



# Etapa 1

## Reglas Oficiales de la Competencia

(Versión 1.1 - Marzo de 2021)

---

## Índice

1. ANTECEDENTES Y OBJETIVOS	1
2. Estructura del evento Masters 1	2
2.1. Formato competitivo de Masters	2
2.2. Calendario competitivo de Masters para Latinoamérica	3
3. Elegibilidad de Miembros del equipo	5
3.1. Edad del jugador	5
4. Reglas de la alineación	5
4.1. Alineación titular	6
4.2. Bloqueo de alineación	6
4.3. Sustituciones de emergencia	6
4.4. Entrenadores	6
5. Equipamiento del jugador	6
5.1. Equipamiento del jugador o del Equipo	7
5.1.1. Equipamiento del jugador o del Equipo permitido	7
5.1.2. Aprobaciones necesarias para uso de equipamiento personal o del Equipo	7
5.2. Equipamiento proporcionado	7
5.3. Reemplazo del equipamiento proporcionado	8
5.4. Programas de computadora y su uso	8
5.4.1. Chat de voz	8
5.4.2. Redes sociales y comunicación	8
5.4.3. Dispositivos no esenciales	8
5.4.4. Programas nativos	9
5.5. Restricciones de audio	9
5.6. Manipulación del equipamiento	9
6. Recinto, diseño del área de competencia y calendario	9
6.1. Acceso general al recinto	10
6.2. Inspección de sanidad preliminar	10
6.3. Área de juego	10
6.3.1. Administradores de Equipo	10
6.3.2. Acceso del entrenador al Área de juego	10
6.3.3. Dispositivos inalámbricos	11
6.3.4. Restricciones de comida y bebida	11

---

7.	Proceso de partidas	11
7.1.	Cambios al calendario	11
7.2.	Llegada al recinto	11
7.3.	Roles de los árbitros	11
7.3.1.	Jefe de árbitros	11
7.3.2.	Responsabilidades de los árbitros	12
7.3.3.	Decisiones finales	12
7.4.	Versiones del modo competitivo	12
7.4.1.	Nuevos agentes	12
7.4.2.	Nuevos mapas	13
7.4.3.	Restricciones adicionales	13
7.5.	Preparaciones previas a las partidas	13
7.5.1.	Cuentas de jugadores	13
7.5.2.	Tiempo de preparación	13
7.5.3.	Fallas técnicas en el equipamiento	14
7.5.4.	Plazos de inicio de las partidas	14
7.5.5.	Confirmación de preparación	14
7.5.6.	Creación de la sala de la partida	14
7.5.7.	Partidas en línea	15
7.5.8.	Obligaciones previas	15
7.5.9.	Obligaciones con los medios	15
7.6.	Configuración de la partida y restricciones de juego	15
7.6.1.	Configuración de la sala	15
7.6.2.	Selección del servidor	15
7.6.3.	Comienzo del proceso de selección de mapas	15
7.6.4.	Mapas	16
7.6.5.	Proceso de selección de mapas para partidas al mejor de uno	16
7.6.6.	Proceso de selección de mapas para partidas al mejor de tres	16
7.6.7.	Proceso de selección de mapas para partidas al mejor de cinco	17
7.6.8.	Comienzo del proceso de selección de agentes	17
7.6.9.	Comienzo de la partida luego de la selección de mapas y agentes	18
7.6.10.	Comienzo de la partida controlada	18
7.6.11.	Carga lenta del cliente	18

---

7.6.12.	Elementos de restricción a la jugabilidad	18
7.6.13.	Sustituciones durante las partidas de torneo	18
8.	Pausas y fallas del sistema	19
8.1.	Tiempo fuera (pausas tácticas)	19
8.2.	Pausas técnicas	19
8.3.	Falla del sistema	19
9.	Proceso posterior a la partida	20
9.1.	Proceso posterior a la partida	20
9.1.1.	Resultados	20
9.1.2.	Notas técnicas	20
9.1.3.	Entre mapas	20
9.1.4.	Entre partidas	20
9.1.5.	Obligaciones posteriores a la partida	21
9.1.6.	Obligaciones con los medios	21
9.1.7.	Resultados de rendición	21
10.	Premios	21
10.1.	Dinero del premio	21
11.	Puntos de Circuito	22
12.	Viaje y gastos	22
13.	Comunicación con el Operador del torneo	22
14.	Interpretación y elaboración	22
14.1.	Derecho de interpretación del Operador del torneo	22
14.2.	Decisiones empresariales	23
14.3.	Idioma	23

## 1. ANTECEDENTES Y OBJETIVOS

Riot Games, Inc., el propietario del juego VALORANT ("**Riot**"), ha colaborado con GGTech Entertainment ("**Operador del torneo**") para llevar a cabo el evento VALORANT Masters ("**Masters**") en Latinoamérica ("**Región**") como parte del VALORANT Champions Tour. Riot ha delegado al Operador del torneo la responsabilidad de formular estas reglas, que se aplicarán al Masters y a todos sus juegos, partidas y torneos que se lleven a cabo en la región ("**Reglas de Masters**").

Estas Reglas de Masters se aplican y son vinculantes para: (1) el individuo (persona física), entidad o grupo ("**Propietarios**") que registró un equipo para participar en un evento de Masters ("**Equipo**"), y (2) los jugadores, administradores, entrenadores, propietarios y otros representantes de cada equipo. Los jugadores, administradores, entrenadores, propietarios y otros representantes de Equipo se denominan "**Miembros del equipo**".

Estas Reglas de Masters son adicionales y no reemplazan la Política de Competencia Global del VALORANT Champions Tour ("**Política global**"). En caso de conflicto entre la Política global y estas Reglas de Masters, regirán las disposiciones que protejan más a Riot (según lo determine Riot a su exclusivo criterio). Los términos utilizados en mayúsculas en el presente y que no se definan de otro modo en el presente tendrán el significado que se les asigna en la Política global, a menos que el contexto requiera lo contrario.

Estas Reglas de Masters forman un contrato entre un Miembro del equipo y el Operador del torneo, y Riot es un tercero beneficiario de este contrato.

**\*\* Cada Miembro del equipo debe leer, comprender y aceptar estas Reglas de Masters y la Política global antes de participar en cualquier evento de Masters \*\***

Todas las Políticas de Competencia Global aplicables para el VALORANT Masters 1 se encuentran disponibles en el [siguiente enlace](#).

## 2. Estructura del evento Masters 1

La siguiente es la estructura del evento y el cronograma de participación.

### 2.1. Formato competitivo de Masters

Los 8 equipos clasificados del VALORANT Challengers (Stage 1) para Latinoamérica (Norte y Sur) se integrarán a una llave de eliminación doble de acuerdo a su clasificación, separadamente una para el Norte y otra para el Sur.



El sembrado entregado (seed) se mantendrá durante el evento dónde el sembrado “#1” es mayor al sembrado “#4”. En casos dónde un equipo con sembrado superior provenga de la llave de “Losers” hacia la llave de “Winners”, el sembrado superior lo tendrá el equipo que proviene de la llave de “Winners”. En casos dónde dos equipos poseen el mismo sembrado, el sembrado superior se sorteará por lanzamiento de moneda.

De acuerdo a los resultados obtenidos las llaves finales quedan de la siguiente forma;

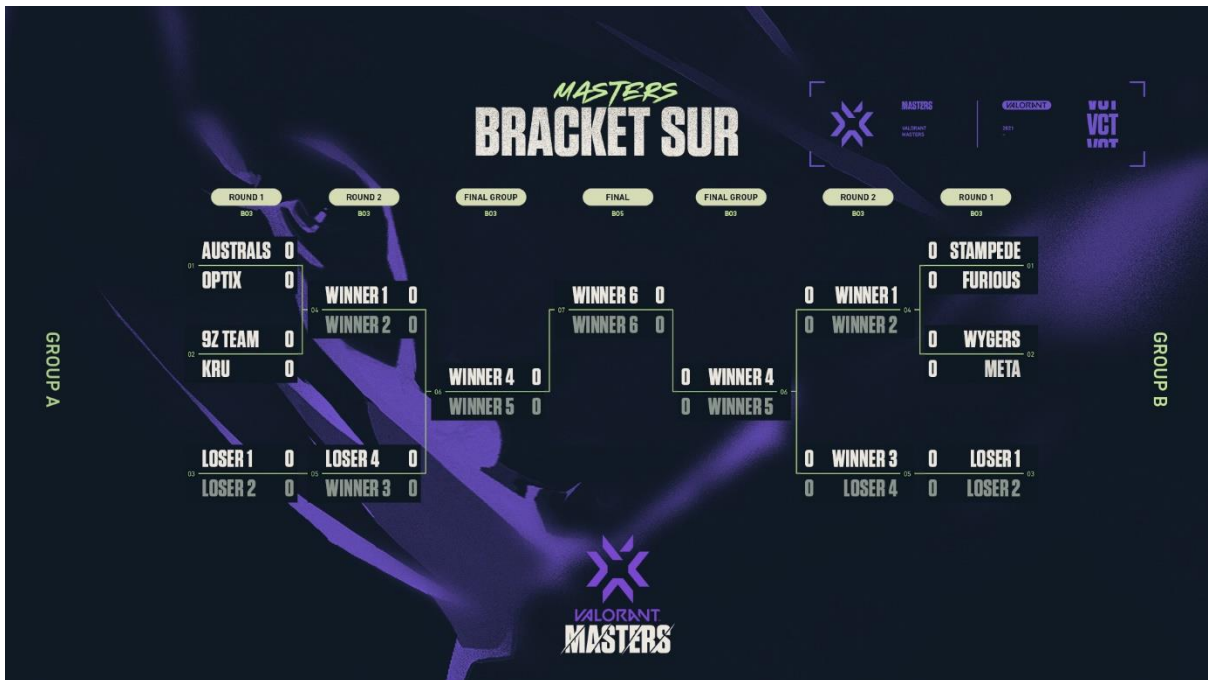
#### 2.1.1. Llave para Latinoamérica Norte.

Los equipos LDM Esports, Lazerklan, Gillette Infinity y Border Monsters fueron los cuatro primeros lugares del Challengers 2. Luego, los equipos Akave Esports, Kaizen Esports, Funkboings y Reven Esports fueron los cuatro primeros del Challengers 3.



**2.1.2. Llave para Latinoamérica Sur.**

Los equipos Australs, Wygers Argentina, KRÜ Esports y Furious Gaming fueron los cuatro primeros lugares del Challengers 2. Luego, los equipos Stampede Gaming, 9z Team, META Gaming y Movistar Optix fueron los cuatro primeros lugares del Challengers 3.



**2.2. Calendario competitivo de Masters para Latinoamérica**

La competencia será realizada en dos semanas competitivas, cada una de ellas destinada primeramente a Norte y luego al Sur;



### 2.2.1. Cronograma de enfrentamientos

Para los equipos que inician la jornada de juego, la citación será 60 minutos antes del inicio de su encuentro. Para los equipos que se enfrentan en el segundo encuentro de la jornada de juego, la citación será 60 minutos luego del horario de inicio oficial del primer encuentro de la jornada. Los equipos deberán asistir al Check Previo y será asistido por un árbitro.

Cronograma Masters - Latinoamérica Norte							
Fechas	Rondas	Partido #1	Check Previo Partido #1	Horario Inicio Partido #1	Partido #2	Check Previo Partido #2	Horario Inicio Partido #2
Lunes 8, Marzo	Winners R1 – Bo3 Group A	1 A	14:00 MX 17:00 AR	15:00 MX 18:00 AR	2 A	16:00 MX 19:00 AR	17:00 MX 20:00 AR
Martes 9, Marzo	Winners R1 – Bo3 Group B	1 B	14:00 MX 17:00 AR	15:00 MX 18:00 AR	2 B	16:00 MX 19:00 AR	17:00 MX 20:00 AR
Miércoles 10, Marzo	Losers R1 – Bo3 Group A & B	3 A	14:00 MX 17:00 AR	15:00 MX 18:00 AR	3 B	16:00 MX 19:00 AR	17:00 MX 20:00 AR
Jueves 11, Marzo	Winners R2 – Bo3 Group A & B	4 A	14:00 MX 17:00 AR	15:00 MX 18:00 AR	4 B	16:00 MX 19:00 AR	17:00 MX 20:00 AR
Viernes 12, Marzo	Losers R2 – Bo3 Group A & B	5 A	14:00 MX 17:00 AR	15:00 MX 18:00 AR	5 B	16:00 MX 19:00 AR	17:00 MX 20:00 AR
Sábado 13, Marzo	Final Group – Bo3 Group A & B	6 A	13:00 MX 16:00 AR	14:00 MX 17:00 AR	6 B	15:00 MX 18:00 AR	16:00 MX 19:00 AR
Domingo 14, Marzo	Gran Final – Bo5 Group AB	7 AB	13:00 MX 16:00 AR	14:00 MX 17:00 AR			



Cronograma Masters - Latinoamérica Sur							
Fechas	Rondas	Partido #1	Check Previo Partido #1	Horario Inicio Partido #1	Partido #2	Check Previo Partido #2	Horario Inicio Partido #2
Lunes 15, Marzo	Winners R1 – Bo3 Group A	1 A	12:00 MX 15:00 AR	13:00 MX 16:00 AR	2 A	14:00 MX 17:00 AR	15:00 MX 18:00 AR
Martes 16, Marzo	Winners R1 – Bo3 Group B	1 B	12:00 MX 15:00 AR	13:00 MX 16:00 AR	2 B	14:00 MX 17:00 AR	15:00 MX 18:00 AR
Miércoles 17, Marzo	Losers R1 – Bo3 Group A & B	3 A	12:00 MX 15:00 AR	13:00 MX 16:00 AR	3 B	14:00 MX 17:00 AR	15:00 MX 18:00 AR
Jueves 18, Marzo	Winners R2 – Bo3 Group A & B	4 A	12:00 MX 15:00 AR	13:00 MX 16:00 AR	4 B	14:00 MX 17:00 AR	15:00 MX 18:00 AR
Viernes 19, Marzo	Losers R2 – Bo3 Group A & B	5 A	12:00 MX 15:00 AR	13:00 MX 16:00 AR	5 B	14:00 MX 17:00 AR	15:00 MX 18:00 AR
Sábado 20, Marzo	Final Group – Bo3 Group A & B	6 A	13:00 MX 16:00 AR	14:00 MX 17:00 AR	6 B	15:00 MX 18:00 AR	16:00 MX 19:00 AR
Domingo 21, Marzo	Gran Final – Bo5 Group AB	7 AB	13:00 MX 16:00 AR	14:00 MX 17:00 AR			

### 2.2.2. Penalizaciones por retraso de la hora de comienzo del partido

Los participantes deberán tener disponibilidad horaria suficiente como para poder jugar los encuentros en horario variable entre semana y/o fines de semana.

- 15 minutos - Pérdida del primer partido (Para Bo3 y Bo5)
- 30 minutos - Pérdida de la serie completa (Para Bo3 y Bo5)

## 3. Elegibilidad de Miembros del equipo

Todos los participantes del torneo se comprometen a leer y aceptar cada una de las pautas e informaciones desarrolladas en estas Reglas Oficiales, tomando en cuenta que el incumplimiento o la desinformación podrían llevar en el peor de los casos a la descalificación. Los datos personales entregados deberán ser reales, de detectarse falsedad de datos podrá significar la expulsión del participante y/o equipo del torneo.

La administración del evento tiene el derecho de solicitar pruebas legales donde se rectifique que el participante/equipo está cumpliendo con los requisitos de elegibilidad en este reglamento. Todos los asuntos relacionados que se determinen con la residencia, región u origen del participante/equipo serán evaluados y resueltos a discreción del cuerpo de arbitraje.

**Aviso:** Ciertas regiones pueden regirse por pautas de elegibilidad que van más allá de las establecidas por la Política global (ej., los jugadores de X región podrán competir por premios de dinero en efectivo únicamente si son mayores de 18).

### 3.1. Edad del jugador

Ningún jugador podrá ser elegible para participar en el evento Masters antes de haber cumplido los 16 años, definido como haber vivido 16 años completos.

## 4. Reglas de la alineación

**TODOS LOS JUGADORES DEBERÁN FIRMAR EL FORMULARIO DE ELEGIBILIDAD Y LIBERACIÓN DE RIOT.** Cualquier jugador que no firme este formulario en Latinoamérica no será elegible para participar.

#### **4.1. Alineación titular**

Los equipos deberán presentar su alineación titular para la primera partida del día, 4 horas antes del inicio oficial de la jornada de juego. Esta confirmación de alineación titular será presentada al Operador del torneo mediante correo electrónico a [contacto@valorantchampions.lat](mailto:contacto@valorantchampions.lat) en virtud de la sección 3.4 de la Política global (en caso de modificaciones, basarse en la sección 3.5 de la Política global).

Para cada partida del evento Masters que sigue a las clasificatorias en línea, el Equipo deberá designar cinco (5) titulares que constituirán la "**Alineación titular**" del Equipo. Las alineaciones se consideran públicas en la fecha límite de presentación.

#### **4.2. Bloqueo de alineación**

Desde el **3 de marzo de 2021 (15:00h MX / 18:00h AR/CL)** y hasta el término de la competición del VALORANT Masters Stage 1, los equipos que participen en el Masters no podrán añadir nuevos miembros a su alineación registrada. A partir de dicha fecha, sólo se admitirán cambios por concepto de emergencia (Sección 4.3).

#### **4.3. Sustituciones de emergencia**

En caso de una emergencia, en cualquier momento de una partida, el equipo tendrá hasta diez minutos para conseguir un suplente elegible. Si el suplente no se presenta, el Equipo deberá rendirse. Los Oficiales del torneo determinarán si el incidente califica como emergencia. Los suplentes deben formar parte de la alineación presentada.

#### **4.4. Entrenadores**

Los Equipos podrán contar con un entrenador. Si el Equipo cuenta con un entrenador, el mismo podrá estar presente en todas las partidas en las que participe el Equipo. Para los torneos presenciales llevados a cabo como parte de los eventos de Masters ("**Eventos presenciales**"), al menos uno de los entrenadores designados por el Equipo puede encontrarse presente para el partido. Para los torneos en línea llevados a cabo como parte de los eventos de Masters ("**Eventos en línea**"), al menos uno de los entrenadores designados puede conectarse al chat de voz del Equipo y solo tendrá permitido hablar con los jugadores y otros durante los procesos de selección de agentes y mapas, tiempo fuera, medio tiempo y entre mapas (si aplica). El entrenador solo puede estar presente en el Área de juego durante selección de agentes y mapas, tiempo fuera, medio tiempo, y entre mapas. Para el caso de las competencias en línea, cualquier habitación en la que el jugador compita será considerada parte del Área de juego.

## **5. Equipamiento del jugador**

## **5.1. Equipamiento del jugador o del Equipo**

### **5.1.1. Equipamiento del jugador o del Equipo permitido**

En los Eventos presenciales pertenecientes a Masters, los jugadores o Equipos tendrán permitido traer los siguientes periféricos al Área de juego (definida más adelante) y tendrán permitido usar estos periféricos durante los eventos de Masters: (1) teclados, (2) mouse y sujetacables y (3) mousepads. Para evitar cualquier tipo de duda, los jugadores no podrán traer, utilizar o colocar ningún tipo de headset, auriculares o micrófonos que no sean provistos por los Oficiales del torneo.

### **5.1.2. Aprobaciones necesarias para uso de equipamiento personal o del Equipo**

Todos los dispositivos, tanto personales como del Equipo, utilizados en Eventos presenciales deberán ser presentados previamente a los Oficiales del torneo para su aprobación. Los dispositivos aprobados permanecerán en el sitio con los Oficiales del torneo y estarán disponibles únicamente antes de las partidas o en un momento determinado y aprobado por el Jefe de árbitros (definido más adelante). Cualquier equipamiento que no esté aprobado o que esté bajo sospecha por parte de los Oficiales del torneo de proveer una ventaja competitiva injusta no será permitido, y los jugadores deberán utilizar el equipamiento provisto por el Operador del torneo. Los Oficiales del torneo podrán prohibir el uso de cualquier pieza de equipamiento individual por razones de seguridad, eficiencia o efectividad operacional según su criterio. Cualquier tipo de equipamiento o hardware que demuestre simpatía, nombre o logo de una marca considerada como competencia de Riot Games o VALORANT estará prohibido dentro del Área de juego. Los Oficiales del torneo se reservan el derecho de pedir a un Miembro del equipo que cubra un logo o una marca durante el evento.

## **5.2. Equipamiento proporcionado**

El Operador del torneo proveerá el siguiente equipamiento para uso exclusivo de los jugadores en las partidas a disputarse en Eventos presenciales de Masters: (1) PC y monitor, (2) calentador de manos, (3) headset, auriculares o micrófonos y (4) mesas y sillas. En caso de que un jugador lo requiera, el Operador del torneo proveerá el siguiente equipamiento para uso exclusivo de los jugadores en las partidas a disputarse en Eventos presenciales de Masters: (1) teclado, (2) mouse y (3) mousepad. Todo el equipamiento provisto por el Operador del torneo será elegido, seleccionado y determinado bajo el exclusivo criterio del Operador del torneo. Sujeto a lo anterior, la modificación no autorizada de los dispositivos proporcionados por los Oficiales del torneo o el uso de hardware, software u otro dispositivo que no sea proporcionado o

aprobado por los Oficiales del torneo se considerará como trampa. Al terminar el Evento presencial, o a pedido del Operador del torneo, los jugadores deberán regresar el equipamiento proporcionado.

### **5.3. Reemplazo del equipamiento proporcionado**

Si se presenta alguna falla técnica o de equipamiento en un Evento presencial, tanto jugadores como Oficiales del torneo podrán pedir una revisión técnica de la situación. Un técnico designado por los Oficiales del torneo diagnosticará e intentará solucionar los problemas mencionados. Los técnicos podrán pedir a los Oficiales del torneo que se reemplace cualquier dispositivo a discreción. La decisión de reemplazar el equipamiento quedará sujeta al criterio del Operador del torneo. Si un jugador desea reemplazar el equipamiento por un dispositivo personal, éste deberá estar incluido en los equipamientos preaprobados por los Oficiales del torneo; de lo contrario, se le proporcionará un reemplazo proporcionado por los Oficiales del torneo del torneo.

### **5.4. Programas de computadora y su uso**

En los Eventos presenciales, los jugadores tienen prohibido instalar sus propios programas y deben utilizar únicamente los programas determinados por el Operador del torneo. Esto incluye las computadoras del área de calentamiento. Si un jugador desea instalar un programa en las computadoras del área de calentamiento, él o ella deberá preguntar con anticipación a los Oficiales del torneo.

#### **5.4.1. Chat de voz**

El chat de voz se proporcionará únicamente a través del sistema nativo utilizado en los auriculares proporcionados por el Operador del torneo. El uso de software de terceros para el chat de voz (ej. Discord) no estará permitido ni en Eventos presenciales ni en Eventos en línea sin la aprobación explícita y por anticipado de los Oficiales del torneo. Los Oficiales del torneo podrán monitorear el audio de los Equipos a discreción del Operador del torneo.

#### **5.4.2. Redes sociales y comunicación**

Está prohibido utilizar el equipamiento proporcionado por el Operador del torneo para ver o publicar en cualquier red social o de comunicación. Esto incluye, pero no se limita a, Facebook, Twitter, foros / mensajes en línea o correos electrónicos.

#### **5.4.3. Dispositivos no esenciales**

Está prohibido conectar otros dispositivos no esenciales como teléfonos móviles o memorias USB a las computadoras proporcionadas por el Operador del torneo, bajo cualquier circunstancia.

#### **5.4.4. Programas nativos**

Los jugadores pueden utilizar los programas nativos MS Paint y Notepad durante y antes de las partidas. Se aplican las siguientes restricciones:

- Cualquier lenguaje o imagen creada por los jugadores en los programas nativos se someterá a las mismas normas de conducta indicadas en la sección 7 de la Política global.
- Cualquier publicidad o mención a Equipos, patrocinadores y marcas está prohibida en los programas nativos, incluyendo la publicidad de marcas personales y redes sociales o cuentas de comunicación.
- Cualquier nota con estrategias creada antes de las partidas en programas nativos deberá ser eliminada antes de que comience la partida.
- Cualquier pausa que los Oficiales del torneo consideren resultado del uso directo o indirecto de un programa nativo por parte de los jugadores será considerada inadmisibles y resultará en una sanción. Los Oficiales del torneo no ofrecerán rehacer o reiniciar las partidas (tal como estipula la sección 8) por errores producidos por el uso de programas nativos. Para que quede claro, el uso de programas nativos incluye el acto de cambiar de ventanas de la aplicación para acceder a los programas nativos.

Los Oficiales del torneo pueden sancionar a los jugadores por violar estas restricciones y prohibirles el acceso a los programas nativos en caso de abuso.

#### **5.5. Restricciones de audio**

Se les pedirá a los jugadores que mantengan el volumen por encima del mínimo. Los Oficiales del torneo podrán solicitarles a los jugadores que suban el volumen si creen, a su sola discreción, que el nivel de volumen es muy bajo. Los audífonos deben colocarse directamente en los oídos de los jugadores y deberán mantenerse ahí durante la duración de la partida. Los jugadores no deberán portar ningún objeto que obstruya el uso de los audífonos, incluidos: gorras, bufandas o cualquier otro artículo o vestimenta, a excepción de artículos religiosos o medicinales (ej. hijab, dastar, yarmulke o dispositivos de audición). La conclusión de si un artículo puede considerarse exento por motivos religiosos o médicos será resuelta por los Oficiales del torneo a su exclusivo criterio.

#### **5.6. Manipulación del equipamiento**

En los Eventos presenciales, los jugadores no podrán tocar o manipular ningún dispositivo de otro jugador una vez comenzada una partida del torneo. Los jugadores que precisen asistencia con sus dispositivos deberán avisarles a los Oficiales del torneo.

## **6. Recinto, diseño del área de competencia y calendario**

### **6.1. Acceso general al recinto**

En los Eventos presenciales, el acceso a las áreas restringidas de los recintos para las partidas oficiales será restringido únicamente a los Miembros del equipo, a menos que el ingreso haya sido aprobado, por adelantado, por Riot o el Operador del torneo. El permiso para asistir a las partidas queda a entera disposición de Riot o el Operador del torneo.

### **6.2. Inspección de sanidad preliminar**

En los Eventos presenciales, cada Miembro del equipo deberá verificar su identidad con los Oficiales del torneo antes de ingresar al recinto para las partidas oficiales. En adición, los Oficiales del torneo se reservan el derecho (antes de autorizar el ingreso al recinto de cualquier Miembro del equipo o persona) a comprobar el estado de salud de dicha persona al tomarle la temperatura o efectuar otras medidas para confirmar que está físicamente sana. Si, tanto antes como durante una partida, los Oficiales del torneo determinan que un individuo no se encuentra en buena forma y no debe ingresar al recinto, se le negará el ingreso y se le pedirá que se retire de inmediato. Si los Oficiales del torneo determinan que un jugador no está en capacidades de participar en una partida, los Oficiales del torneo podrán pedirle al Equipo pertinente que proporcione un suplente. Si la ley vigente requiere algún procedimiento adicional o diferente de inspección sanitaria, saneamiento o seguridad pública, los Oficiales del torneo tendrán plena autoridad para implementar dichos procedimientos, y todos los Miembros del equipo deberán cooperar con los Oficiales del torneo en la implementación de dichos procedimientos.

### **6.3. Área de juego**

El "**Área de juego**" está compuesta por las inmediaciones de las computadoras utilizadas para competir en las partidas de un Evento presencial o Evento en línea. Durante las partidas, la única presencia autorizada en el Área de juego es la de los jugadores titulares de los Equipos que jugarán.

#### **6.3.1. Administradores de Equipo**

Los administradores podrán estar presentes en el Área de juego durante el proceso de preparación de la partida, pero deberán retirarse antes de que comience la fase de selección de agentes y mapas y no podrán volver a ingresar hasta que finalice el encuentro.

#### **6.3.2. Acceso del entrenador al Área de juego**

A los entrenadores de los Equipos participantes en las partidas del día se les permitirá el acceso al Área de juego y podrán comunicarse con su Equipo durante el proceso de selección y bloqueo de mapas. Ningún otro Miembro del equipo estará permitido en el Área de juego durante este momento sin el expreso

consentimiento de los Oficiales del torneo. Todos los entrenadores deberán abandonar el Área de juego inmediatamente después de que el proceso de selección y bloqueo de mapas finalice. Para el caso de las competencias en línea, cualquier habitación en la que el jugador compita será considerada parte del Área de juego.

### **6.3.3. Dispositivos inalámbricos**

Los dispositivos inalámbricos, incluidos teléfonos móviles, tabletas, y relojes inteligentes, están prohibidos en el Área de juego mientras los jugadores se encuentren jugando activamente, esto incluye selección y bloqueo de mapas, pausas, reinicio de partidas, y entre tiempos de partidas con varios mapas. Los Oficiales del torneo recogerán los dispositivos de los jugadores en el Área de juego y los devolverán una vez finalizada la partida.

### **6.3.4. Restricciones de comida y bebida**

Los alimentos están prohibidos en el Área de juego. Las bebidas están permitidas en el Área de juego, siempre y cuando se encuentren en envases herméticos previamente aprobados por Riot. Los Oficiales del torneo proporcionarán dichos envases a los jugadores, en caso de ser solicitados.

## **7. Proceso de partidas**

### **7.1. Cambios al calendario**

Los Oficiales del torneo pueden, a su entera discreción, reordenar el calendario de partidas en un día determinado o cambiar la fecha de una partida a una fecha diferente o modificar el calendario de partidas de otra manera. En caso de que los Oficiales del torneo modifiquen el calendario de partidas, notificarán a los Equipos lo antes posible.

### **7.2. Llegada al recinto**

Los miembros activos de la alineación de un Equipo que se encuentre participando en un Evento presencial de Masters deberán llegar al recinto a la hora especificada por los Oficiales del torneo. Para las partidas en línea, los jugadores deberán estar listos para unirse a la sala de la partida a la hora especificada por los Oficiales del torneo.

### **7.3. Roles de los árbitros**

#### **7.3.1. Jefe de árbitros**

El "**Jefe de árbitros**" es un Oficial del torneo responsable de los juicios sobre cada asunto, pregunta y situación relacionada con la partida que ocurra antes, durante e inmediatamente después del encuentro. Su supervisión incluye, pero no se limita a:

- Verificar la alineación del Equipo antes de una partida.
- Verificar y monitorear los periféricos y Áreas de juego, si corresponde.
- Anunciar el inicio de una partida.
- Ordenar la pausa / reanudación de la partida.
- Emitir sanciones y medidas disciplinarias en respuesta a violaciones de las reglas durante la partida.
- Tomar todas las determinaciones relacionadas con la partida basándose en estas Reglas de Masters y la Política global, incluso con respecto a las pausas y paros del juego.
- Confirmar el final de la partida y su resultado.

### 7.3.2. Responsabilidades de los árbitros

Los "Árbitros" son Oficiales del torneo que trabajan en representación del Operador del torneo y están sujetos a la dirección, revisión y supervisión del Jefe de árbitros. Los Árbitros son responsables de:

- Permitir o negar el acceso a las Áreas de juego, si corresponde.
- Llevar a cabo los protocolos de seguridad ordenados por el Jefe de árbitros y otros Oficiales del torneo o en respaldo de estas Reglas de Masters o la Política global.
- Administrar la lista de control de los jugadores y asegurarse de que se cumplan estas Reglas de Masters y la Política global, lo que incluye dirigir a los jugadores para que realicen o se abstengan de realizar cualquier acción.
- Comunicarse con los jugadores respecto a cualquier problema experimentado dentro o fuera del juego.
- Explicar cualquier error o vulnerabilidad, si se requiere.

### 7.3.3. Decisiones finales

Todas las decisiones relacionadas a la interpretación de estas reglas, la elegibilidad de los jugadores, el calendario y desarrollo del evento y las sanciones por mala conducta recaen exclusivamente en el Jefe de árbitros, cuyas decisiones son definitivas. Las decisiones del Jefe de árbitros con respecto a estas Reglas no pueden ser apeladas y no darán lugar a ningún reclamo por daños monetarios o cualquier otro recurso legal o equitativo.

## 7.4. Versiones del modo competitivo

Todas las partidas de Masters se jugarán en la [versión 2.04](#).

### 7.4.1. Nuevos agentes



Los nuevos agentes estarán automáticamente restringidos de las partidas del modo competitivo durante dos semanas a partir de su lanzamiento. *Ejemplo:* Si el agente A fue lanzado el 5 de febrero, dicho agente estará disponible para su uso en todas las partidas a partir del 19 de febrero.

**IMPORTANTE:** El nuevo agente “Astra” debido a su salida reciente estará deshabilitado administrativamente para el Masters 1 de LATAM, que incluye a Norte y Sur.

#### **7.4.2. Nuevos mapas**

Los nuevos mapas estarán automáticamente restringidos de las partidas durante cuatro semanas a partir de su lanzamiento. *Ejemplo:* Si el mapa A fue lanzado el 5 de febrero, dicho mapa estará disponible para su uso en todas las partidas a partir del 5 de marzo.

#### **7.4.3. Restricciones adicionales**

Los representantes de Riot pueden agregar restricciones adicionales (como deshabilitar ciertas armas) en cualquier momento, antes o durante una partida, en caso de encontrar errores con objetos, agentes, diseños o habilidades.

### **7.5. Preparaciones previas a las partidas**

#### **7.5.1. Cuentas de jugadores**

Los jugadores deberán usar sus propias cuentas y Riot ID durante los eventos de Masters. Los jugadores deberán utilizar la etiqueta del Equipo al comienzo de su nombre por consistencia. Las etiquetas de Equipo están limitadas a cuatro caracteres (a discreción de la administración). *Ejemplo:* G2 m1xwell

Todos los jugadores deberán tener el nombre en el juego del servidor correspondiente actualizado conforme su Riot ID.

Está prohibido que los nombres de los participantes contengan vulgaridades o hagan referencia y/o incitación a la violencia, xenofobia o palabras altisonantes que puedan insultar a otros participantes.

Están prohibidos los cambios de nombre una vez iniciada la competencia. En caso de realizar un cambio de nombre y no notificar a la administración o confirmar el cambio, el jugador podrá sufrir penalizaciones o incluso la descalificación del torneo.

#### **7.5.2. Tiempo de preparación**

En Eventos presenciales, los jugadores tendrán un tiempo determinado previo a su partida para asegurarse de que están completamente preparados. Los

Oficiales del torneo informarán a los jugadores y a sus Equipos sobre el horario y la duración del tiempo designado de preparación como parte del calendario de partidas. Los Oficiales del torneo podrán cambiar este calendario en cualquier momento. El tiempo de preparación comenzará en el momento en que los jugadores ingresen al Área de juego, momento en el que no se les permitirá salir sin el permiso del Oficial de torneo o Árbitro que se encuentre en el lugar o bien acompañados por otro Oficial de torneo. Por preparación entendemos:

- Asegurar la calidad de todo el equipamiento proporcionado por Riot.
- Conectar y calibrar los periféricos.
- Asegurar el correcto funcionamiento de los chats de voz.
- Seleccionar diseños.
- Configurar los ajustes dentro del juego.
- Tiempo limitado de calentamiento dentro del juego.

### **7.5.3. Fallas técnicas en el equipamiento**

Si un jugador se encuentra con cualquier problema con el equipamiento durante la fase de preparación, debe notificar a un Árbitro u Oficial de torneo de inmediato.

### **7.5.4. Plazos de inicio de las partidas**

Se espera que los jugadores puedan resolver cualquier problema durante el proceso de preparación, dentro del tiempo asignado, y que la partida comience a la hora estipulada. Las sanciones por impuntualidad serán consideradas por los Oficiales del torneo a su entera discreción.

### **7.5.5. Confirmación de preparación**

En los Eventos presenciales, no más de 5 minutos antes del tiempo estipulado para el comienzo de la partida, un Árbitro confirmará con cada jugador que su configuración está lista. Una vez que los diez jugadores en la partida hayan confirmado sus configuraciones, no tendrán permitido ingresar a una partida de calentamiento.

### **7.5.6. Creación de la sala de la partida**

A excepción de las partidas de clasificación en línea, todas las partidas que pertenezcan a un evento de Masters se jugarán en salas creadas por el Operador del torneo. Los Oficiales del torneo decidirán cómo crear la sala de la partida oficial. Para los Eventos en línea, los Oficiales del torneo notificarán a los capitanes de los Equipos sobre las cuentas oficiales que se utilizarán para organizar la partida. Para los Eventos presenciales, un Árbitro les indicará a los jugadores cuándo ingresar a la sala, luego de haber completado las pruebas.

### **7.5.7. Partidas en línea**

Para las partidas en línea que formen parte del evento Masters, se espera que los jugadores completen el proceso de configuración, tal como estipula la sección 6.5.2, y confirmen que están listos a la hora especificada por los Oficiales del torneo. Los jugadores son responsables de asegurar el correcto funcionamiento de la configuración elegida, incluyendo el hardware de la computadora y los periféricos, su conexión de Internet, protección por DDOS y energía. Cualquier problema con esta configuración no se considera una razón aceptable para llegar tarde o alargar una pausa más de lo que el Equipo tiene permitido.

### **7.5.8. Obligaciones previas**

Los jugadores serán informados sobre cualquier obligación previa a una partida. Esto incluye, pero no se limita a, apariciones en los medios de comunicación, entrevistas o cualquier discusión sobre temas relacionados a la partida.

### **7.5.9. Obligaciones con los medios**

Los Equipos deberán poner a disposición de los medios de comunicación, durante no menos de 15 minutos, al menos a un jugador que planea jugar como titular en las partidas de ese día. Si un jugador ha sido titular en al menos 2 partidas a lo largo del Masters, se le exigirá que se ponga a disposición de los medios de comunicación al menos una vez durante el evento. Un Equipo no podrá poner a disposición de los medios al mismo jugador durante 4 partidas consecutivas.

## **7.6. Configuración de la partida y restricciones de juego**

### **7.6.1. Configuración de la sala**

La sala oficial de la partida será configurada en "modo torneo" con "Tiempo extra: Gana por dos" activado.

### **7.6.2. Selección del servidor**

Previo a cada partida, el Oficial de torneo seleccionará el servidor que esté lo más cerca posible de la equidistancia de ambos Equipos.

### **7.6.3. Comienzo del proceso de selección de mapas**

Una vez que los diez jugadores se presenten en la sala oficial de la partida, el Árbitro u Oficial del torneo pedirá la confirmación a ambos Equipos para poder comenzar con el proceso de selección de mapas. Una vez que ambos Equipos confirmen estar listos, el Árbitro u Oficial del torneo indicarán al dueño de la sala que comience el proceso de selección de mapas indicado en la sección 6.6. Bajo ninguna circunstancia se jugará dos veces el mismo mapa en una misma

partida, a menos que se hayan jugado todos los demás mapas disponibles. Para la primera partida del día, el proceso de selección de mapas comenzará 30 minutos antes del inicio del mapa 1. Para todas las demás partidas, el proceso de selección de mapas comenzará al finalizar el mapa 1 de la serie anterior.

Aviso: El Operador del torneo puede modificar el proceso de selección de mapas en cualquier momento previo a un evento, pero deberá comunicarlo con anticipación por escrito a todos los participantes y a Riot Games.

#### **7.6.4. Mapas**

Los mapas son Bind, Haven, Split, Ascent y Icebox.

#### **7.6.5. Proceso de selección de mapas para partidas al mejor de uno**

El Equipo mejor clasificado (sembrado superior) decidirá si jugará como equipo A o como equipo B. Si el torneo en cuestión no tiene una clasificación predeterminada, el "equipo mejor clasificado", a los fines de esta sección, se determinará al azar. El equipo A comienza el proceso y el mapa de la partida será seleccionado de la siguiente manera:

- El equipo A elimina dos mapas.
- El equipo B elige entre los mapas restantes y los lados de cada Equipo en dicho mapa se determinan lanzando una moneda.

#### **7.6.6. Proceso de selección de mapas para partidas al mejor de tres**

El Equipo mejor clasificado (sembrado superior) decidirá si jugará como equipo A o como equipo B. Si el torneo en cuestión no tiene una clasificación predeterminada, el "equipo mejor clasificado", a los fines de esta sección, se determinará al azar. El equipo A comienza el proceso y el mapa de la partida será seleccionado de la siguiente manera:

- El Equipo A bloquea 1 mapa
- El Equipo B bloquea 1 mapa
- El Equipo B selecciona el mapa 1
- El Equipo A elige el lado que jugará del mapa 1
- El Equipo A selecciona el mapa 2
- El Equipo B elige el lado que jugará del mapa 2. El mapa restante se convierte en el mapa 3
- Equipo A elige el lado que jugará del mapa 3

Para la Ronda 3, denominada Final Group (de A y B) que también es mejor de 3, para entregar una ventaja al equipo que proviene de la llave de Winners se realizará de la siguiente forma.

- El Equipo Loser bloquea 1 mapa
- El Equipo Winner selecciona el mapa 1
- El Equipo Loser elige el lado que jugará del mapa 1
- El Equipo Winner selecciona el mapa 2
- El Equipo Loser elige el lado que jugará del mapa 2
- El Equipo Loser selecciona el mapa 3
- El Equipo Winner elige el lado que jugará del mapa 3

#### **7.6.7. Proceso de selección de mapas para partidas al mejor de cinco**

El Equipo mejor clasificado (sembrado superior) decidirá si jugará como equipo A o como equipo B. Si el torneo en cuestión no tiene una clasificación predeterminada, el "equipo mejor clasificado", a los fines de esta sección, se determinará al azar. El equipo A comienza el proceso y el mapa de la partida será seleccionado de la siguiente manera:

- El equipo A selecciona el primer mapa de la partida al mejor de cinco
- El equipo B selecciona el lado en el que comenzará en el primer mapa y selecciona el mapa de la segunda partida al mejor de cinco
- El equipo A selecciona el lado en el que comenzará en el segundo mapa y selecciona el mapa de la tercera partida al mejor de cinco
- El equipo B selecciona el lado en el que comenzará en el tercer mapa y selecciona el mapa de la cuarta partida al mejor de cinco, si es necesario
- El equipo A selecciona el lado en el que comenzará en el cuarto mapa, si es necesario
- El mapa restante será el quinto mapa de la partida al mejor de cinco, si es necesario. El equipo B selecciona el lado en el que comenzará en el quinto mapa

#### **7.6.8. Comienzo del proceso de selección de agentes**

Una vez que la selección de agentes comience, los jugadores tendrán 85 segundos para seleccionar sus agentes. Ambos Equipos seleccionarán de manera simultánea. Si un jugador selecciona un agente por error durante esta fase, deberá notificar al Oficial de torneo sobre la selección correcta antes de que termine el tiempo estimado de selección de agentes. En este caso, el proceso de selección de agentes se reiniciará y se mantendrán las selecciones hasta el momento en que se cometió el error; luego de esto, el jugador deberá seleccionar el agente correcto. En caso de que el jugador notifique al Oficial de torneo una vez que el tiempo haya expirado, el proceso de selección de agentes no será reiniciado y se le pedirá al jugador que mantenga su selección y juegue la partida de esa manera.

#### **7.6.9. Comienzo de la partida luego de la selección de mapas y agentes**

La partida comenzará inmediatamente después de que se complete el proceso de selección de agentes y mapas, a menos que un Oficial del torneo indique lo contrario. En este momento, los Equipos deberán retirar cualquier material impreso del Área de juego (si aplica), incluyendo cualquier nota escrita por los Miembros del equipo. Los jugadores no podrán abandonar un mapa durante el tiempo que transcurre entre la finalización de la selección/bloqueo y la carga del mapa, también conocido como "Tiempo libre".

#### **7.6.10. Comienzo de la partida controlada**

En caso de un error al comienzo de la partida, o de una decisión de los Oficiales del torneo de separar el proceso de selección/bloqueo del inicio de la partida, un Oficial del Torneo podrá iniciar la partida de forma controlada y todos los mapas se seleccionarán de acuerdo con el proceso de selección/bloqueo completado y validado anteriormente.

#### **7.6.11. Carga lenta del cliente**

Si el juego se cierra, desconecta o sucede cualquier otro fallo que interrumpa el proceso de carga e impida que un jugador se una a la partida al comienzo de la misma, la partida deberá detenerse de inmediato hasta que los diez jugadores se conecten a la misma.

#### **7.6.12. Elementos de restricción a la jugabilidad**

Pueden agregarse restricciones en cualquier momento, antes o durante una partida, en caso de encontrarse errores con agentes, diseños o mapas, o por cualquier otra razón determinada a discreción de los Oficiales del torneo.

#### **7.6.13. Sustituciones durante las partidas de torneo**

En las partidas que incluyan más de un mapa (es decir, una partida al mejor de tres o al mejor de cinco), los Equipos podrán sustituir a sus titulares por suplentes entre mapas, siempre y cuando se informe al Equipo contrario y se reciba la aprobación de los Árbitros de dicha sustitución a más tardar cinco minutos después de la conclusión de la partida anterior. En caso de que un jugador se desconecte durante un mapa y no pueda regresar dentro del tiempo de pausa correspondiente, el Equipo podrá reemplazarlo con un suplente de su alineación. Cualquier sustitución debe dar como resultado que el Equipo mantenga una alineación elegible o una Alineación titular.

## 8. Pausas y fallas del sistema

### 8.1. Tiempo fuera (pausas tácticas)

Los Equipos pueden solicitar un tiempo fuera de 30 segundos de duración una vez por mapa. El cronómetro de 30 segundos comenzará cuando los entrenadores de ambos Equipos estén conectados y puedan comunicarse con sus jugadores. Los tiempos fuera pueden solicitarse desde el sistema de pausas dentro del juego. En caso de llegar a un tiempo extra, cada Equipo recibirá un tiempo fuera adicional.

### 8.2. Pausas técnicas

Si un jugador tiene algún problema que le impide seguir jugando, debe notificarlo al Oficial del torneo y solicitar una pausa técnica. El jugador deberá anunciar el motivo antes o inmediatamente después de solicitar la pausa. Durante una pausa técnica, los auriculares tienen que permanecer encendidos y se prohíbe a los jugadores controlar a su agente (es decir, los jugadores no pueden moverse ni utilizar habilidades durante una pausa técnica). A menos que un Oficial del torneo indique lo contrario, se prohíbe cualquier forma de comunicación, incluyendo, pero sin limitarse a, comunicación por texto y voz, entre jugadores y entrenadores durante una pausa técnica. El Oficial del torneo podrá pausar el juego si la pausa del jugador no funciona por alguna razón.

### 8.3. Falla del sistema

- Si una partida se interrumpe por razones ajenas a los jugadores (por ejemplo, caída del servidor o falla del sistema de un jugador), el Oficial del torneo restablecerá la ronda utilizando la función de restablecimiento de rondas del juego, pero en algunos casos puede decidir repetir la ronda o incluso una partida completa.
- Si el problema tiene lugar durante el primer minuto de la ronda, antes de que se haya producido cualquier daño y se haya notificado inmediatamente al adversario o al Árbitro, se restablecerá la ronda.
- Si el problema tiene lugar durante una ronda, después de que se haya infligido daño y el resultado de la ronda aún no está determinado (por ejemplo, un solo jugador ha caído, pero aún quedan otros en pie), entonces la ronda no se repetirá

ni se restaurará. La ronda se seguirá jugando y se tendrá en cuenta. Se pueden hacer excepciones específicas si el daño infligido es considerado insignificante; por ejemplo, el daño accidental de un compañero de equipo infligido al comienzo de la ronda o el daño infligido al Equipo contrario por el Equipo afectado por la falla del sistema.

- Si el problema tiene lugar durante la ronda, después de que se haya producido daño y no se pueda determinar el resultado de la ronda (por ejemplo, debido a la caída del servidor), la partida se restablecerá al principio de la ronda.
- Si el problema tiene lugar durante la ronda, después de que se haya producido daño y el resultado de la ronda es obvio (por ejemplo, hay un Equipo desactivando a 10 segundos de finalizar la ronda) pero no puede continuar debido a la caída del servidor, la ronda podrá ser concedida.
- Las partidas no se detendrán, o bien, las rondas no se restablecerán ni se repetirán en los casos en los que sea claro que el participante cometió un error (por ejemplo, la compra errónea de un arma).

## 9. Proceso posterior a la partida

### 9.1. Proceso posterior a la partida

#### 9.1.1. Resultados

Los Oficiales del torneo confirmarán y grabarán los resultados de la partida.

#### 9.1.2. Notas técnicas

Los jugadores reportarán cualquier falla técnica con los Oficiales del torneo.

#### 9.1.3. Entre mapas

Los Oficiales del torneo informarán a los jugadores de la cantidad de tiempo restante antes del siguiente mapa de la partida, si corresponde. Para los eventos en línea, el tiempo estándar de transición entre mapas es de ocho (8) a diez (10) minutos desde el momento de la ronda del último mapa hasta que los jugadores son requeridos en sus asientos para el siguiente mapa. Para los eventos fuera de línea, el tiempo estándar de transición entre mapas es de cinco (5) a diez (10) minutos desde el momento de la ronda del último mapa hasta que los jugadores son requeridos en sus asientos para el siguiente mapa. El siguiente mapa, si aplica, comenzará tan pronto como ambos Equipos confirmen al Árbitro u Oficial de Torneo que todos los jugadores están listos para comenzar y, en los Eventos presenciales, en sus asientos.

#### 9.1.4. Entre partidas

Para los eventos en línea, el tiempo estándar de transición entre partidas es de ocho (8) a diez (10) minutos desde última ronda de la última partida jugada



hasta que los jugadores sean requeridos en sus asientos para la siguiente partida. Para los eventos fuera de línea, el tiempo estándar de transición entre partidas es de 10 a 15 minutos desde la última ronda de la última partida jugada hasta que los jugadores sean requeridos en sus asientos para la siguiente partida. La siguiente partida, si aplica, comenzará tan pronto como ambos Equipos confirmen al Árbitro u Oficial de Torneo que todos los jugadores están listos para comenzar y, en los Eventos presenciales, en sus asientos.

Si todos los jugadores no están listos y en sus asientos (si aplica) a la hora indicada por los Árbitros u Oficiales del torneo, el Equipo podrá ser sancionado por retrasar el juego.

#### **9.1.5. Obligaciones posteriores a la partida**

Los jugadores serán informados sobre cualquier obligación posterior a una partida. Esto incluye, pero no se limita a, apariciones en los medios de comunicación, entrevistas o cualquier discusión sobre temas relacionados a la partida.

#### **9.1.6. Obligaciones con los medios**

Los equipos deberán poner a disposición de los medios de comunicación, durante no menos de 15 minutos, al menos a un jugador que haya sido titular en cualquier partida de ese día. Si un jugador ha sido titular en al menos 2 partidas a lo largo del Masters, se le exigirá que se ponga a disposición de los medios de comunicación al menos una vez durante el evento. Un Equipo no podrá poner a disposición de los medios al mismo jugador durante 4 partidas consecutivas.

#### **9.1.7. Resultados de rendición**

Las partidas ganadas por rendición serán reportadas con el puntaje mínimo que necesitaría un Equipo para ganar la partida (por ejemplo: 1-0 para partidas al mejor de uno, 2-0 para partidas al mejor de tres, 3-0 para partidas al mejor de cinco). No se tendrá en cuenta ninguna otra estadística para las partidas ganadas por rendición.

## **10. Premios**

### **10.1. Dinero del premio**

Los equipos participantes recibirán premios en dinero de acuerdo a su participación en el evento dependiendo del lugar conseguido. Los equipos deberán entregar toda la documentación necesaria solicitada por GGTECH para recibir estos recursos (Ejemplo; Facturas, etc). La entrega será en los 30 días siguientes a que el equipo complete toda la documentación requerida.

Lugar	LATAM Sur	LATAM Norte
1°	15.000 USD	15.000 USD
2°	7.500 USD	7.500 USD
3°	3.750 USD	3.750 USD
4°	3.750 USD	3.750 USD

## 11. Puntos de Circuito

Los equipos participantes también estarán recibiendo los primeros “Puntos de Circuito” en este evento para su camino al VALORANT Champions.

Lugar	LATAM Sur	LATAM Norte
1°	100 ptos.	100 ptos.
2°	70 ptos.	70 ptos.
3°	45 ptos.	45 ptos.
4°	45 ptos.	45 ptos.
5°	20 ptos.	20 ptos.
6°	20 ptos.	20 ptos.
7°	10 ptos.	10 ptos.
8°	10 ptos.	10 ptos.

## 12. Viaje y gastos

El evento VALORANT Masters 1 para Latinoamérica se realizará en línea y no aplicará esta sección.

## 13. Comunicación con el Operador del torneo

El contacto durante todo el torneo será por medio del Discord oficial. Los participantes deberán unirse a este Discord antes de iniciar la competencia en tiempo y forma. También se les hará llegar información por medio de la página web y mediante correos electrónicos.

- **Discord:** <https://discord.gg/xqKHhbWsgT>
- **Correo Electrónico:** [contacto@valorantchampions.lat](mailto:contacto@valorantchampions.lat)

## 14. Interpretación y elaboración

### 14.1. Derecho de interpretación del Operador del torneo

Cualquier cuestión relacionada con un evento de Masters que no esté contemplada en estas Reglas de Masters o en la Política global estará sujeta a una interpretación realizada por el Operador del torneo y comunicada a los Equipos de forma periódica en forma de actualización o interpretación de estas Reglas de Masters o de la Política global. Todas las decisiones tomadas por el Operador del torneo y los Oficiales del

torneo con respecto a las interpretaciones de estas Reglas de Masters y la Política global serán definitivas y vinculantes.

#### **14.2. Decisiones empresariales**

Siempre que estas Reglas de Masters o la Política global concedan, confieran o reserven a Riot o al Operador del torneo el derecho a tomar medidas, abstenerse de tomar medidas, conceder o retener el consentimiento o conceder o retener la aprobación o tomar cualquier otra determinación, a menos que la disposición establezca específicamente lo contrario, tanto Riot como el Operador del torneo tendrán derecho a realizar dicha actividad a su entera discreción basándose en su propio juicio empresarial, teniendo en cuenta su evaluación de los mejores intereses de Riot y del Operador del torneo y los intereses a corto y largo plazo de las competencias oficiales, los eventos de Masters, VALORANT y los negocios y actividades de las filiales y empresas del grupo de Riot y del Operador del torneo. Ni los Equipos ni los Miembros de los equipos tendrán derecho a reclamar o a emprender acciones basadas en la afirmación de que Riot, el Operador del torneo o cualquier Oficial del torneo ha retenido o retrasado injustificadamente cualquier consentimiento, aprobación, determinación u otra acción solicitada en virtud de estas Reglas de Masters o de la Política global.

#### **14.3. Idioma**

Las Reglas de Masters originales se escribieron en inglés. En el caso de un conflicto inintencionado de interpretación entre la versión en inglés y su traducción al español, prevalecerá la versión en inglés.

\* \* \*