

REGLAMENTO

TORNEO UPV RAINBOW SIX-primavera 25-

1. CONSIDERACIONES GENERALES-

- El programa de e-Sports de la Universidad Politécnica de Valencia(UPV) está organizado y dirigido por el Área de Deportes asesorado por organizadores especializados en cada modalidad deportiva.
- Los e-Sports serán Open, es decir abierto a chicos y chicas.
- Toda la información referida a los e-Sports se puede consultar en la WEB en el apartado e-Sports:
<https://www.upv.es/entidades/ad/e-sports-2>
- La organización podrá cambiar o alterar en cualquier momento las acciones, normas o decisiones si cree conveniente.
- **La suplantación/falsedad de identidad durante la participación será elevada a la máxima autoridad en esta materia en la UPV, siendo castigada y perseguida según la ley**

2. INTRODUCCIÓN-

- 2.1. El **Torneo UPV otoño R6**, se disputará **ONLINE**. Los jugadores tendrán que disputarlos en sus propios equipos, la UPV no proporciona material a los jugadores.
- 2.2. Previo al inicio habrá una reunión online informativa y se facilitará email y teléfono de todos los capitanes.
- 2.3. Se facilitará igualmente el enlace a Discord para que todos los jugadores tengan acceso. Será el canal de comunicación ordinaria.

PREVIO COMIENZO COMPETICIÓN:

- **Previo al comienzo de cada jornada, los capitanes deben de ponerse en contacto y cuadrar las fechas y horario.** Deberán comunicarlo en el canal correspondiente de discord.
- La organización facilitará los contactos de todos los capitanes.
- El orden de enfrentamientos y las fechas de cada jornada están en anexo y se colgarán en discord en documentos.

PREVIO CADA ENCUENTRO:

- Para cada encuentro, el capitán que figura a la izquierda en los enfrentamientos (PLANTILLA DE COMPETICIÓN), tendrá que tener la sala preparada con las especificaciones del punto 3.1-
- Al menos con 5 minutos de antelación a la hora prevista del partido los capitanes de ambos equipos deberán entrar en discord, CANAL ENTRADA EN SALA y preparar el encuentro.
- **Map Ban*:** CADA EQUIPO PREVIO COMIENZO TORNEO, INDICARA EN SU CANAL DE CHAT 3 MAPAS DE JUEGO. EN CADA ENCUENTRO, CADA EQUIPO ELEGIRÁ 2 DE ESOS 3. EN CASO DE UN QUINTO PARTIDO, EL MAPA DE DESEMPATE SERÁ YATE
- **Si pasados 15 minutos de la hora fijada para el encuentro un equipo no ha entrado en discord ni está preparado para comenzar, será considerado como un NO PRESENTADO y se le descontará dos puntos de la general.**
- Los resultados y clasificación serán actualizados en la Web de deportes así cómo desde la intranet.

SOBRE LOS EQUIPOS:

- Los usuarios tendrán que unirse a la plataforma de Discord. Se enviará enlace a todos los capitanes.
- Al final de cada partido, los jugadores de cada equipo podrán comunicar a la organización si han detectado algún tipo de incumplimiento o han detectado alguna anomalía o uso que no quede reflejado en este reglamento por parte del jugador contrario, pasando a adjuntarse en el acta los hechos para revisión posterior de los árbitros. Si se detectan acciones fuera de lo contemplado en este reglamento, el jugador infractor perderá automáticamente el encuentro aplicándose las sanciones pertinentes. El uso de programas de terceros que mejoran, modifican o agregan características al juego, está estrictamente prohibido durante la competición y conlleva la expulsión inmediata así como elevar la infracción al Comité de Disciplina de la Universidad.
- Está prohibida la colusión (arreglo de partidas entre dos equipos). De presentarse este caso, ambos equipos serán descalificados.
- Los jugadores que tienen que disputar el encuentro son obligatoriamente los jugadores inscritos en la competición. Queda determinantemente prohibido suplantar la identidad de un jugador. Si se produjese este caso, el jugador suplantado quedará eliminado de la competición e incluso el Comité de Competición podría estimar elevar la acción de ambos jugadores (suplantador y suplantado) al Comité de Disciplina de la Universidad (fraude informático, suplantación de identidad, falsificación de identidad...)
- En el caso de que un equipo quiera **inscribir nuevos jugadores-as**, el capitán debe de realizar un **POLICONSULTA** con 24 HORAS de anterioridad al partido indicando dni, nombre y apellidos, opgg y discord.
- Jugador que no está inscrito por la organización, no puede jugar el partido. Se consideraría alineación indebida y la pérdida del partido.
- El cambio de nombre de un jugador se deberá comunicar con un POLISOLICITA al menos con 24 horas de antelación al partido.

3. SISTEMA DE COMPETICIÓN-

- Una liga de 4 equipos, pero en cada jornada habrá una final entre los dos ganadores de la jornada. Se sumará un punto por jugar la jornada. 1 punto extra por jugar la final y un punto más por ganar esa final.
- Modalidad 5vs5 / BOMBAS / B05

3.1 REGLAS DEL ENCUENTRO:

Configuración del juego

- Configuración del HUD: HUD Estándar

Detalles del juego

- Número de bloqueos: 4
- Temporizador de bloqueo: 10
- Número de rondas: 6
- Cambio de rol Atacante/Defensor: 3
- Tiempo extra: 3
- Diferencia de puntaje en tiempo extra: 2
- Cambio de rol en tiempo extra: 1
- Parámetro de rotación de objetivo: 2
- Tipo de rotación de objetivos: Rondas Ganadas
- Tiempo de selección: 30
- Hándicap de daño: 100
- Daño aliado: 100
- Herida: 20



- Sprint: Encendido
- Inclinación: Encendido
- Repetición de muerte: Apagado

Modo de juego: 5vs5 TDM BOMB / 2vs2 REHÉN

- Duración de plantado: 7
- Duración de desactivación: 7
- Fuse Time: 45
- Preparación: 45
- Acción: 180

Rotación de mapas

- **Map Ban***: Cuando los dos capitanes están en el canal "SALA PARTIDAS CAPITANES", cada equipo escoge 2 mapas de sus 3 propuestos. El primer mapa será uno de los propuestos por el equipo de la izquierda en el calendario, el segundo mapa será uno de los propuestos por el otro equipo y se va alternando. **EN CASO DE UN QUINTO PARTIDO, EL MAPA DE DESEMPATE SERÁ YATE**
En caso de coincidencia de alguno de los mapas el equipo que le toque tendrá que elegir su tercera opción.

-Operadores, gadgets, equipamiento y accesorios

Todos los operadores están permitidos a menos que la administración del torneo lo prohíba explícitamente o sea marcado en cuarentena. La administración del torneo se reserva el derecho de bloquear gadgets, operadores, equipamiento o accesorios específicos en cualquier momento para garantizar el abuso de cualquier tipo de ventaja. La administración del torneo hará su mayor esfuerzo para enviar cualquier restricción o cambios en las reglas a los equipos lo antes posible.

-Ping Alto

El límite de ping para una partida de ESL es de **130 ms**. Si un jugador tiene más de esa cantidad deberá rehacer la partida antes de abrir una protesta y asegurarse de que un servidor dedicado haya sido creado. En caso de que un jugador tenga más de **130 ms** y no sea posible jugar la partida sin que haya problemas, deberá crearse una protesta. Solo se tomará en cuenta una protesta de ping alto, cuando haya pruebas de lo mencionado. Cuando abra una protesta por ping alto, la partida no deberá finalizar y el equipo deberá subir por lo menos tres capturas de pantalla de la tabla de puntos tomadas en diferentes periodos a través de 2 rondas en donde el ping sea visiblemente alto para el mismo jugador (en la fase de acción).

-Configuraciones del juego

Antes de que el juego inicie, revisa que todas las configuraciones sean correctas. Si un juego se alberga con configuraciones incorrectas, deberá finalizar y reiniciarse correctamente. Si las configuraciones del juego son incorrectas pero los jugadores no terminan la partida antes de la primera muerte, entonces el juego contará.

-Resultados

El resultado de cada encuentro deberá informarse de la siguiente manera:

- Pantallazo del / los partidos. Indicando los equipos y el equipo ganador.
- Habrá también que indicar en texto: equipo 1 nº partidas ganadas / equipo 2 nº partidas ganadas.

4. SANCIONES Y FAIR PLAY-

- 4.1. Todos los-las participantes deben cumplir todo lo expuesto en este reglamento.
- 4.2. Toda conducta que la organización crea inaceptable, podrá acarrear la expulsión directa de participante.
- 4.3. Las faltas de respeto a participantes, equipos u organización a través de cualquier vía (redes sociales, chats, discord...con llevará elevarlo al Comité de Disciplina de la Universidad una vez valorado por el Comité de Competición.
- 4.4. Las sanciones derivadas de trampas, alteraciones de jugadores, alteraciones del juego que no sigan las reglas aquí expuestas, podrás conllevar la expulsión de la competición como mínimo e



incluso inhabilitación, una vez reunido y valorado por el Comité de Competición que siempre podrá elevarlo al Comité de Disciplina de la Universidad.

4.5 Los canales de discord se deberán utilizar exclusivamente para comunicación entre organización y participantes y para temas derivados de la competición. Queda prohibido subir gifs y cualquier material que no sea relativo a la competición.

5. STREAMING-

El campeonato será retransmitido en streaming por los canales habilitados por la organización de la UPV (en twitch y youtube). Algunos de los partidos serán casteados por nuestro equipo de casters. El enlace al canal de twitch, lo podéis encontrar en la web de e-Sports UPV y en discord.

Si quieres formar parte de este equipo, para CASTEAR en streaming los partidos de la fase regular y eliminatorias de octavos y cuartos, deberán realizar la petición a través de **poli[SOLICITA]**.

6. PREMIOS-

Los mejores equipos de cada campeonato obtendrán los siguientes premios:

- DIPLOMA
- OBSEQUIO
- POSIBILIDAD DE PODER FORMAR PARTE DEL EQUIPO UPV UNIVERSITARIO PARA COMPETICIONES UNIVERSITARIAS (a criterio del Área de Deportes)
- POSIBILIDAD DE PODER FORMAR PARTE DEL EQUIPO UPV EN CAMPEONATOS NO UNIVERSITARIOS (a criterio del Área de Deportes)
- LOS 2 MEJORES EQUIPOS DEL CURSO (TRAS LOS SPLIT DE OTOÑO Y PRIMAVERA), OBTENDRÁN UNA BOLSA GAMER.

7.- anexo

-se estudiará durante el desarrollo de la competición la organización de un torneo 3x3 o 2x2 en modalidad REHÉN.

-calendario de competición:

5X5 BOMBAS BOS		
	SEMI	FINAL
JORNADA 1	S1: 3-AL 9 MARZO	S2: 10 AL 15 MARZO
	TACHANKAS-KUARENTINOS SKUAD	
	PÁNICO TÁCTICO-TELETUBBIES	
JORNADA 2	S3: 24 AL 30 MARZO	S4: 1 AL 6 ABRIL
	TACHANKAS- TELETUBBIES	
	PANICO TÁCTICO - KUARENTINOS SKUAD	
JORNADA 3	S5: 7 AL 13 DE ABRIL	S6: 29 ABRIL AL 4 MAYO
	TACHANKAS- PÁNICO TÁCTICO	
	TELETUBBIES- KUARENTINOS SKUAD	

Sobre equipos:

- Todos los equipos deberán hacerse una foto de equipo. El no hacerlo podría significar pérdida de premios o incluso no poder participar en la competición o cualquier otra consideración que la organización crea oportuno.
- Os aconsejamos que para estar informados en todo momento de lo que ocurre en el programa de e-Sports, sigáis las redes sociales del Área de Deportes:
 - WEBeSports UPV. <https://www.upv.es/entidades/ad/e-sports-2/>
 - INSTAGRAM: https://www.instagram.com/upv_deportes/?hl=es
 - YOUTUBE: <https://www.youtube.com/@upve-sports>

Sobre los encuentros y clasificaciones:

- Si un equipo no está en disposición de jugar en los tiempos que establece el reglamento será considerado como un NO PRESENTADO y se le descontará 2 puntos de la general.
- Si algún equipo comete una alineación indebida, se le descontará 2 puntos de la general
- Acumular 2 sanciones podría implicar la eliminación de la liga.

importante- Cualquier punto de este reglamento podría ser modificado si la organización lo cree conveniente en cualquier momento así como desestimar cualquier punto del mismo.