera profesional y deberán emitir dictámenes de una forma imparcial. No mostrarán ningún tipo de pasión o prejuicio hacia ninguna jugadora, equipo, director de equipo, propietario u otro individuo.

14.2. Irrevocabilidad del juicio.

Si un Árbitro hace un juicio incorrecto, dicho juicio puede ser sujeto a una reversión. La LVP podrá evaluar a consideración la decisión durante o luego de la partida para determinar si se implementó el procedimiento apropiado para una decisión justa. La LVP se reserva el derecho de invalidar la decisión del Árbitro y tomar una decisión final. Esta decisión es final y no puede ser invalidada incluyendo por parte de Riot Games.

14.3. Interferencia externa en 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, por ejemplo cuando:

- Un objeto lanzado por un espectador golpee a un miembro del equipo arbitral, a una jugadora 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 las jugadoras 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.

15. Bugs.

15.1. Tipos de bug.

Un bug es un error, defecto o falla en el Juego que produce un error, no intencionado, o resultado inesperado. La clasificación de bugs se comunicará a través de la Lista de Bugs compartida por cada parche. Hay tres clasificaciones de bugs: Bug de juego (Playthrough Bugs), Bugs de mayor impacto (Major Bugs) y Exploits.

- **Bug de juego (“Playthrough Bugs”).**

Un fallo que no altera significativamente la integridad competitiva del juego. Esto puede significar que hay medidas de mitigación disponibles o que el impacto ha sido considerado insuficiente para justificar una desactivación o un remake.

- **Bug de mayor impacto (“Major Bugs”).**

Un fallo que afecta significativamente a la capacidad de una jugadora para competir en el juego, altera significativamente las estadísticas del juego o la mecánica del mismo, y no tiene medidas de mitigación razonables. La determinación del impacto quedará a la entera discreción de los árbitros.

- **Bugs desconocidos (“Bug desconocido”).**

Un "Bug desconocido" se define como un error que no está en la Lista de errores de Esports compartida con el parche actual.

- **Bugs que rompen el juego (“Game Breaking Bug”).**

Un "Game Breaking Bug" se define como un error cuya ocurrencia socava la integridad competitiva de una ronda en su conjunto y hace que el resultado de la ronda se vuelva indeterminable. Cualquier error que se encuentre dentro de esta categoría se enumerará explícitamente en la Lista de errores de Esports compartida con cada parche.

15.2. Uso de Round Rollback para errores.

15.2.1. Pre-daño.

Si, en el momento en que ocurre un error en una ronda, ninguna jugadora ha causado daño directamente a un oponente en la ronda, entonces la LVP puede iniciar una reversión de ronda por errores desconocidos y errores importantes que afectan la capacidad de una jugadora para competir en el juego por razones fuera del control de la jugadora.

15.2.2. Post-Daño.

Si, en el momento en que ocurre un error en una ronda, una jugadora ya ha causado daño directamente a un oponente en la ronda, los Oficiales de Game Changers no iniciarán una reversión de ronda a menos que el error haya sido un error de interrupción del juego.

15.2.3. Retroceso redondo para errores de ruptura de juegos.

Si se produce un error de interrupción del juego en cualquier momento durante una ronda, los oficiales de Game Changers iniciarán una reversión de la ronda para restaurar el juego al comienzo de la ronda.

16. Adjudicación de Exploits.

Un error causado por la jugadora que tiene el potencial de alterar significativamente la integridad competitiva del juego y proporcionar una ventaja competitiva no intencionada. Como norma, independientemente del impacto, el uso de exploits no está permitido y si se encuentra dará lugar a una penalización.

16.1. Exploits específicos de agentes.

16.1.1. Cypher.

Todas las colocaciones de las cámaras de Cypher que ofrezcan una ventaja competitiva injusta abusando de las texturas del mapa y/o la geometría para

evitar que la cámara de Cypher sea destruida o vista se consideran prohibidas.

16.1.2. Regla general de las utilidades de los agentes.

Todos los usos de la utilidad del agente que permitan una ventaja competitiva injusta mediante el abuso de las texturas del mapa y/o de la geometría para evitar que la utilidad del agente sea destruido o visto se consideran prohibidas.

La utilidad del agente no puede ser utilizada en áreas que están fuera de los límites del mapa mientras que potencialmente proporciona cualquier información o ventaja útil en cualquier momento. Las áreas que están dentro de los límites del mapa se definen como áreas en las que toda la utilidad es (1) destructible como se pretende para esa utilidad, (2) tiene la capacidad de ser vista por ambos equipos como se pretende para esa utilidad, y (3) no abuse de la textura y/o geometría del mapa para proporcionar una ventaja competitiva injusta.

EXCEPCIONES ESPECIALES: La habilidad "Punto/Cero" de KAY/O está pensada para usarse fuera de los límites del mapa y es una excepción especial con respecto a estas reglas. Sin embargo: el modelo del cuchillo de la habilidad no puede abusar de las texturas y/o la geometría del mapa para llegar a lugares no deseados.

16.1.3. Potenciador de salto con agentes.

Se prohíbe a las jugadoras usar el modelo de otro agente para impulsarse y llegar a una localización fuera del rango de salto previsto.

16.2. Valoración de Sanciones.

Al evaluar la sanción adecuada, los Oficiales del Torneo tendrán en cuenta las sanciones anteriores por la misma situación o una similar, la clasificación de exploit, la comunicación previa, el impacto y la intención. Las siguientes preguntas y evaluaciones serán consideradas por los Oficiales del Torneo en cada categoría para aplicar las sanciones correspondientes.

16.2.1. Clasificación del Exploit.

- ¿Está el exploit en la lista de errores de Esports y cómo se clasifica?
- Si el exploit no está en la lista de errores de Esports, ¿es lo suficientemente similar a otro como para que una persona razonable asuma que la clasificación sería la misma?
- Si el exploit no está en la lista de errores de Esports y no es similar a otro exploit conocido, los Oficiales del Torneo deben usar los otros criterios para ayudar a informar cualquier acción.

16.2.2. Comunicación Previa.

- ¿Se ha compartido la lista de errores de Esports con el equipo o la jugadora?
- ¿Fue la lista de errores de Esports para la versión del parche designada por el Oficial de Torneo para el evento compartido dentro

de un plazo razonable para que se informen y hagan los ajustes necesarios?

- Si la Lista de errores de Esports no se ha comunicado en absoluto o en un plazo razonable, esto debería ser un factor atenuante.

16.2.3. Impacto.

- Qué impacto tuvo el exploit en la ronda y/o el resultado del mapa, por ejemplo, daño infligido, información obtenida (visión, sonido, etc.), acciones evitadas de los oponentes (desactivación/colocación de bombas).
- ¿Qué impacto podría tener esta hazaña en la percepción del deporte? ¿Podría desacreditar al deporte?

16.2.4. Intención.

- ¿Qué tan difícil es usar el exploit accidentalmente? ¿Requiere un conjunto específico de acciones que no ocurren en el curso normal del juego?
- ¿Han recibido la jugadora o el equipo sanciones por la misma hazaña en el pasado?
- ¿La Jugadora o el equipo discutieron el uso en las comunicaciones de voz?
- ¿La jugadora o el equipo notificó a un árbitro inmediatamente después de que ocurrió la hazaña?

16.3. Tipo de penalizaciones.

La siguiente lista de sanciones no es una lista exhaustiva. Los Oficiales del Torneo pueden, a su sola discreción, emitir otros tipos de Acciones Disciplinarias tales como Multas o Suspensiones según cada caso.

16.3.1. Advertencia.

Las advertencias pueden ser emitidas por bugs no intencionados que no den una ventaja competitiva, o errores que se consideren lo suficientemente pequeños como para no tener un impacto significativo en la integridad competitiva del partido.

16.3.2. Retroceso de ronda.

Los oficiales del torneo pueden realizar un retroceso de ronda cuando un bug haya tenido un impacto significativo en el resultado de la ronda, pero no se puede determinar la intención de la jugadora que realizó el bug, o para segundas infracciones de bajo impacto.

También se puede reiniciar la ronda en caso de un error importante que afecte a la integridad de la ronda, pero que no sea culpa de ninguna jugadora o entrenador(a).

16.3.3. Ronda perdida.

Los oficiales del torneo pueden dar por perdida una ronda cuando un bug o exploit tengan un impacto significativo en el resultado de la ronda, y los oficiales del torneo han determinado que la jugadora o el equipo tenía la

intención de realizar el bug o exploit. Las rondas perdidas también pueden ser emitidas si se ha superado el umbral de retroceso de la ronda, según lo determinen los oficiales del torneo.

Las rondas perdidas pueden aplicarse mediante los siguientes métodos:

- Volver a la ronda en la que se utilizó el exploit y otorgar al equipo que no realizó el exploit la victoria de la ronda a través de la eliminación en la configuración de de la ronda.
- Si no es posible retroceder, la pérdida de rondas debe aplicarse al inicio de la siguiente ronda. Si la ronda actual puede hacer que el mapa termine, la pérdida debe aplicarse a la ronda actual.

16.3.4. Pérdida de mapa.

Los árbitros pueden emitir una pérdida de mapa en las siguientes situaciones:

- Un exploit tuvo un impacto significativo en el resultado de un mapa o proporcionó una ventaja competitiva significativa no intencionada, pero el mapa ha concluido y no es posible la reversión de la ronda o la repetición de la misma.
- Segundas infracciones por exploit de bajo impacto en las que no es posible el reinicio de ronda y/o remake no es posible.
- Segundas infracciones por exploits o bugs de alto impacto mientras el mapa se está jugando, y ya se ha aplicado una pérdida de ronda.
- Casos que justifiquen una penalización inmediata, según la discreción de los oficiales del torneo.

16.3.5. Pérdida por pérdida de partido.

Los Oficiales de Torneo pueden emitir una pérdida por incomparecencia para un Partido cuando las acciones del Personal de Equipo de uno de los Equipos participantes han socavado irreversiblemente la integridad competitiva del Partido, incluyendo, pero no limitado a, hacer trampa y amañar partidos. Los Oficiales de Game Changers pueden emitir una pérdida por abandono para un Partido en el que uno de los Equipos usó un exploit que habría resultado en una pérdida por abandono del mapa, pero no fue detectado hasta que el Partido ya había concluido, y no hay medidas de mitigación razonables disponibles.

16.4. Reglas de equipo sobre la revisión de exploits.

Las jugadoras y entrenadores pueden solicitar una revisión sobre el uso de bugs/exploits. Si una jugadora o entrenador cree que se ha producido un bug o exploit, la jugadora o entrenador(a) deberá contactar inmediatamente a un oficial del torneo y solicitar la revisión proporcionando evidencia de video de alta calidad desde el POV de la jugadora que haya tenido el bug o POV donde se aprecie claramente el abuso de un exploit.

La solicitud de revisión debe producirse durante la ronda en la que se haya utilizado el presunto bug o exploit, o dentro de la fase de compra de la siguiente ronda. Las siguientes reglas se aplican a las jugadoras y entrenadores cuando solicitan la revisión de un bug o exploit:

- Si se confirma la existencia de un bug o exploit, se informará a ambos equipos y los oficiales del torneo evaluarán las acciones de rectificación apropiadas para el bug o exploit.
- Si se revisa la reclamación de bug o exploit y el supuesto bug o exploit se considera que no se trata de un bug o exploit, el equipo que solicitó la revisión perderá un tiempo fuera/ pausa táctica. Si no queda ningún tiempo fuera, el Equipo recibirá una Pérdida de ronda en la siguiente ronda inmediata por eliminación.

16.5. Decisiones finales bugs y exploits.

Los oficiales del torneo tienen el derecho de evaluar y tomar la decisión final sobre todos los bugs y exploit. Todas las decisiones referentes a la interpretación de estas reglas recaen exclusivamente en los oficiales del torneo, cuyas decisiones son definitivas. Las decisiones de los oficiales del torneo con respecto a estas reglas no pueden ser apeladas y no darán lugar a ninguna reclamación por daños y perjuicios o cualquier otro recurso legal o equitativo.

17. Código de conducta.

Cada Entidad de Equipo deberá cumplir y asegurarse de que todas las jugadoras, entrenadores, preparadores físicos, managers de equipo, propietarios de equipo, otros representantes del equipo y cualquier otro profesional de esports (en lo sucesivo, "Profesionales de Esports"), registrado en la competencia, cumpla con el Código de Conducta de la LVP y el Código de Conducta Global de Esports de Riot Games. Cada Equipo reconoce y acepta que una infracción o falta de cumplimiento del Código de Conducta Global de Esports de Riot Games por parte de cualquier Profesional de Esports se considerará una infracción o falta de cumplimiento del Código de Conducta Global de Esports de Riot Games por parte de la Entidad del Equipo, en cada caso, incluso en casos donde la Entidad del Equipo no haya tenido culpa.

Se podrá ver la lista completa del Código de Conducta Global de Esports de Riot Games en el siguiente [enlace](#). A continuación se incluye una lista de puntos incluidos pero no limitados, en el Código de Conducta:

17.1. Código de conducta en general.

17.1.1. Acciones Disciplinarias y Sanciones.

Una violación de este Conjunto de reglas de la competencia de Open Qualifier o cualquier Regla complementaria de Riot y del Código de Conducta Global de Esports de Riot Games aplicable dará lugar a medidas disciplinarias o sanciones a discreción de la LVP y/o Riot.

17.2. Integridad Competitiva.

A continuación, se incluye una lista no exclusiva de ejemplos de conducta que tiene un impacto adverso en la integridad competitiva del juego, todos los cuales están prohibidos:

17.2.1. Ringing.

Está prohibido jugar con la cuenta o Riot ID de otra jugadora, o solicitar o inducir a otra persona a jugar con la cuenta o Riot ID de otra jugadora.

17.2.2. Incumplimiento.

Ninguna jugadora o entrenador puede negarse a cumplir con las instrucciones o decisiones de la LVP o de los Oficiales del Circuito Game Changers.

17.3. Comportamiento no profesional o actos ilegales.

A continuación se incluye una lista no exclusiva de ejemplos de comportamiento poco profesional o actividades ilegales, los cuales todos están prohibidos:

17.3.1. Violencia.

Se espera que el Personal del Equipo resuelva sus diferencias de manera respetuosa y sin recurrir a la violencia, las amenazas o la intimidación (física o no física). Nunca se permite la violencia en el Evento en vivo o contra cualquier competidor, aficionado u oficial de la competencia.

18. Confidencialidad.

El Personal del equipo no puede, sin el consentimiento de la LVP, divulgar ninguna información confidencial o de propiedad exclusiva proporcionada o puesta a disposición por Riot o la LVP al Personal del Equipo en relación con cualquier Competición Oficial. El Personal del equipo estará obligado a mantener la información confidencial o de propiedad exclusiva proporcionada por Riot o la LVP. La "información confidencial o patentada" de Riot y la LVP incluye toda la información y los materiales divulgados (ya sea de forma oral, escrita o de otra forma tangible o intangible) o puestos a disposición por Riot o la LVP al Personal del Equipo en relación con VALORANT, cualquier Competición Oficial o cualquier Competición Oficial que el Personal del Equipo conozca o deba conocer, dados los hechos y circunstancias que rodean la divulgación de la información, es información confidencial de Riot o de la LVP. La información confidencial incluye, entre otros, planes de desarrollo y fechas de publicación de actualizaciones de VALORANT, información y materiales relacionados con el contenido de todas las protestas, debates o cualquier otra correspondencia entre el personal del equipo y Riot o la LVP, la configuración del escenario utilizada en eventos en vivo y otra información similar que se oculta a los fanáticos para preservar la "revelación" en un evento en línea o un evento en vivo.

18.1. Términos de Uso.

Cualquier conducta que (a) viole los Términos de uso de VALORANT; (b) viola cualquier directriz o cualquier política publicada en los sitios web oficiales o cuentas de redes sociales de VALORANT; o (c) interfiere con el uso o disfrute de VALORANT por parte de otros, está prohibido y constituye una infracción de este Reglamento de la competencia Game Changers.

18.2. Infracciones.

Luego de descubrir que cualquier miembro de un equipo ha cometido cualquier violación a las reglas especificadas arriba, la LVP puede, sin limitación de su autoridad, emitir sanciones a su consideración. Por ejemplo:

- Pérdida de la picks y bans para partidas actuales o futuras.
- Pérdida de selección de lado para partidas actuales o futuras.
- Multa(s) o renuncia(s) a premios.
- Pérdida de partidas.
- Pérdida de series.
- Suspensiones.
- Descalificaciones.

Las infracciones repetidas serán sujeto de sanciones escaladas, hasta, e incluyendo, descalificación de futuras participaciones en el Circuito Game Changers. Las sanciones que establecen una cantidad indicada de tiempo solo se aplicarán en los meses de juego competitivo, que se definen como los meses programados en los que las competencias profesionales de Valorant se llevan a cabo (es decir, de febrero a octubre).

18.3. Derecho a publicar.

LVP tendrá el derecho de publicar una declaración en la que exponga que un miembro del equipo fue sancionado. Cualquier miembro de equipo o equipo que pueda ser referenciado en tal declaración renuncia a cualquier derecho de acción legal en contra del Circuito VCT Game Changers o Riot Games, o cualquiera de sus sociedades matriz, subsidiarios, afiliados, empleados, agentes o contratistas.

19. Reglamento Disciplinario.

19.1. Acciones disciplinarias.

Si los oficiales de Game Changers determinan que el personal del equipo o un equipo ha cometido una violación del Reglamento de la competencia de Game Changers o cualquier regla complementaria de Game Changers o la ley aplicable; Riot, LVP y los oficiales de Game Changers pueden tomar cualquiera o todas las siguientes medidas disciplinarias:

- a) Verbal o advertencia(s) pública(s) por escrito
- b) Pérdida(s) del premio
- c) Confiscación(es) de juegos
- d) Confiscación(es) de torneos
- e) Confiscación(es) de una franja horaria
- f) Suspensión(es)
- g) Descalificación(es) y prohibición(es), incluidas las futuras Competiciones Oficiales u otros eventos relacionados con VALORANT u otros videojuegos o propiedades de esports que sean propiedad de Riot o sus afiliados o estén bajo su control.

- (1) El tipo y alcance de las Acciones Disciplinarias que pueden imponerse se basa en las circunstancias específicas de cada caso, teniendo en cuenta la

gravedad de la infracción, así como las circunstancias agravantes y atenuantes.

- (2) Las violaciones o infracciones repetidas pueden considerarse circunstancias agravantes y pueden estar sujetas a sanciones progresivas.
- (3) Se pueden usar múltiples medidas en combinación para una sola infracción cuando las circunstancias lo justifiquen.
- (4) Las infracciones están sujetas a acción, ya sea que se hayan cometido intencionalmente o como parte de una broma, un truco o alguna forma de actuación en las redes sociales.
- (5) Los intentos de cometer tales delitos o infracciones también están sujetos a sanción.

Si un Equipo o el Personal del Equipo ha sido previamente descalificado o prohibido de participar en eventos que presentan juegos de VALORANT en cualquier jurisdicción del mundo, o si ha cometido un acto especialmente atroz fuera del ecosistema de esports de Riot, los Oficiales de Game Changers pueden descalificar o prohibir ese Equipo o Personal del Equipo de la participación en una Competición Oficial.

Cualquier posible miembro del equipo que cumpla una suspensión activa, emitida por un editor de esports o un organismo rector reconocido por la industria, tiene prohibido participar en cualquier competencia oficial a menos que Riot lo permita explícitamente.

20. Reglamento de operaciones de partidos.

20.1. Ámbito de aplicación.

La cooperación de los oficiales de Game Changers es fundamental para la entrega sin problemas de un evento competitivo. Por ejemplo, el comportamiento de incumplimiento incluye, pero no se limita a, negarse a seguir con prontitud las instrucciones del cabildeo del Partido, no cumplir con el cronograma del Partido, no cumplir con las instrucciones con prontitud, tardanza en ingresar al estado de preparación del equipo o cualquier otro comportamiento que puede causar retrasos en la transmisión programada. Estas Regulaciones de Operaciones de Partidos se aplican a todos los Partidos de la Competencia Oficial de una Liga Game Changers.

Estas regulaciones de operaciones de partidos se aplican durante el curso de un Partido, entre el inicio de la configuración previa al Partido y el final de las obligaciones posteriores al Partido.

20.2. Retraso del juego.

Los equipos pueden ser sancionados por retraso del juego de acuerdo con el siguiente calendario de sanciones. Los Oficiales de Game Changers tienen el derecho de evaluar y tomar decisiones finales sobre todas las decisiones sobre demoras en el juego. Los Oficiales de Game Changers tomarán las decisiones con respecto a las sanciones por demora del juego, y no pueden ser apeladas ni darán lugar a ningún reclamo por daños monetarios o cualquier otro recurso legal o equitativo. Los árbitros de Game Changers pueden tener en cuenta el siguiente calendario de sanciones al tomar una decisión.

Retraso del conteo de juegos por partido	Multa
1	Advertencia
2-4	Pérdida de tiempo de espera
5	Pérdida de mapa

El calendario de sanciones no excluye a los Oficiales Game Changers para tomar decisiones caso por caso a la luz de las circunstancias particulares de cada caso. Las multas podrán incrementarse por cada caso adicional de reincidencia.

20.3. Incumplimiento.

Las jugadoras, entrenadores y otro personal del equipo deben cooperar con los oficiales de Game Changers y cumplir con las instrucciones de manera rápida y oportuna. La falta de cooperación con las instrucciones de los Oficiales de Game Changers durante un Partido en vivo puede ser sancionado con retraso del juego además de otras Acciones Disciplinarias.

21. Reglamento de Comportamiento del Personal del Equipo.

21.1. Ámbito de aplicación.

Los oficiales de Game Changers, la seguridad del evento, el personal encargado de los equipos y otro personal de la competencia que trabaja en calidad oficial, ocupan un puesto de confianza y desempeñan un papel fundamental en el funcionamiento de la competencia. Por lo tanto, cualquier comportamiento poco profesional u hostil hacia el personal de la competencia, o la negativa a cumplir con las instrucciones razonables del personal de la competencia dará lugar a una acción disciplinaria. Las normas de comportamiento del personal del equipo se aplican a todas las Competiciones Oficiales de las ligas Game Changers.

Las normas de comportamiento del personal del equipo se aplican durante cualquier interacción entre el personal del equipo y cualquier miembro del personal que trabaje en una capacidad oficial para una competencia oficial de las ligas Game Changers.

Durante un evento que se lleva a cabo como parte de las ligas Game Changers, se aplican las normas de comportamiento del personal del equipo en todos los terrenos de la competencia, incluido el lugar del evento, el hotel del evento, el lugar de la fiesta, los sitios destacados y todos los demás lugares oficiales designados por Riot o la LVP.

21.2. Comportamiento poco profesional u hostil.

Los siguientes comportamientos serán considerados un incumplimiento de estas normas de comportamiento del Personal del Equipo.

- **Comportamiento poco profesional:** Cualquier comportamiento que impida el buen desarrollo de la competencia, o impida que el personal de la competencia se desempeñe en su capacidad oficial en la competencia.

- **Comportamiento Hostil:** Cualquier comportamiento que se considere o pueda considerarse agresivo o grosero. Por ejemplo, dicho comportamiento incluye, entre otros, gritarle al personal de la competencia, ser beligerante con el personal de la competencia o negarse a cooperar con el personal de la competencia.
- **Incumplimiento de Instrucciones:** las jugadoras, entrenadores y otro personal del equipo deben cumplir con las instrucciones de los oficiales de Game Changers. Se permite una discusión razonable con respecto a una instrucción. Sin embargo, el Personal del Equipo debe cooperar con los Oficiales de Game Changers en la ejecución de esas instrucciones.

21.3. Comportamiento excluido.

Los comportamientos que generalmente se consideran de naturaleza poco ética o las infracciones del Código de conducta (*sección 17. Código de Conducta*) u otras normas de deportes electrónicos de Riot no se sancionarán adicionalmente en virtud de estas normas de conducta del personal del equipo.

21.4. Investigación por parte del Operador del Torneo.

- Riot, la LVP y los Oficiales de Game Changers, tendrán derecho a controlar el cumplimiento de este Conjunto de reglas de competencia de Game Changers y cualquier Reglamento de Riot aplicable a las Ligas Game Changers e investigar posibles infracciones. Al aceptar este Conjunto de reglas de la competencia de Game Changers, el Personal del equipo acepta cooperar con Riot, la LVP y los Oficiales de Game Changers en cualquier investigación interna o externa realizada en relación con una supuesta infracción.
- El Personal del Equipo tiene el deber de decir la verdad en relación con cualquier investigación realizada por o para Riot y el Operador del Torneo y tiene el deber adicional de no obstruir dicha investigación, engañar a los investigadores u ocultar pruebas.
- Riot y la LVP tendrán derecho a publicar una declaración que establezca que el Personal del Equipo y/o un Equipo han sido penalizados. Cualquier miembro del equipo y/o equipo al que se pueda hacer referencia en dicha declaración renuncia a cualquier derecho de acción legal contra el operador del torneo, Riot y/o cualquiera de sus matrices, subsidiarias, afiliadas, empleados, agentes o contratistas por publicar tal declaración. Todas las decisiones tomadas por Riot, la LVP y los Oficiales de Game Changers con respecto a (a) violaciones de este Conjunto de reglas de competencia de Game Changers y cualquier reglamento complementario de Riot; (b) la Acción Disciplinaria apropiada (o combinación de Acciones Disciplinarias) son definitivas y vinculantes.

22. Limitaciones de responsabilidad.

22.1. Sin daños punitivos.

En la máxima medida permitida por la Ley aplicable, ni Riot, la LVP ni ninguno de sus respectivos afiliados o licenciantes (colectivamente, las "Partes de Riot") serán responsables de ninguna manera por la pérdida de ganancias o cualquier daño indirecto, incidental, daños consecuentes, especiales, punitivos o ejemplares, que surjan de o en relación con este Conjunto de reglas de la competencia de Open Qualifier, los reglamentos complementarios de Riot, Código de Conducta Global de Esports de Riot Games, las Competencias oficiales o VALORANT, o la demora o incapacidad para usar o la falta de funcionalidad de VALORANT, incluso si un Riot Party tiene la culpa e incluso si Riot Party es consciente de la posibilidad de tales daños.

22.2. Límite de responsabilidad.

En la medida máxima permitida por la Ley aplicable, la responsabilidad agregada de las Partes de Riot que surja de o en relación con este Conjunto de reglas de la competencia Game Changers, cualquier reglamento complementario de Riot, las Competencias oficiales o VALORANT se limitará a los daños directos de una jugadora o entrenador en un cantidad que no exceda los 25.000 dólares estadounidenses. Múltiples reclamos no ampliarán esta limitación. Estas limitaciones y exclusiones con respecto a los daños se aplican incluso si algún recurso no proporciona una compensación adecuada. Riot no asume ni autoriza a la LVP ni a ninguna otra persona o entidad a asumir en nombre de Riot ninguna responsabilidad además de las expresamente establecidas en esta Sección.

23. Uso de imagen.

Tanto los equipos que participan en la Game Changers como su Alineación y demás miembros aceptan expresamente que:

- Se realicen filmaciones, grabaciones y se tomen fotografías de su persona, graben su voz, conversaciones, dichos, hechos y sonidos, durante y en conexión con mi participación en la competencia (en adelante, los "Materiales"). Autorizan a la LVP a exhibir, reproducir o publicar en cualquier forma tales fotografías, filmaciones y/o grabaciones en cualquier y todos los medios de comunicación, inclusive en las promociones de la Game Changers y prestan su conformidad para que se publique su nombre. A tal efecto, otorgan su consentimiento expreso de acuerdo con los términos de las leyes vigentes, para ser filmados, grabados y/o fotografiados y para que las filmaciones, grabaciones e imágenes resultantes sean exhibidas, reproducidas o publicadas por la LVP.
- Aceptan que la LVP será dueña exclusiva de los resultados y ganancias de los Materiales con derecho al registro de propiedad intelectual, al uso y otorgamiento de permisos para que otros lo usen, en cualquier forma y mediante cualquier medio. En consecuencia, autoriza expresa, irrevocable e incondicionalmente a la transmisión, retransmisión, reproducción o publicación de los Materiales en todos y cualquier medio de comunicación incluyendo, sin limitación alguna, los servicios de televisión por aire, antena, cable o satélite, radio, medios gráficos, cine, Internet (incluyendo, sin limitación, "streaming", descargas ("downloads"), "webcasting", y video "on demand") y servicios móviles y/o inalámbricos (incluyendo, sin limitación, "streaming", descargas ("downloads"), "podcasting" y "wireless media"), en su totalidad o en una porción, con cualquier finalidad, sin límite de tiempo.

- Autorizan expresamente a la LVP a realizar distribuciones o reproducciones de los Materiales a través de cualquier soporte, incluyendo sin limitación alguna, soportes de audio, libros, Compact Disc, DVD, fotografías, imágenes tridimensionales, holográficas, grabaciones digitales, CD-ROM, redes informáticas o televisión interactiva, con cualquier finalidad, incluyendo -sin que implique limitación alguna- la utilización de la imagen y/o la voz de su persona para la producción y comercialización de ringtones, fondos de pantalla, screensavers, videostreaming, figuritas, merchandising, y todo otro negocio derivado a implementarse en cualesquiera soportes digitales creados o por crearse en el futuro, sin límite de tiempo. Aceptan y autorizan a la LVP a utilizar su imagen para la producción de productos de merchandising, sin derecho a contraprestación alguna por tal uso.

24. Resolución de conflictos.

24.1. Finalidad de ciertas decisiones

Todas las decisiones relacionadas con la elegibilidad de las jugadoras, las restricciones de los patrocinadores, la programación y organización de la competencia oficial, y las violaciones e infracciones cometidas en virtud de este Reglamento de la competencia de Game Changers y las Reglas complementarias de Game Changers recaen únicamente en Riot y la LVP o, a opción de Riot y la LVP, con Oficiales Game Changers. Las decisiones de Riot, LVP y/o los Oficiales de Game Changers son definitivas y vinculantes y no darán lugar a ningún reclamo por daños monetarios o cualquier otro recurso.

24.2. Recursos

Sin perjuicio de lo anterior, Riot y la LVP tendrán derecho a iniciar y llevar a cabo cualquier acción o procedimiento ante cualquier tribunal de jurisdicción competente para obtener medidas cautelares u otras medidas equitativas o medidas resarcitorias contra un Equipo, jugadora o entrenador en caso de que dicha acción sea necesaria o deseable. En caso de incumplimiento por parte de Riot o la LVP de cualquiera de las disposiciones de este Conjunto de reglas de la competencia Game Changers, un Equipo, jugadora o entrenador estará limitado a sus recursos legales por daños y perjuicios en su caso, y en ningún caso un Equipo, jugadora o entrenador tendrá derecho a prohibir que Riot o la LVP operen una Competición Oficial, realicen un Evento de Medios o distribuyan transmisiones u otro contenido audiovisual.

25. Construcción, Reformas y Otras Disposiciones Generales.

25.1. Prioridad y Conflictos.

En caso de conflicto entre (a) cualquier término de este Reglamento de la competencia Game Changers y los términos de un Acuerdo de participación del equipo, o (b) cualquier término de este Reglamento de la competencia Game Changers y los términos de las Reglas complementarias y/o Documento de orientación de Game Changers, Riot, a su exclusivo criterio, determinará los términos que regirán y prevalecerán. Todos los recursos establecidos en este Reglamento de la competencia de Game Changers, las Reglas complementarias de Game Changers o el Documento de orientación serán adicionales y no reemplazarán a los recursos establecidos en un Acuerdo de participación del equipo.

25.2. Enmiendas al Reglamento de Competición de Game Changers.

Este Reglamento de la competencia Game Changers puede ser enmendado, modificado, actualizado o complementado por la LVP y Riot de vez en cuando, siempre que dicha enmienda, modificación, actualización o complemento tenga el efecto de enmendar, cancelar, reemplazar o modificar cualquier término material de un Acuerdo de Participación de Equipo. Riot y la LVP pueden discutir enmiendas, modificaciones, actualizaciones o suplementos materiales propuestos a este Reglamento de la Competición Game Changers con los Equipos, entendiéndose que Riot y la LVP conservan la autoridad para enmendar, modificar, actualizar o complementar este Reglamento de la Competición Game Changers sin participar en tales discusiones.

25.3. Consentimientos y aprobaciones.

Siempre que este Reglamento de la competencia Game Changers otorgue, confiera o reserve a Riot o la LVP el derecho a tomar medidas, abstenerse de tomar medidas, otorgar o denegar su consentimiento u otorgar o denegar su aprobación o tomar cualquier otra determinación, a menos que la disposición establezca específicamente lo contrario, Riot y la LVP tendrán derecho a participar en dicha actividad a su exclusivo criterio en función de su propio juicio comercial, teniendo en cuenta su evaluación de los mejores intereses de Riot, la LVP, las ligas Game Changers y VALORANT. Si alguna de las actividades o decisiones anteriores está respaldada por el juicio comercial de Riot, entonces una corte, juez, tribunal o árbitro que revise esas actividades o decisiones no sustituirá su propio juicio por el juicio de Riot.

25.4. Construcción.

A los efectos de este Reglamento de la competencia Game Changers, (a) se considerará que las palabras "incluir", "incluye" e "incluido" van seguidas de las palabras "sin limitación"; y (b) las palabras "aquí" y "a continuación" se refieren a este Reglamento de la competencia Game Changers como un todo. A menos que el contexto requiera lo contrario, (i) las referencias en este documento: (A) a las secciones, programas y anexos significan las secciones, los programas y los anexos adjuntos a este Reglamento de la competencia Game Changers; (B) a un acuerdo, instrumento u otro documento significa dicho acuerdo, instrumento u otro documento enmendado, complementado y modificado ocasionalmente en la medida permitida por las disposiciones del mismo; (C) a un estatuto significa dicho estatuto enmendado de vez en cuando e incluye cualquier legislación sucesora del mismo y cualquier reglamento promulgado en virtud del mismo; y (ii) el singular incluye el plural, el plural incluye el singular, el uso de cualquier género es aplicable a todos los géneros y la palabra "o" tiene el significado inclusivo representado por la frase "y/o".

25.5. Idioma.

El Reglamento original de la competencia Game Changers ha sido escrito en inglés. En el caso de un conflicto no intencional en la interpretación entre la versión en inglés y dicha traducción, prevalecerá la versión en inglés.

26. Registro de cambios.

Fecha	Sección	Regla anterior	Regla actualizada
08/04/2025	4.4.2. Entrenadores(as) de los equipos.	Únicamente se autorizaba la comunicación con el entrenador(a) oficial durante los tiempos reglamentarios.	Se ha ajustado la regla para especificar que tanto el entrenador(a) oficial, presente dentro de la sala, como un entrenador(a) adicional registrado, podrán comunicarse con las jugadoras durante los tiempos reglamentarios.
08/04/2025	5.3. Closed Qualifier	El formato especificado consistía en un bracket de doble eliminación con un total de 6 equipos, compuesto por dos equipos relegados del Stage I y 4 equipos provenientes del Open Qualifier II.	Se ha realizado un ajuste en el formato, reduciendo la cantidad de equipos de 6 a 4. De estos, 2 equipos relegados del Stage I y 2 equipos clasificados del Open Qualifier II.
01/05/2025	3.1.10. Requisitos de alineación para equipos relegados: Closed Qualifier.	Bloqueo completo de alineaciones para los equipos relegados que participen en el torneo Closed Qualifier.	Se ha añadido una regla para las alineaciones de los equipos relegados que disputarán el torneo Closed Qualifier.
09/07/2025	5.4. Main Event.	Bracket de doble eliminación, el cual contaba con dos rondas adicionales, otorgando un sembrado prioritario al equipo que haya finalizado en primer lugar del ranking.	Se elimina una ronda dentro de la estructura de doble eliminación. Se modifica el sistema de sembrado. La final del lower bracket se disputará al mejor de cinco mapas (Bo5), en lugar del formato tradicional al mejor de tres.