

NORMATIVA COMPETICIÓN

TORNEO JUNIOR ESPORTS x MADRID IN GAME





1. Introducción

El **TORNEO JUNIOR Esports x MADRID IN GAME** es un proyecto enfocado a todos los Centros Educativos de la Comunidad de Madrid con el objetivo de fomentar los mejores valores a través del gaming y los esports en las aulas bajo la supervisión del docente.

Madrid in Game surge como una iniciativa del Ayuntamiento de Madrid para potenciar la ciudad, la industria del videojuego y la gamificación. Es una acción transformadora cargada de iniciativas desarrollada e impulsada por el Clúster del Videojuego de Madrid y el Campus del Videojuego.

1.1 Aplicación del reglamento

Los participantes del **TORNEO JUNIOR Esports x MADRID IN GAME** aceptan todas las reglas expuestas en esta normativa, así como las condiciones generales, bases legales, uso de cookies y normas de comportamiento expuestas. El incumplimiento de alguno de los puntos expuestos podría conllevar la expulsión del jugador de la competición.

Todo cambio significativo en la normativa que afecte al desarrollo de la competición será notificado a los inscritos por el Discord de **JUNIOR Esports**.

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 para la que la norma fue estipulada.



2. Formato general

2.1 Estructura de la competición

La competición oficial consta de dos fases: La primera de ellas, formado por dos torneos, y la final presencial que se jugará en las instalaciones de Madrid in Game.

Fase de Torneos

Esta fase está compuesta por un total de dos torneos y está abierta para todos aquellos centros que quieran participar en el **TORNEO MUNICIPAL JUNIOR Esports Madrid**. Estos torneos se basan en un **cuadro de eliminación simple** con encuentros entre todos los equipos apuntados. La **selección de lado** para cada enfrentamiento vendrá dada por el propio enfrentamiento, tal y como éste se muestre en la web.

Final presencial

El equipo ganador de cada uno de los torneos obtendrá la clasificación directa a la final presencial, que se jugará en las instalaciones de Madrid in Game.

2.2 Calendario

Fase de Inscripciones

- Del 1 de mayo al 15 de mayo

Fase de Torneos

- Primer torneo: 19 de mayo
- Segundo torneo: 26 de mayo

Final presencial

- 14 de junio



2.3 Horario

La **Fase de Torneos**, donde recordamos que los torneos tendrán lugar el **19 de mayo y el 26 de mayo, comenzará a las 11 de la mañana** y se alargará hasta la finalización del mismo.

La **Final Presencial**, que tendrá lugar el 14 de Junio en las instalaciones de Madrid in Game, tendrá un horario que será anunciado próximamente.

Modificaciones de horario

Nunca se podrá modificar la fecha de un torneo a un día diferente al establecido. De la misma forma, no es posible modificar el horario de comienzo preestablecido de cada torneo.

2.4 Premios

Esta competición tendrá una Prize Pool total de 1.000€ valorado en material tecnológico para el Centro Educativo y sus estudiantes.

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.
- 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.

Para el **evento presencial** la asistencia debe ser comunicada y confirmada por el docente del equipo a JUNIOR Esports **7 días previos al evento**. En caso de desistir o ante la imposibilidad de la asistencia de dicho equipo, se cederá la plaza a otro equipo de la competición según los criterios establecidos-



En este caso, los equipos que han sido eliminados en las semifinales tienen la posibilidad de suplir una plaza libre.

JUNIOR Esports no limita las inscripciones a jugadores de otras competiciones, no obstante, si una competición externa no permitiera la participación a un jugador en el torneo de **JUNIOR Esports x MADRID IN GAME**, se tomarán medidas al respecto.

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

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 Rocket League

3.1 Normativa base

3.1 Normativa base

Fase de torneos:

- **Primer Torneo: 19 de mayo**
 - Hora de comienzo: 11:00 de la mañana
 - Formato: Todas las Rondas Bo.
- **Segundo torneo: 26 de mayo**
 - Hora de comienzo: 11:00 de la mañana
 - Formato: Todas las Rondas Bo5.

Todos los partidos de la Fase de Torneos se jugarán al mejor de cinco (Bo5).

La final presencial se jugará al mejor de 7 (Bo7).

Cualquier queja sobre un partido debe exponerse al responsable de competición disponible para cada jornada a través del canal de ayuda del **Discord de JUNIOR Esports** en la sección de Rocket League

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 JUNIOR Esports podría cancelar o modificar sin previo aviso cualquier evento o torneo. Sólo los jugadores que estén físicamente en la final, en el caso de que así se organice, y que la disputen tienen derecho a los premios. 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 de la competición sin previo aviso, así como disponer ajustes y correcciones durante el torneo para solucionar cualquier incidencia.



3.2 Normativa previa a un partido

Características de la partida

Todos los partidos se disputarán en la región de **Europa** y en la arena **Mannfield**. En partido privado y seleccionando el modo de juego Balónrueda. Con un tamaño del equipo de **3v3** y **Sin robots**.

Importante marcar la casilla de **JUEGO MULTIPLATAFORMA** en el caso de que estuviera desmarcada. Se puede llegar a esta desde el menú principal, accediendo a la **CONFIGURACIÓN** y, en la primera pestaña **MODO DE JUEGO**, estará disponible.

Creación de 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.

Sólo se permitirán espectadores de sala y podrá entrar un miembro extra por parte de cada equipo, siempre y cuando no se retransmita la partida en el stream de **JUNIOR Esports**, en cuyo caso no se permitirá entrar a nadie extra por parte de los equipos.

Penalizaciones por retraso

- 5 minutos - Pérdida de los 5 bans
- 10 minutos - Pérdida del primer mapa (Bo3 y Bo5) / Pérdida del partido No Show (Bo1)
- 15 minutos - Pérdida del segundo mapa (Bo5) / Pérdida del partido No Show (Bo3)
- 20 minutos - Pérdida del partido No Show (Bo5)

Los tiempos especificados se aplican sobre la hora estipulada en la web para el partido.

Bajo ningún concepto una partida podrá dar comienzo si uno de los equipos no dispone de 3 jugadores.

Alineación y elección de lado



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.

Game ID 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 GameID 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 1 deberá sustituir a dicho jugador por otro que sí esté correctamente registrado en la web. En caso de no disponer de suplentes o de otros jugadores debidamente registrados, 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 reclamación de Game ID mal cumplimentado deberá realizarse siempre antes de empezar el partido. No se considerará válida la reclamación de un Game ID mal cumplimentado de manera posterior al partido.

La organización de JUNIOR Esports se reserva el derecho a modificar esta sanción de acuerdo a sus intereses de retransmisión de partidos en streaming.

3.3 Normativa durante el partido

Reinicio de la 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** ingame, 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..

3.4 Normativa adicional y aclaraciones

Cambios en las plantillas

No está permitido realizar cambios en las plantillas de los equipos una vez que un torneo haya comenzado. Para realizar cambios en alguna plantilla, los equipos deberán esperar a que el torneo finalice. La organización de JUNIOR Esports se reserva el derecho a modificar las plantillas de algunos equipos de acuerdo a la aplicación de las sanciones que considere oportunas.



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.