

TEMPORADA VI

REGLAMENTO

B R A W L S T A R S





Índice

Introducción	3
Formato general	4
2.1 Estructura de la competición	4
2.2 Torneos de Valor	5
2.3 Playoffs	6
2.4 Gran Final Nacional	6
2.5 Reclamaciones	7
2.6 Penalizaciones, faltas y sanciones	8
Reglamento específico de Brawl Stars	10
3.1 Normativa base	10
Tipos de enfrentamiento	10
Mapa	10
Empate	11
Creación de la partida	11
Alineación	11
Sistema de puntuación	12
Criterios de desempate	12
3.2 Equipos y jugadores	12
Participantes	12
General	13
Cambios de roster	13
3.3 Asistencia y horarios	13
Sanciones por impuntualidad	14
Partidas Retransmitidas por Stream de JUNIOR Esports	15
3.4 Antes del partido	15
Puntualidad	15
3.5 Durante el partido	16
Reinicio de partida	16
Interacción entre equipos	16
3.6 Después del partido	17
Aclaraciones varias	18



1. Introducción

La mayor liga de deportes electrónicos entre Centros Educativos de España sube de nivel. Tras 5 años de historia compartiendo momentos, experiencias y emociones la liga [IESports](#) evoluciona ofreciendo a todos sus seguidores una perspectiva mejorada de la competición.

Mismas sensaciones, pero con una nueva visión que ofrecerá a sus participantes nuevas vías de crecimiento una vez arranque el curso escolar. Presentamos [JUNIOR Esports](#), un espacio donde la educación y los videojuegos se dan la mano.

Nuestro compromiso con la educación nos lleva a ser un generador de iniciativas donde trabajamos directamente con docentes y estudiantes en diferentes ámbitos (Como *Aprende con Gaming* o los *Premios Talento*, entre otras).

Sirviendo así como una potente herramienta de trabajo para el profesorado y de motivación para el alumnado mejorando las relaciones entre ambos perfiles. A través de la integración, inclusión y diversidad, queremos romper la brecha generacional existente entre alumnado, docentes, padres y madres.

Dirigido a estudiantes de entre 14 y 18 años, de manera completamente gratuita, desarrollamos los valores de convivencia que se adquieren a través de los videojuegos de manera online, pero también de forma presencial, permitiendo vivir una experiencia única en la **Gran Final Nacional**, donde los mejores equipos a nivel nacional luchan por ser el campeón de España. Sentirás la emoción del público y los nervios de competir en un escenario profesional. ¡Lleva a tu Centro Educativo a lo más alto!

En la competición participan más de 600 centros, 750 docentes y 3000 estudiantes que podrán optar a un premio de **20000€** valorados en material tecnológico para su centro educativo.

Finalmente, la novedad más importante que, por desgracia, todavía no podemos anunciar está relacionada con la expansión por el globo. [JUNIOR Esports](#) contará con un incremento expansivo que afectará a los ganadores de esta nueva edición. Estad atentos a nuestras RRSS y nueva página web.

¡Participa, enseña y diviértete!



2. Formato general

2.1 Estructura de la competición

Una vez iniciado el proceso de inscripción, definidos los equipos y participantes de cada centro educativo (no hay límite de equipos por institución); tanto los profesores como las alumnas y alumnos participantes, podrán apuntarse en cualquier Torneo disponible de los siguiente juegos oficiales: [League of Legends](#), [Brawl Stars](#) y [Rocket League](#).

La competición consta de un tipo de torneo: los **Torneos de Valor**.

Los equipos inscritos obtendrán puntos en función de la posición lograda al jugarlos, de acuerdo a la siguiente tabla:



	TORNEOS 1 AL 7 TIER 1	TORNEOS 8 AL 12 TIER 2	TORNEOS 13 AL 16 TIER 3
1º	400	600	800
2º	360	540	720
3-4º	300	450	600
5-8º	200	300	400
9-16º	160	240	320
17-32º	120	180	240
33-Xº	40	60	80
NP	LOS NO PRESENTADOS NO OBTIENEN PUNTUACIÓN ALGUNA		

Todos los participantes podrán ver sus puntos acumulados en el [ranking](#), en el cuál, aparecerán todos los equipos inscritos que vayan cosechando puntos a lo largo de la temporada. Los dieciséis (16) primeros, tras terminar el último **Torneo de Valor**, serán los clasificados a los **Playoffs**.

Finalmente, los dos mejores equipos de España lograrán hacerse con una plaza presencial para la **Gran Final Nacional**.

La competición transcurrirá durante los fines de semana (o periodos festivos nacionales). A continuación, una imagen con el calendario de los **Torneo de Valor** de la sexta temporada:



CALENDARIO TEMPORADA 6	15 OCT	22 OCT	29 OCT	5 NOV	12 NOV	19 NOV
	TORNEO SINCERIDAD	TORNEO DISCIPLINA	TORNEO DIVERSIDAD	TORNEO EQUIPO	TORNEO COMPROMISO	TORNEO ESFUERZO
	26 NOV	3 DIC	21 ENE	28 ENE	11 FEB	18 FEB
	TORNEO ALEGRIA	TORNEO AMISTAD	TORNEO SUPERACION	TORNEO VALENTIA	TORNEO SABIDURIA	TORNEO RESPETO
	25 FEB	4 MAR	11 MAR	18 MAR	25 MAR	15 ABR
TORNEO HUMILDAD	TORNEO JUSTICIA	TORNEO INTEGRACION	TORNEO DEPORTIVIDAD	OCTAVOS	CUARTOS	
22 ABR	5 MAY	JUEGOS OFICIALES				  
SEMIS	FINAL					

2.2 Torneos de Valor

Un total de dieciséis torneos a nivel nacional y online, localizados a lo largo de la **Temporada 6**. Se obtendrán puntos según la posición cosechada en cada uno de estos (acorde a la tabla: [puntuación por posición](#)), el equipo campeón, además de los puntos, conseguirá un pack de merchandising acompañada de la camiseta del valor del torneo, portará el **valor** que da nombre al torneo jugado y lo representará en el resto de enfrentamientos de la temporada. Si un equipo que ya está representando un valor ganase otro torneo, será el siguiente clasificado sin valor aquel que represente al valor del torneo jugado.

Todos los equipos inscritos en **League of Legends**, **Brawl Stars** y **Rocket League** podrán jugarlos indistintamente de la comunidad autónoma desde donde participen. Competirán en formato de cuadro simple con enfrentamiento directo, sin opción a repesca y al mejor de un número determinado de partidas que variará según el juego y que se especifica en su sección correspondiente. Transcurre durante el sábado (fin de semana) y el número de rondas se determinará según la afluencia de participantes:



JUNIOR ESPORTS **HORARIOS COMPETICIÓN**

DIECISEISAVOS DE FINAL (32 EQUIPOS) 15:00

OCTAVOS DE FINAL (16 EQUIPOS) 16:00

CUARTOS DE FINAL (8 EQUIPOS) 17:00

SEMIFINALES (4 EQUIPOS) 18:00

FINAL (2 EQUIPOS) 19:00

Los puntos que un **Torneo de Valor** otorga se incrementan a medida que los **Playoffs** se acercan, siempre premiando la participación.

2.3 Playoffs

En este punto de la competición, habiéndolo jugado todos los **Torneos de Valor**, el ranking contará con todos los equipos que han puntuado en estos dieciséis torneos. Los **16** mejores equipos serán los clasificados a los **Playoffs**, cada uno representará uno de los valores de **JUNIOR Esports**. Se disputará un bracket simple al mejor de un número determinado de partidas, que varía según el juego y se especifica en su sección correspondiente. De estos dieciséis finalistas solo dos serán los que pasen a la **Gran Final Nacional**, haciendo un total de seis finalistas nacionales si tenemos en cuenta que hay un total de tres juegos.

2.4 Gran Final Nacional

Esta fase será presencial, por tanto, los estudiantes deberán estar acompañados del profesor/a encargado de la actividad, si no pudiera acudir, tendrá que ser otro profesor/a, tutor/a, padre o madre el encargado/a de acompañarlos. **JUNIOR Esports** correrá con los gastos de dietas, traslado y alojamiento.



Todos los participantes deberán tener las autorizaciones firmadas y sus documentos de identidad debidamente facilitados.

Las fechas y localización de esta etapa de la competición se anunciarán más adelante.

Sólo los equipos que se encuentren físicamente en la final y que la disputen tienen derecho a los premios. Cualquier incomparecencia invalida cualquier entrega de premios hacia los posibles ganadores.

2.5 Reclamaciones

La forma de presentar las pruebas será a través de nuestra página web, para ello, hemos habilitado los tickets de asistencia, los cuales serán respondidos a la mayor brevedad posible. Las reclamaciones deben presentarse sólo por el **capitán del equipo** mediante protesta en la web de **JUNIOR Esports**:

- **Antes del partido:** cualquier tipo de protesta o comentario en relación al IGN (*ingame name*) en web, comparecencia u otros hechos comprobables antes de empezar el partido **deberán realizarse antes del comienzo del mismo**.
- **Después del partido:** desarrollo de la partida, abandono, suplantación de identidad, etc. **deberán realizarse después del comienzo del mismo**.

En ambos casos, se deben aportar todas las pruebas posibles y con datos fiables (hora, equipos, jugadores, etc.) con el fin de facilitar la decisión arbitral. En caso de que la protesta no se comunique en el tiempo especificado en esta normativa se desestimará la misma por estar fuera de la temporalidad indicada.

La organización del proyecto **JUNIOR Esports** podrá cancelar sin previo aviso cualquier evento o torneo debido a la falta de participación de los equipos y los jugadores, o en el caso de haber irregularidades por parte de los encargados de cada centro educativo.

Si no fuera posible terminar una partida, fase o torneo a causa de problemas ajenos a **JUNIOR Esports**, se pospondrá hasta poder realizarse sin que la competición se vea afectada.



2.6 Penalizaciones, faltas y sanciones

JUNIOR Esports sólo intervendrá ante faltas de respeto graves. Los árbitros que se encuentren moderando la competición en el momento de la incidencia decidirán o no si un equipo debe ser sancionado (la sanción podría llegar a la descalificación).

Se considerará falta cualquier acto emprendido por un jugador que cause un perjuicio a los derechos de algún otro jugador o a la integridad de la competición. En esta sección se describirán las faltas leves y graves.

Cualquier jugador con una falta grave será descalificado de la competición y excluido de todos los métodos de acceso al torneo durante al menos una temporada.

Cualquier acumulación de tres faltas leves acarrea una falta grave.

En esta sección se describirán las faltas leves y graves:

- No presentarse a la hora del partido acarrea una falta leve y sanción por retraso.
- No presentarse a la hora de un partido retransmitido por un stream de **JUNIOR Esports** acarrea una falta grave y la pérdida del encuentro.
- La retransmisión de un partido sin cumplir las condiciones del stream por parte de un jugador acarrea una falta grave.
- La ayuda de terceros durante una partida conlleva una falta grave para todos los jugadores involucrados.
- El intento repetido de comunicación con el rival durante el transcurso de la partida. Esta falta puede ser tanto leve como grave dependiendo del contenido.
 - Recomendamos silenciar los emoticonos y maestrías para que no os afecte en vuestro nivel de juego.
 - No se permite silenciar el chat global.
- Así mismo cualquier indicio de suplantación de identidad en cualquier partida online y presencial conlleva a la expulsión del infractor y/o infractores.

Cualquier tipo de comportamientos similares a los que se describirán a continuación serán calificados como conducta antideportiva, conllevando la expulsión del torneo y sanciones de varias temporadas:

- Difamación y/o insultos a otros participantes de la competición y/o a la organización tanto durante la realización del torneo como a



posteriori, mediante conversaciones directas, chat de la retransmisión y/o Redes Sociales.

- Cualquier tipo de comentario racista, clasista o sexista en cualquier escenario.
- Intento reiterado de manipulación de la normativa para el beneficio propio.
- Uso de la cámara durante las retransmisiones para ridiculizar y/u ofender a terceros.
- Pacto o amaño de partidos de la competición.

La organización del torneo se guarda el derecho de determinar la gravedad de la sanción.

Todos los programas de cheats están totalmente prohibidos y todo aquel que los utilice será expulsado de la competición. El uso de bugs (o fallos del juego) para sacar provecho de la situación está totalmente prohibido.

Cualquier tipo de falsificación de cuentas de juego o el uso de cuentas que no pertenecen a los jugadores titulares o cualquier otra acción que pueda alterar la veracidad de la competición será castigada con la expulsión inmediata de la competición.

Los jugadores que se hayan inscrito con un nombre de equipo/jugador ofensivo, deberán hacer un cambio de nombre de forma inmediata o serán expulsados de la competición.

JUNIOR Esports no limita las inscripciones a jugadores de otras ligas, no obstante, si una competición externa no permitiera la participación a un jugador en **JUNIOR Esports**, se tomarán medidas al respecto.

Infringir cualquiera de las normas significa la descalificación inmediata del participante o pérdida parcial o total del partido.

No habrá un árbitro presente todo el tiempo en los partidos offstream, por lo que los jugadores deben actuar de forma deportiva respecto a las desconexiones. Una acumulación de acciones de dudosa deportividad conlleva sanciones.

La organización se reserva el derecho de modificar a su criterio el reglamento antes del inicio de la competición sin previo aviso, así como disponer ajustes y correcciones durante el torneo para solucionar cualquier incidencia.



3. Reglamento específico de Brawl Stars

3.1 Normativa base

Todos los enfrentamientos seguirán este reglamento independientemente del torneo (descripción de la estructura de la competición en el punto **Formato general**) que se esté disputando:

Tipos de enfrentamiento

Todos los partidos de los **Torneos de Valor**, se disputarán al mejor de tres sets, **Bo3** (Best of three). A su vez, los sets se jugarán al mejor de cinco partidas, **Bo5**. Es decir, al comienzo del partido el primer equipo en ganar tres mapas ganará el set y, aquel que se haga con dos sets se hará con el enfrentamiento. Los equipos dispondrán de un tiempo de descanso máximo de **10 minutos entre rondas** de un mismo torneo.

La excepción será la ronda referida a la **final** de estos torneos, que se jugará al mejor de cinco sets, **Bo5**. Siendo nuevamente el set al mejor de cinco partidas, **Bo5**. Con lo cual, habría que ganar tres sets para salir vencedor del encuentro y, en cada uno de estos, sacar adelante tres mapas para ello.

Todos los enfrentamientos de los **Playoffs** se disputarán en **Bo5 de Bo5**, tal y como se detalló para la ronda final de los torneos anteriormente descritos.

Y todos los enfrentamientos de la **Gran Final Nacional**, se disputarán nuevamente como **Bo5 de Bo5** pero, con el añadido que, cada equipo contará **con un ban de brawler** antes de comenzar cada set. Ese brawler no se podrá utilizar durante el set en cuestión. Al terminar dicho set, los baneos se restauran (dejan de estar baneados y se realiza un nuevo ban).

Las partidas se jugarán todas seguidas con un tiempo de descanso de **2 minutos entre sets**.

Mapa

Habrà una rotación de mapas, siendo diferentes para cada torneo. Se facilitarán tanto en la **descripción del torneo** en la página web como en el **Discord** oficial de **JUNIOR Esports**. En cada set se jugarán dichos mapas en el orden indicado, al ganar un equipo tres partidas se empezará el siguiente set nuevamente por el primer mapa.

*Ejemplo de **Bo3** con los mapas siguientes:*

1. Atrapagemas: Arcade de Cristal



2. **Balón Brawl:** Cancha Peleona
3. **Caza Estelar:** Crimen Organizado
4. **Asedio:** Ensamblaje Salvaje
5. **Atraco:** Tornado Turbulento

El equipo “A” vence en Atrapagemas (**partidas del set: 1-0**), pierde en Balón Brawl (**1-1**) y logra ganar Caza Estelar y Asedio (**3-1**). Se hace con el primer set (**marcador de sets: 1-0**).

El equipo “B” gana en Atrapagemas y Balón Brawl (**0-2**), pierde en Caza estelar y Asedio (**2-2**); y, finalmente, logra vencer en Atraco (**2-3**). “B” pone el empate en el marcador de sets (**1-1**).

“A” pierde en Atrapagemas (**0-1**), empatan ambos equipos en Balón Brawl (**0-1**), vence en Caza Estelar y Asedio (**2-1**) y pierde en Atraco (**2-2**). Como el resultado del set termina en empate, se precisa repetir el mapa **Balón Brawl** (que había quedado anulado por empate), saliendo el equipo “A” como ganador del mapa (**3-2**). Por tanto, “A” se hace con el tercer set y pone el **2-1** en el marcador que le da la victoria en el enfrentamiento.

Bien jugado y más suerte la próxima equipo “B” estuvisteis cerca.

Empate

Si se produce un empate en alguna de las partidas, ésta quedará anulada y se pasará al siguiente mapa de juego. Si una vez terminados los cinco mapas del set sigue habiendo un empate, se volverá a repetir la partida previamente empatada sin necesidad de repetir brawlers.

Creación de la partida

Correrá a cargo de los propios jugadores, el equipo que se encuentre a la izquierda del enfrentamiento (o arriba, según la disposición del cuadro del torneo o *bracket*), deberá crear partida e invitar al equipo rival.

Alineación

La alineación presentada deberá contar únicamente con jugadores inscritos en el equipo que figure en la web y haya sido validado por la organización de manera previa al comienzo de la competición. En caso de jugar con un suplente, el cambio entre jugadores podrá ser informado 5 minutos antes de que se de lugar la partida en el mismo lobby del game. En el caso que sea una partida retransmitida por stream de **JUNIOR Esports**, deberá ser comunicado también al administrador/árbitro del encuentro.



Cada equipo decidirá sus integrantes set a set (pudiendo cambiar los jugadores titulares entre sets). Para el primer set se comunicará simultáneamente por parte de ambos equipos. Para los siguientes, el equipo vencedor dará la alineación en primer lugar, seguidamente, el otro equipo aportará la suya en consecuencia.

Sistema de puntuación

Tal y como establece el punto **Estructura de la competición**, durante todos los **Torneos de Valor** los equipos acumularán puntos para el **ranking** de clasificación a los **Playoffs**. La obtención de puntos viene establecida según la posición lograda al jugar estos, de acuerdo a la tabla: **puntuación por posición**.

Criterios de desempate

En el supuesto de que, tras jugarse el último torneo previo a los **Playoffs**, hubiera un empate a puntos en el ranking entre los equipos 16º (último clasificado) y 17º, (primer equipo sin clasificación) se realizaría un enfrentamiento a **Bo5 de Bo5** entre ambos para disolver dicho **empate**.

En el caso remoto de que hubiese **triple empate**, se revisaría cual de estos equipos quedó en mejor posición en el **Torneo de la DEPORTIVIDAD**, siendo este el último equipo clasificado. Finalmente, si continuase sin resolverse, se disputaría un enfrentamiento a **Bo5 de Bo5** entre los dos empatados o un triangular a **Bo3 de Bo5** entre los tres empatados.

3.2 Equipos y jugadores

Participantes

Las y los jugadores deberán estar estudiando en el presente curso académico 2022 - 2023 en un **mismo centro educativo inscrito (convenio)** en el proyecto para participar.

Deberán tener una edad comprendida entre **14 y 18** años (ambos inclusive). Si cumplieren los diecinueve años durante el curso descrito, seguirán pudiendo participar.

Se requerirá de la **autorización** debidamente cumplimentada y de fotocopias del **Documento Nacional de Identidad o pasaporte** de los participantes. Ambos documentos deberán ser facilitados por el profesor encargado de tutorizar la actividad mediante la página web.



Los equipos deben constar de **tres** jugadores y dos suplentes como máximo. **NO** es obligatorio pero, sí **MUY** recomendable.

No se permitirá jugar con un IGN que no esté registrado en la página web. Si se diera el caso, se dará por perdido el enfrentamiento al jugador infractor. *Ejemplo de IGN: SuperCell #8YLG3YVHS*

No se permitirá la participación a jugadores con cuentas baneadas. Si el ban es temporal, no se permitirá la participación en **JUNIOR Esports** durante el período de penalización, ni tampoco con ninguna cuenta secundaria. El intento de falsificación de cuentas podría llevar a la expulsión de la competición.

No se permite cambiar el IGN durante la competición salvo excepciones de causa mayor, siempre comunicándose a cualquier administrador de **JUNIOR Esports**.

No se podrán añadir nuevos miembros al equipo mientras haya un torneo en juego. Y, tras el cierre de las inscripciones, estará prohibido hacerlo para toda la temporada restante, salvo excepciones de fuerza mayor.

General

Se permite el uso de cualquier brawler (que no haya sido baneado). Sin excepción para los brawler nuevos.

Cambios de roster

Desde el momento en el que el equipo esté definido hasta que termine la Temporada 6 de **JUNIOR Esports**, se podrá alternar los jugadores entre los suplentes y titulares todas las veces que se quiera, siempre y cuando, estos cambios se comuniquen al equipo contrario 5 min antes de lanzar partida, ya sea por el chat del juego, [Discord](#) y/o el chat de enfrentamiento de la página web, y en caso de ser streameada al responsable de juego. **El jugador sustituto debe estar siempre registrado en el equipo.**

3.3 Asistencia y horarios

Tanto el día como las horas de los enfrentamientos podrán consultarse en la página web del torneo a disputar, siendo **generalmente** las descritas en sus respectivos puntos de la normativa (horario **Torneos de Valor** y **Torneos Relámpago**).

Deberá jugarse el enfrentamiento dentro de los límites estipulados por la organización para la disputa del mismo.



La comunicación entre los equipos para la **Creación de partida** debe llevarse a cabo con suficiente antelación para que los jugadores puedan estar listos en el lobby **5 minutos** antes de la hora fijada para el enfrentamiento. En el caso de la primera ronda del torneo, será necesario que estén en el lobby **10 minutos** antes de la hora fijada. Si fuera un partido retransmitido por stream de **JUNIOR Esports**, los jugadores deberán estar en el lobby **15 minutos** antes. Además, tendrán que estar en los canales de [Discord](#) asignados (si así se requiere por parte de la organización).

Para establecer dicha comunicación, se podrá emplear cualquier medio (chat de enfrentamiento, [Discord](#), chat del juego, etc.), siendo el oficial el **chat de enfrentamiento de la página web**.

Si solo uno de los equipos trata de entablar comunicación, se aplicarán las penalizaciones dispuestas en el punto **Sanciones por impuntualidad**.

Si ninguno de los equipos trata de comunicarse, el enfrentamiento será considerado como **NULO**, es decir, no se disputa en la hora estipulada, no es posible su aplazamiento y la puntuación para ambos equipos en el torneo es de cero puntos.

Si ocurriese algún inconveniente al entablar la comunicación, recomendamos siempre como primera opción avisar a los administradores, a través de los tickets de asistencia en nuestra página web o servidor de [Discord](#), para recibir una ayuda mediante mediación.

Bajo ningún concepto una partida podrá dar comienzo si a **uno de los equipos le falta algún integrante para llegar al mínimo**, en caso de que un equipo no cuente con su alineación a la hora estipulada deberá realizarse captura y se empezará a contar el tiempo de retraso hasta tener una alineación válida (momento en el que se realizará nuevamente captura).

Sanciones por impuntualidad

Según el tiempo de demora (entre ambas capturas descritas en el párrafo anterior) para iniciar la partida, se aplicará una sanción acorde a la tabla siguiente:

Penalizaciones por retraso de la hora de comienzo del partido, Bo3
5 a 10 minutos – Pérdida del SET 1.
+10 minutos – Pérdida del enfrentamiento.



Penalizaciones por retraso de la hora de comienzo del partido, Bo5
5 a 10 minutos – Pérdida del SET 1.
10 a 15 minutos – Pérdida del SET 2.
+15 minutos – Pérdida del enfrentamiento.

Recaltar que es imprescindible tomar pruebas de cada uno de estos pasos para que la organización verifique los datos del partido y pueda emitir el veredicto más justo ante un posible conflicto (se debe mostrar la hora a la que realiza la captura tanto del primer contacto con el rival como del transcurso del tiempo antes de poder empezar a jugar).

Partidas Retransmitidas por Stream de JUNIOR Esports

Se les comunicará con previo aviso a los equipos correspondientes que vayan a jugar en Stream oficial. Una vez se haya asignado a cada equipo su hora de juego **queda inamovible dicha hora**, siempre teniendo en cuenta los posibles retrasos que puede tener los enfrentamientos previos. **Ningún equipo que se le haya comunicado que va a jugar en el stream de JUNIOR Esports, podrá rechazarlo a no ser que sea por causa mayor o dé motivos suficientes a la organización de ellos.** En el caso de este incumplimiento se podrán tomar medidas contra el jugador o el equipo, pudiendo conllevar una penalización.

Nota: En todos los casos de este punto (**3.3 Asistencia y horarios**) que requieran contactar con la organización y aportar pruebas, el equipo de administradores tomará una decisión que le comunicará a ambos equipos. Si el equipo de **JUNIOR Esports** sospecha que algún equipo intenta aplicar alguno de los puntos de la normativa saltándose los valores de la competición a modo de obtener una victoria sin jugar, actuará en consecuencia pudiendo llegar a expulsar al equipo de la competición.

3.4 Antes del partido

Puntualidad

Los jugadores deberán presentarse a la hora acordada, cualquier retraso o inasistencia será motivo de sanción como recoge el apartado **Asistencia y horarios**.



Todos los horarios expuestos en la web, salvo que se indique lo contrario, indican la hora española (CEST, UTC/GMT +1 hora en horario de invierno, UTC/GMT +2 horas en horario de verano).

3.5 Durante el partido

Reinicio de partida

Se contempla un caso en el que se puede dar reinicio de partida:

- En caso de que un jugador sufra desconexión instantánea al entrar en la partida.

Se deberá comunicar al equipo contrario. En este tipo de situaciones recomendamos siempre actuar con la mayor honradez posible. Son casos muy difíciles de evaluar por los administradores de la competición, por lo que la decisión final la tendrá siempre el equipo que no haya sufrido la desconexión.

Interacción entre equipos

Está **PERMITIDO** el uso del **chat del juego y emoticonos** en el juego, aunque aconsejamos usarlos únicamente para desear suerte al comienzo de la partida, anunciar el lanzamiento de partida, comunicar las alineaciones y felicitar al contrincante al finalizar la misma.

El uso de cualquier bug o fallo del juego a conciencia y con intención de aprovecharse de él será sancionado por parte de la organización, pudiendo llevar a la pérdida del partido por parte del equipo infractor o incluso llegar a ser descalificado del torneo si es reincidente.

En el caso de que se produzca un bug durante el enfrentamiento, la partida se deberá repetir con la misma composición, tanto de jugadores como de personajes. Para que la organización pueda corroborar el bug, tendréis que aportar todas las pruebas posibles.

Así mismo cualquier indicio de **suplantación de identidad** en cualquier partida online y presencial, conlleva a la expulsión del o de los infractores si se demuestra su veracidad.



3.6 Después del partido

Las dos partes deben tomar una captura de pantalla con el resultado final del juego. Los capitanes de los equipos, además, pondrán el resultado dentro de la web.

Para cualquier queja sobre un partido debe exponerse: **en la página web a través de los tickets de asistencia** o en el servidor de [Discord](#) oficial al Admin del torneo. Destacar que **JUNIOR Esports** no tolera ningún comportamiento antideportivo u ofensa en ningún momento.

Es necesario tomar capturas de cada partida finalizada. Si el rival no aparece en la hora de partido, se solicitarán capturas de pantalla donde salga la hora para comprobar su no comparecencia. Tal y como se describe en **Sanciones por impuntualidad**.



4. Aclaraciones varias

*El respeto de los equipos hacia sus competidores o cualquier miembro de la administración es fundamental. No se tolerarán faltas de respeto de ningún tipo hacia miembros de **JUNIOR Esports** ni por supuesto a jugadores de la competición.*

*Ningún administrador o parte del staff de **JUNIOR Esports** está autorizado a pedir a ningún usuario las claves de sus cuentas personales como pueden ser: usuario web, cuenta de juego, etc.*

*La Normativa se estableció por los administradores de **JUNIOR Esports**. Estos se reservan el derecho a modificar estas reglas en cualquier momento y sin previo aviso.*

Es obligación de todos los participantes haber leído el reglamento.