

Reglamento del torneo

Reloader.gg

Live published version · No effective date set — last revised 2026-09-27 · generated 2026-10-28 · machine translation (es)

This is a copy of the currently published document. It is not a signed record.

1. Acerca de estas reglas

1.1. Estas Reglas del Torneo ("Reglas") forman parte de los Términos y Condiciones de Reloaded ("T&C"). Los términos definidos en los T&C tienen el mismo significado aquí. Si estas Reglas y los T&C entran en conflicto, prevalecen los T&C.

1.2. Estas Reglas se aplican a todas las competiciones celebradas en la plataforma Reloaded:

- (a) Torneos Semanales ("weeklies"), incluidas sus eliminatorias semanales y la Gran Final del ciclo;
- (b) torneos regulares, en formatos de eliminación simple, fase de grupos seguida de eliminatorias y formatos personalizados; y
- (c) torneos todos contra todos ("FFA") / a muerte.

1.3. Los torneos se organizan en reloaded.gg y en sitios de alianza (por ejemplo, <alliance>.reloaded.gg). Un torneo organizado por una alianza, o coorganizado por varias alianzas, se desarrolla en la plataforma Reloaded conforme a estas Reglas. El organizador establece los detalles de cada evento en su página del evento (para los weeklies, la página de la serie). Ejemplos son el juego, el formato, el tamaño del equipo, las fechas y horas, la configuración de inscripción, el requisito de Discord y cualquier premio. En estas Reglas, el "organizador" se refiere a la alianza o al equipo de Reloaded que dirige el evento, junto con los administradores que designe.

1.4. Muchos valores en estas Reglas pueden configurarse por serie o por evento. Cuando la plataforma tiene un valor predeterminado, estas Reglas lo indican como "por defecto ... salvo que la página de la serie indique lo contrario". El valor mostrado en la página de la serie o del evento es el que se aplica. Cuando una serie semanal cambia sus reglas, el cambio se aplica a las semanas creadas después del cambio. Las semanas ya creadas mantienen las reglas con las que comenzaron.

1.5. Todas las horas están en Tiempo Universal Coordinado (UTC).

1.6. Los concursos Pick'Ems no están cubiertos por estas Reglas. Se rigen por las Reglas del Juego.

1.7. Estas Reglas pueden traducirse. Si una traducción difiere de la versión en inglés, prevalece la versión en inglés.

2. Elegibilidad

2.1. Cuenta. Para participar en una serie semanal, necesitas una cuenta de Reloaded. Tu cuenta debe estar activa. No debe estar bloqueada, suspendida, pendiente de cierre o autoexcluida. Una cuenta en cualquiera de estos estados no puede utilizar las funciones de torneo del sitio web. Las cuentas internas de prueba y automatizadas no pueden crear un equipo semanal, ser invitadas a uno por nombre de usuario o correo electrónico, ni añadirse a uno como suplente.

2.2. Torneos regulares. La página del evento muestra cómo te inscribes: con tu cuenta de Reloaded en el sitio web, a través de Discord, o ambos. Si el organizador permite ambas opciones, debes inscribirte con una cuenta de Reloaded independientemente de la vía que utilices. Si un evento permite la inscripción solo a través de Discord, puedes participar sin una cuenta de Reloaded. Estas Reglas siguen aplicándose a ti.

2.3. Una cuenta por persona. Los T&C permiten una cuenta por persona. Participar con más de una cuenta está prohibido (Sección 15).

2.4. Jurisdicciones restringidas y prohibidas. Los T&C enumeran las Jurisdicciones Restringidas y Prohibidas. Para las recompensas semanales, verificamos tanto el país desde el que se registró tu cuenta como el país de tu último inicio de sesión. Si cualquiera de ellos se encuentra en una jurisdicción restringida o prohibida, no pagamos ni la parte en efectivo ni la parte en bono de la recompensa (Sección 14). Si no podemos confirmar tu país almacenado, no pagamos la recompensa.

2.5. Edad e identidad antes de los premios en efectivo. Pagamos la parte en efectivo de una recompensa semanal solo después de que se haya verificado tu identidad (KYC). Tu verificación debe seguir siendo válida. El KYC verificado es la forma en que confirmamos que tienes 18 años o más. Si aún no estás verificado cuando vence una recompensa en efectivo, abrimos un caso de verificación para ti. Podemos pagar la recompensa una vez que estés verificado. La parte en bono de una recompensa no requiere KYC, pero la regla de jurisdicción de la Sección 2.4 sigue aplicándose a ella.

3. Discord e identificadores de juego

3.1. Requisito de Discord (weeklies). Cada serie semanal establece el requisito de Discord como desactivado, opcional u obligatorio. La página de la serie muestra la configuración y nombra el servidor de Discord del organizador.

- (a) Obligatorio. Cuando el capitán inscribe al equipo para una semana, y cuando un compañero de equipo o suplente acepta una invitación, ese jugador debe tener una cuenta de Discord vinculada a Reloader. También debe ser miembro del servidor del organizador. Si no lo es, la acción se rechaza hasta que lo sea. Si no podemos verificar la membresía en ese momento, la acción se rechaza y puedes volver a intentarlo.

- (b) Opcional. Puedes participar de cualquier manera. Si no estás vinculado o no eres miembro, lo registramos y te enviamos la invitación al servidor.

- (c) Verificaciones tras la inscripción. Cuando cierra la inscripción, volvemos a verificar a todos los miembros de todos los equipos inscritos. También volvemos a verificar periódicamente mientras la semana está en curso. Un jugador que no esté vinculado o que haya abandonado el servidor se marca para el organizador y se le pide que lo corrija. Los jugadores no se eliminan automáticamente.

3.2. Requisito de Discord (torneos regulares). El organizador puede exigir la membresía de su servidor de Discord a los jugadores que se inscriban en el sitio web, a los que se inscriban a través de Discord, o a ambos. Para una inscripción en el sitio web, también debes tener Discord vinculado a tu cuenta de Reloader. Verificamos esto cuando te inscribes. Si no cumples el requisito, tu inscripción se rechaza.

3.3. Identificador de juego. Todo jugador necesita un identificador de juego válido para el juego del evento:

- (a) Counter-Strike 2: tu SteamID64 (un número de 17 dígitos).
- (b) VALORANT: tu Riot ID, en el formato Nombre#TAG.

Un equipo semanal no puede inscribirse para una semana hasta que todos los jugadores en su plantilla, incluido cualquier suplente, hayan configurado un identificador de juego válido y hayan completado todos los campos de inscripción requeridos en la página de la serie. Puedes actualizar tu identificador de juego mientras tu plantilla está bloqueada. En los weeklies, tu identificador de juego se muestra al organizador y a ambos equipos de un partido programado.

4. Equipos

Equipos semanales

4.1. Formato. Los equipos semanales juegan 2v2. Un equipo tiene un capitán y un compañero de equipo. También puede tener un suplente, que no cuenta para los dos puestos. Puedes estar en un equipo por serie a la vez. Cada serie corresponde a un juego, y los equipos y clasificaciones de una serie son independientes de cualquier otra serie.

4.2. Creación y nombre de un equipo. Cualquier jugador elegible puede crear un equipo y se convierte en su capitán. El nombre de un equipo debe tener entre 2 y 40 caracteres y ser único dentro de la serie; se ignoran las mayúsculas y minúsculas al comparar nombres. Una etiqueta opcional tiene entre 1 y 6 letras o dígitos. El capitán puede renombrar el equipo, y cambiar su etiqueta, en cualquier momento mientras la serie esté abierta, según las mismas reglas. Los cuadros de eliminatorias y de la Gran Final que ya se hayan creado conservan el nombre que tenía el equipo en ese momento.

4.3. Invitaciones. Solo el capitán puede invitar. El capitán puede invitar a un jugador por nombre de usuario o por correo electrónico, o compartir un enlace de invitación. Cada invitación llena el puesto de compañero de equipo o el de suplente.

- (a) Un equipo solo puede tener una invitación pendiente por puesto abierto.
- (b) Un capitán puede enviar hasta 20 invitaciones en cualquier período de 24 horas.
- (c) Una invitación a un nombre de usuario caduca a los 7 días. Una invitación por correo electrónico o enlace dura hasta el siguiente cierre de inscripción, y nunca más de 7 días.
- (d) Quien acepte una invitación, incluso por enlace, debe tener una cuenta activa en buen estado; las cuentas eliminadas, suspendidas e internas de prueba no pueden aceptar.
- (d) Una invitación por correo electrónico solo puede ser aceptada por la cuenta que utiliza esa dirección de correo electrónico y la ha verificado.
- (e) El capitán puede revocar cualquier invitación que aún esté pendiente.

4.4. Bloqueo de plantilla. La plantilla de un equipo se bloquea cuando cierra la inscripción de una semana en la que el equipo está inscrito. Permanece bloqueada hasta que esa semana concluya. También está bloqueada mientras el equipo esté sembrado en una Gran Final en curso. Mientras la plantilla esté bloqueada, el capitán no puede invitar, eliminar a un compañero de equipo ni disolver el equipo, y ningún miembro puede marcharse. El organizador puede seguir añadiendo, eliminando o cambiando al suplente mientras la plantilla esté bloqueada.

4.5. Capitanía. Si el capitán se marcha, la capitanía pasa al compañero de equipo restante. No existe otra forma de transferir la capitanía. Si un suplente se marcha, nada más cambia en el equipo.

4.6. Abandono y disolución. El capitán puede eliminar al compañero de equipo, y cualquier miembro puede marcharse, mientras la plantilla esté desbloqueada. Un equipo se disuelve cuando su último jugador principal se marcha o cuando el capitán lo disuelve. El suplente también se marcha cuando el equipo se disuelve. Cuando un equipo se disuelve:

- (a) se revocan sus invitaciones pendientes;
- (b) se retiran sus inscripciones para semanas cuya inscripción siga abierta;
- (c) se cancelan sus desafíos pendientes; y
- (d) sus resultados y clasificación permanecen registrados.

El organizador también puede disolver un equipo, pero no mientras su plantilla esté bloqueada.

Equipos de torneos regulares

4.7. Tamaño del equipo. La página del evento indica el tamaño del equipo, desde 1 (individual) hasta 5 jugadores. Los eventos por equipos tienen entre 2 y 5 jugadores por equipo. Los eventos FFA y personalizados pueden ser individuales o por equipos.

4.8. Inscripción y aprobación. El jugador que inscribe al equipo se convierte en su capitán. Otros jugadores solicitan unirse al equipo o se unen por invitación, y el capitán aprueba o rechaza cada solicitud. Cuando la plantilla está completa, el equipo espera la aprobación del organizador. Solo los equipos que el organizador aprueba participan. El organizador también puede rechazar un equipo o moverlo a la lista de espera. El organizador no puede rechazar un equipo que ya haya sido eliminado. Una vez que se haya introducido cualquier resultado, el organizador no puede desaprobado un equipo.

4.9. Suplente. En formatos por equipos, cada equipo puede tener un suplente. El suplente no cuenta para el tamaño del equipo y no puede ser capitán. Después de que el organizador confirme el cuadro, solo el organizador puede añadir o cambiar un suplente. La única excepción es un equipo que aún esté en la lista de espera.

4.10. Abandono. Puedes abandonar tu equipo mientras la inscripción esté abierta y el cuadro no se haya publicado. No puedes abandonarlo una vez que el torneo haya concluido. Si el capitán se marcha o es eliminado, el miembro aprobado restante que se haya unido primero se convierte en capitán. Si no queda ningún miembro aprobado, el equipo se queda sin jugadores. El organizador puede eliminar a un jugador en cualquier momento hasta que el torneo concluya, y notificamos al capitán.

4.11. No existe función de cambio de nombre de equipo ni de transferencia de capitanía en los torneos regulares.

5. Torneos Semanales: la semana

5.1. La semana. Una semana del torneo semanal comienza el lunes a las 00:00 UTC. Por defecto:

Etapa	Hora predeterminada (UTC)
Cierre de inscripción	Miércoles 23:59
Juego abierto	Lunes 00:00 a viernes 23:59
Semifinales de eliminatorias	Sábado 18:00
Final de eliminatorias	Domingo 18:00

La página de la serie puede establecer otros horarios.

5.2. Inscripción. El capitán inscribe al equipo para una semana. Puedes inscribirte para la semana en curso, hasta que cierre su inscripción, y para la semana siguiente. Para inscribirse, un equipo necesita dos jugadores principales, un identificador de juego válido para cada jugador en la plantilla, todos los campos de inscripción requeridos completados, y el requisito de Discord cumplido cuando corresponda (Sección 3). El capitán puede retirar al equipo hasta que cierre la inscripción, pero solo si el equipo aún no ha disputado ningún partido esa semana.

5.3. Límites de partidos. Por defecto, salvo que la página de la serie indique lo contrario:

- (a) cada partido es al mejor de 3 mapas;
- (b) un equipo puede jugar como máximo 8 partidos de juego abierto por semana; y
- (c) un equipo necesita al menos 5 resultados resueltos en una semana para ser elegible para las eliminatorias de esa semana.

Dos equipos solo pueden enfrentarse una vez por semana en juego abierto.

6. Torneos semanales: desafíos

6.1. Desafíos. Solo los capitanes pueden desafiar. Un capitán puede desafiar a un equipo determinado (un desafío directo) o publicar una oferta de búsqueda de partido que cualquier capitán de otro equipo registrado puede aceptar. El horario propuesto debe estar dentro de la ventana de juego abierto de la semana y no ser anterior al momento actual. Un equipo puede tener como máximo 3 desafíos u ofertas abiertos a la vez. El capitán que publicó un desafío puede cancelarlo mientras siga pendiente.

6.2. Cuándo un equipo puede disputar un partido. Un partido solo se crea cuando ambos equipos están registrados para la semana, tienen dos jugadores principales, están por debajo de su límite semanal de partidos y aún no se han enfrentado esa semana. Un equipo tampoco puede iniciar un nuevo partido mientras cualquiera de sus partidos siga sin jugarse, esté pendiente de confirmación o esté en disputa.

6.3. Vencimiento. Un desafío vence en el primero de estos momentos: el horario de partido propuesto o, por defecto, 12 horas después de haber sido enviado (salvo que la página de la serie indique lo contrario).

6.4. Rechazos. Solo un desafío directo puede ser rechazado, y únicamente por el capitán del equipo desafiado. Por defecto, salvo que la página de la serie indique lo contrario:

- (a) cada equipo dispone de 2 rechazos gratuitos por semana;
- (b) cada rechazo adicional se contabiliza como una derrota por abandono: se registra al equipo retador como ganador, y el resultado cuenta a efectos de clasificaciones, límites de partidos y la regla de una vez por semana; y
- (c) un desafío directo que vence sin respuesta se contabiliza como un rechazo.

Si registrar el abandono infringiera un límite de partidos o la regla de una vez por semana, no se registra el abandono. El rechazo sigue contando.

7. Resultados de partidos

Resultados semanales (juego abierto, playoffs y Gran Final)

7.1. Notificación. Después de un partido, el capitán de cualquiera de los dos equipos notifica el resultado como un marcador de mapas. En un partido al mejor de N, el ganador debe alcanzar la mayoría de los mapas: por ejemplo, 2-0 o 2-1 en un mejor de 3. El capitán también puede introducir el marcador de rondas de cada mapa. Si se introducen marcadores de rondas, deben proporcionarse para todos los mapas jugados y deben coincidir con el marcador de mapas.

7.2. Confirmación o disputa. El capitán del otro equipo confirma o disputa entonces la notificación. Un capitán no puede confirmar la notificación de su propio equipo. Para disputar una notificación, el capitán debe indicar cuál es el resultado correcto.

7.3. Confirmación automática. Si el otro capitán ni confirma ni disputa, la notificación se confirma automáticamente. Por defecto, esto ocurre 12 horas después de haberse presentado, salvo que la página de la serie indique lo contrario. Un resultado en disputa nunca se confirma automáticamente.

7.4. Resultados finales. Un resultado confirmado, y un abandono, son definitivos. No pueden anularse y actualizan la Reloader Rating (Sección 10). Los resultados de playoffs semanales y de la Gran Final se notifican de la misma manera, en el panel semanal.

Resultados de torneos regulares

7.5. Cuadros de eliminación directa. Una vez que el organizador ha confirmado el cuadro de la primera fase, el organizador registra todos los resultados de esa fase, y los capitanes no pueden notificar resultados. En caso contrario, ambos capitanes notifican el marcador:

- (a) si las dos notificaciones coinciden exactamente, se registra el resultado;
- (b) si difieren, el partido queda en disputa y el organizador la resuelve; y
- (c) un capitán puede corregir su propia notificación hasta que el otro capitán haya notificado la suya.

Un partido de eliminación directa no puede terminar en empate. Un partido en disputa bloquea el avance del ganador hasta que se resuelva.

7.6. Fases de grupos. El organizador introduce los marcadores de los partidos de la fase de grupos.

7.7. Eventos FFA y personalizados. El organizador decide y registra el resultado (Sección 13).

8. Disputas

8.1. El organizador resuelve las disputas. Para un partido semanal, el organizador puede:

- (a) fijar el marcador final;
- (b) confirmar el marcador notificado tal como se presentó; o
- (c) declarar el abandono en contra de uno de los equipos.

Para un partido de torneo regular, el organizador registra el resultado.

8.2. El organizador puede tener en cuenta cualquier información que proporcione cualquiera de los dos equipos. La decisión del organizador sobre un partido es definitiva para ese evento. La única excepción es la corrección de un resultado de torneo regular conforme a la Sección 9.4.

8.3. Toda decisión queda registrada en nuestros registros.

9. Ausencias, abandonos, victorias por incomparecencia, anulaciones y reinicios

9.1. Semanales. El organizador puede:

- (a) marcar una incomparecencia, pero solo después de que haya transcurrido el horario programado del partido y solo si no se ha notificado ningún resultado. El equipo ausente sufre una derrota por abandono;
- (b) declarar un abandono en contra de cualquiera de los dos equipos en cualquier partido que aún no esté resuelto;
- (c) anular un partido de juego abierto que aún no esté resuelto. Un partido anulado no tiene resultado, no afecta a las clasificaciones y libera el espacio del partido. Los partidos de playoffs y de la Gran Final no pueden anularse, porque necesitan un ganador; y
- (d) reprogramar un partido que no se haya jugado.

9.2. Torneos regulares: registro (check-in). Cuando el evento utiliza registro, este se abre antes del inicio. Por defecto se abre 30 minutos antes, salvo que la página del evento indique lo contrario. Un equipo aprobado que no se haya registrado cuando el registro se cierre al inicio se marca como ausente y no participa. El organizador puede, en cambio, iniciar un torneo sin registro. En ese caso, todos los equipos aprobados participan.

9.3. Torneos regulares: en el cuadro. El organizador puede marcar a uno o ambos equipos de un partido no jugado como ausentes.

- (a) Si un equipo está presente, avanza por victoria por incomparecencia. No se registra ningún marcador.
- (b) Si ninguno de los dos equipos está presente, el partido se anula y ningún equipo avanza.
- (c) El organizador puede mover a un equipo entre plazas del cuadro que aún no se hayan decidido.

9.4. Torneos regulares: reinicios. El organizador puede reiniciar un resultado registrado. Un reinicio también revierte todos los resultados posteriores que dependían de él. La final no puede reiniciarse, y ningún resultado puede reiniciarse una vez que se haya jugado la final de su recorrido.

9.5. Toda incomparecencia, victoria por incomparecencia, anulación, movimiento y reinicio queda registrado en el registro permanente de eventos del torneo.

10. Reloader Rating (RR)

10.1. Cada equipo semanal tiene una Reloader Rating ("RR"), una clasificación de estilo Elo. Un equipo comienza con 1000. Su clasificación cambia después de cada resultado resuelto que dispute: resultados confirmados, abandonos, partidos de playoffs y partidos de la Gran Final.

10.2. Para cada resultado, el cambio es $K \times (\text{puntuación} - \text{puntuación esperada})$. La puntuación es 1 para una victoria y 0 para una derrota. La puntuación esperada es $1 / (1 + 10^{((\text{clasificación del rival} - \text{clasificación propia}) / 400))$. El cambio se redondea al número entero más cercano.

10.3. Por defecto, salvo que la página de la serie indique lo contrario, K es 32. Se duplica durante los primeros 3 resultados de un equipo, mientras su clasificación es provisional. Cada equipo utiliza su propio K, por lo que los cambios de los dos equipos pueden no sumar cero.

10.4. La RR de un equipo nunca decae ni se reinicia. Permanece con el equipo, incluso después de que este se disuelva. Las clasificaciones son independientes para cada serie.

10.5. La RR se utiliza únicamente para clasificar a los equipos, deshacer empates y elegir al poseedor de la recompensa (bounty), tal como describen estas Reglas. No tiene valor monetario y no puede transferirse, canjearse ni retirarse.

11. Clasificación semanal y playoff

11.1. Elegibilidad. Un equipo es elegible para el playoff semanal si cuenta con al menos el número mínimo de resultados de juego abierto resueltos esa semana (Sección 5.3). Cuentan tanto los resultados confirmados como los abandonos. También debe seguir teniendo dos jugadores principales en un equipo activo.

11.2. Clasificación. Los equipos elegibles se clasifican según la RR total obtenida en el juego abierto de esa semana. Los equipos empatados se separan en este orden:

- victorias directas (cara a cara) entre los equipos empatados;
- diferencia de mapas;
- diferencia de rondas;
- RR actual; y
- un orden técnico fijo.

11.3. Siembra (seeding). La siembra se realiza una vez que ha terminado el juego abierto y todos los partidos de juego abierto están resueltos. Si algunos partidos siguen sin resolverse, la siembra se realiza una hora antes de las semifinales, y los partidos no resueltos no cuentan. El organizador también puede realizar la siembra del playoff anticipadamente, una vez finalizado el juego abierto. Los desafíos pendientes vencen en el momento de la siembra. La siembra queda entonces fijada. Un resultado confirmado con posterioridad sigue modificando la RR, pero no modifica la siembra.

11.4. Playoff. Por defecto juegan los 4 primeros equipos, salvo que la página de la serie establezca 2:

- (a) con 4 equipos, las semifinales son 1º contra 4º y 2º contra 3º;
- (b) con 3 equipos, el primer cabeza de serie pasa directamente a la final;
- (c) con menos de 2 equipos elegibles, no hay playoff esa semana.

Los partidos de playoff se juegan al mejor de la duración de partido de la serie (Sección 5.3). El organizador no puede modificar directamente un cuadro de playoff semanal. Los resultados se confirman en el panel semanal y se corrigen desde la página de administración de la serie conforme a las Secciones 8 y 9.

11.5. Posiciones. El ganador del playoff finaliza 1º y es el campeón de la semana. El subcampeón finaliza 2º. Los dos semifinalistas perdedores finalizan ambos 3º.

12. Ciclos, puntos y la Gran Final

12.1. Ciclos. Una serie semanal se desarrolla en ciclos. Por defecto, salvo que la página de la serie indique lo contrario, un ciclo consta de 4 semanas de juego semanal seguidas de una semana de Gran Final. Una serie puede fijar entre 4 y 8 semanas de juego semanal. No hay juego semanal durante la semana de la Gran Final. Si la serie no tiene Gran Final, esa semana se juega como una semana semanal normal.

12.2. Puntos de ciclo. Los equipos ganan puntos en cada semana del ciclo. Por defecto, salvo que la página de la serie indique lo contrario, un equipo obtiene:

Resultado	Puntos
Ganador del playoff semanal	100
Subcampeón	70
Semifinalista perdedor	40
Cada victoria en un partido de juego abierto, incluida una victoria por abandono	5

12.3. Clasificación del ciclo. Los equipos se clasifican por:

- puntos de ciclo;
- después, títulos semanales;
- después, RR actual;
- después, un orden técnico fijo.

12.4. Clasificación para la Gran Final. Para clasificarse para la Gran Final, un equipo necesita más de 0 puntos de ciclo y dos jugadores principales en un equipo activo. El campo de participantes es:

- (a) 8 equipos, si la serie está configurada en 8 y al menos 8 equipos se clasifican;
- (b) en caso contrario, 4 equipos, si al menos 4 se clasifican;
- (c) en caso contrario, no hay Gran Final en ese ciclo, ni recompensa de campeón de ciclo.

El campo de participantes nunca incluye exenciones (byes).

12.5. Siembra y calendario. La Gran Final se siembra a partir de la clasificación del ciclo. La siembra comienza el lunes a las 00:00 UTC de la semana de la Gran Final. Si una semana del ciclo sigue sin finalizar, la siembra espera hasta 24 horas y después utiliza únicamente las semanas completadas. Por defecto, los partidos se juegan de la siguiente manera (la página de la serie puede fijar otros horarios, y el organizador puede mover el horario de un partido):

Ronda	Horario por defecto (UTC)	Duración
Cuartos de final	Viernes 17:00	mejor de 3
Semifinales	Sábado 17:00	mejor de 3
Final	Domingo 17:00	mejor de 5

Una Gran Final de 4 equipos comienza con las semifinales el sábado.

12.6. El ganador de la Gran Final es el campeón de ciclo.

13. Torneos regulares: formatos

13.1. Juegos y tipos. Los torneos regulares se disputan en Counter-Strike 2 o VALORANT. La página del evento indica el tipo: individual, por equipos, todos contra todos (FFA) o personalizado.

13.2. Ventana de inscripción y límite. La página del evento indica cuándo se abre y se cierra la inscripción, así como el número máximo de participantes. Una vez alcanzado el límite, se rechazan las inscripciones adicionales. Tras la confirmación por parte del organizador del cuadro o los grupos de la primera fase, las nuevas inscripciones pasan a la lista de espera. El organizador también puede mantener abierta la lista de espera tras el cierre de la inscripción.

13.3. Lista de espera. La lista de espera se atiende por orden de llegada. En formatos por equipos, se incluyen equipos completos en la lista de espera. En formatos de participante individual (1 contra 1, FFA y personalizado), se incluyen jugadores individuales en la lista de espera. El organizador puede promover o rechazar entradas de la lista de espera. Una entrada en la lista de espera no es participante hasta que el organizador le asigna un lugar.

13.4. Eliminación simple. Un cuadro admite hasta 128 participantes. El organizador siembra el cuadro y lo confirma. Cuando el número de participantes no es una potencia de dos, los "byes" se asignan a las mejores cabezas de serie, y el organizador confirma cada bye. El ganador de la final es el campeón y el perdedor es el subcampeón. No se decide el tercer puesto.

13.5. Fase de grupos, seguida de eliminatorias. Los grupos juegan todos contra todos (round-robin). Por defecto, salvo que la página del evento indique lo contrario, los grupos admiten hasta 10 equipos y los primeros 2 de cada grupo avanzan. Una victoria otorga 3 puntos, un empate 1 y una derrota 0. Los equipos empatados en puntos se separan por:

- puntos en los partidos entre los equipos empatados;
- luego, la diferencia de marcador;
- luego, la cabeza de serie.

La clasificación de grupos queda fijada cuando el organizador cierra la fase. El cuadro de eliminatorias se siembra a partir de esa clasificación.

13.6. FFA / todos contra todos. Los participantes se colocan en grupos, y el organizador finaliza los grupos una vez cerrada la inscripción. El organizador hace avanzar a los jugadores de una ronda a otra, con un máximo de 8 rondas. El organizador declara el 1.º, 2.º y 3.º puesto.

13.7. Personalizado. El organizador dirige un torneo personalizado y declara el 1.º, 2.º y 3.º puesto.

13.8. Horarios de los partidos. El organizador establece los horarios de los partidos en UTC y puede modificarlos. Una vez fijados y publicados los emparejamientos de una fase, informamos a cada jugador aprobado del horario del partido de su equipo, y se lo comunicamos de nuevo cada vez que cambie.

14. Premios y recompensas

Recompensas semanales

14.1. Qué se puede ganar. Una serie semanal puede otorgar tres tipos de recompensa. La página de la serie muestra los importes. Cada recompensa puede tener una parte en efectivo y una parte de bono, ambas expresadas en £ (10 £ = US\$1). Los importes por defecto por jugador, salvo que la página de la serie indique lo contrario, son:

Recompensa	Quién la gana	Parte en efectivo	Parte de bono

| Recompensa (bounty) | Un equipo que vence al poseedor de la recompensa de la semana (Sección 14.2) | £0 | £50 |

| Campeón semanal | El ganador de las eliminatorias de la semana | £50 | £50 |

| Campeón del ciclo | El ganador de la Gran Final | £250 | £250 |

Ninguna parte individual supera nunca los £5,000 por jugador.

14.2. Recompensa (bounty).

- (a) El poseedor de la recompensa es el equipo mejor clasificado esa semana entre los equipos con al menos 5 resultados confirmados de juego abierto frente a al menos 5 rivales distintos.

- (b) Un equipo reclama la recompensa venciendo al poseedor en un partido confirmado de juego abierto. Una renuncia (forfeit) no cuenta. El equipo ganador debe haber jugado al menos 3 partidos esa semana, incluido ese partido.

- (c) La recompensa de cada poseedor puede reclamarse una vez por semana.

- (d) Si un jugador del equipo ganador y un jugador del equipo poseedor iniciaron sesión desde la misma dirección IP en los últimos 30 días, la reclamación queda retenida para revisión por una persona.

- (e) En caso contrario, la parte de bono se paga automáticamente.

14.3. Beneficiarios. Toda recompensa semanal (recompensa, campeón semanal y campeón del ciclo) se paga a cada miembro del equipo: tanto a los jugadores titulares como a cualquier suplente, en el mismo importe por jugador. Cada beneficiario debe cumplir las comprobaciones de elegibilidad de la sección 14 en el momento del pago de la recompensa.

14.4. Parte en efectivo. La parte en efectivo se paga únicamente tras la aprobación de un administrador de Reloader. Se abona en tu saldo en efectivo y es retirable, con sujeción a los T&C. Antes de pagar la parte en efectivo comprobamos que:

- (a) tu jurisdicción es elegible (Sección 2.4);
- (b) tu identidad está verificada (Sección 2.5); y
- (c) tu cuenta no está sujeta a una retención por fraude.

Si una comprobación falla, ese jugador no recibe el pago. La recompensa puede pagarse más adelante, una vez resuelta la causa, o puede rechazarse.

14.5. Parte de bono. La parte de bono se abona como bono de la plataforma. Está sujeta a los Términos de Bonos, incluidos su requisito de apuesta y su caducidad, que se muestran al abonarse el bono. Salvo la parte de bono de la recompensa (bounty), toda parte queda pendiente de aprobación por un administrador de Reloader. Podemos rechazar una recompensa que esté bajo revisión.

14.6. Sin recompensa sin resultado. Una recompensa solo se genera a partir de una semana completada o de una Gran Final completada de una serie publicada. Si no se celebra una Gran Final para un ciclo (Sección 12.4), no hay recompensa de campeón del ciclo.

Premios de torneos regulares

14.7. Reloader no ofrece ni paga premios por torneos regulares, y la plataforma no cobra cuotas de inscripción ni ofrece bolsas de premios para estos. Cualquier premio de un torneo regular lo ofrece el organizador. Se describe en la página del evento y es responsabilidad exclusiva del organizador.

Impuestos

14.8. Eres responsable de cualquier impuesto que se derive de lo que ganes.

15. Juego limpio

15.1. Debes competir de forma justa y honesta. Se prohíbe lo siguiente:

- (a) hacer trampas, incluidos software de trampas, exploits y cualquier herramienta de terceros no autorizada;
- (b) jugar en la cuenta de juego o cuenta de Reloader de otra persona, o permitir que otra persona juegue en la tuya (uso compartido de cuentas);
- (c) el "smurfing", es decir, jugar en una cuenta para ocultar tu identidad o tu nivel de habilidad;
- (d) poseer o jugar con más de una cuenta de Reloader (multicuentas);
- (e) la connivencia y el amaño de resultados ("win-trading"), es decir, acordar o influir en el resultado de un partido, incluso entre equipos que controlas o con los que estás vinculado; y
- (f) proporcionar información falsa en una inscripción, un informe o una disputa.

15.2. Si nosotros o el organizador tenemos motivos razonables para creer que un jugador o equipo ha infringido estas Reglas o los T&C, nosotros o el organizador podremos, según proceda:

- (a) dictaminar una renuncia (forfeit) contra el equipo, o registrar un resultado;
- (b) retirar al jugador del equipo, o rechazar o disolver el equipo, dentro de los límites de las Secciones 4, 8 y 9;

- (c) negarnos a pagar, o rechazar, cualquier recompensa bajo revisión; y
- (d) tomar cualquier medida que los T&C permitan sobre la cuenta, incluida su suspensión o cierre.

15.3. Estos son derechos discrecionales. Su ejercicio no limita ningún otro derecho que tengamos en virtud de los T&C.

16. Comunicaciones

16.1. Cuando participas en un evento, te enviamos avisos al respecto por correo electrónico y por mensaje directo de Discord. En el caso de eventos semanales, también podemos enviarlos por Telegram si lo has vinculado. Algunos ejemplos son las invitaciones de equipo, los desafíos, los resultados pendientes de tu confirmación, las confirmaciones automáticas, los horarios de los partidos y sus cambios, las decisiones de inscripción y los recordatorios del requisito de Discord. Estos avisos son mensajes de servicio sobre un evento en el que has participado. Nuestra Política de Privacidad explica cómo tratamos tus datos.

17. Cambios, aplazamiento y cancelación

17.1. El organizador puede modificar los detalles de un evento en su página de evento o de serie, incluidos los horarios y las configuraciones. En el caso de una serie semanal, los cambios en las reglas se aplican a las semanas creadas después del cambio (Sección 1.4). El organizador puede reprogramar partidos, pausar o archivar una serie semanal, y cancelar un torneo regular.

17.2. Podemos actualizar estas Reglas. La versión publicada en [/legal/tournament-rules](#) se aplica a partir de la fecha de publicación.