

REGLAMENTO LIGA E-SPORTS LA GOMERA

La Liga E-Sports es un evento organizado por los diferentes Ayuntamientos de la isla de La Gomera, en colaboración con diferentes empresas.

El formato de competición consta de, al menos, cuatro fases previas (pudiendo llegar a ser seis) y una fase final, en la cual se determinará al campeón de la Liga E-Sports de La Gomera:

- Fase Previa:
 - Hermigua: sábado 8 de mayo.
 - Valle Gran Rey: 12 de junio.
 - San Sebastián de La Gomera: 26 de junio.
 - Vallehermoso: por determinar.
 - Alajeró: por determinar.

- Fase Final:
 - Lugar por determinar: 24 de julio.

1. NORMAS GENERALES

1.1. Cumplimiento del reglamento

El reglamento se encuentra a disposición de todos los participantes, éste es de obligatorio cumplimiento y debe ser leído y entendido por parte de los participantes. Por este motivo el desconocimiento del mismo no exime de culpa al infractor de una norma.

1.2. Uso y aplicación de las normas del reglamento

Los inscritos al torneo aceptan las normas y el reglamento, así como las condiciones, normas de comportamiento y las condiciones de la competición.

El incumplimiento de la normativa aquí expuesta puede suponer la expulsión de la competición, la organización se guarda el derecho a decidir los puntos no cubiertos en el reglamento, con el fin de garantizar el correcto desarrollo el torneo de una manera justa y ecuaníme.

2. FORMATO

2.1. Configuración de las partidas

- Nº de jugadores: 30 por fase previa.
- Equipos: Se podrá seleccionar cualquier equipo.
- Formato en Fases Previas: Fase de Grupos y Fase Final (en caso de empate en Fase Final la organización pactará con los participantes prórroga o penaltis)
- Formato en Fase Final: Por determinar.

Duración de los partidos: 12 minutos (6 por cada parte, siempre se puede reducir en función a los inscritos)

- Tipo de partida: Partido amistoso.
- Cada participante debe acudir con su mando.
- Controles: A elección del usuario.
- Velocidad de juego: Normal.
- Tiempo: Sol / Despejado
- Fase de Grupos: Victoria: 3 puntos.
- Fase de Grupos: Empate 1 punto.
- Fase Final: Eliminatoria directa.
- Se clasificarán para la Fase Final del 24 de julio los siguientes participantes:
 - Finalistas de cada Fase Previa (10).
 - Mejor local de cada Fase Previa (5).
 - Jugador más deportivo (1).

** En función de los participantes y Fases Previas, la organización se reserva el derecho a modificar los clasificados.

2.2. Participantes

Los participantes deberán tener cumplidos los 16 el día de la celebración de las Fases.

2.3. Fase presencial

Todas las fases serán presenciales en cada una de las fases previas y fases finales. Para poder participar, deben inscribirse en la plataforma online habilitada por la organización para cada una de las jornadas.

Los participantes podrán participar en cuantas Fases Previas desee.

2.4. Procedimiento del partido

2.4.1. Creador de la partida

El encargado de crear la partida será el que se encuentre como local. Si por cualquier motivo ambos jugadores alcanzan un acuerdo, el jugador visitante podría ser el creador de la partida sin ningún tipo de problema.

En la Fase Final del 24 de julio, los vencedores de las Fases Previas actuarán como locales.

2.4.2. Victoria por defecto

Cuando uno de los dos jugadores no se presente tiene 15 minutos de cortesía para presentarse a partida. Si después de este tiempo no aparece se le adjudicará una victoria por defecto (defwin) al jugador presente.

Ante cualquier incidencia deberá ser comunicada a la organización para su posible resolución en favor de las dos partes.

2.4.3. Interrupción del partido

No estará permitido que ningún jugador abandone un partido en curso. Si se produce sin una justificación válida, el enfrentamiento se le dará por perdido. Si un jugador abandona el partido, por causa ajena, y vuelve para seguir jugando, se deberán jugar los minutos que restaban para finalizar el partido, con el mismo resultado.

Cuando el problema afecte a ambos jugadores, se jugarán los minutos restantes para finalizar el partido cuando se subsanen los problemas con el mismo resultado.

2.4.4. Solicitud de investigación

Si se sospecha que el contrario no cumple el reglamento en algún punto, se deberá intentar llegar a una solución bilateral hasta que todo esté en regla; tras solucionarlo se podrá comenzar el partido.

3. PENALIZACIONES

- La organización del torneo se guarda el derecho a determinar la gravedad de la sanción tomando la decisión según las acciones realizadas por los integrantes partícipes.
- Crear mal ambiente en alguna de las Fases supondrá la expulsión inmediata de la competición sin derecho a reclamar premios.
- Infringir cualquiera de las normas supondrá la descalificación inmediata del participante o pérdida parcial o total de la partida o partido.
- La organización se reserva el derecho a modificar a su criterio el reglamento antes del inicio de la competición sin previo aviso, así como disponer ajustes y correcciones durante el torneo para solucionar cualquier incidencia.

3.1. Listado de sanciones

Insultos o menosprecio a la organización: expulsión de la competición presente y futuras.

Partidos falsos o amañados: descalificación de ambos participantes.

Alineación o configuración indebida: supondrá la inmediata descalificación del jugador.

Prohibición: Formación personalizada que tenga más de cinco o menos de tres jugadores por línea, en defensa o en el medio campo, pudiendo tener en la delantera un máximo de 4 jugadores. Quedan excluidas de esta prohibición cualquier alineación predefinida del juego, cumplan o no con esta norma, como por ejemplo la 5-2-2-1. Los cambios en la formación se deben hacer antes del comienzo del partido.

3.2. Aclaraciones

Está permitido el cambio de jugadores durante el partido, siempre y cuando se adecuen a las normas del torneo y del partido y nunca afecte al contrincante.

4. Derechos de imagen

El participante al formalizar la inscripción acepta Los **derechos de imagen** de la persona fotografiada se regula en la Ley Orgánica 1/1982 de 5 de mayo, de Protección Civil del Derecho al Honor, a la Intimidad Personal y Familiar y a la Propia Imagen.

Se entiende por **dato personal** cualquier información concerniente a personas físicas identificadas o identificables; en este sentido, la imagen es un dato de carácter personal. Su protección se asegura en la Ley Orgánica 15/19999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal (LOPD) y el Real Decreto 1720/2007, de 21 de diciembre, por el que se aprueba el Reglamento de desarrollo de la LOPD. Los datos personales y derechos de imagen nunca serán utilizados con fines lucrativos.