



BRAWL STARS CHAMPIONSHIP 2021

MANUAL DE LA COMPETICIÓN

1. INTRODUCCIÓN

Los siguientes términos y condiciones constituyen la guía oficial (en adelante, «**manual**») del Brawl Stars Championship de 2021 (en adelante, «**BSC**») y serán válidos durante todas las fases del mismo (en adelante, el «**torneo**»), que incluye el desafío del campeonato (en adelante, «**DC**»), la clasificatoria mensual (en adelante, «**CM**»), la final mensual (en adelante, «**FM**») y las finales mundiales (en adelante, «**FFMM**»). Todos los participantes (en adelante, «**jugadores**» o «**equipos**») se comprometen a cumplir con las condiciones aquí descritas y el incumplimiento de las mismas puede resultar en una descalificación inmediata o en la incautación de los premios en metálico adquiridos.

Al competir en el torneo, el jugador acepta las siguientes condiciones:

La organización del torneo (en adelante, «**la organización**»), según considere oportuno, puede:

- a) actualizar, modificar o complementar las reglas ocasionalmente y
- b) interpretar o aplicar estas reglas a través de comunicados, publicaciones en línea, correos electrónicos o cualquier otro tipo de comunicación electrónica en la que se proporcionen instrucciones a los jugadores.

2. RESUMEN GENERAL

2.1. Definiciones

- 2.1.1. **Torneo:** Se refiere al Brawl Stars Championship 2021 en su totalidad, incluidas, pero sin carácter exhaustivo, sus cuatro (4) fases: los desafíos del campeonato, las clasificatorias mensuales, las finales mensuales y las finales mundiales y las regiones participantes.
- 2.1.2. **Organización del torneo:** El Brawl Stars Championship 2021, los desafíos del campeonato, las clasificatorias mensuales y las finales mensuales estarán organizadas y administradas por Vindex en nombre de Supercell.
- 2.1.3. **Administración del torneo:** La administración del torneo estará contratada por Vindex o por Supercell y será considerada como el punto de contacto principal para los participantes.

- 2.1.4. **Equipo:** Consiste en un grupo de tres (3) o cuatro (4) jugadores que se han unido para participar en la competición.
- 2.1.5. **Partida:** Consiste en una única competición que se disputa hasta que se determina un ganador.
- 2.1.6. **Set:** Consiste en una serie de partidas al mejor de 1, al mejor de 3 o al mejor de 5.
- 2.1.7. **Partido:** Consiste en una serie de sets entre dos de los equipos participantes. Los partidos pueden ser al mejor de 1, al mejor de 3 o al mejor de 5.
- 2.1.8. **Temporada:** Cada temporada durará un mes y consistirá en un desafío del campeonato mundial, una clasificatoria mensual por región y una final mensual por región.
- 2.1.9. **Evento mensual:** Consiste en la clasificatoria mensual y la final mensual.
- 2.1.10. **Clasificación regional:** Hace un seguimiento de los puntos que ha ganado cada equipo a lo largo del año. El equipo o los equipos que queden en los primeros puestos de la clasificación regional se clasificarán para las finales mundiales. La distribución de los puestos varía por región.
- 2.1.11. **Todos contra todos:** Consiste en un formato de torneo en el que cada equipo se enfrenta a los demás equipos durante un número de veces predeterminado.
- 2.1.12. **Sistema suizo:** Consiste en un formato de torneo sin eliminación en el que los equipos solo se emparejan contra rivales que tengan la misma puntuación acumulada en los partidos. Por ejemplo, los equipos que vayan 2 a 0 en partidos solo jugarán en partidos contra rivales que también vayan 2 a 0 en partidos.
- 2.1.13. **Eliminación simple:** Consiste en un formato de torneo en el que un equipo es eliminado tras perder un partido.
- 2.1.14. **Capitanía del equipo:** Cada equipo tendrá que designar un capitán del equipo tras clasificarse para las finales mensuales. Esta persona será el punto de contacto principal con los miembros de la administración

para cualquier asunto que afecte al equipo, incluidos, sin carácter exhaustivo, vetos de brawlers, cambios de plantilla y solicitudes de retirada del partido.

2.2. **Derechos**

2.2.1. Supercell posee en exclusiva los derechos de retransmisión de la liga, que incluyen, sin limitación, las reproducciones en vídeo, retransmisiones por televisión, emisiones mediante *shoutcast*, repeticiones, demostraciones y los servicios automatizados que informan sobre la puntuación en vivo.

2.3. **Cambios en las reglas**

La administración del torneo se reserva el derecho a enmendar, eliminar o modificar las reglas detalladas en este manual sin previo aviso.

Asimismo, se reserva el derecho de juzgar casos que no estén explícitamente respaldados ni detallados en este manual, y de tomar decisiones que, en situaciones extraordinarias, puedan incluso contradecir las reglas de este manual con el fin de garantizar el juego limpio y la deportividad.

2.4. **Confidencialidad**

El contenido de las quejas, solicitudes de asistencia, discusiones o cualquier otro tipo de comunicación con la administración del torneo se considera estrictamente confidencial. La publicación de dicho material está prohibida sin el consentimiento previo y por escrito de la administración del torneo.

2.5. **Condiciones del servicio**

Todos los participantes están sujetos a las [Condiciones del servicio](#) establecidas por el propietario del torneo, Supercell.

3. **CONDICIONES, REQUISITOS Y RESTRICCIONES DE PARTICIPACIÓN**

Todos los jugadores deben cumplir con los requisitos que se muestran a continuación para poder participar en el torneo. En el caso de que un equipo no sea apto para participar, el siguiente equipo de la clasificación participará en su lugar.

3.1. **Restricciones de edad**

Todos los jugadores deben tener, como mínimo, dieciséis (16) años de edad para poder participar en las clasificatorias mensuales y las finales mensuales.

3.2. **Requisitos de las cuentas**

Todos los jugadores deberán tener una cuenta de Brawl Stars y de Supercell ID con la que poder participar en el torneo. Compartir cuentas está estrictamente prohibido y no se permitirá bajo ninguna circunstancia. Los jugadores que compartan su cuenta o violen cualquier otra cláusula de las [Condiciones del servicio](#) de Supercell antes, durante o después del torneo quedarán descalificados y se adoptarán las medidas que se consideren oportunas con relación a su cuenta de Brawl Stars.

3.2.1. Los jugadores deberán utilizar la misma cuenta a lo largo de todo el torneo.

3.3. **Restricciones regionales**

Las clasificatorias mensuales y las finales mensuales se dividirán en siete (7) regiones. Los jugadores competirán única y exclusivamente en sus regiones correspondientes durante estas dos (2) fases.

3.3.1. **Regiones y países participantes**

3.3.1.1. **Norteamérica y norte de Latinoamérica (NA y LATAM N):** Antigua y Barbuda, Aruba, Bahamas, Barbados, Belice, Bermudas, Canadá, Islas Caimán, Colombia, Costa Rica, Cuba, Dominica, República Dominicana, Ecuador, El Salvador, Granada, Guatemala, Haití, Honduras, Jamaica, Martinica, México, Nicaragua, Panamá, Puerto Rico, San Cristóbal y Nieves, Santa Lucía, Trinidad y Tobago, Estados Unidos de América y Venezuela.

3.3.1.2. **Sur de Latinoamérica (LATAM S):** Argentina, Bolivia, Brasil, Chile, Guayana francesa, Paraguay, Perú, Surinam y Uruguay.

3.3.1.3. **Europa, Oriente Medio y África (Europa, OMyA):** Afganistán, Albania, Argelia, Andorra, Austria, Baréin, Bélgica, Benín, Bosnia-Herzegovina, Botsuana, Bulgaria, Burkina Faso, Burundi, Camerún, Cabo Verde, República

Centroafricana, Chad, Comoras, República Democrática del Congo, Costa de Marfil, Croacia, Chipre, República Checa, Dinamarca, Yibuti, Egipto, Guinea Ecuatorial, Eritrea, Estonia, Etiopía, Islas Feroe, Finlandia, Francia, Gabón, Gambia, Alemania, Ghana, Gibraltar, Grecia, Groenlandia, Guinea, Guinea-Bisáu, Hungría, Islandia, Irak, Irlanda, Isla de Man, Israel, Italia, Jersey, Jordania, Kenia, Esuatini, Kuwait, Letonia, Líbano, Lesoto, Liberia, Libia, Liechtenstein, Lituania, Luxemburgo, Madagascar, Malawi, Mali, Malta, Mauritania, Mauricio, Mónaco, Montenegro, Marruecos, Mozambique, Namibia, Países Bajos, Níger, Nigeria, Macedonia del Norte, Noruega, Omán, los territorios palestinos, Polonia, Portugal, Catar, Rumanía, Ruanda, San Marino, Santo Tomé y Príncipe, Arabia Saudí, Senegal, Serbia, Eslovaquia, Eslovenia, Somalia, Sudáfrica, España, Sudán, Suazilandia, Suecia, Suiza, República Árabe Siria, Tanzania, Togo, Túnez, Turquía, Uganda, Emiratos Árabes Unidos, Reino Unido, Ciudad del Vaticano, Sáhara Occidental, Yemen, Zambia, Zimbabue.

3.3.1.4. **China continental**

3.3.1.5. **Asia oriental:** Japón, Corea del Sur, Taiwán, Hong Kong, Macao.

3.3.1.6. **Sudeste asiático, Asia meridional, Australia y Nueva Zelanda:** Australia, Bangladés, Bután, Brunei Darussalam, Camboya, Islas Cook, Fiyi, India, Indonesia, Kiribati, Laos, Malasia, Maldivas, Islas Marshall, Estados Federados de Micronesia, Mongolia, Birmania, Nauru, Nepal, Nueva Zelanda, Pakistán, Palaos, Papúa Nueva Guinea, Filipinas, Samoa, Singapur, Islas Salomón, Sri Lanka, Tailandia, Timor Oriental, Tonga, Tuvalu, Vanuatu.

3.3.1.7. **Europa del este y Asia central:** Armenia, Azerbaiyán, Bielorrusia, Georgia, Kazajistán, Kirguistán, Moldavia, Federación Rusa, Tayikistán, Uzbekistán, Ucrania, Turkmenistán.

3.3.2. Todos los jugadores deberán ser residentes de la región en la que estén participando desde por lo menos 3 meses antes del comienzo del torneo. Si la administración del torneo lo solicita, el jugador deberá proporcionar una prueba de residencia.

3.3.2.1. Prueba de residencia para jugadores mayores de dieciocho (18) años:

- Documentación estatal oficial.
- Documentación de carácter privado, como registros escolares, facturas de servicios domiciliarios, extractos bancarios o un registro laboral. El documento deberá probar que el jugador ha residido en la dirección facilitada durante un largo periodo de tiempo.

3.3.2.2. Prueba de residencia para jugadores menores de dieciocho (18) años:

- Registros escolares.
- Registros parentales, como el libro de familia y una prueba de que el padre, la madre o el tutor legal residen en la región.

3.3.2.3. Cambio de residencia

3.3.2.3.1. Los jugadores podrán cambiar su lugar de residencia en cualquier momento entre temporadas siempre y cuando estén en la región en la que participan.

3.3.2.3.2. Si un jugador quiere cambiar su lugar de residencia a otra región, estará obligado a informar a la administración del torneo y proporcionar prueba de residencia como se estipula en el punto 3.3.2.1 o 3.3.2.2.

3.4. Propiedad de las plazas

Todos los puntos adquiridos y las plazas del torneo pertenecen a los miembros del equipo y no a la organización a la que pertenece el equipo (si la hubiera). El equipo deberá acatar las reglas de plantilla estipuladas en el punto 4.2 («Limitaciones de plantilla») para mantener su puesto, así como conservar todos los puntos ganados en las clasificatorias mensuales y las finales mensuales.

3.4.1. Las organizaciones de los equipos podrán representar a un máximo de dos (2) equipos en el torneo. Si una organización representa a dos equipos en el torneo, sus nombres y sus logos tienen que ser claramente diferenciables (por ejemplo, llamarse «El Primo rojo» y «El Primo azul»).

3.4.1.1. Si una organización representa a dos (2) equipos en el torneo, estos podrán estar en una (1) o en dos (2) regiones.

3.4.1.2. Las organizaciones deberán notificar a la administración en el caso de que representen a dos (2) equipos en el torneo.

3.4.1.3. Las organizaciones deberán notificar a la administración si tienen pensado adquirir un equipo adicional que ya esté participando en el torneo mediante ***brawlstars_admin@ee.gg***.

3.5. Versión del juego

3.5.1. En línea a través de un móvil o de una tableta.

3.5.2. Los jugadores utilizarán la versión del juego más actualizada que se encuentre en el servidor.

4. DESGLOSE DEL TORNEO

4.1. Fases y formato

El año del torneo consistirá en ocho (8) temporadas.

4.1.1. Desafíos del campeonato

- 4.1.1.1. Los desafíos del campeonato serán eventos globales en el juego.
- 4.1.1.2. Los jugadores tendrán dos (2) días para ganar quince (15) partidas antes de que pierdan tres (3) para clasificarse en la siguiente fase. La proporción de victorias y derrotas más baja que puede tener un participante para considerarse apto para recibir una invitación para registrarse en las clasificatorias mensuales es de 15 victorias y 2 derrotas.
 - 4.1.1.2.1. Todos los partidos se disputarán en sets en un formato al mejor de 1.
 - 4.1.1.2.2. Los jugadores jugarán en cinco (5) de los seis (6) siguientes modos de juego:
 - Caza estelar
 - Balón Brawl
 - Atrapagemas
 - Atraco
 - Zona restringida
 - Asedio
- 4.1.1.3. Los jugadores podrán participar en esta fase en solitario o en un equipo ya formado. Aquellos que participen como un equipo no tendrán que tener los mismos compañeros de equipo cuando vayan a las clasificatorias mensuales.
- 4.1.2. Clasificatorias mensuales
 - 4.1.2.1. Las clasificatorias mensuales tendrán lugar en el portal del torneo del juego, en el nuevo icono llamado «ESPORTS».
 - 4.1.2.2. Cada región tendrá su propia clasificatoria mensual. Los jugadores que se hayan clasificado a través del desafío del campeonato del juego global y que tengan dieciséis (16) años o más podrán participar.
 - 4.1.2.3. Las clasificatorias mensuales se jugarán durante dos (2) días, durante un máximo de ocho (8) horas cada día.

- 4.1.2.4. Los equipos competirán en un sistema suizo que se celebrará el fin de semana siguiente al desafío del campeonato.
 - 4.1.2.4.1. Todos los partidos se disputarán en sets al mejor de 3. Esto significa que se jugarán un mínimo de 4 partidas (por ejemplo, 2-0, 2-0), con hasta 9 partidas potenciales (por ejemplo, 2-1, 1-2, 2-1) en cada partido.
 - 4.1.2.4.2. El número de rondas que se jueguen dependerá del número de participantes, con hasta un máximo de once (11) rondas.
- 4.1.2.5. Los jugadores deberán formar parte de un equipo de tres (3) o cuatro (4) jugadores antes de que empiecen las clasificatorias mensuales. Los jugadores no podrán competir en las clasificatorias mensuales ni en solitario ni en parejas.
 - 4.1.2.5.1. No es necesario que los equipos tengan los mismos compañeros de equipo que en el desafío del campeonato.
 - 4.1.2.5.2. Los equipos deberán acatar las reglas de plantilla descritas en el punto 4.2 («Limitaciones de plantilla») durante las finales mensuales y el resto del torneo para conservar los puntos obtenidos.
- 4.1.2.6. Los ocho mejores equipos de las clasificatorias mensuales de cada región pasarán a las finales mensuales de sus respectivas regiones.
- 4.1.3. Finales mensuales
 - 4.1.3.1. Las finales mensuales tendrán lugar en el portal del torneo del juego, en el nuevo icono llamado «SPORTS».
 - 4.1.3.2. Cada región tendrá sus propias finales mensuales.

4.1.3.3. Los equipos competirán en un sistema de eliminación simple.

4.1.3.3.1. Los cuartos de final se jugarán en un set al mejor de 3 en un formato al mejor de 3.

4.1.3.3.2. Las semifinales y la gran final se jugarán en un set al mejor de 5 en un formato al mejor de 3. Se jugarán un mínimo de seis (6) partidas y, como máximo, quince (15) partidas potenciales en cada disputa.

4.1.4. Finales mundiales

4.1.4.1. Las finales mundiales consistirán en dieciséis (16) equipos de siete (7) regiones.

4.1.4.2. Está previsto que las finales mundiales se disputen en noviembre.

4.2. **Limitaciones de plantilla**

4.2.1. Los equipos tendrán que formar y gestionar su propia plantilla.

4.2.1.1. Los equipos pueden tener hasta cuatro (4) jugadores en su plantilla en cualquier momento.

4.2.1.2. Los equipos pueden eliminar jugadores a su conveniencia, pero deberán mantener por lo menos dos (2) jugadores en todo momento, incluso entre temporadas.

4.2.1.3. Los equipos podrán añadir un (1) jugador nuevo por cada seis meses del año del torneo, con un total de dos (2) jugadores por cada año del torneo.

4.2.1.3.1. La primera mitad empieza el 20 de febrero y termina el 13 de junio. La segunda mitad empieza el 14 de junio y termina después de las finales mundiales, a finales de noviembre.

- 4.2.1.3.2. Si un equipo no añade un nuevo jugador durante los primeros seis meses del año del torneo actual, el equipo no podrá mantener la plaza del jugador de la primera mitad del año y en la segunda mitad del torneo solo podrá añadir a un (1) solo jugador nuevo.
 - 4.2.1.3.3. Solo los jugadores que hayan completado con éxito un desafío del campeonato en el año de la competición de 2021 podrán unirse a un equipo.
 - 4.2.1.3.4. Los equipos podrán añadir un nuevo jugador en cualquier momento excepto en los días de la clasificatoria mensual o de la final mensual, salvo que se necesite una sustitución (ver punto 4.2.3).
- 4.2.2. Cambios en plantilla el día del partido
- Se recomienda que todos los equipos tengan a cuatro (4) jugadores en plantilla por si necesitan una sustitución.
- 4.2.2.1. Durante las clasificatorias mensuales y las finales mensuales, los equipos podrán hacer cambios en su formación sin restricciones entre partidos.
 - 4.2.2.1.1. Todos los jugadores deberán estar en la plantilla con antelación al día del partido.
 - 4.2.2.2. Los equipos no podrán cambiar su formación en medio de un partido.
- 4.2.3. Sustituciones de emergencia
- En caso de emergencia, si se necesita una sustitución, el capitán del equipo debe notificar a la administración sobre la emergencia en cuanto termine el partido actual y pedir la sustitución de emergencia a través de Discord o de WeChat. Las sustituciones no podrán unirse entre partidas o sets.

Si la solicitud se aprueba, el jugador sustituto jugará durante el resto de la clasificatoria mensual o de la final mensual y el jugador original no podrá volver a unirse.

4.2.3.1. El jugador sustituto tendrá que haber superado el desafío del campeonato más reciente.

4.2.3.2. El jugador sustituto de emergencia no contará como la sustitución que se detalla en el punto 4.2.1.3.

4.2.4. Cambios en la capitanía del equipo

La administración del torneo solicita que los equipos mantengan el mismo capitán del equipo a lo largo de todo el torneo para conservar un punto de contacto consistente. En caso de que un equipo quiera elegir un nuevo capitán del equipo por cualquier motivo, el capitán del equipo actual deberá enviar un correo electrónico a ***brawlstars_admin@ee.gg*** y solicitar que el capitán del equipo se cambie al nuevo jugador. La administración se reserva el derecho de aprobar o denegar la solicitud según estime oportuno.

4.2.5. Disolución del equipo

Los puntos ganados para las finales mundiales no son transferibles. La disolución del equipo anulará todos los puntos conseguidos y estos no se distribuirán. El capitán del equipo podrá iniciar la disolución del equipo siempre que sea el último jugador que quede en la plantilla.

4.3. **Distribución de puestos para la clasificación**

4.3.1. Desafíos del campeonato

No existe ningún límite en cuanto al número de equipos que pueden participar en los desafíos del campeonato.

4.3.2. Clasificatorias mensuales

Todos los jugadores que sean aptos para participar en el torneo y que cumplan con los requisitos de clasificación de las clasificatorias mensuales podrán participar en las clasificatorias mensuales de sus respectivas regiones.

4.3.3. Finales mensuales

Los equipos que queden entre los ocho mejores puestos de las clasificatorias mensuales de cada región se clasificarán para participar en las finales mensuales de sus respectivas regiones.

4.3.4. Finales mundiales

Las finales del campeonato mundial consistirán en dieciséis (16) equipos en total. Aquellos equipos que hayan ganado la mayor cantidad de puntos a lo largo del torneo actual en sus regiones se clasificarán para los puestos distribuidos en su región. La distribución total de puestos para cada región es como sigue:

Región	Asignación de puestos para las finales mundiales
EUROPA, ORIENTE MEDIO Y ÁFRICA	5
CHINA CONTINENTAL	3
NORTEAMÉRICA Y NORTE DE LATINOAMÉRICA	2
SUR DE LATINOAMÉRICA	2
ASIA ORIENTAL	2
SUDESTE ASIÁTICO, ASIA MERIDIONAL, AUSTRALIA Y NUEVA ZELANDA	1
EUROPA DEL ESTE Y ASIA CENTRAL	1
TOTAL	16

4.4. Distribución de los puntos

Para clasificarse en las finales mundiales, los equipos ganarán puntos mediante su participación en las clasificatorias mensuales y las finales

mensuales de sus regiones. Estos puntos se acumularán a lo largo de las ocho (8) temporadas.

4.4.1. La distribución de los puntos de las clasificatorias mensuales es la siguiente:

Victorias en el sistema suizo	Puntos ganados
Cada victoria	2 puntos

4.4.2. La distribución de puntos para las finales mensuales es la siguiente:

Puesto final	Puntos ganados
1.º puesto	100 puntos
2.º puesto	70 puntos
3.º-4.º puestos	50 puntos
5.º-8.º puestos	35 puntos

4.5. **Desempate**

4.5.1. Puestos finales de la clasificatoria mensual

Los puestos finales de la clasificatoria mensual se determinarán en función del **desempeño en los partidos**. Cualquier empate que se produzca en **términos de desempeño** en los partidos seguirá los siguientes criterios de desempate, por orden de prioridad:

4.5.1.1. **Eliminatoria de desempate**

Si hay equipos empatados en el 8.º puesto con el mismo historial de resultados y que serían eliminados al aplicar el porcentaje de victorias por set y de victorias en partidas, los equipos empatados competirán en una eliminatoria de desempate con un sistema de eliminación simple para

determinar cuáles serán los 8 mejores equipos que avanzarán a las finales mensuales. La administración del torneo podrá establecer un límite de 16 equipos como máximo para competir en esta eliminatoria de desempate. Con motivos de organización de los equipos y de implementación del número máximo de los mismos, el porcentaje de victorias por set (PVS) y el porcentaje de victorias en partidas (PVP) se utilizarán para organizar los equipos al principio y al final de la eliminatoria de desempate. Por ejemplo, si los equipos entre los puestos 6 y 13 tienen un desempeño en partidos de siete victorias y dos derrotas tras las rondas del sistema suizo de la clasificatoria mensual, estos ocho (8) equipos competirán en la eliminatoria de desempate para disputarse las tres (3) plazas en las finales mensuales.

4.5.1.2. **Porcentaje de victorias por set (PVS)**

Se calcula dividiendo el número total de sets ganados por un equipo entre el número total de sets disputados. Este criterio de desempate es para recompensar a aquellos equipos que hayan tenido un mejor desempeño en sus partidos. Por ejemplo, si el equipo A gana su primer partido con un 2 a 0 y su segundo partido con un 2 a 1, significa que ha ganado 4 de 5 sets y su porcentaje de victorias es de un 80 % (4 dividido por 5). Si más de un equipo tiene el mismo desempeño en los partidos y el mismo PVS, entonces se aplicará el siguiente criterio de desempate.

4.5.1.3. **Porcentaje de victorias en partidas (PVP)**

El PVP se calcula sumando todas las partidas que un equipo ha ganado y dividiendo el resultado por todas las partidas que un equipo ha jugado. Por ejemplo, si el equipo A ha ganado 4 de las 6 partidas que ha jugado, su PVP es del 66,66 %. Si más de un equipo tiene el mismo desempeño en los partidos, el mismo PVS y el mismo PVP, entonces se aplicará el siguiente criterio de desempate.

4.5.1.4. **Disputa directa entre los empatados**

Si solo hay 2 equipos empatados, el resultado del partido directo entre ambos decidirá el desempate. Si estos equipos no se enfrentaron en la clasificatoria mensual, se jugará un partido al mejor de 3 para determinar quién obtiene el puesto más alto.

4.5.2. **Clasificación regional**

En la clasificación regional se suman todos los puntos que los equipos han ganado en las clasificatorias mensuales y en las finales mensuales. Al final de la temporada 8, si se producen empates a puntos entre cualquier equipo, se resolverán conforme a estos criterios (en orden):

4.5.2.1. **Número total de primeros puestos en la clasificación de las finales mensuales.** Si el número total de primeros puestos en la clasificación es el mismo, entonces se aplicará el siguiente criterio:

4.5.2.2. **Porcentaje de victorias totales en los partidos.** Se calcula dividiendo el número total de partidos ganados en las clasificatorias y finales mensuales entre el número total de partidos disputados. Por ejemplo, si el equipo A ha ganado 15 partidos de 20, su porcentaje de victorias en los partidos será del 75 %.

4.5.2.3. **Porcentaje de victorias totales por set.** Se calcula dividiendo el número total de sets ganados en las clasificatorias y finales mensuales entre el número total de sets disputados. Por ejemplo, si el equipo A ha ganado 30 sets de 60, su porcentaje de victorias en los partidos será del 50 %.

4.5.2.4. **Porcentaje total de victorias en partidas (PVP) de las clasificatorias mensuales y finales mensuales.** El equipo con el PVP (definido en el punto 4.5.1.2.) más alto será el que gane. Si los porcentajes de victorias totales en las partidas son similares, entonces se aplicará el siguiente criterio de desempate.

4.5.2.5. **Disputa directa entre los empatados**

Si solo hay 2 equipos empatados, el desempate se decidirá con un único partido directo entre ambos, que se disputará al mejor de 5.

4.6. **PROGRAMA DEL TORNEO**

4.6.1. **Desafíos del campeonato**

Los desafíos del campeonato serán un evento global en el juego.

Desafío del campeonato	Fechas de 2021
Desafío del campeonato de febrero	Del 20 al 21 de febrero
Desafío del campeonato de marzo	Del 20 al 21 de marzo
Desafío del campeonato de abril	Del 17 al 18 de abril
Desafío del campeonato de mayo	Del 15 al 16 de mayo
Desafío del campeonato de junio	Del 19 al 20 de junio
Desafío del campeonato de julio	Del 17 al 18 de julio
Desafío del campeonato de agosto	Del 21 al 22 de agosto
Desafío del campeonato de septiembre	Del 18 al 19 de septiembre

4.6.2. **Clasificatorias mensuales**

Cada región comenzará su clasificatoria mensual en las fechas que se describen a continuación.

Clasificatorias mensuales	Fechas de 2021
Clasificatorias de febrero	Del 27 al 28 de febrero
Clasificatorias de marzo	Del 27 al 28 de marzo

Clasificatorias de abril	Del 24 al 25 de abril
Clasificatorias de mayo	Del 22 al 23 de mayo
Clasificatorias de junio	Del 26 al 27 de junio
Clasificatorias de julio	Del 24 al 25 de julio
Clasificatorias de agosto	Del 28 al 29 de agosto
Clasificatorias de septiembre	25 y 26 de septiembre

Las clasificatorias mensuales de cada región y sus periodos de registro comenzarán a las siguientes horas todos los días (cualquier variación se comunicará a los jugadores antes del comienzo del torneo en Discord o WeChat):

Región	Periodo de registro previo al torneo	Hora de inicio
ASIA ORIENTAL	De 9:30 a 11:30 KST	12:00 KST
CHINA CONTINENTAL	De 9:30 a 11:30 CST	12:00 CST
SUDESTE ASIÁTICO, A. MERIDIONAL, AUSTRALIA Y NUEVA ZELANDA	De 9:30 a 11:30 SGT	12:00 SGT
EUROPA, ORIENTE MEDIO Y ÁFRICA	De 7:30 a 9:30 CET	10:00 CET
EUROPA DEL ESTE Y ASIA CENTRAL	De 13:30 a 15:30 MSK	16:00 MSK
LATAM (SUR)	De 11:30 a 13:30 BRT	14:00 BRT

NORTEAMÉRICA Y LATAM (NORTE)	De 11:30 a 13:30 PDT	14:00 PDT
------------------------------	----------------------	-----------

4.6.3. Finales mensuales

Las finales mensuales se disputarán en el mes siguiente a cada temporada, (por ejemplo, las finales de febrero se disputarán en marzo). Todas las finales mensuales serán retransmitidas por la administración del torneo y se disputarán al mismo tiempo cada mes.

Región y hora de retransmisión (se establecerá el horario de verano si es necesario)	Fechas de 2021	
	Primera mitad del año	Segunda mitad del año
EUROPA DEL ESTE Y ASIA CENTRAL 17:00 MSK	6 de marzo 3 de abril 1 de mayo 5 de junio	3 de julio 7 de agosto 4 de septiembre 2 de octubre
CHINA CONTINENTAL 17:00 CST	13 de marzo 10 de abril 8 de mayo 12 de junio	10 de julio 14 de agosto 11 de septiembre 9 de octubre
ASIA ORIENTAL 12:00 KST	13 de marzo 10 de abril 8 de mayo 12 de junio	10 de julio 14 de agosto 11 de septiembre 9 de octubre
EUROPA, ORIENTE MEDIO Y ÁFRICA 15:00 CET	7 de marzo 4 de abril 2 de mayo 6 de junio	4 de julio 8 de agosto 5 de septiembre 3 de octubre
NORTEAMÉRICA Y LATAM (NORTE) 12:00 PST	7 de marzo 4 de abril 2 de mayo 6 de junio	4 de julio 8 de agosto 5 de septiembre 3 de octubre

LATAM (SUR) 16:00 BRT	14 de marzo 11 de abril 9 de mayo 13 de junio	11 de julio 15 de agosto 12 de septiembre 10 de octubre
SUDESTE ASIÁTICO, A. MERIDIONAL, Y AUSTRALIA Y NUEVA ZELANDA 11:00 SGT	6 de marzo 3 de abril 1 de mayo 5 de junio	3 de julio 7 de agosto 4 de septiembre 2 de octubre

4.7. **Finales mundiales**

Las fechas exactas se anunciarán más adelante.

4.8. **Zonas horarias**

Las clasificatorias mensuales y las finales mensuales se celebrarán en las siguientes zonas horarias de cada región:

Región	Zona horaria (se establecerá el horario de verano si es necesario)
EUROPA DEL ESTE Y ASIA CENTRAL	Hora estándar de Moscú (MSK)
SUDESTE ASIÁTICO, A. MERIDIONAL, AUSTRALIA Y NUEVA ZELANDA	Hora estándar de Singapur (SGT)
EUROPA, ORIENTE MEDIO Y ÁFRICA	Hora central europea (CET)
NORTEAMÉRICA Y LATAM (NORTE)	Hora estándar del Pacífico (PST)
LATAM (SUR)	Horario de Brasilia (BRT)
ASIA ORIENTAL	Hora estándar de Corea (KST)
CHINA CONTINENTAL	Hora estándar de China (CST)

5. PROCEDIMIENTOS DE LOS PARTIDOS

5.1. Modos de juego y mapas

Todos los modos de juego y los mapas serán preseleccionados por la administración del torneo y estos se compartirán con los participantes a través de anuncios en Discord o WeChat.

Para las finales mensuales y las clasificatorias mensuales, la administración compartirá con los equipos que se hayan clasificado a través de un anuncio en Discord o en WeChat el orden de los modos y los mapas que se jugarán el día del partido.

5.2. Elección y bloqueos de brawlers

5.2.1. Selección de brawlers

Durante las clasificatorias mensuales y las finales mensuales, los equipos podrán cambiar sus brawlers entre partidas.

5.2.2. Brawlers bloqueados

Durante las clasificatorias mensuales y las finales mensuales, tras registrarse, los capitanes de los equipos tendrán que elegir a hasta dos (2) brawlers cada uno que bloquearán en el partido. Si el capitán de un equipo no disputa el partido, la primera persona del equipo que complete el registro se encargará de los bloqueos.

5.2.2.1. Los brawlers se bloquearán a ciegas.

En este sistema, ambos equipos deben completar los bloqueos antes de enseñar los brawlers bloqueados.

5.2.2.2. Los brawlers bloqueados se aplican a ambos equipos y estarán bloqueados durante todo el partido.

5.2.2.3. Los equipos podrán bloquear al mismo brawler. En este caso, dos (2) o tres (3) brawlers pueden ser bloqueados en lugar de los cuatro (4) previstos.

5.2.2.4. Los capitanes de los equipos (o el primer jugador en completar el registro) tendrán hasta un (1) minuto para seleccionar sus bloqueos.

5.2.3. Nuevos lanzamientos de brawlers

Todos los brawlers nuevos que hayan sido lanzados en las dos (2) semanas previas a una clasificatoria mensual o a una final mensual estarán deshabilitados y no estarán disponibles para jugar a nivel competitivo. Sin embargo, los brawlers nuevos seguirán estando disponibles durante el desafío del campeonato.

5.3. **Desglose del procedimiento de los partidos**

5.3.1. Desafíos del campeonato

Todos los partidos se jugarán en el juego y estarán disponibles en el icono «NUEVO EVENTO», en el centro de la parte inferior de la pantalla de inicio.

5.3.1.1. Solo los partidos que se jueguen durante el evento contarán para los requisitos de la clasificación para la siguiente fase.

5.3.1.2. Cada partido consistirá en un set al mejor de 1 con un formato al mejor de 1, es decir, que los jugadores solo tendrán que ganar o perder una partida para que esta cuente en el número de victorias o derrotas de la clasificación.

5.3.1.3. Los jugadores tendrán dos (2) días para cumplir con los requisitos de la clasificación.

5.3.2. Clasificatorias mensuales

Todos los partidos se jugarán a través del portal del torneo del juego. Este estará en la parte derecha de la pantalla de inicio, en el nuevo icono llamado «SPORTS».

5.3.2.1. Registro previo en el torneo

El primer día, el capitán de cada equipo deberá registrar a su equipo para confirmar su participación en la

clasificatoria mensual. El periodo de registro se abrirá 2 horas y 30 minutos antes de que empiece el día de partido y durará 2 horas. *Por ejemplo, si la clasificatoria mensual empieza a las 12:00, el periodo de registro empezará a las 9:30 y terminará a las 11:30.*

Si el capitán del equipo no registra a su equipo, este no se añadirá al grupo y, por consiguiente, será descalificado de la clasificatoria mensual. Cuando el capitán del equipo haya realizado el registro, los equipos solo tendrán que esperar a que comiencen los partidos del día.

5.3.2.2. Registro en las rondas

Todos los jugadores del equipo recibirán una notificación para registrarse en una ventana emergente morada cuando se pueda disputar una ronda; **solo los jugadores que disputarán el partido deberán pulsar el botón.** Si tu equipo está compuesto por cuatro (4) jugadores, solo los tres (3) que jugarán deberán pulsar el botón. Si el registro se completa se forma errónea, no se repetirá. **Este botón de registro solo aparecerá en el portal del torneo, así que conviene tenerlo abierto.**

Cuando la ronda haya empezado, cada equipo tendrá hasta quince (15) minutos para completar su registro. Si los jugadores de un equipo no completan el registro en los quince (15) minutos siguientes a la recepción de la invitación, los equipos podrán ser sancionados o incluso perder el partido.

Si un equipo llega tarde debido a circunstancias atenuantes, el capitán del equipo deberá ponerse inmediatamente en contacto con la administración del torneo a través de Discord o de WeChat antes de que los quince (15) minutos terminen.

5.3.2.3. Brawlers bloqueados

Una vez completado el registro en la ronda, los capitanes

de los equipos (o, si estos no disputan el partido, el primer jugador en completar el registro) recibirán la notificación emergente sobre los bloqueos en el juego. Para ver las instrucciones de los bloqueos, consulta el apartado 5.2.2.

5.3.2.4. Cuando el proceso de bloqueo de brawlers haya terminado, los equipos recibirán una invitación para unirse al «lobby». Los equipos deberán unirse y prepararse en los 5 minutos siguientes a la recepción de la invitación. Si los jugadores de un equipo no se unen o no están preparados en los cinco (5) minutos siguientes a la recepción de la invitación, los equipos podrán ser sancionados o incluso perder el partido.

5.3.2.5. Unirse al «lobby» de la partida

Todos los partidos jugados serán un set al mejor de 3 en un formato al mejor de 3 partidas. Esto significa que cada set estará compuesto por tres (3) partidas y cada equipo deberá ganar dos (2) para ganar el set. Los equipos tendrán que ganar dos (2) de tres (3) sets para ganar el partido.

5.3.2.6. Todos los equipos que se clasifiquen para las finales mensuales recibirán una comunicación con instrucciones sobre los días de partido de las finales mensuales de parte de la administración del torneo en un plazo máximo de 24 horas.

5.3.2.7. Ya que el sistema suizo no dispone de eliminaciones, se animará a los equipos a que continúen jugando aunque sean eliminados para un puesto en las finales mensuales, ya que cada victoria será recompensada con puntos para conseguir un puesto en las finales mundiales.

5.3.3. Finales mensuales

Todos los partidos se jugarán a través del portal del torneo del juego. Este estará en la parte derecha de la pantalla de inicio, en el nuevo icono llamado «ESPORTS».

- 5.3.3.1. Los capitanes de los equipos tendrán que unirse al club de la final mensual para que sus respectivos partidos puedan ser visionados y retransmitidos.
- 5.3.3.2. Los capitanes de todos los equipos tendrán que registrar a sus equipos mediante Discord (o, en el caso de China continental, a través de WeChat) en sus canales de partidos designados una (1) hora antes de que empiece el día de partido. Para ello, solo hay que acceder al canal del partido y escribir «<team name> checking in».
- 5.3.3.3. Los procesos para disputar los partidos seguirán el mismo formato que los de las clasificatorias mensuales, salvo que **los equipos no tendrán que prepararse ni comenzar hasta que la administración se lo comunique.**
- 5.3.3.4. La administración del torneo usará Discord o WeChat como principal fuente de comunicación con los jugadores que se clasifiquen en esta fase.
- 5.3.3.5. Las finales mensuales se retransmitirán por la administración del torneo.
- 5.3.3.6. La administración puede añadir procesos o requisitos adicionales a estas reglas para facilitar la retransmisión de las finales mensuales. La administración comunicará estas reglas o requisitos adicionales en Discord o WeChat antes de las finales mensuales.
- 5.3.4. Finales mundiales
 - 5.3.4.1. Las fechas se anunciarán más adelante.
- 5.3.5. Descansos
 - 5.3.5.1. Los equipos tendrán los siguientes descansos entre partidas, sets y partidos durante las clasificatorias mensuales.
 - 5.3.5.1.1. Entre partidas: Hasta treinta (30) segundos
 - 5.3.5.1.2. Entre sets: Hasta dos (2) minutos

- 5.3.5.1.3. Entre partidos: Hasta cinco (5) minutos
- 5.3.5.2. Los equipos tendrán los siguientes descansos entre partidos, sets y partidas durante las finales mensuales.
 - 5.3.5.2.1. Entre partidas: Hasta treinta (30) segundos
 - 5.3.5.2.2. Entre sets: Hasta un (1) minuto
 - 5.3.5.2.3. Entre partidos: Un mínimo de dos (2) minutos

El tiempo de descanso puede variar dependiendo de las necesidades de retransmisión, pero a los equipos siempre se les otorgará un descanso de por lo menos dos (2) minutos.
- 5.3.5.3. Los equipos que lleguen tarde o que no se presenten pueden estar sujetos a la deducción de premios en metálico, a la deducción de puntos del campeonato y a la renuncia del partido tal y como se estipula en el punto 10 (Sanciones).
- 5.3.6. Reinicio de partidos

Los partidos no podrán reiniciarse a menos que se produzca un problema con el portal del torneo o con el servidor del juego. En cualquier caso, el jugador deberá hacer una captura de pantalla del mensaje de error recibido y enviárselo a la administración junto a una solicitud de reinicio del partido. La aprobación de reinicio del partido quedará bajo la entera discreción de la administración.
- 5.3.7. Conflictos en los partidos

Los jugadores podrán hacer una reclamación o solicitar ayuda a la administración en Discord o WeChat hasta un máximo de 10 minutos después de que termine el partido o antes de que comience la siguiente ronda, lo que venga primero.

 - 5.3.7.1. La administración puede optar por no revisar ni reconocer las reclamaciones o solicitudes que se realicen fuera del

tiempo especificado o de los canales apropiados, como se estipula en el apartado 5.3.7.

5.4. **Organización de los equipos**

5.4.1. En las primeras clasificatorias mensuales de cada región, los equipos se organizarán de manera aleatoria. A partir de marzo, los equipos que se hayan clasificado para las finales mensuales del mes anterior, se clasificarán automáticamente para la clasificatoria mensual del siguiente mes. Estas ventajas solo se aplican si un equipo ha participado en la final mensual inmediatamente anterior a la temporada actual. Por ejemplo, si el equipo A participó en las finales de febrero, se clasificará automáticamente para participar en las clasificatorias mensuales de marzo. Si el equipo A no consigue clasificarse para las finales mensuales de marzo, no se clasificará automáticamente en las clasificatorias mensuales de abril y tendrá que participar en el desafío del campeonato de abril.

5.4.2. Para las finales mensuales, los equipos se organizarán según su posición final tras aplicar los criterios de desempate que se especifican en el punto 4.5.1 (Puestos finales de la clasificatoria mensual).

5.5. **No asistencia**

5.5.1. Registro previo en el torneo

Los capitanes de los equipos deberán completar el registro previo al torneo al menos 30 minutos antes de que este comience. Si se incumple este paso, el equipo quedará excluido de la clasificatoria mensual.

5.5.2. Registro en las rondas

Los jugadores de todos los equipos deberán completar el registro previo al partido en un máximo de quince (15) minutos tras el comienzo de la ronda. Si no se completa el registro en el partido en este periodo de quince (15) minutos, el partido se dará por perdido.

5.5.3. Registro en el «lobby» de las partidas y preparación

Los equipos deberán unirse y prepararse en los cinco (5) minutos

siguientes a la recepción de la invitación. Si los jugadores de un equipo no se unen o no están preparados en los 5 minutos siguientes a la recepción de la invitación, los equipos podrán ser sancionados o incluso perder el partido.

5.5.4. Finales mensuales

Los equipos podrán llegar hasta cinco (5) minutos tarde en cada partido antes de que se apliquen sanciones adicionales, entre las que se incluye la descalificación del partido. Se podrán aplicar sanciones adicionales por retrasos antes de la descalificación. Este tiempo empezará a contar a partir de la hora de inicio del partido, indicada por la administración.

5.5.5. Abandono del partido o renuncia

5.5.5.1. Clasificatorias mensuales

Si un equipo abandona un partido o renuncia al mismo durante una clasificatoria mensual, este podrá continuar con su siguiente partido cuando este esté listo para empezar.

5.5.5.2. Finales mensuales

Los equipos que abandonen o renuncien a partidos, sets o partidas durante las finales mensuales podrán ser penalizados con una deducción de los precios en metálico y la pérdida de puntos del campeonato.

5.6. Empates

En el improbable caso de que la partida termine en «empate», se jugará una partida adicional para determinar al equipo ganador. La partida adicional se podrá disputar con otros brawlers y habilidades estelares.

5.7. Problemas técnicos

Los jugadores serán responsables de su propia conexión al juego. Los jugadores deberán resolver todas las disputas que puedan ocurrir antes de que comience un partido. Los problemas de conexión o de *hardware* que causen incapacidad para competir podrían provocar la derrota automática del partido. Cualquier acuerdo entre equipos para posponer un partido deberá ser aprobado con antelación por la administración. La administración del torneo se reserva el derecho a rechazar cualquier solicitud de cambio de fechas de partidos.

6. PREMIOS E INCENTIVOS

6.1. Desafío del campeonato

Los jugadores que completen el desafío del campeonato con quince (15) victorias y dos (2) derrotas o un mejor resultado y tengan más de dieciséis (16) años serán recompensados pasando a la clasificatoria mensual de sus respectivas regiones.

6.2. Clasificatorias mensuales

Los ocho mejores equipos de las clasificatorias mensuales de cada región pasarán a la final mensual de sus respectivas regiones.

6.3. Finales mensuales

Los equipos que se clasifiquen para las finales mensuales recibirán premios en metálico según sus puestos finales y sus regiones:

EUROPA, ORIENTE MEDIO Y ÁFRICA		
Puesto	Premios metálico	en
1	7500 \$	
2	4000 \$	
3 - 4	2000 \$	por equipo

CHINA CONTINENTAL		
Puesto	Premios metálico	en
1	7500 \$	
2	3000 \$	
3 - 4	1000 \$	por equipo

5 - 8	1000 \$	por
Total	19 500 \$	

Total	12 500 \$
-------	-----------

NORTEAMÉRICA Y LATAM (NORTE)		
Puesto	Premios metálico	en
1	7500 \$	
2	3000 \$	
3 - 4	1000 \$	por equipo
Total	12 500 \$	

LATAM (SUR)		
Puesto	Premios metálico	en
1	7500 \$	
2	3000 \$	
3 - 4	1000 \$	por equipo
Total	12 500 \$	

ASIA ORIENTAL		
Puesto	Premios metálico	en
1	7500 \$	
2	3000 \$	
3 - 4	1000 \$	por equipo
Total	12 500 \$	

SUDESTE ASIÁTICO, A. MERIDIONAL, AUSTRALIA Y NUEVA ZELANDA		
Puesto	Premios metálico	en
1	4000 \$	
2	2000 \$	
3 - 4	500 \$	por equipo
Total	7000 \$	

EUROPA DEL ESTE Y ASIA CENTRAL	
Puesto	Premios en metálico
1	4000 \$
2	2000 \$

3 - 4	500 \$ por equipo
Total	7000 \$

6.4. **Finales mundiales**

Las finales mundiales del Brawl Stars Championship tendrán un mínimo de 500 000 \$ en premios y la comunidad podrá aumentar esta cantidad mediante las ofertas del juego. Los detalles se comunicarán en la segunda mitad del 2021.

6.5. **Pagos de los premios**

6.5.1. Todos los premios se pagarán directamente al jugador. Si el jugador quiere, puede pedir que sea su organización la que reciba el pago de los premios. La decisión final sobre el proceso de pago recae exclusivamente en el jugador.

6.5.2. Tras la finalización de la final mensual, los equipos deberán enviar la información de pago necesaria en un plazo de siete (7) días. El incumplimiento del plazo de envío de la información de pago resultará en retrasos en el pago de los premios.

6.5.3. Los jugadores son responsables de cualquier gasto relacionado con sus premios que no esté especificado explícitamente en este manual. Los impuestos nacionales, estatales y locales, incluyendo posibles tasas de IVA, que están asociados a la recepción o al uso de cualquiera de los premios, son entera responsabilidad del jugador.

6.5.4. Los premios serán abonados 30 días después de que la organización reciba la información de pago necesaria por parte del jugador.

7. **COMUNICACIÓN Y ASISTENCIA**

7.1. **Cómo comunicarse**

7.1.1. Se les pedirá a todos los jugadores que se unan al canal de Discord o WeChat tras su registro en las clasificatorias mensuales. Se les pedirá a los capitanes del equipo que continúen en el canal. Sin embargo, el resto de miembros del equipo podrá marcharse.

- 7.1.2. Discord o WeChat será la principal plataforma de comunicación para ponerse en contacto con la administración del torneo en cuanto a preguntas o problemas urgentes que requieran una respuesta inmediata.

7.2. **Asistencia**

- 7.2.1. La clasificación regional, las notificaciones, recordatorios de partidos y solicitudes de registro estarán disponibles en el juego durante el torneo.
- 7.2.2. El servidor de Discord o WeChat del torneo solo estará disponible para los competidores. En él se publicarán anuncios, se prestará asistencia general en relación con el torneo, habrá una sección de preguntas frecuentes, un enlace al manual de reglas, documentos relevantes, los jugadores podrán solicitar partidas en el modo amistoso y habrá canales para buscar equipo para los equipos y los jugadores.
 - 7.2.2.1. Miembros de la administración y moderadores estarán disponibles para responder preguntas relacionadas con el contenido de las reglas, horarios y disputas.

8. **MARCAS DE JUGADORES Y EQUIPOS, PATROCINADORES, ETC.**

La administración del torneo se reserva el derecho a prohibir a los participantes el uso de nombres o símbolos no deseados. En general, se prohíben las palabras o símbolos protegidos a menos que el dueño permita su uso.

- 8.1. Los jugadores y los equipos deberían usar el mismo alias de jugador y el mismo nombre del equipo durante toda la competición. Una vez obtenidos los primeros puntos, comenzará a aplicarse la siguiente regla:
 - 8.1.1. Cambio de marcas
 - 8.1.1.1. Los jugadores no podrán cambiar el nombre que tienen en el juego durante el torneo.

- 8.1.1.2. Los equipos podrán cambiar de marca hasta en dos (2) ocasiones por torneo actual, divididos en un (1) cambio de marca cada medio año.
 - 8.1.1.2.1. Si un equipo que no está patrocinado es elegido por una organización y cambia de marca en nombre de la organización, contará como un cambio de marca.
 - 8.1.1.2.2. Si un equipo es elegido por una organización pero la colaboración entre ellos termina, el equipo deberá volver a tomar su nombre original. Esto no contará como un cambio.
 - 8.1.1.3. Si un equipo independiente es elegido por una organización, cambia de nombre y después cesa su colaboración con la misma y es elegido por otra organización, el equipo deberá esperar a la segunda mitad del torneo actual para cambiar al nombre de la nueva organización.
- 8.2. Los jugadores y los equipos no podrán anunciar marcas personales o de equipos, ni patrocinadores ni logotipos que provoquen conflictos con los principios del torneo. Estas categorías incluyen, sin carácter exhaustivo:
- 8.2.1. Alcohol.
 - 8.2.2. Drogas que no sean de venta libre.
 - 8.2.3. Páginas web de apuestas.
 - 8.2.4. Tabaco.
 - 8.2.5. Armas de fuego.
 - 8.2.6. Pornografía.
 - 8.2.7. Productos de competidores directos.
 - 8.2.8. Plataformas, distribuidores o empresas de otros juegos.

9. CÓDIGO DE CONDUCTA

Todos los participantes están sujetos a la [Política de juego limpio y seguro](#) y también se comprometen a acatar las [Condiciones del servicio](#) establecidas por el organizador del torneo, Supercell.

9.1. **Uso compartido de cuentas**

9.1.1. Los jugadores no compartirán su cuenta con ningún otro jugador, miembros de su equipo, amigos, familia, ni ningún otro individuo antes, durante o después de la competición. Si lo hacen, se arriesgan a ser descalificados del torneo actual.

9.2. **Integridad competitiva**

9.2.1. Se espera que los equipos jueguen al máximo de sus capacidades durante las partidas del torneo y eviten comportamientos incongruentes con los principios de la deportividad, la honestidad y el juego limpio.

9.3. **Investigación sobre el comportamiento de los jugadores**

9.3.1. Si la administración determina que un equipo o un jugador ha infringido las [Condiciones del servicio](#) o cualquier otra regla de las establecidas en este manual, esta podrá sancionarlo según considere oportuno. Si la administración del torneo se pone en contacto con el miembro de un equipo con el fin de continuar sus investigaciones, este estará obligado a decir la verdad. Si omite información o confunde deliberadamente a la administración del torneo, obstaculizando de esta manera su investigación, el equipo o su jugador podrán ser sancionados.

9.4. **Juego sucio**

Los siguientes comportamientos se consideran como juego sucio y estarán sujetos a sanciones incluyendo una posible descalificación. Las decisiones finales se tomarán según considere oportuno la administración del torneo.

9.4.1. Colusión

Colusión se define como un pacto ilícito entre jugadores o equipos para alterar los resultados de un partido. Los equipos que formen

parte de tales actos serán investigados. Los equipos que incumplan esta regla recibirán una suspensión del torneo durante el resto del año, perderán puntos del torneo y renunciarán a los premios en metálico obtenidos.

9.4.1.1. Perder deliberadamente un partido a cambio de una compensación o por cualquier otro motivo, o intentar inducir a otro jugador a que lo haga.

9.4.1.2. Amañar partidas para repartirse el premio monetario o cualquier otro tipo de compensación.

9.4.1.3. Juego suave o *soft play*, entendido como un acuerdo entre jugadores o equipos para no causar daño, o no jugar con un nivel razonable de competencia en una partida o impedir que se juegue con un nivel razonable de competencia.

9.4.2. Trampas

9.4.2.1. *DDoSing*

Limitar o intentar limitar la conexión de otro participante al juego mediante un ataque de denegación de servicio o por cualquier otro medio.

9.4.2.2. *Software o hardware*

Usar cualquier *software* o *hardware* para obtener beneficios que, de otra forma, no estarían disponibles en el juego. Como ejemplos se puede citar, sin limitación, el uso de *software* de terceros (aplicaciones sin autorización que manipulan las partidas), jugar en servidores privados o ataques programados. Si necesitas más información, visita la página de Supercell sobre el juego limpio y seguro y las Condiciones del servicio.

9.4.3. *Hacking*

Se definen como modificaciones que un jugador, un equipo o una persona que actúa en nombre de un jugador o de un equipo aplica al cliente de Brawl Stars.

9.4.4. Aprovechamiento de errores en el juego

Está totalmente prohibido aprovecharse intencionadamente de un error en el juego, ya sea conocido o nuevo, para obtener un beneficio de algún tipo.

9.4.5. Desconexión deliberada

Desconectarse del juego de forma intencionada sin motivo aparente ni explícitamente señalado.

9.4.6. Comportamiento poco profesional

9.4.6.1. Acoso

Se denomina acoso a toda acción sistemática, hostil o recurrente realizada durante un periodo de tiempo considerable.

9.4.6.2. Acoso sexual

Se define como insinuaciones sexuales no deseadas. Para la valoración del acoso sexual, se tendrá en cuenta si una persona razonable consideraría la conducta como indeseable u ofensiva. Tenemos una política de tolerancia cero respecto a cualquier amenaza/coerción sexual o la promesa de ventajas a cambio de favores sexuales.

9.4.6.3. Discriminación

Los jugadores no pueden ofender la dignidad o integridad de un país, persona privada o grupo de personas mediante el uso de palabras o acciones despectivas, discriminatorias o denigrantes por motivos de raza, color de piel, etnia, nacionalidad, origen social, sexo, idioma, religión, opinión política o de cualquier otra naturaleza, situación financiera,

nativa o de cualquier otro tipo, orientación sexual o cualquier otra razón.

9.4.6.4. Los jugadores tienen prohibido realizar cualquier tipo de declaraciones públicas en nombre de Supercell o de alguno de sus juegos.

9.4.7. Declaraciones sobre el Brawl Stars Championship, Supercell y Brawl Stars

Los miembros de un equipo no pueden dar, hacer, publicar, autorizar o respaldar declaraciones o acciones que perjudiquen, tengan intención de perjudicar o que sean nocivas para el mejor interés del torneo, Supercell, sus socios o Brawl Stars, según el criterio absoluto del equipo de administradores del torneo.

9.4.8. Divulgación de información sin aprobación

Se pedirá a los equipos que envíen documentación para su aprobación o visibilidad durante todo el torneo. Si se producen anuncios anticipados, podrían alterar las estrategias competitivas que un equipo podría adoptar en futuras partidas. Por esta razón, si se pide a un miembro de un equipo que no divulgue información que pueda socavar el proceso competitivo y este procede a hacerlo, tanto él o ella como su equipo estarán sujetos a sanciones.

9.4.9. Actividad delictiva

Los miembros de un equipo no pueden involucrarse en actividades que estén prohibida por ley, por los estatutos o los tratados y que produzca o se considere que tiene posibilidades de producir una condena en un tribunal de jurisdicción competente.

9.4.10. Inmoralidad

Ningún miembro de un equipo podrá involucrarse en actividades que el equipo de administradores considere inmorales, ignominiosas o contrarias a las normas de un comportamiento ético adecuado.

9.4.11. Confidencialidad

Ningún miembro de un equipo podrá divulgar información confidencial que le haya facilitado el equipo de administradores o un socio de Supercell a través de cualquier medio de comunicación, incluidas redes sociales.

9.4.12. Soborno

Ningún miembro de un equipo podrá dar regalos o recompensas a un jugador, entrenador, administrador, empleado o cualquier otra persona relacionada con el torneo a cambio de servicios prometidos, prestados o que se prestarán con el fin de derrotar o intentar derrotar a un equipo rival.

9.4.13. Contrataciones furtivas o manipulación

Ningún miembro de un equipo podrá solicitar, tentar o hacer una oferta de trabajo a otro que compita en cualquier otro equipo participante, ni animarlo a incumplir o anular un contrato con dicho equipo. Las infracciones de esta regla podrán ser sancionadas según considere oportuno la administración del torneo. Para preguntar sobre el estado de un miembro de otro equipo, los mánager deberán comunicarse con sus homólogos del equipo con el que el jugador tiene contrato en la actualidad. Además, el equipo interesado deberá informar a la administración del torneo antes de discutir el contrato de un jugador.

9.4.13.1. Si uno o más de los equipos asociados no están suscritos a una organización profesional, el jugador designado como capitán del equipo será considerado como el mánager.

9.4.14. Regalos

Ningún miembro de un equipo puede aceptar obsequios, recompensas o compensaciones a cambio de servicios prometidos, prestados o que se prestarán en relación con la competición, incluidos servicios relacionados con la derrota o el intento de vencer a un equipo de la competencia o servicios diseñados para amañar un partido o partida. Solo se permiten compensaciones ligadas al desempeño de un miembro de un equipo ofrecidas por los patrocinadores oficiales o dueños del equipo.

9.4.15. Incumplimiento

Ningún miembro de un equipo puede negarse o no acatar las instrucciones o decisiones del equipo de administradores, siempre y cuando estas sean razonables.

9.4.16. Amaño de partidos

Ningún miembro de un equipo puede ofrecer, aceptar, conspirar o intentar influir en el resultado de una partida o de un partido mediante cualquier medio prohibido por la ley o estas reglas.

9.4.17. Documentación o solicitudes de documentación de otra naturaleza

Es posible que la administración del torneo solicite o requiera documentación o solicitudes de documentación de otra naturaleza en varias ocasiones a lo largo del torneo. Si dicha documentación no se cumple conforme a los estándares establecidos por la administración del torneo, esta podrá sancionar a un equipo. Se pueden imponer sanciones si los documentos solicitados no se reciben y completan en el momento requerido.

9.4.18. Asociación con el juego

Ningún miembro de un equipo o administrador podrá participar, ya sea directa o indirectamente, en apuestas relacionadas con los resultados del torneo.

10. Sanciones

Si se determina que una persona está involucrada o planea involucrarse en cualquier acto que la administración del torneo, según su criterio, considere juego sucio o cometa cualquier otra infracción mencionada en este manual de reglas, esta podrá ser sancionada. Si la administración del torneo demuestra que un jugador ha infringido las reglas mencionadas anteriormente, podrán aplicarle las siguientes sanciones, sin limitación a su autoridad:

- Aviso
- Eliminación del bloqueo de brawlers
- Deduciones de los premios en metálico
- Deduciones de puntos del campeonato

- Suspensión/Suspensiones
- Descalificación
- Veto del torneo actual durante un año

Si un jugador comete una infracción de forma recurrente, la sanción podrá acrecentarse e incluso suponer su descalificación en futuros torneos de Brawl Stars. Cabe señalar que las sanciones no siempre se imponen en este orden. La administración del torneo, según considere oportuno, puede, por ejemplo, descalificar a un jugador por cometer una infracción una sola vez si el acto en cuestión se considera lo suficientemente grave como para merecer dicha sanción.

11. Dispositivos

11.1. Autorizados

- 11.1.1. Teléfono móvil
- 11.1.2. Tableta

11.2. No autorizados

- 11.2.1. Emuladores
- 11.2.2. PC

12. Carácter irreversible de las decisiones

Todas las decisiones respecto a la interpretación de este manual de reglas, las condiciones de participación de los jugadores, el calendario y la celebración del torneo y de eventos relacionados, así como las sanciones por mala conducta, recaen únicamente en Supercell y en la administración del torneo, cuyas decisiones son definitivas. Las decisiones de Supercell y de la administración del torneo respecto a estas reglas o al torneo no se pueden apelar ni darán lugar a reclamaciones por daños monetarios o a cualquier otro recurso legal o equitativo. Supercell y la administración del torneo pueden modificar, revisar o completar estas reglas en diferentes ocasiones para, entre otras cosas, garantizar el juego limpio y la integridad del torneo.

12.1. Discrepancias entre idiomas



En caso de que se produzca alguna discrepancia entre la versión en inglés y las versiones traducidas de este manual de reglas, la versión en inglés será la que prevalezca.