

REGLAMENTO ECF
Andorra Invitational



1. **GENERAL**

- 1.1. Condiciones de participación en la liga
- 1.2. Plazas
- 1.3. Propiedad
- 1.4. Derecho a voto
- 1.5. Disolución
- 1.6. Conflicto
- 1.7. Pérdida de plaza
- 1.8. Restricción de edad
- 1.9. País de origen/región
- 1.10. Residencia/Nacionalidad
- 1.11. Número de miembros en un equipo
- 1.12. Apodos y nicknames
- 1.13. Cuentas de juego

2. **Premios**

- 2.1. Distribución de premios
- 2.2. Transferencia del premio

3. **Sanciones**

- 3.1. Consecuencias de abandonar la liga
- 3.2. Avisos de sanción
- 3.3. Condiciones de expulsión

4. **Formato de la liga**

- 4.1. Horario
 - 4.1.1. Puntualidad
 - 4.1.2. Aplazamientos
- 4.2. Formato
 - 4.2.1. Formato Playoffs
- 4.3. Map Pool
 - 4.3.1. Elección de mapa
 - 4.3.2. Sanciones
- 4.4. Clasificación
 - 4.4.1. Desempates
- 4.5. Enfrentamientos

5. **Partidos**

5.1. Alineaciones

- 5.1.1. Titulares
- 5.1.2. Suplentes
- 5.1.3. Jugadores no registrados

5.2. Preparación a partida

- 5.2.1. Acceso al chat de voz
- 5.2.2. Procedimiento de un partido
- 5.2.3. Método de comunicación de los equipos

5.3. Nuevos brawlers

5.4. Figura del entrenador y el manager

5.5. Cambios en el mismo set

5.6. Cambios entre sets

5.7. Sustituciones

5.8. Rematch

- 5.8.1. Cambios en jugadores
- 5.8.2. Cambios en brawlers
- 5.8.3. Cambios en habilidades estelares/gadgets
- 5.8.4. Caída durante partido
 - 5.8.4.1. Caída de jugador
 - 5.8.4.2. Caída de servidor
 - 5.8.4.3. Continuación de un partido interrumpido

5.9. Protestas de partido

- 5.9.1. Comunicación
- 5.9.2. Comité y resolución de disputas
- 5.9.3. Casos no contemplados en la normativa

5.10. Cámaras

- 5.10.1. Conducta a seguir
- 5.10.2. Patrocinios, indumentaria y marca
- 5.10.3. Sanciones
- 5.10.4. Autorización de uso de imágenes

6. **Retransmisión**

6.1. Horario de retransmisión

6.2. Casters oficiales

6.3. Prohibición de streaming

6.4. Entrevistas

6.5. Derechos de imagen y replay

7. Fichajes

7.1. Período de fichajes

7.2. Comunicación de fichaje

7.3. Tiempo de espera tras fichaje

7.4. Fair play entre equipos

1. GENERAL

1.1 Condiciones de participación en la liga

Pueden participar en la competición aquellos equipos que hayan sido contactados por los administradores de la liga o se hayan clasificado en los clasificatorios abiertos. Todos los participantes deben leer y aceptar esta normativa.

1.2 Plazas

Las próximas ediciones mantendrán a los equipos siempre y cuando se comprometan con la competición y la administración lo estime oportuno.

1.2.1 Propiedad

Las plazas son del bloque de jugadores antes que de la organización a la que representen. Las plazas se controlan mediante un sistema de mayorías. Bajo ningún concepto la plaza puede quedar en manos de un único jugador, se considera disolución.

1.2.2 Derecho a voto

Únicamente los jugadores tienen control sobre una plaza. El staff de los equipos no tienen control sobre una plaza.

Un nuevo jugador no tiene ni control ni voto de forma inmediata, debe disputar antes un mínimo de 2 jornadas para tener tal derecho.

Jugadores retirados o que se encuentran en otro equipo no tendrán control sobre una plaza.

1.2.3 Disolución

En caso de disolución de bloque, se adjudicaría la plaza al grupo que mantenga más miembros del bloque. El que presente mejor proyecto mantendrá la plaza.

En caso de disolución completa, la administración decidiría el nuevo propietario de la plaza.

1.2.4 Conflicto

En caso de que un equipo se divida en partes iguales y entren en conflicto, las dos partes deben presentar un proyecto a la administración.

La administración decidirá si otorga la plaza a una de las partes o a ninguna de ellas, en caso de que lo estime oportuno.

Los proyectos se valoran según la estabilidad del grupo, nivel y reconocimiento de los integrantes y la promoción que puedan dar a la competición.

En caso de que ambos proyectos se consideren válidos y los equipos lo prefieran, puede optarse por un enfrentamiento en Brawl Stars mismo formato que la competición, donde el ganador obtendría el control de la plaza.

1.2.5 Pérdida de plaza

En caso de que una plaza quede vacante, ya sea por disolución completa del equipo o tras decisión de la administración, la plaza se sumaría a clasificatorio para determinar el nuevo propietario

Tras la pérdida de una plaza entre ediciones, el resto de los equipos siguen en el mismo puesto en la clasificación, los descensos se mantienen

1.3 Restricción de edad

Puede participar todo jugador que tenga, como mínimo, 16 años de edad.

1.4 País de origen/región

Pueden participar todos aquellos que se encuentren en la región en el momento de disputar la competición, independientemente de su país de origen.

1.5 Residencia/Nacionalidad

Pueden participar todos los que se encuentren en la región, independientemente de su país de origen.

(EMEA+EECA): Afganistán, Albania, Argelia, Andorra, Austria, Bahrein, Bélgica, Benin, Bosnia y Herzegovina, Botswana, Bulgaria, Burkina Faso, Burundi, Camerún, Cabo Verde, República Centroafricana, Chad, Comoras, Congo (República Democrática), Côte d'Ivoire, Croacia, Chipre, República Checa, Dinamarca, Yibuti, Egipto, Ecuatorial Guinea, Eritrea, Estonia, Etiopía, Islas Feroe, Finlandia, Francia, Gabón, Gambia, Alemania, Ghana, Gibraltar, Grecia, Groenlandia, Guinea, Guinea-Bissau, Hungría, Islandia, Irak, Irlanda, Isla de Man, Israel, Italia, Jersey, Jordania, Kenia, Reino de Esuatini, Kuwait, Letonia, Líbano, Lesotho, Liberia, Liechtenstein, Lituania, Luxemburgo, Madagascar, Malawi, Malí, Malta, Mauritania, Mauricio, Mónaco, Montenegro, Marruecos, Mozambique, Namibia, Países Bajos, Níger, Nigeria, Norte Macedonia, Noruega, Omán, Territorio Palestino, Polonia, Portugal, Qatar, Rumanía, Ruanda, San Marino, Sao Tomé y Príncipe, Arabia Saudita, Senegal, Serbia, Eslovaquia, Eslovenia, Somalia, Sudáfrica, España, Estado de Libia, Sudán, Suecia, Suiza, República Árabe Siria, Tanzania, Togo, Túnez, Turquía, Uganda, Emiratos Árabes Unidos Emiratos, Reino Unido, Ciudad del Vaticano, Sáhara Occidental, Yemen, Zambia, Zimbabue, *Armenia, Azerbaiyán, Georgia, Kazajstán, Kirguistán, Moldavia, Tayikistán, Uzbekistán, Ucrania, Turkmenistán*

1.6 Número de miembros en un equipo

Todos los equipos participantes deben tener un roster formado por un mínimo de tres (3) jugadores y un máximo de cinco (5) jugadores.

1.7 Apodos y nicknames

Los nicknames de todos los jugadores que participen en la competición deben contener, como mínimo, una parte del nick con el que son conocidos.

1.8 Cuentas de juego

Los jugadores deben proporcionar su tag del juego. La cuenta no puede haber infringido ningún TOS de Supercell.

En caso de infracción y que la cuenta haya sido baneada por Supercell, el jugador no podrá participar en la competición durante el transcurso de su baneo, ni con su cuenta principal ni con cuentas secundarias.

2. Premios

2.1 Distribución de premios

• Prize Pool: [10.000\$]

1st - 4000\$

2nd - 2000\$

3rd & 4th -1000\$

5th to 8th - 500\$

2.2 Transferencia del premio

Cada equipo debe determinar un responsable encargado de reclamar el premio, por defecto será el manager en caso de que no se indique lo contrario. La persona encargada se hará responsable del premio una vez se haga la transferencia

El pago del premio puede tardar entre 30 días después de que la competición termine.

3. Sanciones

3.1 Consecuencias de abandonar la liga

Cualquier equipo que abandone la competición no podrá volver a participar en próximas ediciones.

3.2 Avisos de sanción

Por no cumplir con el horario de la competición se recibirá una derrota por defecto y un aviso y medio.

Por no seguir indicaciones esenciales como el uso de discord o la entrada al club, se recibirá un aviso.

Compartir pantalla será obligatorio para ambos equipos, primera sanción, set perdido; segunda sanción, partido perdido.

Por faltas de respeto hacia los miembros de la organización u otros participantes se recibirá un aviso.

Por cada cuatro avisos por excederse del tiempo máximo en elección de brawlers o cambios entre sets, se recibirá un aviso.

Por cualquier intento de amaño, se procederá a la expulsión inmediata del equipo.

Por cancelar un draft se recibirá un aviso, si vuelve a cancelarse en un mismo partido, se dará el set por perdido.

Al utilizar un mapa o modo incorrecto, el equipo recibirá una advertencia, si repiten el error en el mismo partido, se perderá el mapa en cuestión.

El equipo local siempre debe garantizar que se puede espectear la partida desde su punto de vista, producción no puede seguir el partido, el equipo recibirá un aviso y si se vuelve a repetir en el mismo partido, perderá el mapa.

El árbitro también puede unirse al canal de voz y a través de la pantalla compartida podrá ver los picks y las prohibiciones con el fin de coordinar con producción para la realización del stream en vivo.

3.3 Condiciones de expulsión

Cualquier equipo que reciba tres avisos quedará automáticamente expulsado de la competición.

4. Formato de la liga

Round Robin. Equipos: 8. Partidos: BO5. Mapas y modos: Variarán cada día.

4. Horario

Hora de inicio: 14:00 GMT

Day 1 = 31 May

Day 2 = 1 June

Day 3 = 2 June

Day 4 = 15 June

Day 5 = 16 June

Day 6 = 29 June

Day 7 = 30 June

El calendario completo de partidos será público en el servidor de discord

Playoffs: 27 July

Hora de inicio: 11:00 GMT

4.1.1 Puntualidad

En el primer enfrentamiento, se requiere que se esté 15 minutos antes de la hora de inicio. Los equipos deben estar preparados para disputar sus partidos hasta 20 minutos antes de la hora fijada, puesto que son aproximadas.

4.1.2 Aplazamientos

El único motivo que se considera válido para pedir modificar la hora de un partido es que el equipo tenga otra competición en ese mismo instante

Cualquier solicitud deberá realizarse con 48 horas de antelación. No se podrá jugar ningún partido en otro día o sin stream

La única solución es intercambiar la hora del partido por otro, si el resto de los equipos están de acuerdo en hacerlo.

4.2 Formato

Partido a BO5 sets. Sets a BO3 partidas.

Se usará el modo draft 'Power Match': número de rondas 3, tiempo de preparación x1.5. Los modos serán: Atraco, Balón Brawl, Gemas, Caza Estelar, Hot Zone y KnockOut.

El orden estará designado de forma aleatoria.

4.2.1 Formato de playoffs

BO5xBO3

4.3 Map Pool

Se jugarán los mapas oficiales de Brawl Stars Championship y los mapas de cada partido, están publicados en discord

4.3.1 Elección de mapa

Los mapas de cada jornada se podrán encontrar en el discord de la competición.

El equipo local siempre será responsable de jugar el mapa correcto, si juega el mapa incorrecto, lo perderá. Solo ese mapa, no todo el set.

4.3.2 Sanciones

Se dará 15 minutos de margen cuando se comunique que un equipo debe jugar, en caso de no aparecer, recibirá una derrota por defecto por tres puntos además de un aviso.

4.4 Clasificación

Cada victoria otorgará al equipo vencedor 3 punto. La derrota 0 puntos. No hay posibilidad de empate.

Los equipos que ocupen las cuatro primeras posiciones están en zona de playoffs

4.4.1 Desempates

En caso de empate en puntos, los criterios de desempate son en primer lugar el enfrentamiento directo, en segundo lugar, la diferencia de sets, en tercer lugar, la diferencia de mapas.

En caso de empate donde los criterios no resuelven la situación, se procedería a un enfrentamiento entre los tres equipos. En caso de que se produzca otro empate, la solución final será un sorteo.

4.5 Enfrentamientos

Los equipos sabrán sus enfrentamientos y la elección de mapas en cada uno de ellos desde el inicio de la competición.

Podrán encontrarlos en el servidor de discord oficial de cada división.

5. Partidos

5.1 Alineaciones

Los equipos solo pueden alinear aquellos jugadores que figuren en el excel de rosters.

5.1.1 Titulares

Se consideran jugadores titulares, los tres jugadores que empezarán jugando el primer set del partido.

5.1.2 Suplentes

El resto de jugadores del roster que no empiezan jugando el partido, se consideran suplentes. Pueden entrar a jugar entre sets de un partido, sustituyendo a uno de los titulares.

5.1.3 Jugadores no registrados

No puede jugar ningún jugador que no esté registrado. Para registrar un jugador, se debe incluir en el roster de la competición.

5.2 Preparación a partida

Todos los equipos deben seguir una serie de pasos los días que haya partidos.

5.2.1 Acceso al chat de voz

Se requiere que los jugadores estén en el 'Match channel' del servidor de discord oficial de la competición.

Los jugadores deben ocupar el chat de voz de 'Local Team' o 'Visitor Team' en función de su posición de partido o su canal privado correspondiente.

5.2.2 Procedimiento de un partido

Las instrucciones se darán por el chat de texto del club, el árbitro será el encargado de indicar cuándo empezar un partido.

Habrán árbitros en su propio chat de voz, no intervendrán en los chats de los equipos a no ser que sea necesario.

5.2.3 Método de comunicación de los equipos

Es necesario que los equipos usen los chat de voz de la competición durante el partido a no ser que alguno de sus miembros no pueda por motivos de peso.

5.3 Baneos

Habrán seis (6) bans por cada set de partido, se realizarán durante el draft. Cada equipo baneará a tres (3) brawlers.

5.3.1 Sistema de baneos

Los baneos de brawlers se realizan con el draft dentro del juego.

5.3.2 Comunicación de baneos

Los equipos están obligados a compartir pantalla durante el proceso dentro del juego de elección de brawlers y de baneos para mostrar toda elección a producción y a los árbitros.

En caso de no poder compartir pantalla, se puede permitir escribir en el chat de discord las elecciones.

5.3.3 Horario de baneos

Los baneos de brawlers se realizan durante el partido con el draft dentro del juego.

5.4 Elección de brawlers

La elección de brawlers se realizará durante el draft.

5.4.1 Nuevos brawlers

En caso de que salga un nuevo brawler, no podrá usarse hasta pasada una semana.

Los nuevos gadgets y habilidades estelares tampoco podrán usarse hasta pasada dos semanas. Si Brawl Stars Championship permite un nuevo brawler, gadget o habilidad estelar antes de una semana tras su estreno, también se permitirá, para ayudar a los jugadores.

5.5 Figura del entrenador y el manager

Los entrenadores y managers de cada equipo pueden estar en el chat de voz durante el partido, dando instrucciones a sus jugadores.

5.6 Cambios en el mismo set

El Draft no permite ningún tipo de cambios en el mismo set.

5.7 Cambios entre sets

Entre sets se pueden realizar cambios de jugadores siempre y cuando el entrenador o el jugador sustituido lo indique por el chat del club.

Los equipos disponen de 1 minuto como máximo para realizar cualquiera de los cambios.

5.8 Sustituciones

Se permiten tres sustituciones en un mismo partido, siempre y cuando sean cumpliendo con las normas establecidas: entre sets y con comunicación previa por el chat del club.

5.9 Rematch

Se considera rematch una partida que debe volverse a repetir, ya sea por empate o por otro motivo.

5.9.1 Cambios en jugadores

El draft no permite cambio de jugadores.

5.9.2 Cambios en brawlers

El draft no permite cambio de brawlers.

5.9.3 Cambios en habilidades estelares/gadgets

El draft no permite cambio de habilidades estelares, gadgets o refuerzos..

5.9.4 Caída durante partido

Los jugadores profesionales son los máximos responsables de garantizar una buena conexión a internet que no les genere problemas durante el transcurso de los partidos.

5.9.4.1 Caída de jugador

La organización no se hará responsable de la pérdida de conexión de ningún jugador ni será un motivo válido para hacer rematch.

5.9.4.2 Caída de servidor

En caso de problemas en el servidor que afecten de forma generalizada a todos los jugadores del encuentro, sí puede hacerse rematch si desde la organización se cree oportuno.

5.9.4.3 Continuación de un partido interrumpido

En caso de que un partido sea interrumpido por causas de fuerza mayor como un mantenimiento o caída del servidor, el partido se llevaría a cabo en una fecha por determinar con el mismo resultado que en el momento de la interrupción.

5.10 Protestas de partido

Las protestas deben dirigirse al cuerpo de árbitros durante los partidos o al staff si es fuera de partido.

5.10.1 Comunicación

En caso de que la protesta sea durante el transcurso de un partido, se debe dirigir al cuerpo de árbitros, que siempre estará presente durante los partidos tanto en el club como en chat de voz.

En caso de que la protesta persista tras el partido, se realizará formalmente desde el chat privado del equipo en cuestión citando a algún miembro del staff. El plazo para realizarla es de una hora tras la finalización de la jornada.

5.10.2 Comité y resolución de disputas

El comité está formado por los administradores de la competición y los miembros del staff, la máxima autoridad para establecer la resolución a cualquier disputa.

5.10.3 Casos no contemplados en la normativa

En el hipotético caso de que haya un conflicto cuya resolución no esté contemplada en la presente normativa, el comité será el encargado de tomar la mejor solución y solucionar la disputa de forma satisfactoria para todas las partes involucradas.

5.11 Cámaras

Cuándo producción crea oportuno, puede pedir a los equipos que habiliten cámaras durante sus partidos. Una vez solicitado, al menos un jugador de cada equipo debe activar su cámara antes de empezar el partido para representar a su equipo.

Todos los jugadores, incluidos el staff, pueden tener activadas sus cámaras durante el partido.

5.11.1 Conducta a seguir

Mientras se esté con la cámara activa, se considera inapropiado realizar:

- Gestos ofensivos (peineta, L, corte de cuello, etc)
- Desnudez de cualquier tipo (incluido quitarse la camiseta)
- Comportamientos que resulten ofensivo para el rival o el público
- Beber alcohol y fumar
- Incumplir las community guidelines de Twitch

Se anima a los jugadores a ser creativos, divertidos y espontáneos con sus reacciones e interacción con la cámara siempre y cuando cumplan con estas directrices.

5.11.2 Patrocinios, indumentaria y marca

Los patrocinios, la ropa y las marcas de los jugadores deben seguir las directrices de la Política de Seguridad y Equidad. Los jugadores deberán retirar o bloquear sus patrocinios, o la marca durante las transmisiones o los eventos en vivo si no cumplen con las directrices requeridas. Los artículos que entran en estas categorías incluyen, pero no se limitan a:

- Alcohol
- Drogas o medicamentos que sean de venta libre
- Juegos de azar
- Productos del tabaco
- Armas de fuego
- Pornografía

5.11.3 Sanciones

Los jugadores que incumplan las normas recibirán un aviso, en caso de reincidir y recibir un segundo aviso, tendrán un partido de sanción.

5.11.4 Autorización de uso de imágenes

En caso de que un menor de edad ya sea jugador o staff, quiera activar su cámara durante un partido, primero deberá solicitar a la administración una hoja de consentimiento de uso de imágenes que sus padres o tutores legales deberán firmar.

6. Retransmisión de primera división

Tanto la fase regular como los playoffs contarán con retransmisión en directo en varios idiomas.

6.1 Horario de retransmisión

El horario de retransmisión coincidirá con el de las jornadas.

6.2 Casters oficiales

Solo los casters oficiales podrán retransmitir la competición. Todo aquel que sea aceptado pasará a formar parte del discord oficial, donde tendrá acceso a la cleanfeed y guías de emisión.

6.3 Prohibición de streaming

Ningún jugador, caster o creador de contenido que no forme parte de los streamers acreditados no podrá realizar streaming por su cuenta, no están permitidos los fancasts.

6.4 Entrevistas

Los jugadores acceden a que se les pueda pedir clips de vídeo respondiendo alguna pregunta y que se haga uso de ese material para promoción de la competición.

6.5 Derechos de imagen y replay

Todos los equipos y jugadores que participen en la liga acceden a que se haga uso de sus logos corporativos e imágenes de jugadores durante la duración de la competición.

También aceptan que se usen las repeticiones de los partidos.

7. Inscripciones

Los managers o coachs de cada equipo deberán ofrecer un roster oficial para la competición compuesto entre 3 y 5 jugadores donde se indique nick y tag.

7.1 Período de fichajes

Pueden realizarse fichajes a lo largo de toda la competición. Cada equipo tiene derecho a tres fichajes.

7.2 Comunicación de fichaje

Los fichajes deben comunicarse a la organización a través de los canales privados del equipo. Hay una diferencia entre fichajes de jugadores pertenecientes a equipos de la misma división y jugadores de organizaciones ajenas o que disputan otra división.

En caso de que se fiche a un jugador de la misma división, la comunicación del fichaje debe producirse antes del inicio de jornada para que cuente el tiempo de espera, no es válido durante o justo después de terminar.

En caso de que se fiche a un jugador de distinta división o no perteneciente a la competición, debe comunicarse al menos 24 horas antes del inicio de la jornada y avisar al próximo rival por el chat de partido.

7.3 Tiempo de espera tras fichaje

En caso de que se fiche a un jugador perteneciente a un equipo de la misma división, no podrá jugar durante una jornada.

En caso de fichar a un jugador perteneciente a un equipo de distinta división o ajeno a la competición, podrá incorporarse inmediatamente siempre y cuando se cumplan los protocolos de comunicación

7.4 Fair Play entre equipos

En caso de fichar un jugador que esté registrado en otro equipo participante de la competición y que dicho equipo no pueda jugar la jornada por falta de miembros, deberá jugar con el jugador fichado una jornada.

Última actualización: 24 de Mayo por Tochopolvo y Venm