

Reglamento Torneo
Relámpago OVERWATCH
2022 - 2023



Índice

1. Introducción a los Torneos Relámpago de Amazon UNIVERSITY Esports - 2020/2021	3
2. Información general	3
2.1 Participación	3
2.2 Calendario	4
2.3 Perfil del usuario	4
2.4 Comunicación	5
3. Información del torneo	5
3.1 Registro en la web de Amazon University Esports	5
3.2 Creación de equipo e inscripción en el Torneo Relámpago	6
3.3 Premios	6
4. Reglamento de League of Legends	7
4.1 Normativa base y formato del torneo	7
4.2 Normativa previa a un partido	7
4.3 Normativa durante el partido	8
4.4 Normativa posterior al partido	9
4.5 Normativa adicional y aclaraciones	9
5. Guía para realizar retransmisiones de Amazon UNIVERSITY Esports	10

1. Introducción a los Torneos Relámpago de Amazon UNIVERSITY Esports - 2022/2023

Los torneos Relámpago de Amazon UNIVERSITY Esports van dirigidos tanto a estudiantes miembros de las universidades españolas como a no universitarios. Cada torneo tendrá un cupo máximo destinado a participantes no universitarios.

Los usuarios del sitio aceptan todas las reglas expuestas en esta normativa, así como las condiciones generales, bases legales, uso de cookies y normas de comportamiento expuestas en otros apartados del reglamento.

Todo cambio significativo en la normativa que afecte al desarrollo de la competición será notificado a los inscritos por el Discord oficial de Amazon UNIVERSITY Esports, además de en la normativa expuesta en la web para dicha competición. El incumplimiento de alguno de los puntos expuestos podría conllevar la expulsión del jugador de la competición.

La organización se reserva el derecho de tomar decisiones sobre los puntos no cubiertos en el reglamento o sobre las situaciones que se salgan de la finalidad de la norma que se les aplique.

2. Información general

2.1 Participación

La participación en los Torneos Relámpago de Amazon UNIVERSITY Esports está sujeta a las siguientes condiciones:

- Máximo de 64 equipos participantes y un mínimo de 16. Si no se llegase a dicho mínimo, el torneo será cancelado
- Crear el equipo en la web e inscribirlo en el torneo. Los equipos deberán estar formados únicamente por 5 jugadores (no se aceptan suplentes), de

los cuales al menos 2 deben ser universitarios. Esto se traduce en que el máximo de jugadores no universitarios participando en un mismo equipo es de 3. Para que un jugador pueda ser considerado universitario, éste debe estar matriculado de un mínimo de 6 créditos ECTS en el curso 2022/2023.

- Formar parte del servidor de Amazon UNIVERSITY Esports de [Discord](#) (principal plataforma de comunicación). Además, se recomienda encarecidamente introducir vuestro Discord en vuestro perfil de usuario en la web.

2.2 Calendario

Las inscripciones para este Torneo Relámpago de Amazon UNIVERSITY Esports estarán abiertas hasta el viernes 7 de abril a las 23:59 h. El calendario para disputar el torneo será el siguiente:

- 16avos (Bo3): Sábado 8 de abril a las 10:00 h
- Octavos de final (Bo3): Sábado 8 de abril a las 11:00 h
- Cuartos de final (Bo3): Sábado 8 de abril a las 12:00 h
- Semifinales (Bo3): Sábado 8 de abril a las 13:00 h
- Final (Bo5): Sábado 8 de abril a las 14:00 h

No están permitidos los cambios de horario en este Torneo Relámpago.

2.3 Perfil del usuario

Cada usuario que quiera participar en un torneo de Amazon UNIVERSITY Esports debe poseer una única cuenta en la [web](#). Este puede configurarla como desee, siempre y cuando los datos introducidos sean veraces.

Para participar como universitario es imprescindible estar matriculado en un mínimo de 6 créditos ECTS durante el curso paralelo a la temporada (2022-2023).

La identificación de los jugadores universitarios es obligatoria y se deberá validar a través de la entrega de una copia de la matrícula del curso vigente y de una imagen del anverso del DNI, NIF o NIE. Esto deberá ser introducido en pestaña "Perfil" en [la web de Amazon University Esports](#). La fecha límite para subir la matrícula y el DNI en el perfil y que podamos verificar las identidades es la del 7/04/2023 a las 23:59. Una matrícula válida es aquella que sea del curso lectivo actual. En la matrícula deben verse claramente reflejados los siguientes aspectos: nombre, apellidos, DNI del estudiante y el número de créditos a los que se está matriculado así como el nombre/logo/sello de la entidad universitaria.

Para participar en cualquier evento es necesario tener actualizado el apartado de Game ID, equivalente al nombre que os aparece dentro del juego. Para que vuestro Game ID de Battle.net sea correcto, éste debe cumplir que sea exactamente igual al que utilizáis en el cliente oficial, hashtag incluido.

Es responsabilidad de cada jugador cumplimentar el perfil de jugador con su única cuenta de juego. Bajo ningún concepto se permitirá el uso de cuentas secundarias durante el transcurso de la liga. Tener un GameID mal cumplimentado puede suponer la expulsión de la competición.

No se permitirá el uso de Game ID, nombres de equipo o nombres de juego que contengan palabras malsonantes y/o puedan resultar ofensivos a la organización. Amazon UNIVERSITY Esports notificará al jugador que incumpla este punto de la normativa y deberá cambiar el nombre de forma inmediata. En caso contrario, se expulsará al jugador/equipo de la competición.

2.4 Comunicación

La información relacionada con la competición (formato de torneo, horarios, participantes, puntuaciones, etc.) deberá ser revisada regularmente por los jugadores con el fin de tener conocimiento sobre el transcurso del torneo.

El canal de [Discord de Amazon UNIVERSITY Esports](#) podrá ser utilizado para la publicación de noticias de forma paralela a la web y redes sociales, además de ser la herramienta de comunicación por voz. Además, podrá ser empleado si en algún momento falla la otra vía de comunicación. Es imprescindible que los jugadores de Amazon UNIVERSITY Esports dispongan de cuenta de Discord.

3. Información del torneo

Las personas que deseen participar deben estar registradas en la web de Amazon University Esports y poseer [una cuenta de battle.net](#). Los participantes universitarios deberán estar matriculados en un mínimo de 6 créditos durante el curso 2022/2023, pero no necesariamente tienen que ser de la misma Universidad para participar en un mismo equipo. Se solicitarán pruebas adicionales para formalizar la inscripción en caso de que la organización lo considere necesario.

3.1 Registro en la web de Amazon University Esports

Los jugadores deberán registrarse en la [web de Amazon University Esports](#) e introducir los datos requeridos para crear una cuenta de usuario, además deberán rellenar su perfil y añadir los Game ID de los juegos en los que vayan a inscribirse. Estos datos son indispensables para confirmar el estatus de los jugadores. Cada usuario deberá poseer una única cuenta en la web de Amazon University Esports.

3.2 Creación de equipo e inscripción en el Torneo Relámpago

Para poder participar en el Torneo Relámpago, primero hay que crear el equipo con el que vas a jugar. Si quieres crear tu propio equipo, debes entrar en tu cuenta de la [web de Amazon UNIVERSITY Esports](#) e irte al desplegable que aparece en la parte superior derecha (donde está tu imagen de perfil). En este desplegable debes seleccionar el apartado de “Equipos”. La web te redirigirá a la página de tus equipos. Presiona en el botón “Crea tu equipo” y ponle un nombre, una descripción e indica el juego para el que se crea el equipo. Finalmente, confirma la acción pulsando en “Crear equipo”.

Una vez el equipo esté creado, el resto de usuarios deberán entrar a través de los diferentes métodos que la web facilita para ello (enlace directo, petición externa, sugerencia interna,...).

Cuando todos los integrantes del equipo estén dentro, solo falta inscribir al equipo en el torneo. En la página web, podréis encontrar el torneo en el menú central de arriba pulsando en “Competición” y buscando la sección de “Torneos Relámpago”, entrando en el correspondiente y dándole a “Inscribir”. Esta acción deberá realizarla el capitán/creador del equipo.

3.3 Premios

La final de cada Torneo Relámpago se llevará a cabo entre los 2 mejores equipos del torneo, los premios serán otorgados al capitán del equipo. Los integrantes del equipo son los encargados de distribuir el premio de una manera justa para todos los miembros del mismo.

La organización de Amazon UNIVERSITY Esports no se hace responsable del reparto y división del premio y no intercederá en disputas internas que puedan ocasionarse.

Los premios se reparten de la siguiente manera:

- Campeón: 500€
- Subcampeón: 200€

En caso de ganar alguna copa y tener que efectuar el cobro del premio, se requerirá ser adulto mayor de 18 años o la autorización de padre, madre o tutor legal. El Staff del torneo relámpago podrá solicitar el Documento Nacional de Identidad con el fin de cerciorarse de la identidad y edad del ganador

4. Reglamento de Overwatch 2

4.1 Normativa base

Cualquier queja sobre un partido debe exponerse a través de la página web dentro del partido o, del mismo modo, por Discord a través del canal de texto [#overwatchen la sección de Torneos Relámpago.](#)

Es posible reclamar cualquier otra situación que no esté reflejada en la normativa y que cualquier equipo considere que deba ser revisada por el equipo arbitral. Las posibles sanciones para estos casos estarán sujetas a la decisión del equipo arbitral sin poder estipularse previamente en esta normativa.

La organización de Amazon UNIVERSITY Esports podría cancelar o modificar sin previo aviso cualquier evento o torneo debido a la falta de participación de los jugadores. Cualquier incomparecencia invalidará la entrega de premios a posibles ganadores. Además se reserva el derecho de modificar a su criterio el reglamento antes del inicio del torneo sin previo aviso, así como disponer ajustes y correcciones durante el torneo para solucionar cualquier incidencia.

4.1.1 Formato

El formato general del torneo será un bracket de eliminación simple de hasta 32 equipos, equivalente a 5 rondas en total, con el calendario determinado en el apartado 2.2 de esta normativa.

Todas las rondas serán a Bo3 excepto la final que será a bo5. Se jugarán los 16avos a mapas de control, los octavos a mapas híbridos, los cuartos a mapas de escolta y por último, las semifinales y la final en híbrido de nuevo.

4.2 Normativa previa a un partido

Creación de las partidas: Todos los encuentros serán creados por el capitán del equipo del bracket izquierdo y siguiendo el código que se proporciona según la ronda que se esté disputando en cuestión (es el mismo código para todo el mundo). Si la partida no se lanza con el código proporcionado por la organización, el equipo responsable (host) será descalificado.

El procedimiento para la creación de la partida es el siguiente:

- Jugar - Partidas personalizadas
- + CREAR arriba a la derecha de la pantalla
- Ajustes
- Importar código: depende de la ronda. Debería de salir en "Nombre del modo" Torneo Relámpago Overwatch.
- Atrás y comenzar.

Los códigos del torneo son:

Código de partida 16avos - ZHHGA

Código de partida 8avos - AVMTJ

Código de partida Cuartos - 8EX1F

Código de partida Semis - P1PZY

Código de partida Final - JTJQR

No está permitido que haya espectadores ajenos a la administración de Amazon UNIVERSITY Esports durante las partidas.

GameID de los jugadores: Es necesario que cada equipo compruebe que los GameID de los jugadores del equipo rival se corresponden con los que figuran en

la web. En el supuesto caso de que algún jugador del equipo 1 no tenga su GamelD debidamente registrado 24 horas antes del inicio del partido, el equipo 2 podrá realizar una reclamación al equipo 1 antes del inicio de la partida. El equipo que ha realizado la reclamación debe informar al cuerpo arbitral a través de la web o del Discord indicando una incidencia en ese partido y adjuntando las pruebas de esta, dándose el partido por finalizado con una victoria para el equipo que ha realizado la reclamación. La organización de Amazon UNIVERSITY Esports se reserva el derecho a modificar esta sanción.

Verificación de identificación: La organización de Amazon UNIVERSITY Esports se reserva el derecho a solicitar verificaciones de identidad en los partidos que ésta considere. Estas solicitudes se realizarán a través del Discord oficial de AUE. Cualquier tipo de falsificación de cuentas de juego que pueda alterar la integridad de la competición, además de la negación a esta verificación de identidad, será castigada con la expulsión inmediata de la competición.

No comparecencia: Si el equipo rival no se presenta pasados 15 minutos desde la hora de inicio del partido, ya sea la estipulada en la web o la acordada entre ambos equipos, debe realizarse una captura de pantalla en la que pueda verse a todos los integrantes de tu equipo, la hora de la captura y que los jugadores del equipo rival están invitados. Habrá que introducir el resultado de victoria por la máxima diferencia (1-0 o 0-1 en el caso de un Bo1, por ejemplo) en la web y adjuntar la captura de pantalla mencionada anteriormente como prueba.

4.3 Normativa durante el partido

Remake: No se contempla la posibilidad de hacer remake en este torneo.

Cheats y Bugs: Utilización de cheats o sacar provecho de errores del juego de forma intencionada está sancionado con la descalificación del jugador/equipo del torneo.

No finalización del partido: Si no fuese posible terminar una partida, fase o torneo a causa de problemas ajenos a Amazon UNIVERSITY Esports, se pospondrá hasta poder hacerlo sin que la competición se vea afectada. En estos casos puntuales,

habrá que avisar a través de Discord a *MagicSensei#9725* para que la organización esté al corriente de lo sucedido.

Empate: En caso de empate se jugaría un partido de desempate inmediatamente después de la partida empatada.

4.4 Normativa posterior al partido

Introducir el resultado: Es obligatorio tomar una captura de pantalla de cada partida finalizada. De lo contrario, puede llegar a no reconocerse un partido como válido. Cuando se vaya a introducir el resultado en la web, se deben adjuntar las capturas de pantalla de todas las partidas que se han disputado, ya sean partidas jugadas o pruebas de infracciones como las mencionadas en secciones anteriores.

Se ha de hacer una captura de pantalla cuando salga el cartel de victoria mientras se pulsa el tabulador. Recomendamos el windows + shift + s para ello. Las capturas deberán de pasarse a través de la ficha del partido que aparece en la web.

Faltas de respeto: No se tolerará ningún tipo de falta de respeto por parte de ninguna persona participe en Amazon UNIVERSITY Esports. Las sanciones podrán variar desde una amonestación verbal hasta la expulsión de la competición por tiempo indefinido.

Cuentas secundarias / Suplantación de identidad: La reclamación de cuentas secundarias se hará siempre posterior al partido. Para ello el equipo que quiera denunciar un caso de cuenta secundaria o suplantación de identidad debe indicarlo como incidencia en el encuentro, adjuntando las pruebas y justificándose debidamente. Una reclamación de este tipo sin fundamento podrá conllevar una sanción para el equipo que la realice.

4.5 Normativa adicional y aclaraciones

Cambios de nombre / roster

No está permitido modificar el IGN de ningún jugador ni realizar ninguna sustitución en el roster durante el transcurso del torneo. No se permitirá jugar con un nombre que no esté registrado en la página. Si se diera el caso, se dará por perdida la partida al jugador infractor. No se permitirá la participación a jugadores con cuentas baneadas. Si el ban es temporal, no se permitirá la participación en Amazon UNIVERSITY Esports durante el período de penalización. Tampoco se le permitirá jugar con una cuenta secundaria. El intento de falsificación de cuentas podría llevar a la expulsión de la competición.

5. Guía para realizar retransmisiones de Amazon

UNIVERSITY Esports

- Será obligatorio cumplir con los códigos de conducta de la plataforma en la que se esté realizando la retransmisión y/o subida de contenido.
- Será necesario obedecer la normativa de comportamiento de dicho torneo si se deseara retransmitir algún enfrentamiento. No se permitirá ninguna falta de respeto, vocabulario y/o conducta inadecuada.
- Bajo ningún concepto se permitirá una retransmisión de un partido si hay algún stream oficial de Amazon UNIVERSITY Esports o en activo en cualquiera de estos enlaces:

https://twitter.com/University_ES

<https://www.twitch.tv/universityesportstv>

No todas las retransmisiones oficiales se harán por los canales propios de ambas ligas. En ocasiones se usarán canales externos, por lo que será necesario realizar esta comprobación con antelación. Las retransmisiones oficiales están programadas con un día de antelación.

- Deberán estar definidos los siguientes parámetros en el título del streaming:

Nombre de la liga [Amazon UNIVERSITY Esports]

Nombre del juego [LoL/CR/BS/etc.]

Nombres de los equipos del enfrentamiento.

Nombre del torneo (Torneo Relámpago [LoL/CR/RL/etc.]).

- Bajo ninguna circunstancia se permitirá utilizar el nombre de alguna de las ligas en el título si no se está jugando un partido oficial de las mismas.
- Será necesario usar el logo propio de la liga y posicionarlo en un lugar visible en cuanto a tamaño y ubicación (el cual se podrá descargar en apartado de recursos de "Sala de prensa").
- El incumplimiento de alguno de los puntos anteriores supondrá una falta grave.

Ningún administrador ni parte del staff de Amazon University Esports está autorizado a pedir cuentas y/o claves personales a ningún usuario. Cualquier petición similar por parte de un usuario ajeno o no a Amazon University Esports, deberá ser comunicada lo antes posible a cualquier responsable de juego o miembro de Amazon University Esports.

Esta normativa será válida en cualquier contexto exceptuando situaciones extraordinarias como la caída de la página web o del servidor de juego o cualquier otro caso que afecte al desarrollo de la competición.

El Reglamento General se estableció por los administradores de Amazon University Esports. Estos se reservan el derecho a modificar la normativa en cualquier momento y sin previo aviso.

En caso de que dos puntos de la normativa contemplen la misma situación, prevalecerá la más restrictiva.

La interpretación de esta normativa ha de realizarse, en primer lugar, conforme al fin último de la norma y de acuerdo a la voluntad para la que fue estipulada; y, en segundo lugar, de acuerdo a su contenido literal. Con respecto a posibles dudas interpretativas de esta normativa, la organización de Amazon UNIVERSITY Esports se reserva el derecho de realizar las aclaraciones que considere necesarias, siendo, per se, la única parte cuya interpretación se considerará correcta y a la que los participantes deberán ajustarse.

Es obligación de todos los participantes haber leído el reglamento.