



Nombre: Wombo Fem Cup

Premio: a definir

Fecha y hora: Inicia 1 de abril

Formato: Playoffs en línea -Semifinal y final Presencial en el complejo Córdoba Ferial el 15 de abril.

1. Registro:

- El registro es completamente gratuito y lo podrán hacer por la página de Córdoba Esports.
- La edad mínima para participar es de 14 años con el respaldo de sus padres.
- Solo podrán participar equipos integrados por mujeres. El sexo de la capitana o capitán es no es excluyente.
- Cada equipo contará con un capitán o capitana, que será el encargadx de dar la conformidad para iniciar las partidas, registrar los resultados y comunicarse con el staff.
- Rango libre.
- Cada jugador deberá usar su única y propia cuenta de VALORANT, no podrá suplantar a otro jugador, tampoco podrá participar en 2 equipos o más, en caso contrario será instantáneamente descalificado, al igual los equipos que esté representando.
- Wombo se reserva el derecho de rechazar un nickname de una jugadora que se considere vulgar, ofensivo o discriminatorio. Si un jugador infractor no realiza el cambio, quedará descalificado.
- No aceptaremos cambios de roster durante el torneo. Antes del inicio de cada torneo, los equipos son libres de agregar, quitar o sustituir sus jugadores 24 horas antes de iniciado el TORNEO.
- El manager y/o el capitán de cada equipo obligatoriamente tendrá que ingresar al Discord de Wombo para la organización e informe de las participaciones de su equipo.

Todos los jugadores del equipo deben ingresar a nuestro [servidor de Discord](#), responder a la pregunta de bienvenida para obtener el rol de la competencia y luego registrarse en el [sitio web](#) de la competencia para que se les otorgue un rol específico.

2. Equipos:

2.1 Roster: Los equipos deben tener al menos 5 (cinco) jugadoras titulares, y si bien no es obligatorio, pueden tener hasta 3 (tres) suplentes.

2.2 Cuentas: Las cuentas utilizadas durante la competencia están sujetas a los [Términos de Uso](#) de Riot Games, por lo tanto, cada jugador que participe debe poseer una cuenta personal e intransferible de Valorant. Si se detectase que alguien participa con una cuenta compartida, podrá implicar la expulsión tanto personal como del equipo.



2.3 Cambios: En el hipotético caso de que el equipo haya realizado los tres cambios y quiera realizar más, podría recibir una multa económica sujeta a los premios, a definir por la organización de la competencia.

3. Formato:

El sorteo de equipos es automático. Competencia 5v5.

Octavos y cuartos (ON-LINE - Eliminación Directa):

-Al mejor de 1 partida (B01)

Semifinal (PRESENCIAL EN CÓRDOBA - Round Robin)

-(B01) Top 2 pasan a la final

Final (PRESENCIAL EN CÓRDOBA)

-Al mejor de 3 partidas (B03)

*Todos los equipos deberán considerar a la hora de inscribirse que en caso de avanzar a instancias semifinales y finales deberán asistir presencialmente a disputarlas en el evento organizado por la provincia de Córdoba en el Complejo Ferial Córdoba el 15 de abril.

4. Premio: a definir

5. Modo:

Estándar y en opciones personalizadas:

- **Permitir Trucos:** No
- **Modo Torneo:** Sí
- **Tiempo extra:** gana por dos: Sí
- **Jugar todas las rondas:** No
- **Ocultar historial de partidas:** No

5.1 Formato: El torneo utilizará el modo Torneo Reclutamiento por defecto al crear el lobby.

5.2. Personajes: Se permiten todos los personajes.

5.3 Mapas:

- Usaremos la plataforma de Mapban.gg

5.4 Reinicios: Una vez que una partida alcanza el status de Game Record (GR), se la considera oficial y no se permiten reinicios fortuitos. Las condiciones que establecen un GR son las siguientes, pero no están limitados a:



- Cualquiera de los equipos utiliza un ataque básico o una habilidad contra súbditos enemigos, campamentos neutrales, estructuras o campeones rivales.
- Se establece una línea de visión entre los jugadores de los equipos contrarios.
- Cualquiera de los equipos pone el pie, establece visión o apunta una habilidad de tiro de destreza en la jungla del oponente, lo que incluye salir del río o entrar en la maleza conectada a la jungla enemiga.
- El temporizador del juego alcanza los dos minutos (00:02:00).

5.6 Incidentes: Si se produce algún incidente durante la partida, el capitán del equipo debe ponerse en contacto con el administrador. Los participantes deben aceptar incondicionalmente todas las decisiones tomadas por el árbitro de turno.

Una vez finalizada la partida, ambos equipos deben colocar el resultado final en la página de Discord.

6. Desconexión de jugadores y tiempo de pausa:

6.1 Pausas: Cada uno de los equipos contará con 10 (diez) minutos de tiempo de pausa por desconexión, siendo dos tiempos de 5 (cinco) o uno de 10, no acumulativos. Si un jugador se desconecta, el equipo deberá avisar en el chat general y proceder a pausar la partida.

Si un equipo excede su tiempo de pausa asignado y dependiendo de la gravedad de la infracción, recibirá advertencias o perderá la partida. Si un equipo ha sido despojado de su tiempo de pausa asignado como resultado de una sanción de conducta y luego procede a pausar el juego, perderá inmediatamente.

6.2 Abandono: No se permite que los participantes abandonen el juego intencionalmente. Si un participante se desconecta intencionalmente de la Selección de Campeón o el juego ya empezado,, el equipo será automáticamente eliminado del torneo.

6.3 Bugsplat: Si se produce un bugsplat, una desconexión o cualquier otro fallo que interrumpa el proceso de carga e impida que un jugador se conecte a la partida al inicio de la misma, esta deberá pararse inmediatamente hasta que los diez jugadores estén presentes. Esto no restará del tiempo de pausa asignado al equipo (ver apartado 6.2).

6.4 Desconexión durante el Draft: Si una jugadora se desconecta durante el draft de campeones, el equipo debe ponerse en contacto con un administrador inmediatamente. El administrador del torneo tomará el registro de la prohibición/elección actual y reiniciará el juego. Cuando se reinicie la partida, el baneo/elección debe ser el mismo que la última vez.

7. Reclamos:



Por cualquier tipo de reclamo antes, durante o después de una partida, deberán contactarse con el equipo de Wombo abriendo un ticket en el canal #soporte. Recordar que el horario de atención es mayormente de 9 a 18 h. 🇨🇷 / 🇵🇷, pero en cuanto sea leído será atendido.

8. Acuerdo de conducta:

8.1 Conexión a internet: La conexión a internet de los participantes es su propia responsabilidad y la desconexión de un partido puede resultar en una descalificación sujeta a la decisión de la organización.

8.2. All-chat: El uso de la función /all debe limitarse a la comunicación durante un juego o una pausa del partido. La función "Todos los chats" no debe utilizarse para hacer comentarios incendiarios o comunicarse con la intención de desmoralizar o hablar mal de los oponentes. Pedimos a los participantes que mantengan la conducta deportiva en todos los aspectos de la competencia.

9. Trampas: Las trampas incluyen las siguientes menciones, pero no están limitadas a:

- Aceptar sobornos o amañar el resultado de las partidas con sus propias acciones para obtener recompensas.
- Explotar o abusar intencionalmente de cualquier fallo del juego para obtener una ventaja injusta.
- Usar add-ons o scripts de terceros. Esto incluye aplicaciones como BlueStacks, entre otras.
- Provocar una pausa para retrasar o ganar ventaja.

9.1 Derecho de descalificación: La organización del torneo puede, a su sola discreción, eliminar y/o descalificar a cualquier participante que considere inapropiado o que no cumpla con las normas.

9.2 Toxicidad y/o abuso: No se tolerará el abuso verbal o escrito de ningún tipo. Esto incluye, pero no se limita a, comunicaciones escritas y de voz en el juego, mensajes en Discord u otras redes sociales, etc. Los infractores de esta regla pueden ser descalificados de este torneo y potencialmente de futuras competencias.

10. Aceptación de reglas y marketing:

10.1 Aceptación: Los participantes reconocen que la escena de los esports cambia rápidamente y las reglas tienen que evolucionar en tiempo real para preservar la integridad del torneo. Por lo anterior, el equipo acuerda que (a) la organización puede modificar las reglas en cualquier momento, y (b) la organización no es responsable por cualquier reclamo, ya sea basado en una dependencia teórica o de otro modo, que surja en relación con cualquiera de las modificaciones de las reglas.

10.2 Difusión y publicidad: Los participantes aceptan la difusión de nuestras competencias en el ámbito amateur, semiprofesional o profesional. Nuestra intención es que todos podamos transmitir seriedad e



impacto al momento de realizar estas competencias como también durante sus próximos enfrentamientos.