



NORMATIVA LAN CUP BRAWLHALLA OWN ZARAGOZA 2025

1. GENERAL

- 1.1 Condiciones de participación en la competición.
- 1.2 Restricción de edad.
- 1.3 Inscripción.
- 1.4 Cuenta de juego.
- 1.5 Mapas.

2. Formato de la competición y gestión de enfrentamientos

3. Premios

4. Otras regulaciones

- 4.1 Overtime.
- 4.2 Pausa técnica.
- 4.3 Configuración de la partida.
- 4.4 Trampas / Hacks / Glitches / Bans.
- 4.5 Retransmisiones en directo.

5. Código de conducta

6. Derecho de modificar y aceptación del reglamento

1. GENERAL

1.1 Condiciones de participación en la competición

Todos los participantes deben leer y aceptar este reglamento.

Es **obligatorio realizar el Check-In** de manera presencial en el puesto Info Esports de la Zona LAN para confirmar la participación. Se tendrá que realizar como máximo, 1 hora antes del inicio de la competición.

Toda la comunicación referente a la competición se llevará a cabo a través de [Discord](#). Será obligatorio que todos los jugadores estén en [Discord](#) para recibir anuncios sobre la competición y para mantener una comunicación con la administración.

*El torneo no se realizará si no hay al menos **8 jugadores inscritos**.*

La participación en el torneo será gratuita para los asistentes a la zona LAN. Cada jugador participa desde su propio ordenador y periféricos. Cada jugador será el encargado de comunicarse con la administración sobre problemas, horarios y cualquier información referente a la competición.

La competición se llevará a cabo en la última versión estable del juego.

1.2 Restricción de edad

Cualquier jugador que tenga al menos **16 años** de edad puede participar. Los menores de edad deberán contar con la autorización de sus padres o tutores legales. Esta autorización deberá mostrarse a la administración en caso de ser requerida. No presentarla puede suponer la expulsión de la competición.

1.3 Inscripción

Los participantes deben apuntarse previamente a los torneos a través del enlace disponible en la web del evento. En los juegos por equipos, será el **capitán** quien rellene el formulario de inscripción.

1.4 Cuentas de juego

Para competir, los jugadores deberán tener una **cuenta activa y sin baneos** del juego.

1.5 Mapas

La elección del mapa se realizará mediante “strike/pick” (cada jugador elimina mapas hasta que queda uno, o se usa un pool de mapas pre-establecidos)

2. FORMATO DE COMPETICIÓN Y GESTIÓN DE ENFRENTAMIENTOS

- **BO3 - Eliminación simple**

La final será en BO5.

El formato de la competición puede verse alterado dependiendo del número de participantes y situaciones técnicas del evento.

- Es obligatorio realizar **capturas de pantalla** al finalizar cada partida y presentarlas en caso de que sea necesario.
 - **Check-in:** Cada capitán de equipo deberá hacer check-in acercándose al puesto de información LAN.
 - Si, pasados **15 minutos** de la hora del partido establecida por la administración, el equipo que no se presente sin motivo justificable, se dará su partido por perdido. Habrá flexibilidad en las rondas clasificatorias siguiendo las directrices de la administración.
 - Los jugadores deben asistir al puesto de información dentro de la LAN para conocer los últimos detalles de participación, aceptar la normativa, realizar el check-in y obtener el rol del torneo en [Discord](#).
-

3. PREMIOS

El premio será Material Gaming que será anunciado en la propia web de registro.

4. OTRAS REGULACIONES

4.1 Overtime

Se seguirá la normativa estándar de Brawlhalla, conocida como Sudden Death

4.2 Pausa técnica

Cada participante es responsable de la correcta funcionalidad de su propio dispositivo de juego (PC y periféricos) durante el torneo. La administración no asumirá responsabilidad por problemas técnicos individuales que puedan surgir durante las partidas, como fallos en el equipo o los periféricos del jugador.

En caso de un fallo eléctrico o de red que afecte al recinto en su totalidad, la partida será reiniciada. Cualquier otra incidencia técnica grave será evaluada por el árbitro principal, cuya decisión será definitiva.

4.3 Configuración de la partida

- **Tipo:** Partida Personalizada

- **Stock:** 3 vidas
- **Tiempo Límite:** 8 minutos
- **Items:** Desactivados (sólo armas normales del juego)
- **Mapas:** Strike/pick

4.4 Trampas / Hacks / Glitches / Bans

Cualquier jugador que utilice **hacks, glitches o trampas** será descalificado inmediatamente de la competición. Los organizadores de la competición se reservan el derecho de investigar cualquier denuncia o sospecha de uso de trampas y tomarán las medidas necesarias para garantizar la justicia y equidad en la competición.

Está prohibido aprovechar errores en el juego para obtener ventajas.

4.5 Retransmisiones en directo

Se podrán realizar **retransmisiones en directo** de las partidas. Es recomendable agregar varios minutos de retraso en la transmisión. Si se detecta a algún equipo haciendo **Stream Snipe** o viendo de forma presencial la pantalla del rival, podrá quedar descalificado del torneo.

5. CÓDIGO DE CONDUCTA

Es importante que los jugadores y miembros del equipo practiquen **juego limpio**. Cualquier tipo de comportamiento violento o lenguaje que ofenda la dignidad de las personas está prohibido y será sancionado del evento.

La competición tiene derecho a evaluar y sancionar cualquier conducta inapropiada de un miembro del equipo, incluyendo redes sociales, foros en línea o transmisiones en vivo.

Está prohibido dejarse ganar o jugar mal a propósito para adulterar el resultado del partido. Si esto ocurre, será revisado por el comité deportivo y el equipo será sancionado.

6. DERECHO DE MODIFICACIÓN Y ACEPTACIÓN DEL REGLAMENTO

La organización se reserva el derecho de **modificar** este reglamento en cualquier momento que sea necesario para garantizar el juego limpio y la integridad de la competición, así como su correcto funcionamiento.

Cualquier cambio en las normas será comunicado a través del [Discord de OWN](#) y en el puesto de información LAN.
