



REGLAMENTO
SA WEST

REGLAMENTO/SA WEST



1. INTRODUCCIÓN

2. INFORMACIÓN GENERAL

- 2.1 Definiciones
- 2.2 Autoridad Administrativa
- 2.3 Condiciones del Servicio

3. ELEGIBILIDAD PARA PARTICIPAR

- 3.1 Residencia
- 3.2 Limitaciones de Edad
- 3.3 Elegibilidad de la Cuenta
- 3.4 Alias de Jugador
- 3.5 Alias de Equipo

4. DESCRIPCIÓN GENERAL DEL TORNEO

- 4.1 Formato del Torneo
 - 4.1.1 Clasificatorias Abiertas
 - 4.1.2 Fase de Grupos
 - 4.1.3 Cuartos de Final
 - 4.1.4 Semi Final
 - 4.1.5. Final
- 4.2 Calendario del Torneo
- 4.3 Equipamiento del Torneo
- 4.4 Procedimientos de Premios y Pago
 - 4.4.1 Procedimiento de Pago
 - 4.4.2 Gran Final Presencial

5. COMPOSICIÓN DEL EQUIPO

- 5.1 Gestión de la Plantilla
 - 5.1.1 Alineación
 - 5.1.2 Jugadores No Registrados
 - 5.1.3 Cambios de Capitán de Equipo.
 - 5.1.4 Suplentes
- 5.2 Roster Lock
 - 5.2.1 Periodo de Bloqueo de Alineación

5.2.2. Restricciones durante el Bloqueo de Alineación.

Una vez que el bloqueo de alineación esté activo:

5.3 PROPIEDAD DE LA CLASIFICACIÓN Y LOS RESULTADOS

5.3.1 Propiedad de la Clasificación

5.3.1.1 Propiedad de las Plazas

5.3.2. Disolución del Equipo

6. PROCEDIMIENTO DEL PARTIDO

6.1 Versión del Juego

6.2 Desglose del Proceso del Partido

6.2.1 Registro Previo al Torneo

6.2.2 Preparación del Partido

6.2.2.1 Preparación del partido qualifier

6.2.2.2 Preparación del partido Fase de grupos:o

6.2.3 Inicio y Preparación del Partido

6.2.4 Pausas del Partido

6.2.5 Reinicio del Partido

6.2.6 Disputas del Partido

6.2.7 Empates

6.2.8 Comunicación del Partido

6.2.9 Cambios de Emergencia en la Alineación

6.3 Modos de Juego y Mapas

6.3.1 Modos de juego y mapas qualifier.

6.3.2 Modos de juego y mapas fase de grupos y playoffs.

6.4 Fase de Drafting

6.4.1 Fase de Baneos

6.4.2 Baneo Global

6.4.3 Disolución del Lobby

6.5 Puntualidad

6.6 Problemas Técnicos

6.7 Mejoras

6.8 Ubicación de los Servidores

6.9 Clasificación

6.10 Desempates

- 6.10.1 Desempates Estándar
- 6.10.2 Partida de Desempate Adicional

7. SOPORTE DE LA COMPETENCIA

- 7.1 Canales de Comunicación
- 7.2 Soporte
 - 7.2.1 Tickets de Soporte
 - 7.2.2 Tiempos de Respuesta
- 7.3 Sanciones
- 7.4 Confidencialidad

8. OBLIGACIONES DE CONTENIDO Y MEDIOS

- 8.1 Cámaras Web
 - 8.1.1 Conducta a Seguir
- 8.2 Patrocinios, Ropa y Marca
- 8.3 Derechos de Imagen y Repetición
- 8.4 Entrevista con Cámara

9. CÓDIGO DE CONDUCTA

- 9.1 Uso Compartido de Cuentas
- 9.2 Integridad Competitiva
- 9.3 Investigación del Comportamiento del Jugador
- 9.4 Juego Desleal
 - 9.4.1 Colusión
 - 9.4.2 Trampas
 - 9.4.3 Piratería
 - 9.4.4 Explotación de Errores
 - 9.4.5 Desconexión Intencional
- 9.5 Comportamiento No Profesional
 - 9.5.1 Acoso
 - 9.5.2 Acoso Sexual
 - 9.5.3 Discriminación
- 9.6. Otras Infracciones

10. PARTICIPACIÓN EN OTRO CHALLENGER

REGLAMENTO/SA WEST



1. INTRODUCCIÓN

Bienvenidos al reglamento oficial de Challengers Brawl Stars SA West. Este documento describe toda la información importante para todas las etapas de la competición, incluyendo las Clasificatorias Abiertas, la Fase de Grupos y la Gran Final. Todos los participantes que se registren y participen en la competición se comprometen automáticamente a seguir este reglamento.

Los Organizadores del Torneo (los "Administradores") se reservan la facultad exclusiva de actualizar, modificar o interpretar este reglamento a su entera discreción.

Para cualquier pregunta o consulta sobre este reglamento, por favor, contacten con: fox@trihaus.es

REGLAMENTO/SA WEST



2. INFORMACIÓN GENERAL

2.1 Definiciones.

Supercell

Supercell Oy es la empresa desarrolladora del juego Brawl Stars.

Administradores

Los administradores (o "Admins") son el equipo que gestiona y garantiza la integridad de la competición.

Equipo/Participantes

El conjunto de jugadores que compiten en la competición, generalmente está compuesto por tres (3) jugadores.

Jugador

Se refiere a una persona que compite en el Torneo como miembro de un equipo.

Juego

La única instancia de competición que gana un equipo al completar el objetivo del modo de juego.

Set

El conjunto de juegos que gana el primer participante que gana dos (2) juegos en un set al mejor de 3 ("Bo3"), o tres (3) juegos en un set al mejor de 5 ("Bo5").

Partido

El concurso general, determinado por quién ganó la mayor cantidad de sets entre dos (2) participantes. Los partidos pueden ser al mejor de 3 o al mejor de 5 sets.

Resultado Head to Head

Se refiere a un método de desempate o una comparación directa entre dos participantes específicos basada en sus encuentros previos.

Diferencia de set Diferencia de juego (mapa)

2.2 Autoridad administrativa

Todas las decisiones relativas a la interpretación de este Reglamento; la elegibilidad de jugadores y equipos; la programación y organización del torneo y eventos relacionados; y las sanciones por mala conducta recaen exclusivamente en los Administradores, y todas estas decisiones son definitivas. Las decisiones del Administrador con respecto a este Reglamento o al torneo son inapelables y no darán lugar a ninguna reclama-

REGLAMENTO/SA WEST



ción por daños monetarios ni ninguna otra compensación legal o equitativa. Los Administradores pueden enmendar, modificar o complementar este Reglamento ocasionalmente, incluso con el fin de garantizar el juego limpio y mantener la integridad del torneo.

2.3. Condiciones del Servicio

Términos de servicio Los equipos y jugadores deben seguir y aceptar los Términos de servicio y el código de Juego limpio y seguro proporcionado por Supercell. (<https://supercell.com/en/terms-of-service/>)

3. ELEGIBILIDAD PARA PARTICIPAR

Todos los participantes deben cumplir los siguientes requisitos que se enumeran a continuación para ser elegibles para competir, avanzar y obtener premios de la competencia. Cualquier participante que no cumpla con alguno de los requisitos será automáticamente descalificado de la competencia y su lugar se entregará al siguiente Equipo en la fila. Todos los participantes que califiquen para la etapa de la Fase de la Liga deberán completar un formulario de registro que verificará su elegibilidad para competir a través de Discord. Los Organizadores del Torneo se reservan el derecho de verificar aún más el estado de elegibilidad de un participante en cualquier momento y a su discreción. No proporcionar la información relevante para la verificación puede resultar en la descalificación y la inelegibilidad para jugar en futuras competencias. Los equipos que se hayan clasificado para la siguiente fase no son elegibles para competir en rondas clasificatorias posteriores. Cualquier violación de esta regla podría dar lugar a una acción disciplinaria contra el equipo.

3.1 Residencia

Todos los participantes deben residir en uno de los siguientes países:

Argentina, Aruba, Bolivia, Chile, Colombia, Ecuador, Guayana Francesa, Guyana, Paraguay, Perú, Surinam, Uruguay, Venezuela.

Todos aquellos que se encuentren en la región al momento de la competencia son elegibles para participar, independientemente de su país de origen. Los equipos que deseen jugar en Challengers Brawl Stars SA West deben inscribirse y competir en las clasificatorias abiertas de Challengers Brawl Stars SA West.

3.2 Limitaciones de edad

Todos los jugadores deben tener dieciséis (16) años o más al cierre de la inscripción para ser elegibles para participar en las Clasificatorias Abiertas y la Fase de Liga.

3.3 Elegibilidad de la cuenta

- Cualquier cuenta vinculada a un jugador debe estar en regla, registrada bajo su nombre y libre de cualquier violación de los Términos de servicio de Supercell en todas sus cuentas.

- Los participantes solo pueden usar una (1) cuenta durante la competencia.
- Las cuentas pueden ser propiedad de un solo (1) participante y no se permite compartirlas, intercambiarlas ni comprarlas de ninguna manera.
- Que varios participantes tengan acceso y usen una cuenta se considera "Compartir cuenta" y está prohibido en contra de los Términos de servicio. Se pueden aplicar sanciones adicionales.

3.4 Alias de jugador

Todos los alias de los jugadores deben cumplir con las siguientes pautas:

- No debe exceder los diez (10) caracteres sin la inclusión de una abreviatura de equipo.
- No debe exceder los quince (15) caracteres con la inclusión de una abreviatura de equipo.
- No debe hacer referencia a ni ser una marca registrada.
- No debe contener ninguna redacción insensible.

3.5 Alias de equipo

Todos los alias de equipo deben cumplir con las siguientes pautas:

- No deben exceder los diez (10) caracteres sin incluir la abreviatura del equipo.
- No deben exceder los quince (15) caracteres con la abreviatura del equipo.
- No deben hacer referencia a una marca registrada ni ser una marca comercial.
- No deben contener palabras insensibles.
- Si prefiere mostrar una abreviatura en la transmisión, infórmese al administrador lo antes posible.

4. DESCRIPCIÓN GENERAL DEL TORNEO

4.1 Formato del torneo

4.1.1 Clasificatorias abiertas

- Total de equipos en cada clasificatoria: Ilimitado.
- Número de clasificatorias: 2

Las clasificatorias abiertas (Qualifier) se dividen en 2 días. El día 1, es donde se van a estar procesando equipos para tener a los 16 mejores. El día 2, jugarán los 16 equipos, una partida al mejor de 3, donde tendremos a los 8 mejores de la qualifier que avanza a la fase de grupos.

- Los 8 mejores de cada clasificatoria avanzan a la Fase de Grupos.
Eliminatoria por cuadro único
- Los partidos se jugarán al mejor de tres (3) sets y los sets al mejor de tres (3) juegos.
- Las semifinales y la gran final se jugarán al mejor de cinco (5) sets y los sets al mejor de tres (3) juegos.
 - Modalidad: Modo Power Match Draft (Batalla amistosa, pelea estelar)
 - Número de rondas: 3
 - Tiempo de preparación x1.5.
- Las modalidades serán: Atraco, Brawl Ball, Gem Grab, Bounty, Hot Zone y Knockout.
 - El orden se asignará aleatoriamente.
 - El conjunto de mapas de la clasificatoria se publicará en la plataforma de Matcherino.

4.1.2. Fase de grupos

- La competición contará con 4 grupos (A, B, C y D), cada uno compuesto por 4 equipos.
- Los partidos se jugarán durante ocho (8) días, con seis (6) partidos por día, siguiendo un formato de ida y vuelta.
- Todos los partidos se jugarán al mejor de tres sets (Bo3), y cada set se jugará al mejor de tres juegos (Bo3).
 - Los dos mejores de cada grupo avanzan a los cuartos de final de la competición.

REGLAMENTO/SA WEST



4.1.3 Cuartos de final

- Todos los partidos se jugarán al mejor de cinco sets (Bo5), y cada set se jugará al mejor de tres juegos (Bo3).

4.1.4 Semifinal

- Todos los partidos se jugarán al mejor de cinco sets (Bo5), y cada set se jugará al mejor de tres juegos (Bo3).

4.1.5. Final

- Todos los partidos se jugarán al mejor de cinco sets (Bo5), y cada set se jugará al mejor de tres juegos (Bo3).

4.2. Calendario del torneo

El siguiente calendario es provisional y puede estar sujeto a cambios si se considera necesario. Cualquier modificación se comunicará a través de los canales oficiales.

ETAPA	FECHA	CIERRE DE LA INSCRIPCIÓN	INICIO DE LA COMPETENCIA
QUALIFIER 1	11 Y 12 DE ABRIL	12:00 GMT -3	14:00 GMT -3
QUALIFIER 2	25 Y 26 DE ABRIL	12:00 GMT -3	14:00 GMT -3

El check-in debe realizarse en la plataforma Matcherino dentro del plazo designado.

ETAPA	FECHA	INICIO DE LA TRANSMISIÓN	FIN DE LA TRANSMISIÓN
FASE DE GRUPOS	9, 10, 23, 24, 30, 31 DE MAYO 13 Y 14 DE JUNIO	19:00 GMT -3	22:00 GMT -3
PLAYOFFS	27 DE JUNIO	19:00 GMT -3	21:00 GMT -3
SEMI FINAL Y FINAL	28 DE JUNIO	19:00 GMT -3	21:00 GMT -3

Todos los participantes deben estar disponibles una (1) hora antes del inicio de su partido.

4.3. Equipamiento del torneo

APROBADO	PROHIBIDO
TELÉFONO MÓVIL	PC
TABLET	EMULADOR

4.4 Procedimientos de premios y pago

La premiación total es de \$25,000 USD brutos, a dividir entre los equipos ganadores de la siguiente manera:

1° lugar: \$10,000

2° lugar: \$6,000

3°-4° lugar: \$2,500

5°-8° lugar: \$1,000

Total: \$25,000 (Sujeto a posibles retenciones de impuestos en el momento del pago).

4.4.1 Procedimiento de Pago

- Cada equipo debe designar a una persona responsable de reclamar el premio. Por defecto, será el encargado que inscribió al equipo, a menos que se indique lo contrario.
- Tras la finalización de cualquier evento que otorgue premios en metálico, los Equipos deberán enviar toda la información de pago dentro de los siete (7) días posteriores a la finalización del evento.

4.4.2 Gran Final Presencial

La Gran Final del torneo se realizará de forma presencial en Estambul, Turquía, bajo los siguientes detalles:

Fecha: 5 y 6 de septiembre de 2026.

Lugar: ESA Esports Arena

(<https://www.esaesports.com/>). Logística y Costos de Viaje:

REGLAMENTO/SA WEST



- Costos Cubiertos: Supercell cubrirá los gastos de pasajes aéreos (ida y vuelta) y hospedaje para los jugadores clasificados.
- Responsabilidad del Jugador: Es responsabilidad exclusiva del jugador garantizar su elegibilidad de viaje, lo que incluye:
 - Pasaporte: Debe estar vigente (se recomienda una validez mínima de 6 meses tras la fecha del viaje).
 - Visas: Obtención de la visa de entrada a Turquía, si el país de origen del jugador lo requiere.
 - Seguros y Vacunas: Cumplimiento de cualquier requisito sanitario o seguro de viaje vigente a la fecha del evento.
- Jugadores menores de 18 años: Los jugadores menores de 18 años deberán presentar obligatoriamente una autorización formalizada (firmada y notariado) de sus padres o tutores legales para el viaje internacional y la participación en el evento. La organización se reserva el derecho de solicitar la presencia de un acompañante legal, según la legislación local y las directrices del país.
- Nota importante: Si un jugador clasificado no posee los documentos necesarios o se le deniega la visa a tiempo para el viaje, la plaza podrá ser transferida al siguiente clasificado, sin derecho a indemnización

5. COMPOSICIÓN DEL EQUIPO

5.1 Gestión de la plantilla

La plantilla de un equipo puede estar compuesta por un máximo de cinco (5) participantes.

- Tres (3) jugadores (obligatorio)
- Un (1) entrenador (si corresponde)
- Un (1) suplente (si corresponde)

Los participantes solo pueden inscribirse en una (1) plantilla durante la competición. Es responsabilidad de todos los equipos formar y gestionar sus propias plantillas durante la competición.

Es obligatorio tener un equipo de 3 jugadores para participar. No se permiten registros individuales y debe quedar claro que la organización no ayudará recomendando jugadores ni formando equipos; esto es responsabilidad total del jugador.

5.1.1 Alineación

Los tres jugadores que empezarán a jugar el primer set del partido se consideran "la alineación".

5.1.2 Jugadores no registrados.

Ningún jugador puede jugar si no está inscrito. Para inscribir a un jugador, debe estar incluido en la plantilla de la competición dentro de las 2 horas previas a cada periodo de bloqueo. Consulte 5.2.1 Periodo de Roster Lock.

5.1.3 Cambios de Capitán de Equipo.

Se espera que los equipos mantengan al mismo Capitán durante todo el torneo para mantener un punto de contacto constante.

- En caso de que un Equipo desee elegir un nuevo Capitán, el Capitán actual deberá contactar a los Administradores para solicitarlo e indicar quién será el nuevo Capitán. Los Administradores se reservan el derecho de aprobar o rechazar la solicitud.
- En caso de que todos los miembros del Equipo, excepto el Capitán, acuerdo por

unanimidad cambiar al Capitán, todos deberán contactar a los Administradores para solicitarlo e indicar quién será el nuevo Capitán. Los Administradores se reservan el derecho de aprobar o rechazar la solicitud.

5.1.4. Suplentes

En caso de requerir un jugador sustituto, el Capitán deberá solicitarlo a los Administradores lo antes posible. Los Administradores se reservan el derecho de aprobar o rechazar la solicitud, según la información proporcionada y el plazo de la solicitud.

- Los equipos solo pueden tener un (1) suplente activo en su plantilla a la vez.
- Los suplentes no podrán unirse a un partido en curso (entre juegos o sets).

5.2 Roster Lock

5.2.1 Periodo de Roster Lock.

La alineación oficial del equipo se bloqueará dos (2) horas antes del inicio de las Clasificatorias y dos (2) horas antes de la Fase de Grupos. Una vez que el equipo envíe su alineación completa, esta se bloqueará durante toda la fase siguiente. El Roster Lock antes de la Fase de Grupos será definitivo y la alineación se bloqueará por el resto del Torneo..

5.2.2 Restricciones durante el Roster Lock.

Una vez que el bloqueo de la alineación esté activo:

- No se podrán agregar ni eliminar jugadores de la alineación.
- No se permitirán transferencias.
- Solo los jugadores registrados podrán participar en los partidos.

5.3 PROPIEDAD DE LA CLASIFICACIÓN Y LOS RESULTADOS

5.3.1 Propiedad de la clasificación.

Cualquier clasificación, ascenso o posición obtenida durante la competición pertenece a la plantilla del equipo registrado.

5.3.1.1 Propiedad de las plazas.

Los derechos de clasificación y ascenso pertenecen estrictamente a la mayoría de los jugadores registrados (plantilla) y no a la organización, patrocinador o nombre del equipo que representan.

5.3.2. Disolución del equipo.

En caso de disolución del equipo:

- Se perderán todas las clasificaciones y posiciones.
- Los organizadores del torneo se reservan el derecho de resignar plazas o declararlas vacantes.

6. PROCEDIMIENTO DEL PARTIDO

6.1 Versión del juego:

Los jugadores usarán la versión más reciente disponible en el servidor en vivo (en línea a través de dispositivos móviles o tabletas).

6.2 Desglose del proceso del partido

6.2.1 Registro previo al torneo:

El registro previo al torneo comenzará una (1) hora antes del primer partido programado. Puede consultar más información sobre los horarios en la sección

4.2. Calendario del torneo. Los equipos que se registren correctamente recibirán su partido de primera ronda alrededor de la hora de inicio programada. Si un capitán de equipo no confirma la participación de su equipo durante el registro previo al torneo, dicho equipo no se añadirá a la competición y, por lo tanto, no participará en los partidos.

6.2.2 Preparación del Partido

6.2.2.1 Preparación del partido qualifier:

Todos los equipos deben estar registrados en Matcherino

A la hora de iniciar la partida se habilita un chat por el cual deberán enviar la alineación a utilizar y coordinar el match.

El pick y ban se realizará in game como indica el apartado de picks.

La alineación deberá coincidir con las cuentas registradas

previamente. El horario a jugar será el designado por la organización.

6.2.2.2 Preparación del partido Fase de grupos:

Todos los equipos deben seguir una serie de pasos los días de partido:

- Los equipos deben enviar su alineación al menos una (1) hora antes del inicio de la competición. Las alineaciones solo pueden estar compuestas por jugadores registrados oficialmente por su canal de chat de discord.

Los jugadores deben estar en el canal de partido del servidor oficial de Discord de la competición.

Los jugadores deben usar el chat de voz del equipo local o del equipo visitante, según su posición en el partido.

Las instrucciones se darán en el canal de partido y el administrador será el encargado de indicar cuándo comenzar el partido.

Los equipos deben usar el chat de voz de la competición durante el partido, a menos que uno de sus miembros no pueda hacerlo por razones de fuerza mayor.

6.2.3. Inicio y preparación del partido

Los equipos deben estar completamente listos para comenzar el partido a la hora indicada por el árbitro. Se concederá un tiempo máximo de espera de diez (10) minutos si uno o más jugadores no están listos. Si un equipo no está completamente listo dentro del tiempo de espera, los administradores podrán declarar la derrota. El administrador tiene la autoridad final para determinar cuándo comienza oficialmente un partido o set.

6.2.4 Descansos del partido

El Administrador gestionará todas las fases del partido y podrá exigir que los equipos estén presentes o listos antes de lo programado.

- Descansos entre sets: Los equipos tendrán un descanso de un (1) minuto entre sets mientras se prepara la nueva sala para la siguiente sesión.
- Transiciones del partido: Al finalizar un partido, los siguientes equipos deben estar listos inmediatamente. Los jugadores deben permanecer en espera mientras el equipo de transmisión completa la transición al siguiente partido transmitido.
- Tiempo muerto técnico extendido: Cada equipo tiene derecho a solicitar un único tiempo muerto de tres (3) minutos por partido. Esta solicitud debe realizarse específicamente después de que finalice un set y antes de que comience el siguiente.

6.2.5 Reinicios del partido: Los reinicios del partido solo se permiten en caso de un error con Matcherino o el servidor del juego. En cualquier caso, los jugadores deben tomar una captura de pantalla del mensaje de error que se muestra en el juego y proporcionarles a los Administradores para su revisión, junto con la solicitud de reinicio del partido. La decisión de reiniciar un partido queda a discreción exclusiva de los Administradores.

6.2.6 Disputas de Partidos.

En caso de que un equipo desee disputar el resultado de un partido por una razón válida, deberá hacerlo contactando a los Administradores hasta quince (15) minutos después de la conclusión del partido o antes del inicio de la siguiente ronda, lo que ocurra primero. Cualquier disputa que no se comunique a los Administradores dentro del plazo mencionado podría no ser reconocida ni revisada.

6.2.7 Empates.

En el raro caso de que un partido concluye en "EMPATE", el partido empatado se repetirá, y el resultado del "EMPATE" no contará para el marcador final del Set. El Set continuará hasta que haya un ganador claro, o sea, un equipo con más victorias que el otro.

6.2.8 Comunicación durante el partido

- Solo los jugadores que participen activamente en el partido podrán comunicarse durante los encuentros.
 - Se prohíbe la comunicación externa con terceros durante los partidos.
- Los entrenadores o representantes solo podrán comunicarse con el equipo entre sets.

6.2.9. Cambios de alineación de emergencia.

En caso de circunstancias imprevistas, el equipo deberá informar del problema al personal de la competición lo antes posible. El Administrador evaluará cada caso individualmente y se reserva el derecho de permitir una sustitución de alineación de emergencia a su entera discreción.

REGLAMENTO/SA WEST



6.3 Modos de Juego y Mapas

6.3.1 Modos de juego y mapas qualifier.

Cada modo de juego cuenta con 3 mapas preseleccionados del fondo de mapas. Según el día, son los mapas a jugar:

QUALIFIER 1 DÍA 1			
MODO DE JUEGO	MAPA 1	MAPA 2	MAPA 3
ZONA CALIENTE	PISTA ARDIENTE		
BALON BRAWL		SUPER PLAYA	
CAZA ESTELAR			ESCONDITE

QUALIFIER 1 DÍA 2			
MODO DE JUEGO	MAPA 1	MAPA 2	MAPA 3
ATRAPAGEMAS	BRRUM BRRUM		
ZONA CALIENTE		CAMPO ABIERTO	
KNOCKOUT			BARRANCO DEL BRAZO DE OROR

QUALIFIER 2 DÍA 1			
MODO DE JUEGO	MAPA 1	MAPA 2	MAPA 3
ATRACO	PATATA CALIENTE		
BALON BRAWL		CANCHA PELEONA	
KNOCKOUT			ROCA DE BELLE

QUALIFIER 2 DÍA 2			
MODO DE JUEGO	MAPA 1	MAPA 2	MAPA 3
BALON BRAWL	CAMPOS FURTIVOS		
CAZA ESTELAR		SEQUIA SANGUINAREA	
ATRAPAGEMAS			HIEDRA VENENOSA

REGLAMENTO/SA WEST



6.3.2 Modos de juego y mapas fase de grupos y playoffs.

La fase de grupos como mencionamos en 4.1.2 se estará jugando ida y vuelta, donde una vez finalizada la fase de grupo, tenemos a los dos mejores de cada grupo. A continuación se verán los mapas a jugar:

FASE DE GRUPOS FECHA 1			
MODO DE JUEGO	MAPA 1	MAPA 2	MAPA 3
CAZA ESTELAR	TIROTEO ESTELAR		
BALON BRAWL		SUPER PLAYA	
ATRAPAGEMAS			BRRUM BRRUM

FASE DE GRUPOS FECHA 2			
MODO DE JUEGO	MAPA 1	MAPA 2	MAPA 3
ATRACO	REFUGIO		
ZONA CALIENTE		PISTA ARDIENTE	
KNOCKOUT			ROCA DE BELLE

FASE DE GRUPOS FECHA 3			
MODO DE JUEGO	MAPA 1	MAPA 2	MAPA 3
ZONA CALIENTE	DUELO DE ESCARABAJOS		
ATRAPAGEMAS		MINI ROCOSA	
ATRACO			PATATA CALIENTE

FASE DE GRUPOS FECHA 4			
MODO DE JUEGO	MAPA 1	MAPA 2	MAPA 3
CAZA ESTELAR	TIROTEO ESTELAR		
BALON BRAWL		SUPER PLAYA	
ATRAPAGEMAS			BRRUM BRRUM

FASE DE GRUPOS FECHA 5			
MODO DE JUEGO	MAPA 1	MAPA 2	MAPA 3
ATRACO	REFUGIO		
ZONA CALIENTE		PISTA ARDIENTE	
KNOCKOUT			ROCA DE BELLE

FASE DE GRUPOS FECHA 6			
MODO DE JUEGO	MAPA 1	MAPA 2	MAPA 3
ZONA CALIENTE	DUELO DE ESCARABAJOS		
ATRAPAGEMAS		MINI ROCOSA	
ATRACO			PATATA CALIENTE

CUARTOS DE FINAL			
MODO DE JUEGO	MAPA 1	MAPA 2	MAPA 3
KNOCKOUT	BARRANCO DEL BRAZO DE OROR		
ATRACO		ESCONDITE	
BALON BRAWL			CAMPOS FURTIVOS

SEMIFINALES					
MODO DE JUEGO	MAPA 1	MAPA 2	MAPA 3	MAPA 4	MAPA 5
ZONA CALIENTE	CAMPO ABIERTO				
BALON BRAWL		CANCHA PELEONA			
CAZA ESTELAR			SEQUIA SANGUINAREA		
KNOCKOUT				A LA INTEMPERIE	
ATRACO					AGUAS TURBULENTAS

FINAL					
MODO DE JUEGO	MAPA 1	MAPA 2	MAPA 3	MAPA 4	MAPA 5
ATRAPAGEMAS	HIEDRA VENENOSA				
BALON BRAWL		SUPER PLAYA			
CAZA ESTELAR			TIROTEO ESTELAR		
ZONA CALIENTE				DUELO DE ESCARABAJOS	
ATRACO					PATATA CALIENTE

6.4 Fase de Drafting

6.4.1 Fase de Baneos.

Habr  seis (6) baneos por cada partida, que se llevar n a cabo durante el reclutamiento. Cada equipo banear  a tres (3) brawlers.

6.4.2 Baneo Global

Todos los Brawlers estar n disponibles para pickear.

6.4.3 Disoluci n del lobby

En caso de que se requiera disolver y rehacer el lobby del Draft, ambos equipos deben rehacer el Draft, seleccionando exactamente las mismas selecciones/baneos que ya estaban seleccionados en el momento de la disoluci n. Es responsabilidad de los equipos asegurarse de que cada jugador haga las selecciones correctas al tener que volver a draftear. Para asegurar que el equipo con la primera selecci n original mantenga esa primera selecci n en el nuevo lobby, el lobby deber  disolverse hasta que el equipo correcto reciba la primera selecci n. Durante las Clasificatorias, es responsabilidad de los equipos notificar a los Administradores de cualquier instancia en la que sus oponentes hagan selecciones incorrectas durante el nuevo draft. En caso de que un equipo identifique una selecci n incorrecta, ese lobby debe disolverse inmediatamente y los Administradores deben ser contactados a trav s del canal adecuado (ver 7. Soporte de Competici n). El equipo que sea identificado como el que hizo la selecci n incorrecta puede ser penalizado con la p rdida de un (1) Set. Si el partido contin a hasta el primer juego sin que se detecten selecciones incorrectas en el nuevo draft, dicho partido continuar , no se aplicar n penalizaciones y se mantendr  el resultado final. Si un equipo no est  seguro de lo que seleccion  durante un draft original, deber  contactar a los administradores para recibir confir- maci n de las selecciones correctas.

6.5. Puntualidad

- En el primer partido, se requiere estar 15 minutos antes de la hora de inicio.
- Los equipos deben estar preparados para jugar sus partidos hasta 20 minutos antes de la hora programada, ya que son aproximados. Si alg n equipo incumple o no puede aceptar estas condiciones en su camino, ser  descalificado y su lugar pasar  al siguiente equipo elegible. El incumplimiento de los requisitos de puntualidad

puede resultar en la aplicación de las reglas de tiempo de espera y pérdida descritas en la Sección 6.2.

6.6 Problemas técnicos.

Los jugadores son los únicos responsables de mantener una conexión a internet estable durante todos los partidos. Los Administradores no serán responsables de las desconexiones de ningún jugador individual, y dichos incidentes no constituirán motivo válido para una revancha. En caso de problemas en todo el servidor que afecten a todos los participantes en un partido, los Administradores podrán, a su entera discreción, autorizar una revancha. Si un partido se interrumpe por causas de fuerza mayor, como mantenimiento programado o caídas inesperadas del servidor, se reprograma para la fecha que determinen los administradores y se reanudará con el marcador al momento de la interrupción.

Se recomienda acompañar el reclamo con una prueba visual de la infracción.

6.7 Buffies.

Se permite el uso de buffies durante cualquier partido del torneo.

6.8 Ubicación de los servidores.

Todos los partidos de las clasificatorias abiertas, la fase de liga y la gran final se disputarán en el servidor de Lima (Perú).

6.9 Clasificación.

Durante la fase de grupos, cada equipo obtendrá puntos según el resultado de cada partido: - VICTORIA: 3 puntos.

-DERROTA: 0 puntos.

No es posible ningún otro resultado, ya que los partidos no pueden terminar en EMPATE.

-Los 2 mejores de cada grupo avanzan a la siguiente ronda.

6.10 Desempates.

6.10.1 Desempates estándar

En caso de empate en la clasificación, se aplicarán los siguientes criterios en orden:

1. Resultado cara a cara (entre dos equipos): Esto no se aplicará si hay un empate

REGLAMENTO/SA WEST



entre más de dos equipos. Si los equipos tienen resultados idénticos en sus encuentros directos (p. ej., el Equipo A gana 3-0 en la ida, pero pierde 0-3 en la segunda), los criterios cara a cara se considerarán un empate y no se podrán utilizar para desempatar.

2. Diferencia de sets en todos los partidos de la fase de grupos.

3. Diferencia de juegos (mapa) en todos los partidos de la fase de grupos.

6.10.2. Partido de desempate adicional Si el empate persiste:

- Se jugará un partido de desempate al mejor de uno (Bo1).
- Los administradores seleccionarán el modo de juego y el mapa.

7. SOPORTE DE LA COMPETENCIA

7.1 Canales de comunicación.

El principal canal de comunicación del Challengers Brawl Stars SA West es el servidor de Discord, donde se invita a todos los jugadores que se registren a unirse. Los capitanes de equipo deberán permanecer en el servidor de Discord para asegurarse de recibir toda la información necesaria y actualizada sobre la competencia. El idioma oficial para la comunicación administrativa y la resolución de disputas es el Español.

7.2 Soporte.

El servidor de Discord será la plataforma principal para las solicitudes de soporte de la competencia por parte de los Administradores.

7.2.1 Tickets de soporte.

Los participantes deben crear tickets de soporte siempre que necesiten ayuda de los Administradores. El sistema de tickets es el único canal para solicitar soporte y debe usarse con respeto; no se permite el spam ni el lenguaje inapropiado.

7.2.2 Tiempos de respuesta.

Durante las horas del día de partido, cualquier ticket creado en este momento se responderá lo antes posible. Sin embargo, durante las primeras rondas, cuando el número de participantes es muy alto, se pueden esperar retrasos. Fuera del horario de los días de partido, las solicitudes se responderán en un plazo de cuarenta y ocho (48) horas.

7.3 Sanciones.

Cualquier persona que participe o intente participar en una conducta que los Administradores determinen que constituye juego desleal o cualquier otra infracción de este Reglamento estará sujeta a medidas disciplinarias. Los Administradores podrán imponer cualquiera de las siguientes sanciones:

- Advertencia.
- Deducción(es) del premio en metálico.
- Deducción(es) de puntos de campeonato.
- Suspensión(es).
- Descalificación. En caso de reincidencia, las sanciones se incrementarán en severidad, pudiendo llegar a la descalificación de futuras competiciones.

7.4. Confidencialidad.

Todo el contenido, incluidas las protestas, las solicitudes de soporte, las discusiones y cualquier otra correspondencia con los Administradores, es estrictamente confidencial. Dicho material no podrá publicarse ni compartirse sin el consentimiento previo por escrito de los Administradores. Al participar en la competición, todos los jugadores se comprometen a cumplir íntegramente con el reglamento, incluido este requisito de confidencialidad.

8. OBLIGACIONES DE CONTENIDO Y MEDIOS

Tanto la Fase de Grupos como la Gran Final se transmitirán en vivo en varios idiomas. Los participantes deberán estar disponibles para generar el contenido que exige el torneo.

Esto incluye, entre otros:

- Entrevistas previas al partido
- Entrevistas posteriores al partido
- Sesiones fotográficas
- Otras grabaciones de video
- Proporcionar fotos profesionales de los jugadores para todo el equipo

8.1. Cámaras web

Ayudan a mejorar la calidad del stream

8.1.1. Conducta a seguir

Mientras la cámara esté activa, se considera inapropiado realizar:

- Gestos ofensivos
- Desnudez de cualquier tipo
- Comportamiento ofensivo para el oponente o el público
- Beber alcohol y fumar
- Incumplir las normas de la comunidad del stream. Se anima a los jugadores a ser creativos, divertidos y espontáneos en sus reacciones e interacción con la cámara, siempre que cumplan con estas normas.

8.2. Patrocinios, ropa y marca. Los patrocinios, la ropa y la marca de los jugadores

deben seguir las directrices de la Política de Seguridad e Imparcialidad. Los jugadores deben eliminar o bloquear sus patrocinios o marcas durante las transmisiones o eventos en vivo si no cumplen con las normas requeridas. Los artículos que entran en estas categorías incluyen, entre otros:

- Alcohol
- Medicamentos sin receta
- Juegos de azar
- Productos de tabaco
- Armas de fuego
- Pornografía

8.3 Derechos de imagen y repeticiones

Todos los equipos y jugadores que participan en la liga aceptan el uso de sus logotipos corporativos e imágenes de jugador durante la competición. También aceptan el uso de repeticiones de los partidos. En caso de que un menor, ya sea jugador o miembro del personal, quiera activar su cámara durante un partido, deberá solicitar previamente a la administración un formulario de consentimiento para el uso de imágenes, que deberá ser firmado por sus padres o tutores legales.

8.4 Entrevista con Cámara
Sería importante que los jugadores, una vez finalizada las partidas, tengan cámara y micrófono para poder realizar una entrevista en stream.

9. CÓDIGO DE CONDUCTA

Todos los participantes están sujetos a las condiciones de la Política de Juego Seguro y Limpio (<https://supercell.com/en/safe-fair-play/>) establecidas por el propietario del Torneo, Supercell, y se adhieren a sus Términos de Servicio.

9.1 Uso Compartido de Cuentas

Los jugadores no pueden compartir su cuenta con otros jugadores, miembros de su equipo, amigos, familiares o cualquier otra persona antes, durante o después de la competencia. Hacerlo puede resultar en la descalificación del año del Torneo.

9.2 Integridad Competitiva

Se espera que los jugadores jueguen lo mejor posible en todo momento durante el Torneo y que eviten cualquier comportamiento incompatible con los principios de buena deportividad, honestidad y juego limpio.

9.3 Investigación del Comportamiento del Jugador

Los jugadores no pueden declarar ningún mensaje de naturaleza política. Los jugadores que declaren cualquier mensaje de naturaleza política estarán sujetos a descalificación y pérdida del premio en metálico. Si un jugador no está seguro de si su mensaje infringe esta regla, debe ponerse en contacto con la Administración para su aprobación.

9.4 Juego Desleal

Los siguientes comportamientos se consideran juego desleal y estarán sujetos a penalización, incluyendo descalificación. Las decisiones finales se tomarán a discreción exclusiva del Organizador.

9.4.1 Colusión

La colusión se define como un acuerdo entre jugadores o Equipos para alterar intencionalmente los resultados de un partido. Los equipos que participen en estas discusiones estarán sujetos a revisión. Cualquier equipo que rompa esta regla estará sujeto a una prohibición del resto del año del Torneo, pérdida de puntos del Torneo y confiscación de todo el dinero del premio no pagado ganado.

REGLAMENTO/SA WEST



- Perder deliberadamente un partido por compensación o cualquier otra razón o intentar inducir a otro jugador a hacerlo.
- Arreglar previamente dividir el dinero del premio y/o cualquier otra forma de compensación.
- El juego suave se define como un acuerdo entre jugadores o Equipos para no dañar, impedir o jugar de otra manera a un estándar razonable de competencia.

9.4.2 Trampas DDoS:

Limitar o intentar limitar la conexión de otro participante al juego a través de un ataque de denegación de servicio distribuido o cualquier otro medio.

Software o hardware: Usar cualquier software o hardware para obtener beneficios que de otra manera no están disponibles en el juego. Los ejemplos incluyen, pero no se limitan a: cualquier software de terceros (aplicaciones no aprobadas que manipulan el juego), jugar en servidores privados y ataques con scripts.

9.4.3 Hackeo

El hackeo se define como cualquier modificación del cliente del juego Brawl Stars por parte de cualquier Jugador o persona que actúe en nombre de un Jugador.

9.4.4 Explotación de errores

El uso intencional de cualquier error del juego, ya sea conocido o recién descubierto, para buscar una ventaja está estrictamente prohibido.

9.4.5 Desconexión intencional

Desconectarse intencionalmente del juego resultando en una ventaja sin una razón autorizada y explícitamente declarada.

9.5 Comportamiento no profesional

9.5.1 Acoso

El acoso se define como un acto sistemático, hostil y/o reiterado. Si un participante del Torneo es sorprendido acosando a otro Jugador u Organizador del Torneo,

recibirá una advertencia para que cese su comportamiento ofensivo. Las infracciones múltiples pueden resultar en sanciones adicionales.

9.5.2 Acoso sexual

El acoso sexual incluye, entre otros: insinuaciones sexuales no deseadas, solicitudes de favores sexuales y cualquier otro tipo de acoso verbal o físico de naturaleza sexual. Los casos se evaluarán en función de si una persona razonable consideraría la conducta indeseable u ofensiva. Las amenazas de naturaleza sexual y el acoso a cambio de algo están estrictamente prohibidos.

9.5.3 Discriminación

Los jugadores no podrán ofender la dignidad ni la integridad de un país, persona o grupo de personas mediante palabras o acciones despectivas, discriminatorias

o denigrantes por motivos de raza, color de piel, origen étnico, nacional o social, género, idioma, religión, opinión política o de cualquier otra índole, situación económica, nacimiento o cualquier otra condición, orientación sexual o cualquier otra razón.

9.6. Otras infracciones

Actividad delictiva: Los jugadores no podrán participar en ninguna actividad prohibida por el derecho consuetudinario, estatuto o tratado que conduzca o pueda considerarse razonablemente probable que conduzca a una condena en cualquier tribunal de jurisdicción competente.

Depravación moral: Los jugadores no podrán participar en ninguna actividad que el Torneo considere inmoral, vergonzosa o contraria a las normas convencionales de conducta ética adecuada.

Confidencialidad: Los jugadores no podrán divulgar información confidencial proporcionada por la Administración del Torneo ni por ninguna filial de Supercell mediante ningún medio de comunicación, incluidas las redes sociales.

Soborno: Ningún Jugador podrá ofrecer regalos ni recompensas a un Jugador, entrenador, mánager, Administrador o persona relacionada o empleada por otro Jugador a cambio de servicios prometidos, prestados o por prestar con el fin de manipular o amañar un partido.

REGLAMENTO//SA WEST



Incumplimiento: Ningún Jugador podrá negarse o incumplir las instrucciones o decisiones de la Administración del Torneo dentro de lo razonable.

Amaño de Partidos: Ningún Jugador podrá ofrecer, acordar, conspirar ni intentar influir en el resultado de un partido por ningún medio prohibido por la ley o estas Reglas.

Asociación con Apuestas: Ningún Jugador ni Administrador podrá participar, directa o indirectamente, en apuestas sobre los resultados del Torneo.

Regalos: Ningún Miembro del Equipo puede aceptar ningún regalo, recompensa o compensación por servicios prometidos, prestados o a ser prestados en relación con el juego competitivo, incluyendo servicios relacionados con derrotar o intentar derrotar a un equipo competidor o servicios diseñados para distorsionar o amañar un partido o juego. La única excepción a esta regla será en el caso de la compensación basada en el rendimiento pagada a un miembro del equipo por el patrocinador o propietario oficial de un equipo.

Documentos o Documentación de Solicitudes Misceláneas: Documentos, documentación de solicitudes misceláneas u otros artículos razonables pueden ser requeridos en varios momentos durante el torneo según lo soliciten los Administradores. Un equipo puede ser penalizado si la documentación no se completa según los estándares de los Administradores. Se pueden imponer sanciones si los artículos solicitados no se reciben y completan en el tiempo requerido.

Disputas Contractuales: En caso de una disputa contractual entre un jugador y su equipo u Organizador, es responsabilidad exclusiva de las partes involucradas resolver el asunto. El equipo de Administración del Torneo no intervendrá, resolverá dichas disputas ni actuará como mediador bajo ninguna circunstancia. Todos los asuntos contractuales deberán gestionarse de forma independiente y fuera del ámbito de competencia del equipo de Administración del Torneo.

10. PARTICIPACIÓN EN OTRO CHALLENGER

Los participantes solo pueden participar en una (1) Región Challenger. Esto se verificará durante las comprobaciones de Fair Play que se realicen en cada región tras la fase de Qualifiers Abiertas.

Esta práctica surgió en regiones con varios países que intentaban participar en múltiples competiciones Challenger. Por ejemplo, un jugador que juega en Italia y España.

Realizaremos la verificación para asegurar que esto se cumpla durante las comprobaciones de Fair Play de los jugadores clasificados en las Qualifiers Abiertas, para garantizar que ningún jugador se clasifique dos veces. Si lo hacen, deberán elegir en qué región jugar y el otro equipo deberá elegir un sustituto. Si hay varios jugadores con esto, su plaza se asignará al siguiente equipo en la lista.