

**Descripción de la actividad:**

Desde la Concejalía de Juventud os proponemos un Torneo On Line del exitoso juego Brawl Stars, en esta modalidad podrán participar hasta 64 Jugadores y tendrá un formato de eliminatoria directa. También contamos con retransmisión en Streaming y habrá recompensas para los 3 mejores.

Fechas de la Actividad:	<b>29 de Mayo de 2021</b>
Horario:	<b>De 16:00 a 22:00</b>
Lugar:	<b>On Line</b>
Edad:	<b>De 12 a 35 años</b>

**Precio y forma de pago: GRATUITO**

**Inscripción:**

- **Plazo de inscripción presencial o por administración electrónica:** del 12 al 23 de Abril de 2021.
- En caso de superar las solicitudes a las plazas ofertadas se realizará un **sorteo entre las inscripciones el día 27 de Abril de 2021**. Una vez realizado el sorteo se informará a los agraciados desde la Casa de la Juventud e Infancia.
- **Plazo lista de espera:** a partir del 30 de Abril de 2021 si hubiera plazas vacantes
- **Plazo no empadronados:** a partir del 4 de Mayo si hubiera plazas vacantes, en este caso la inscripción sólo se puede realizar de forma presencial. En este caso se pueden seguir inscribiendo participantes empadronados siempre y cuando hubiera plazas vacantes.
- El grupo máximo será de 64 participantes

**Requisitos:**

Formalizar hoja de inscripción y presentarla presencialmente previa petición de cita en [www.juventudboadilla.com](http://www.juventudboadilla.com) o por sede electrónica.

- **Además de hacer la inscripción anteriormente indicada, todas las personas que deseen participar deben crearse una cuenta y registrarse en el torneo en la plataforma <https://esports.eventosbqp.com>**
- **Toda persona que no esté registrada en la plataforma y en el torneo correspondiente o que estuviera registrada en la plataforma pero incumpla las restricciones del torneo (ubicación, edad, u otra que hayan planteado), no podrá jugarlo, aunque sí se hubiera inscrito en la Concejalía de Juventud.**

**Normativa general para cursos y actividad con inscripción previa:**

- Las bajas deberán **notificarse siempre por escrito**, solicitando el impreso correspondiente en el Centro de Información Juvenil. No se considera baja la comunicada verbalmente al personal de la Administración o al profesor de la actividad.
- Todas las bajas serán cubiertas por el siguiente en la lista de espera de la actividad.
- Los participantes que tengan un recibo pendiente o no asistan asiduamente a la actividad, sin causa que lo justifique, perderá el derecho a la plaza.
- La Concejalía se reserva el derecho a suspender cualquier grupo que no cumpla con el número mínimo de participantes establecido en el 60 % de las plazas ofertadas o que no lo mantenga durante el curso.
- Todas las solicitudes de inscripción serán recogidas por orden de llegada al Centro de Información Juvenil.
- No se permite el uso del teléfono móvil durante el desarrollo de las actividades.
- Se ruega puntualidad en las entradas, una falta de puntualidad reiterada podrá ser causa de baja en la actividad.
- Las inscripciones a los cursos anuales se pueden formalizar de forma presencial o vía fax. Las solicitudes recibidas vía fax no implican la inscripción automática, será necesario recibir confirmación a través del Centro de Información Juvenil.
- Las altas, las bajas, los cambios de grupos, las listas de espera, los recibos devueltos, etc deben ser gestionados desde el Centro de Información Juvenil, en ningún caso con el profesorado que imparta la actividad.
- **NORMATIVA PUBLICADA EN [www.aytoboadilla.com](http://www.aytoboadilla.com)**

# Normativa Brawl Stars

## Palabras importantes que debes conocer

### Ronda

En cada ronda juegan entre 4 y 10 participantes (dependiendo de la modalidad final del torneo y el grupo de streaming, entre otros) hasta un máximo de 10 batallas. Después de finalizar cada ronda, se sumarán los puntos y pasarán de ronda el número de participantes indicado más abajo.

### Batalla

Cada batalla se jugará en una modalidad de supervivencia estipulada en estas mismas normativas. Entre 4 y 10 participantes entrarán en la batalla y sumarán puntos según su puesto de supervivencia.

### Líder o Lideresa de una ronda

El líder o lideresa (A partir de ahora "El Líder") de una ronda será nombrado por la organización de forma previa al inicio de cada ronda. El líder, elegido de forma aleatoria, se encargará de crear la partida y enviar el código del torneo mediante el canal oficial de Chat en Directo del torneo. Además, al finalizar la ronda, también deberá subir las capturas de pantalla con los resultados de las batallas.

## 01. Presentación

### El líder de cada ronda:

Tiene 10 minutos a partir de la hora indicada en "Horarios de juego" para poder crear y configurar la partida o bien conectarte a nuestro chat en directo para comunicarnos cualquier incidencia. **Una vez finalizado este tiempo todos los participantes no presentados serán excluidos** y el enfrentamiento se realizará con los participantes restantes. *Los participantes no presentados podrán unirse a la siguiente batalla dentro de una misma ronda.*

### Nickname o "nombre de usuario"

El ID de los participantes tiene que ser exactamente igual en la página web (en el apartado de "Mis cuentas de juego" -> Nickname de Móvil) como en el cliente de juego. En el caso que no coincida en su totalidad será decisión del árbitro si ese participante puede disputar o no las rondas.

## 02. Funcionamiento del torneo

### Formato

El torneo se jugará en formato de SUPERVIVENCIA, organizado en diferentes rondas y batallas. Cada batalla sumará puntos según el puesto de supervivencia.

- ♦ **Rondas:** Cada ronda constará de entre 4 y 10 participantes previamente emparejados y de 10 batallas. ¡Cuidado! La final se jugará a tan solo 3 batallas, el mejor de 3 gana.
- ♦ **Batallas:** Se jugarán en diferentes escenarios expuestos más abajo.
- ♦ **Ronda final:** Los dos participantes finalistas jugarán al mejor de 3, el primer participante que gane en dos ocasiones la batalla, ganará la ronda.

**Nota 1:** Cuando perdamos una ronda seremos eliminados del torneo sin oportunidad de repesca. En cada ronda solo se clasificarán la mitad de los participantes, o en su defecto, el número apropiado de participantes con el objetivo de conseguir grupos "pares".

**Nota 2:** Una vez ganemos una ronda pasaremos a la siguiente tal y como se nos indicará en la tabla de cruces proporcionada por la organización.

**Nota 3:** Se deberán quitar los "BOTS" de cualquier emparejamiento, estos nunca deberán participar.

### Puntuaciones

Se puntuará a los participantes según su posición como supervivientes. Se otorgará un total de 5 puntos al último participante (PUESTO 1) que sobreviva de la batalla, se otorgará un total de 3 puntos al segundo participante (PUESTO 2) que sobreviva de la batalla, se otorgará 1 punto al tercer participante (PUESTO 3) que sobreviva de la batalla y el resto de participantes restarán 2 puntos.

*Ningún participante puede terminar una batalla con menos de 0 puntos.* Las puntuaciones se sumarán en orden cronológico.

### Empates

Si tras finalizar una ronda, se encuentra un empate de puntuaciones entre dos o más participantes, se resolverá de la siguiente forma, atendiendo los siguientes puntos en orden:

- ♦ Se clasificará el participante que haya obtenido mayor número de "segundos puestos" (Este valor se refleja en la tabla de puntuaciones generales dentro de la página web).
- ♦ Se clasificará el participante que haya obtenido mayor número de "terceros puestos" (Este valor se refleja en la tabla de puntuaciones generales dentro de la página web).

- Se clasificará el participante que haya conseguido una victoria (PUESTO 1) primero, midiéndolo de forma cronológica, en el orden natural de las batallas.
- En caso de que ningún participante haya conseguido una victoria, se clasificará el participante que haya conseguido primero quedar en segunda posición (PUESTO 2), midiéndolo de forma cronológica, en el orden natural de las batallas.
- En caso de que ningún participante haya conseguido una segunda posición, se clasificará el participante que haya conseguido primero quedar en tercera posición (PUESTO 3), midiéndolo de forma cronológica, en el orden natural de las batallas.
- En caso de que ningún participante cumpla ninguno de los puntos anteriores, significará que no se han clasificado en ninguna partida como PUESTO 1, PUESTO 2 o PUESTO 3, por lo que se disputará una nueva batalla y se clasificarán los participantes que queden en las mejores posiciones hasta cumplir con el cupo necesario de participantes clasificados.

### 03. Creación de partida

#### Creación de partida

La partida se deberá crear siguiendo las siguientes instrucciones:

1. El líder de la ronda deberá crear una partida amistosa, para ello, primero deberá abrir la aplicación y luego entrar en el menú superior derecho, con tres rayas horizontales.



2. Desde este mismo panel, el líder de la ronda deberá crear una partida amistosa.



3. El líder de la ronda deberá elegir el mapa de juego correspondiente según qué ronda se esté jugando. Para ello esta es la tabla de mapas:

- Rondas de **treintidosavos** y **dieciseisavos** (o superiores) se jugará en el mapa llamado: **SUPERVIVENCIA (SOLO) Arroyo calavera** (O en su defecto, si este mapa no estuviera disponible, se jugaría en Doble dilema).
- Ronda de **octavos** se jugará el mapa llamado: **SUPERVIVENCIA (SOLO) Cueva profunda** (O en su defecto, si este mapa no estuviera disponible, se jugaría en Invasión en la isla).
- Ronda de **cuartos** se jugará el mapa llamado: **SUPERVIVENCIA (SOLO) Lagos Ácidos** (O en su defecto, si este mapa no estuviera disponible, se jugaría en Valle tempestuoso).
- Ronda de **semifinales** se jugará el mapa llamado: **SUPERVIVENCIA (SOLO) Caza del tesoro** (O en su defecto, si este mapa no estuviera disponible, se jugaría en Cueva profunda).
- **La ronda final** se jugará en el mapa llamado: **SUPERVIVENCIA (SOLO) Todo o nada** (O en su defecto, si este mapa no estuviera disponible, se jugaría en Coliseo Clash)





4. Con todo correctamente configurado será el líder el responsable de publicar el código de torneo de la siguiente manera: primero se dirigirá al Chat en Directo oficial del torneo, especificado en la misma página del torneo. Por último, publicará el siguiente mensaje: Código del torneo con líder "Tu nickname": "Código del torneo".

Por ejemplo, este sería un mensaje a publicar en Chat en Directo: Código del torneo con líder PumaEMZ331: XA98PGZS.

En el supuesto caso de que un participante, que no pertenezca al emparejamiento de ese líder, entre a la partida que no le corresponde, este será automáticamente eliminado del torneo.



### Unirse a la partida

El resto de participantes de cada ronda, excepto el líder, deberán esperar el código de torneo. Una vez sea publicado en Chat en Directo, deberán:

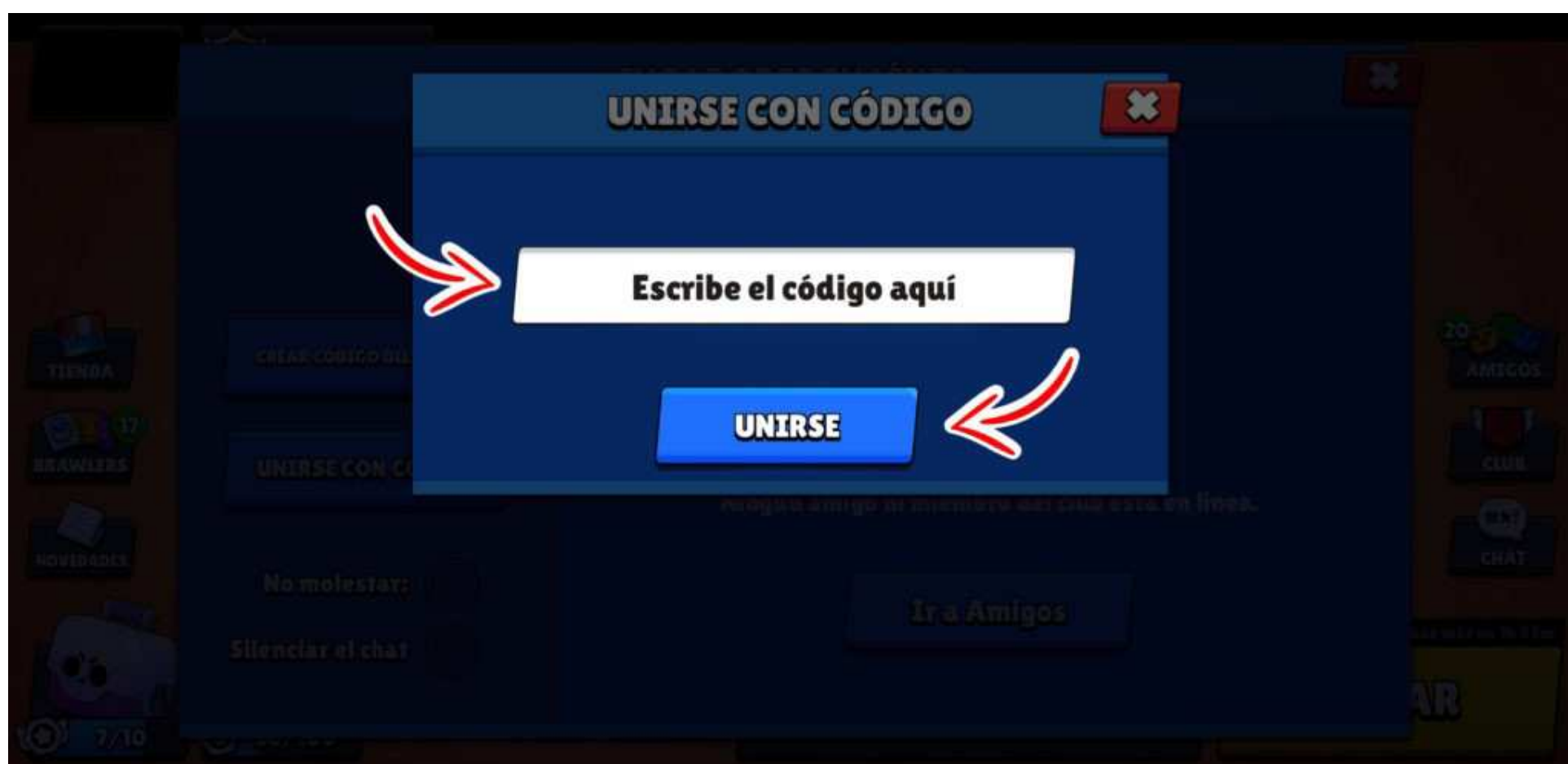
1. Acceder a la pantalla inicial del juego y pulsar el botón con un "+" justo a la izquierda de nuestro personaje.



2. En esta pantalla que se nos abre seleccionaremos la opción de “Unirse con código”.



3. Nos aparecerá otra pantalla más, donde deberemos introducir el código que nos han facilitado y darle al botón que pone “Unirse”.





## 04. Comunicación de resultados

SOLO EL LÍDER DE CADA grupo deberá ENVIAR los resultados según se muestra a continuación.

Tras terminar el total de 10 batallas por ronda el líder de cada grupo deberá, primero, hacer captura de las 10 batallas jugadas. Segundo, enviar el resultado mediante el formulario de subida de resultados, facilitado en la misma página del torneo. En las capturas de pantalla deberá verse claramente el tiempo marcado como "Hace Nm Ns" y el total de participantes que han jugado la batalla.

A continuación, se muestra cómo se deberán enviar las capturas de pantalla:



## 05. Infracciones y conflictos

En caso de que se produzca cualquier conflicto durante el desarrollo del torneo **deberás notificarlo de inmediato** a la organización **por medio del canal habilitado de Chat en Directo** y, en caso de que se requiera, **aportar las pruebas necesarias** para aclarar el problema planteado. **Solo se admitirán las pruebas aportadas que hagan referencia, como máximo, a la ronda anterior en juego. Solo se admitirán las pruebas aportadas por participantes que hayan participando en la ronda y en el grupo donde se ha incurrido en infracción.** Por ejemplo, si se está jugando la tercera ronda, solo se admitirán notificaciones que hagan referencia a la segunda ronda y no a la primera ronda de juego. En la situación de que el torneo haya finalizado y la final se haya jugado, solo se admitirán notificaciones de la final, puesto que es la única ronda previa. Si una infracción ha sido notificada en tiempo (normativa de notificaciones por ronda) y forma, podrá alargarse hasta obtener una resolución por parte del árbitro.

**Eventos BGP no acepta bajo ningún concepto las faltas de respeto** de cualquier tipo, comportamientos tóxicos o sexistas entre participantes o con organización **expulsando del torneo** de manera inmediata a cualquier participante en caso de descubrir dichos comportamientos. **No se realizará ninguna excepción y aplicaremos la normativa de "Cero faltas de respeto", expulsando a cualquier participante en cualquier momento que incurra en este tipo de infracciones.**

Cualquier infracción o conflicto deberá ser comunicado a la organización y **serán los árbitros de la competición los que tengan la última palabra** y tomen la decisión para la correcta resolución del problema. **La decisión de los árbitros será considerada firme e inapelable.**

### Infracción grave por juego irregular mediante agrupación o "team"

**No estará permitido agruparse de forma que no se respete la modalidad de juego de supervivencia.** En los casos que se detecte que dos o más participantes no se lanzan habilidades al estar cerca o estos encierran a otros participantes de forma concienzada serán directamente eliminados.

*En el videojuego Brawl Stars es muy común encontrar este tipo de actividad cuando uno o más participantes se encuentran, y en este momento, uno o más participantes empiezan a girar sobre sí mismos, sin atacar al rival. El simple acto de que un participante gire sobre sí mismo, continuado por un acto de "no atacar al rival", continuado o no en el tiempo y con la misma respuesta por los rivales de "no atacar", implicará a todos los integrantes de este acto y se les aplicará la misma penalización.*

**Si se diera la situación, y un participante lo detectara, este último puede "denunciar" la situación enviando un vídeo demostrando la escena.** El vídeo deberá ser enviado desde la misma página de subida de resultados o enviarlo a la dirección de correo electrónico facilitada por el árbitro encargado. Solo se admitirá como prueba de la situación un archivo en formato vídeo, con resolución suficiente y donde se vea claramente la infracción. El participante, además, deberá notificar al árbitro el número de ronda y número de batalla donde se ha encontrado la infracción y la que se muestra en el vídeo facilitado.

**Adjuntamos un ejemplo de una infracción,** donde un solo participante gira, pero ambos dejan de atacarse. Incluso cuando uno de ellos está bajo de vida y están juntos, lo que en una situación normal hubiese derivado, claramente, en un asesinato. En una situación como esta, ambos participantes quedarían expulsados de forma inmediata.

### Expulsión de los participantes denunciados por decisión del árbitro

*La decisión de los árbitros será considerada firme e inapelable.*

**Un árbitro podrá expulsar a cualquier participante que haya incurrido en cualquier infracción en cualquier momento.** Si se elimina a cualquier participante entre las rondas de juego, cuando ha finalizado una ronda y aún no se ha iniciado la siguiente, se repondrá el número de participantes restantes con nuevos participantes que se hubieran clasificado en una situación normal, en riguroso orden de puntuaciones, hasta cumplir con el cupo de participantes de la nueva ronda. Si se elimina a cualquier participante mientras se está jugando cualquier ronda, con esta ya iniciada y donde se haya jugado una o más batallas, no se repondrá ningún participante y la ronda seguirá y se finalizará con menos participantes de los iniciales.

## Premios del torneo:

- 50 € Primer puesto.
- 30 € Segundo puesto.
- 20 € Tercer puesto.

\*Premios en tarjetas regalo de Amazon, que serán entregados directamente a las personas ganadoras por correo electrónico.