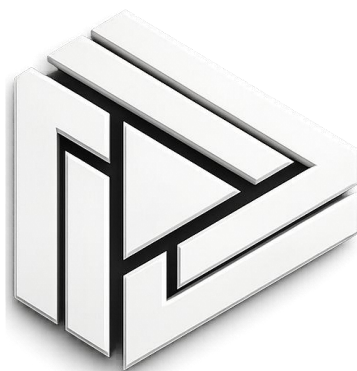




EEC ENTERTAINMENT GROUP PRESENTA

ETERNAL LEAGUE

REGLAMENTO OFICIAL · TEMPORADA 2026

Torneo abierto de VALORANT · Colombia y Latinoamérica

32 cupos

8 grupos + octavos

Free Elo

sin límite de rango

Inscripción

gratuita

USD 150

prize pool al campeón

Versión 1.0 · 27 de septiembre de 2026

Organiza: EEC Entertainment & Esports S.A.S. · eec-entertainment.com



1. DISPOSICIONES GENERALES

Eternal League es un torneo online de VALORANT abierto para equipos de Colombia y Latinoamérica, organizado por EEC Entertainment & Esports S.A.S. ("EEC", "la Organización") como parte de su Temporada de Eventos.

1.1 Base normativa. Este reglamento toma como referencia los reglamentos oficiales de Riot Games para Latinoamérica: la Liga VALORANT Challengers LATAM (elegibilidad y composición de equipos) y el VCT Circuito Game Changers LATAM (procedimientos de partida), adaptados a un torneo independiente. Lo no previsto aquí lo resuelven los administradores de EEC con base en esos reglamentos y en el Código de Conducta Global de Esports de Riot Games.

1.2 Aceptación. Al inscribirse, cada equipo y cada jugador aceptan este reglamento completo. En el caso de menores de edad, la aceptación la firma también su madre, padre o tutor legal.

1.3 Independencia. Eternal League no es un evento oficial de Riot Games ni forma parte del VCT.

1.4 Duración. El torneo dura aproximadamente tres (3) meses, desde el cierre de inscripciones hasta la Gran Final.

1.5 Canales oficiales. Toda comunicación oficial se hace por el servidor de Discord del torneo y por el correo que EEC comunique a los capitanes. Lo que no pase por esos canales no se considera notificado.

2. ELEGIBILIDAD

El torneo es abierto a jugadores de cualquier género, desde los 16 años, con cuenta propia de VALORANT sin sanciones vigentes.

2.1 Modalidad. Eternal League es Free Elo: no hay rango mínimo ni máximo. Pueden inscribirse equipos mixtos.

2.2 Edad. La edad mínima es 16 años cumplidos al momento de jugar, igual que en las ligas Challengers. Los menores de edad deben entregar el formulario de autorización firmado por su madre, padre o tutor legal antes de su primera partida.

2.3 Representación regional. Como en la Liga Challengers LATAM, cada alineación titular en partida debe tener al menos tres (3) jugadores con nacionalidad o residencia de un país de Latinoamérica, y máximo dos (2) extranjeros.

2.4 Identidad. En la inscripción cada jugador entrega un documento de identidad con foto, que se usa solo para verificar edad y contacto. En transmisión se muestra el nombre o apodo con el que se registra.

2.5 Cuentas. Cada jugador juega con su propia cuenta. Se declara el Riot ID principal y, si existe, una cuenta secundaria usada en los últimos tres meses. Jugar con la cuenta de otra persona es causal de descalificación inmediata.

2.6 Sanciones de Riot. No pueden participar jugadores con la cuenta baneada o con una sanción vigente de Riot Games que les impida competir.

2.7 Exclusión. No pueden inscribirse como jugadores las personas que integren el equipo organizador o arbitral de Eternal League.



3. INSCRIPCIÓN Y CUPOS

Eternal League tiene 32 cupos, asignados por orden de inscripción completa. La inscripción es gratuita.

3.1 Cupos. El torneo tiene treinta y dos (32) cupos.

3.2 Lista de espera. Los equipos que se inscriban después de llenarse los 32 cupos pasan a lista de espera, en orden de llegada. Si un equipo inscrito se retira antes del sorteo de grupos, su cupo pasa al primero de la lista.

3.3 Menos de 32 equipos. Si al cierre hay menos de 32 equipos, EEC puede ampliar el plazo de inscripción o reducir el número de grupos, manteniendo grupos de cuatro y eliminación directa.

3.4 Cierre. EEC anuncia la fecha de cierre de inscripciones por los canales oficiales y puede ampliarla.

3.5 Requisitos. Se inscribe en eec-entertainment.com → Eternal League → Inscripción, con:

1. Nombre y tag del equipo (2 a 4 caracteres, letras mayúsculas o números).
2. Logo en PNG e Instagram del equipo.
3. Roster completo con Riot ID de cada jugador.
4. Documento, correo y teléfono de cada jugador.
5. Autorización firmada de madre, padre o tutor para cada menor de edad.

3.6 Nombres. EEC puede rechazar nombres de equipo o Riot ID ofensivos, que usen marcas de terceros sin autorización o que se presten a confusión. El equipo tendrá que elegir otro.

4. ALINEACIONES Y SUSTITUCIONES

Cada equipo registra 5 titulares y hasta 2 suplentes, con un(a) capitán(a) responsable ante la organización.

4.1 Tamaño. Mínimo cinco (5) jugadores y máximo siete (7): cinco titulares y hasta dos suplentes. Un equipo que no pueda presentar cinco jugadores elegibles pierde la serie.

4.2 Exclusividad. Un jugador solo puede estar en la alineación de un equipo de Eternal League.

4.3 Capitán(a). Cada equipo designa un(a) capitán(a), interlocutor(a) oficial con los árbitros. Solo puede cambiarse con aprobación de EEC.

4.4 Entrenador(a). Cada equipo puede registrar un(a) entrenador(a), que podrá ocupar el slot de espectador de la sala. Solo puede hablar con el equipo durante la selección de mapas y agentes, los tiempos tácticos, el medio tiempo, antes del tiempo extra y entre mapas. Debe tener la cámara encendida con las manos visibles durante toda la partida.

4.5 Cambios de roster. Se permiten hasta dos (2) cambios de jugador durante la fase de grupos, avisados al menos 48 horas antes de la siguiente jornada. El nuevo jugador debe cumplir todos los requisitos de elegibilidad.

4.6 Bloqueo. La alineación queda bloqueada al terminar la fase de grupos, salvo emergencia aprobada por EEC.

4.7 Sustituciones entre mapas. En series Bo3 o Bo5 se puede cambiar un titular por un suplente registrado entre mapas, avisando al árbitro a más tardar 5 minutos después de terminar el mapa anterior.



4.8 Sustitución de emergencia. Si un jugador no puede continuar durante un mapa, el equipo puede usar su pausa técnica para reemplazarlo por un suplente registrado. Si no completa cinco jugadores, pierde el mapa.

5. FORMATO DE COMPETENCIA

Ocho grupos de cuatro equipos en todos contra todos; los dos primeros de cada grupo pasan a octavos de final en eliminación directa. Todas las series son Bo3, excepto la Gran Final, que es Bo5.

Fase	Equipos	Series	Formato
Fase de grupos	32 (8 grupos de 4)	48	Bo3, todos contra todos
Octavos de final	16	8	Bo3 con veto
Cuartos de final	8	4	Bo3 con veto
Semifinales	4	2	Bo3 con veto
Gran Final	2	1	Bo5 con veto

5.1 Sorteo de grupos. Los grupos se definen por sorteo transmitido, sin cabezas de serie.

5.2 Puntuación en grupos. Serie ganada = 1 punto; serie perdida = 0 puntos. Cada equipo juega tres (3) series. Las series se juegan completas (Bo3) aunque el resultado ya esté definido.

5.3 Clasificación. Pasan a octavos el 1.º y el 2.º de cada grupo (16 equipos). Los empates se resuelven con el artículo 11.

5.4 Cruces de octavos. El primero de cada grupo se enfrenta al segundo de otro grupo. Dos equipos del mismo grupo no se cruzan en octavos. El cuadro se publica al cerrar la fase de grupos.

5.5 Eliminación directa. El equipo que pierde una serie queda eliminado. No hay partido por el tercer puesto.

5.6 Partida. Se gana al llegar a 13 rondas; con empate 12-12 se juega tiempo extra hasta tener dos rondas de ventaja ("Gana por dos").

6. MAPAS Y VETO

Se juega con el pool competitivo activo de VALORANT: Abyss, Ascent, Haven, Lotus, Split, Summit y Sunset (Temporada 2026, Acto 5). En grupos los mapas los asigna EEC; desde octavos hay veto.

6.1 Cambios de pool. Si Riot rota el pool durante el torneo, el cambio se aplica desde el inicio de la siguiente fase, nunca a mitad de una fase. EEC anuncia el pool vigente al publicar cada cuadro.

6.2 Mapas y agentes nuevos. Un mapa nuevo queda restringido cuatro (4) semanas desde su lanzamiento; un agente nuevo, dos (2) semanas. EEC puede restringir cualquier agente, arma o elemento con errores conocidos.

6.3 Mapas en fase de grupos. En grupos no hay veto. EEC asigna los tres mapas de cada serie y su orden, tomados del pool activo, y los publica en el fixture al menos 48 horas antes de la jornada. En cada jornada, todas las series de un mismo grupo se juegan con los mismos mapas. Los lados se definen por coinflip entre capitanes: el ganador elige lado en los Mapas 1 y 3, y el otro capitán en el Mapa 2.



6.4 Inicio del veto. El veto aplica desde octavos de final. El equipo mejor clasificado en grupos elige si es Equipo A o B; si ambos quedaron en la misma posición, se decide por coinflip.

6.5 Veto Bo3 (octavos, cuartos y semifinales):

1. Equipo A banea un mapa.
2. Equipo B banea un mapa.
3. Equipo A elige el Mapa 1; Equipo B elige lado.
4. Equipo B elige el Mapa 2; Equipo A elige lado.
5. Equipo A banea un mapa.
6. Equipo B banea un mapa.
7. El mapa restante es el Mapa 3; Equipo A elige lado.

6.6 Veto Bo5 (Gran Final):

1. Equipo A banea un mapa.
2. Equipo B banea un mapa.
3. Equipo A elige el Mapa 1; Equipo B elige lado.
4. Equipo B elige el Mapa 2; Equipo A elige lado.
5. Equipo A elige el Mapa 3; Equipo B elige lado.
6. Equipo B elige el Mapa 4; Equipo A elige lado.
7. El mapa restante es el Mapa 5; Equipo B elige lado.

6.7 Dónde se hace. El veto se hace en el canal de Discord de la serie, con un árbitro presente, a la hora fijada en el fixture.

7. CALENDARIO Y HORARIOS

Todas las partidas se juegan de lunes a viernes, en horarios que no se crucen con las partidas de VALORANT Premier.

7.1 Días de juego. Las series se programan únicamente de lunes a viernes. No hay partidas oficiales sábados, domingos ni festivos nacionales de Colombia, salvo acuerdo escrito de ambos equipos y EEC.

7.2 Respeto a Premier. EEC arma el fixture fuera de las ventanas de partidas semanales y de playoffs de Premier de la zona de los equipos, según el calendario oficial de la etapa vigente. Si un cambio de Riot genera un cruce, la serie se reprograma sin sanción.

7.3 Horas. Todos los horarios se publican en hora de Colombia (UTC-5).

7.4 Fixture. Antes de cada fase, EEC publica el fixture con fecha, hora de llegada, hora de veto (desde octavos), mapas asignados (en grupos) y hora de inicio de cada serie. El fixture es la fuente oficial.

7.5 Reprogramaciones. Un equipo puede pedir una reprogramación con al menos 48 horas de anticipación. Solo se aprueba si el otro equipo acepta y la nueva fecha cae en la misma semana o la siguiente, de lunes a viernes. Máximo una (1) reprogramación por equipo y por fase.

7.6 Cambios de la organización. EEC puede mover una serie por causa mayor (fallas de servidores, transmisión o fuerza mayor), avisando a ambos equipos lo antes posible.



8. SERVIDOR

Cada serie se juega en el servidor que dé mejor ping a ambos equipos; si no hay acuerdo, se juega en Miami.

8.1 Prioridad de ping. Antes de la serie, los capitanes proponen el servidor de la región LAN que ofrezca la mejor latencia para los dos equipos, y pueden compartir capturas de su ping para sustentarlo.

8.2 Acuerdo. El acuerdo se hace por escrito en el canal de Discord de la serie, validado por un árbitro, y aplica a toda la serie.

8.3 Sin acuerdo. Si no hay acuerdo en 5 minutos, o si un capitán no responde, la serie se juega en el servidor de Miami.

8.4 Responsabilidad. Un ping alto no es motivo de pausa, remake ni reprogramación.

8.5 Configuración de la sala. Partida personalizada, modo Torneo, "Tiempo extra: Gana por dos" activado, 5 jugadores por equipo y un espectador por equipo para el/la entrenador(a). La sala la crea un árbitro o el capitán que él indique.

9. PROCESO DE PARTIDA

Los equipos deben estar completos en Discord y en la sala a la hora del fixture; 10 minutos tarde cuesta el primer mapa y 20 minutos la serie.

9.1 Llegada. Los jugadores y el/la entrenador(a) deben estar en el canal de Discord de la serie a la hora de llegada del fixture, con el juego actualizado.

9.2 Retrasos. A los 10 minutos de la hora de inicio con el equipo incompleto, pierde el primer mapa. A los 20 minutos, pierde la serie por incomparecencia.

9.3 Verificación. Un árbitro puede pedir a cualquier jugador que encienda la cámara o comparta pantalla por Discord. Quien no complete la verificación no juega.

9.4 Configuración obligatoria. Sangre y cuerpos desactivados; gráficos de FPS y latencia desactivados durante el juego. Solo se pueden usar títulos y gun buddies ganados por el propio jugador.

9.5 Área de juego. Durante la partida no se permiten teléfonos ni notas en el área de juego, y nadie ajeno al equipo puede comunicarse con los jugadores. El chat de voz va por el Discord oficial y puede ser escuchado o grabado por los árbitros.

9.6 Selección de agentes. Si un jugador elige un agente por un error del juego, debe avisar al árbitro con evidencia antes de que acabe el tiempo de selección. No hay reinicio por error propio.

9.7 Entre mapas. Hay máximo 6 minutos entre el final de un mapa y el inicio del siguiente.

9.8 Grabación recomendada. Se recomienda que cada jugador grabe su pantalla. Sin pruebas, los árbitros deciden con lo que tengan disponible.

10. PAUSAS, DESCONEXIONES Y FALLOS

Cada equipo tiene 10 minutos de pausa técnica por mapa; agotados, debe seguir con cinco jugadores o pierde el mapa.

10.1 Pausa técnica. Se pide al árbitro indicando el motivo. Durante la pausa nadie mueve su agente ni hay comunicación con el/la entrenador(a), salvo autorización del árbitro.



10.2 Tiempo agotado. Sin tiempo de pausa, ante una desconexión la ronda se termina sin remake y luego el árbitro pausa para ofrecer el cambio por un suplente (5 minutos para hacerlo).

10.3 Segunda desconexión. Si un titular reemplazado de emergencia vuelve y se desconecta otra vez en el mismo mapa, el equipo pierde ese mapa.

10.4 Pausa táctica. Se usan los tiempos tácticos que otorga el modo Torneo del cliente de VALORANT.

10.5 Remake. Solo hay remake si ocurre un fallo antes de cualquier daño entre equipos en la primera ronda, o por decisión del árbitro ante un error del juego.

10.6 Fallo de servidor. Si un fallo impide continuar y el mapa pasó el minuto 20:00, el árbitro puede dar el mapa al equipo que no podía perderlo con certeza razonable, según la diferencia de rondas y de créditos. Si no, se reanuda o se reprograma.

10.7 Bugs y exploits. Usar a propósito un bug o exploit está prohibido. La sanción va desde advertencia hasta pérdida de ronda, de mapa o de serie.

11. RESULTADOS Y DESEMPATES

Los empates en grupos se resuelven primero por enfrentamiento directo y luego por diferencia de mapas y de rondas.

11.1 Reporte. El árbitro registra el resultado en la plataforma del torneo y en la web al terminar la serie. El capitán ganador envía captura del marcador final de cada mapa en el canal de la serie.

11.2 Empate entre dos equipos. Gana el equipo que venció en la serie entre ambos.

11.3 Empate entre tres o más equipos. Se aplican estos criterios en orden hasta que queden dos equipos empatados, que se resuelven por su serie directa:

1. Series ganadas entre los equipos empatados.
2. Diferencia de mapas en fase de grupos.
3. Diferencia de rondas en fase de grupos.
4. Mapas ganados en fase de grupos.
5. Rondas ganadas en fase de grupos.

Si el empate persiste, se juega un todos contra todos a Bo1 entre los empatados, con mapas sorteados por los árbitros.

11.4 Incomparecencia. La serie ganada por incomparecencia se registra con el marcador mínimo (2-0 en Bo3, 3-0 en Bo5) y no suma rondas a ninguno de los dos equipos.

11.5 Reclamaciones. Una sospecha de infracción se reporta con pruebas en máximo 24 horas después de la serie. Después de ese plazo el resultado queda firme.

12. TRANSMISIÓN

Las series se transmiten en vivo por el canal oficial de Twitch de EEC, y los equipos aceptan aparecer en esa transmisión.

12.1 Derechos. EEC tiene el derecho exclusivo de transmitir las partidas oficiales. Grupos, cuadro y resultados se actualizan en la web del torneo.

12.2 Streams de participantes. Ningún jugador, entrenador(a) o miembro del staff puede transmitir su partida en vivo mientras se juega. Se puede subir contenido o VOD después de terminada la serie.



12.3 Co-streaming. Creadores de contenido pueden solicitar permiso por escrito a EEC para retransmitir la señal oficial.

12.4 Retraso. La señal oficial puede tener un retraso para proteger la integridad competitiva.

12.5 Uso de imagen. Al inscribirse, los equipos autorizan a EEC a usar nombres, logos, Riot ID, clips e imagen de los jugadores para difundir y promocionar el torneo. En menores de edad, esta autorización va en el formulario firmado por su madre, padre o tutor.

13. CONDUCTA, INTEGRIDAD Y SANCIONES

Las trampas, la suplantación de identidad y el acoso se sancionan con descalificación; el resto de faltas, de forma proporcional.

13.1 Conducta. Se exige respeto hacia rivales, árbitros, staff y público, dentro y fuera de la partida, incluidas redes sociales y el chat de la transmisión.

13.2 Faltas graves (descalificación del equipo o del jugador y posible veto de futuras ediciones):

- Uso de programas de trampa o de terceros que den ventaja.
- Jugar con la cuenta de otra persona o suplantar a un jugador.
- Falsear datos de elegibilidad (edad, identidad o documentos).
- Arreglo de partidas, apuestas sobre el torneo o ceder resultados.
- Acoso, discriminación, amenazas o discurso de odio contra cualquier persona.

13.3 Faltas leves (advertencia, pérdida de veto o de elección de lado, pérdida de ronda o de mapa): retrasos reiterados, incumplir la configuración obligatoria, comunicación no autorizada o lenguaje ofensivo en el chat del juego.

13.4 Reincidencia. Una segunda falta leve del mismo tipo se sanciona con el siguiente nivel de sanción.

13.5 Protección de participantes. EEC modera el chat de la transmisión y las redes del torneo. Cualquier participante puede reportar acoso por los canales oficiales, con confidencialidad.

13.6 Datos personales. EEC trata los datos de inscripción solo para gestionar el torneo, conforme a la Ley 1581 de 2012 de Colombia, y los elimina al terminar la edición, salvo lo necesario para la entrega de premios.

14. PREMIOS

El equipo campeón recibe un prize pool de USD 150, entregado entre 30 y máximo 60 días calendario después de la Gran Final.

14.1 Prize pool. El equipo campeón recibe un premio en efectivo de ciento cincuenta dólares estadounidenses (USD 150) para todo el equipo. Se paga por transferencia a la cuenta del capitán o de la persona mayor de edad que el equipo designe por escrito; el reparto entre los jugadores es decisión interna del equipo. Si el pago se hace en pesos colombianos, se liquida con la TRM vigente el día del pago.

14.2 Entrega. EEC paga el premio entre 30 y máximo 60 días calendario después de la Gran Final, coordinando con el capitán. Si el receptor designado es menor de edad, el pago se coordina con su madre, padre o tutor.



14.3 Datos para el pago. El equipo campeón debe enviar los datos de pago dentro de los 15 días calendario siguientes a la Gran Final. Si los envía después, el plazo del artículo 14.2 empieza a contar desde la fecha en que EEC los reciba.

14.4 Descalificación posterior. Si se comprueba una falta grave del equipo campeón después de la final, EEC puede retirarle el título y el premio.

15. DISPOSICIONES FINALES

Las decisiones de los árbitros durante una partida son definitivas; EEC puede modificar este reglamento avisando con anticipación.

15.1 Decisiones arbitrales. Lo que decida un árbitro durante la partida es final. Las apelaciones sobre sanciones se presentan por escrito a EEC en máximo 24 horas y se responden antes de la siguiente jornada del equipo.

15.2 Casos no previstos. Lo no previsto aquí lo resuelve EEC con base en los reglamentos de Riot Games citados en el artículo 1.1 y en el espíritu de juego limpio.

15.3 Modificaciones. Cada cambio a este reglamento se publica en los canales oficiales con su fecha y rige desde la siguiente jornada.

15.4 Idioma. El reglamento oficial es el publicado en español.

Expedido en Bogotá D.C., el 27 de septiembre de 2026.

Carlos Albeiro García

Representante Legal

EEC Entertainment & Esports S.A.S. · NIT 902.040.484-4