



**ESPORTS DRAFT
LEAGUE NORMATIVA
GENERAL**

ÍNDICE

1.INTRODUCCIÓN	1
2. INFORMACIÓN GENERAL	1
2.1. Términos y Condiciones.....	1
4. DRAFT	5
4.1. General	5
4.2. Funcionamiento	5
4.3. Orden.....	6
5. FORMATO DE COMPETICIÓN	10
5.1. General	10
5.2 Tasas de participación y premios.	10
5.3 Sueldos	10
5.4 Mercado de Fichajes.....	11
5.4.1 Mitad de temporada.....	11
5.5 Premios Los premios estarán repartidos entre el primer, segundo y tercer puesto.....	12
6. PARTIDOS	12
6.1. Ajustes de Lobby.....	12
6.2. Incidencias.....	13
6.3 Reportar resultado	14
6.4 Cartas y ruleta.....	15
7.CALENDARIO	17
8. SANCIONES	18
9. ACLARACIONES NORMATIVA	19

1. INTRODUCCIÓN

Esports Draft League en adelante EDL es una competición basada en la creación de torneos Esports. La siguiente normativa que se desarrolla a lo largo del presente documento está basada en el videojuego Rocket League. EDL se basa en una competición tipo Draft en donde los presidentes (previamente seleccionados por la organización) son los que ojean y eligen a los jugadores para sus futuros equipos.

“En la vida, cada elección es un paso hacia tu destino.”

Este documento recoge toda la información referente a EDL: información general, inscripciones, funcionamiento del torneo, sanciones, así como los términos y condiciones de la liga. Dicha normativa es la referencia para todos los integrantes, incluidos los propios administradores en la que se basan para el desarrollo de los distintos eventos deportivos, así como los posibles conflictos y sus consecuentes resoluciones que puedan surgir durante los mismos.

2. INFORMACIÓN GENERAL

2.1. Términos y Condiciones

Al inscribirte en cualquier competición de EDL, el equipo y los jugadores aceptan seguir las normas y condiciones que imponga la liga. Del mismo modo, aceptan la política de privacidad de la propia organización. Es importante aceptar esta política de privacidad para poder participar en las distintas competiciones.

Política de privacidad EDL Última Actualización: 01/12/2023

En Esports Draft League, comprendemos la importancia de la privacidad de tus datos personales. Esta Política de Privacidad tiene como objetivo explicar cómo recopilamos, utilizamos y protegemos tu información personal. Al participar en nuestros eventos y utilizar nuestros servicios, aceptas las prácticas descritas en esta política.

Información que Recopilamos:

Recopilamos la siguiente información personal relacionada con los participantes y usuarios de nuestra liga:

- Nombre: Para llevar un registro preciso de los participantes y personalizar la comunicación.

- Edad: Recopilamos la edad de los participantes para asegurarnos de que cumplen con la edad mínima necesaria para participar en los distintos eventos deportivos.
- Correo Electrónico: Recopilamos tu dirección de correo electrónico para fines de comunicación, notificaciones relevantes y contacto.
- Comunidad Autónoma: Recopilamos información sobre tu comunidad autónoma para llevar un registro de los equipos y jugadores participantes y para fines de análisis estadísticos internos.

Uso de la Información:

La información recopilada se utiliza únicamente para los siguientes propósitos:

- Gestión y organización de nuestros eventos y competencias.
- Comunicación relevante y notificaciones relacionadas con la organización.
- Cumplimiento de obligaciones legales y reglamentarias.
- Garantizar la seguridad e integridad de los datos de los participantes.

Tratamiento de la información:

La información recopilada sólo se compartirá cuando sea necesario para cumplir con las leyes y regulaciones aplicables. No compartiremos tu información personal con terceros sin tu consentimiento o sin una obligación legal.

Seguridad de la Información:

Implementamos medidas de seguridad adecuadas para proteger tus datos personales contra pérdidas, accesos no autorizados y divulgaciones indebidas. Utilizamos prácticas de seguridad técnicas y organizativas sólidas para proteger la integridad de tus datos.

Cambios en esta Política:

Nos reservamos el derecho de actualizar y modificar esta Política de Privacidad en cualquier momento. Te informaremos sobre cambios significativos a través de notificaciones en nuestro sitio web o por correo electrónico.

Contacto:

Si tienes preguntas o inquietudes sobre nuestra política de privacidad, no dudes en ponerte en contacto con nosotros a través de la siguiente dirección de correo electrónico:

edraftleague@gmail.com

Página web: <https://esportsdraftleague.com/>

Agradecemos tu confianza en Esports Draft League. Tu privacidad y la seguridad de tus datos son fundamentales para nosotros, y nos comprometemos a mantener tus datos de manera confidencial y segura. Esta información será mantenida mientras dure la relación comercial. Podrá solicitar su modificación o eliminación de los mismos a través del correo facilitado.

2.2. Todos los jugadores y presidentes tienen que estar en el servidor de Discord antes de mandar el formulario de inscripción y deben permanecer en él mientras dure la temporada para facilitar la organización de la competición. Si algún participante no estuviese en el servidor la organización podrá aplicar las correspondientes sanciones.

2.3. Los datos de las inscripciones se pueden editar hasta finalizar el plazo de inscripción. Para editarlo hay que reenviar el formulario y notificar a la organización de los cambios realizados.

Al mandar las inscripciones, la organización se reserva el derecho a utilizar la marca registrada incluyendo nombre y logo, los cuales, podrán ser utilizados en las distintas redes sociales. En caso de no adjuntar nombre y/o logo, la liga utilizará uno preestablecido para el caso.

Así mismo, la liga da permiso a los equipos y jugadores inscritos para usar el logo y nombre de la liga para anuncios y/o publicaciones relacionadas con la misma.

3. INSCRIPCIONES

Para los interesados en participar en la competición, debéis rellenar una inscripción. En las diferentes encuestas se solicitarán datos como la edad, correo, ID de Discord, RI Tracker, experiencia en el ámbito de los videojuegos... entre otros algunos datos con el fin de que la organización pueda crear un perfil para el futuro presidente/jugador y poder establecer una relación entre ambas partes para velar por la seguridad, integridad y desarrollo de los distintos socios de EDL. Antes de realizar las encuestas, los integrantes interesados en participar deben tener en cuenta los siguientes aspectos:

3.1. Todas las inscripciones se realizarán por **GOOGLE FORMS** respetando los horarios que se indiquen en adelante. No se admitirán inscripciones una vez se sobrepasen las fechas impuestas. Del mismo modo, no se aceptarán ni tramitarán inscripciones que no se hayan realizado por los medios facilitados por la organización.

3.2 Para poder participar, es obligatorio aceptar la política de privacidad de EDL explicada anteriormente.

3.3. Para poder inscribirse como presidente en la liga y poder recibir futuros pagos, todas las personas que se inscriban deberán tener +16 años y en caso de ser menor de edad, los pagos los deberá autorizar un tutor legal.

3.4. Para poder inscribirse como jugador en la liga todas las personas que se inscriban deberán tener +13 años. Sin embargo, para poder recibir futuros pagos, en caso de ser menor de edad, deberá estar autorizado por un tutor legal.

3.5. Los equipos o jugadores baneados por la organización no podrán inscribirse a la liga.

3.6. Si falta información obligatoria será rechazada de manera automática.

3.7. Aquellas personas que se inscriban como presidentes o parte del cuerpo técnico del mismo, no podrán inscribirse como jugadores. Si la organización detecta 2 inscripciones relacionadas con la misma persona, se anularán de manera automática.

3.8. Todos los presidentes deben disponer de un manager (puede ser el propio presidente) o representante secundario en caso de no contactar con el máximo responsable del club.

3.9. En el caso de que se produzcan cambios en el nombre, logo o redes sociales de un club, este debe avisar con la mayor antelación posible a la organización.

3.10. “Nicknames” de jugadores, nombres de clubes y logos ofensivos y/u obscenos, se prohibirán en la competición.



[Encuesta Presidentes](#)

[Encuesta Jugadores](#)

AVISO: Enviar el formulario de inscripción no te asegura plaza en la liga, ya que se cogerá un número limitado de jugadores y presidentes.

4. DRAFT

4.1. General

El formato de la competición se basa en un Draft, donde los Presidentes deberán elegir a los jugadores para formar su equipo.

Entre todas las inscripciones enviadas, se escogerán 8 presidentes y 42 jugadores para el Draft. De estos 42, solo se elegirán 24 (3 jugadores por equipo). Los otros 18 jugadores se quedarán como agentes libres.

Por el contrario, aunque sean jugadores libres, no quiere decir que no puedan jugar más puesto que estos tendrán su oportunidad, en caso de que alguno de los titulares habituales falle, o a mitad de temporada, ser fichado por un equipo.

4.2. Funcionamiento

El Draft consta de 3 rondas y en cada una, cada equipo elige sólo a 1 jugador de los que hay libres. El objetivo es escoger a 3 jugadores y formar el equipo. Cuando un jugador es seleccionado, el resto de los equipos no le pueden elegir. Este jugador, debe representar al equipo que le ha elegido.

Sin embargo, si el jugador no quiere representar a su equipo, debe comunicarlo en un periodo de 72 horas después de haberse realizado la fase de Picks del Draft. Una vez la organización apruebe su abandono, el jugador afectado pasará a ser jugador libre y no se le podrá fichar hasta mitad de temporada. En casos excepcionales, los jugadores podrán volver a ser elegibles para el Draft, siempre y cuando la propia organización apruebe el caso. Para ello, los afectados deben aportar las oportunas pruebas que demuestren y justifiquen su abandono por parte del equipo que inicialmente le escogió.

En el caso de que hubiese 2 o más abandonos, se realizará un sorteo entre los equipos afectados para ver el orden de elección de los nuevos jugadores, con la única excepción de que no se podrán seleccionar a los jugadores que han abandonado a sus equipos cuando fueron elegidos.

4.3. Orden

Si es la primera edición, el orden en el que los equipos seleccionarán a los jugadores en el Draft se hará por sorteo en las 3 rondas. Este sorteo se realizará utilizando PiliApp y en directo en nuestro canal de [twitch](https://www.twitch.tv/) para verificar el sorteo.

El sorteo será aleatorio en las 3 rondas. El primer equipo seleccionado ocupará la primera posición, el segundo equipo la 2 posición y así sucesivamente. Por último, cabe aclarar que las posiciones podrán repetirse. Es decir, si un equipo en la ronda 1 ha sido elegido el primero, podrá volver a ser elegido el primero en la ronda 2. En la siguiente figura se muestra una simulación de un Draft con 8 presidentes.

Equipos Participantes: A,B,C,D,E,F,G y H

Orden	Ronda 1	Ronda 2	Ronda 3
1	A	A	G
2	B	H	D
3	C	C	B
4	D	F	F
5	E	B	C
6	F	E	G
7	G	D	E
8	H	G	A

3.2. Si ya se ha realizado al menos una edición, el orden será el inverso a las tablas de clasificación de la liga. Es decir, el equipo que quedó último en la liga anterior, elige al primer jugador en el Draft.

Equipos Participantes: A,B,C,D,E,F,G y H

Posición	Clasificación temporada x	Elección Draft
1	A	H
2	B	G
3	C	F
4	D	E
5	E	D
6	F	C
7	G	B
8	H	A

3.3. Si un equipo abandona al final de una temporada y se coge a un equipo nuevo, este adoptará la posición en el Draft que le pertenecía al anterior.

Cambios Nueva Temporada. Abandona H por I.

Equipos Participantes: A,B,C,D,E,F,G e I

Posición	Clasificación temporada x	Elección Draft
1	A	I
2	B	G
3	C	F
4	D	E
5	E	D
6	F	C
7	G	B
8	I	A

3.4. En caso de que se aumente el número de equipos para una edición, el orden se hará por sorteo entre los nuevos equipos eligiendo estos los primeros y posteriormente los equipos de la liga en orden inverso a la clasificación. de la temporada anterior.

Cambios Nueva Temporada: Se añaden Equipos I, J, K y L

Equipos Participantes: A,B,C,D,E,F,G,H,I,J,K y L

Posición	Clasificación temporada x	Elección Draft
1	A	J
2	B	K
3	C	I
4	D	L
5	E	H
6	F	G
7	G	F
8	H	E
9	I (Nuevo equipo)	D
10	J (Nuevo equipo)	C
11	K (Nuevo equipo)	B
12	L (Nuevo equipo)	A

3.5 En caso de que se aumente el número de equipos para una edición, el orden se hará por sorteo entre los nuevos equipos eligiendo estos los primeros y posteriormente los equipos de la liga en orden inverso a la clasificación. Puede darse el caso que nuevos equipos necesitan 3 jugadores, otros 2 y otros tan solo 1. Se seguirá el mismo procedimiento que el paso 3.4 Solo que los equipos se irán incorporando en función de las necesidades de elegir tantos jugadores como les sea necesario de la nueva ronda de Draft.

Cambios Nueva Temporada. Se añaden Equipos I, J, K y L

Equipos Participantes: A,B,C,D,E,F,G,H,I,J,K y L

Equipos que necesitan 3 jugadores: I,J,K y L

Equipos que necesitan 2 jugadores: A,B,C

Equipos que necesitan 1 jugador: D,E,F,G,H

Posición	Clasificación temporada x	Elección Draft Ronda 1	Ronda 2	Ronda 3
1	A	J	L	L
2	B	K	I	I
3	C	I	J	J
4	D	L	K	K
5	E	H (No participa)	C	B
6	F	G (No participa)	B	C
7	G	F (No participa)	A	A
8	H	E (No participa)	H (No participa)	H
9	I (Nuevo equipo)	D (No participa)	G (No participa)	G
10	J (Nuevo equipo)	C (No participa)	F (No participa)	F
11	K (Nuevo equipo)	B (No participa)	E (No participa)	E
12	L (Nuevo equipo)	A (No participa)	D (No participa)	D

5. FORMATO DE COMPETICIÓN

5.1. General

- En esta primera edición, contaremos con un formato simple de liga, participarán 8 equipos en su totalidad dando como resultado un todos contra todos.
- La duración de la competición está estimada en 7 semanas (1 jornada por semana). Los partidos son únicamente ida, y se jugarán Bo3 (El equipo que gane 2 partidos gana la serie). La duración y calendario de la liga se detalla más adelante
- Sistema de puntuación: 3 puntos por victoria, 0 por derrota y 1 por empate (Exclusivamente se pueden permitir empates técnicos decididos por la organización). Si los equipos acaban empatados en puntaje, se resolverá por diferencia de series. Si no se pudiese, se mirará el enfrentamiento directo.

5.2 Tasas de participación y premios.

Para acceder a la competición, los presidentes deben pagar una tasa de entrada a la liga, la cual está estimada en 30€. Sin embargo, esto no garantiza su plaza en posteriores temporadas. La tasa de participación incluye como su propio nombre indica, poder participar en una temporada.

Como se ha mencionado en reiteradas ocasiones, se basa en un formato Draft. Cada temporada se eligen a los mejores presidentes mediante licitación, es decir, la organización elegirá a aquellos presidentes que se hayan inscrito y mandando los correspondientes formularios por la plataforma facilitada por la propia organización. Esto no implica que un presidente que no compre la plaza no sea seleccionado de nuevo para otra temporada

5.3 Sueldos

Todos los jugadores que jueguen una serie entera recibirán 1€ por la misma pudiendo recibir un máximo de 7€ totales. Durante esta primera temporada, **NO** se permitirá a los equipos pagar más a los jugadores.

Los sueldos se pagarán a mitad (3€) y a final de temporada (4€). Se podrá solicitar el pago después de cada jornada, pero se le aplicará una comisión.

Resaltar que si un jugador es expulsado por parte de la organización no se les realizará el abono correspondiente a las series jugadas.

5.4 Mercado de Fichajes

Todos los equipos partirán con un contrato base ofrecido por la organización con duración de mitad de temporada. Sin embargo, este incluye cláusulas de rescisión en la que la organización se reserva el derecho a ejecutar si no se cumplen las condiciones pactadas como, por ejemplo, incumplimiento de la normativa.

De manera adicional, a todos los equipos participantes, se les facilitará un millón de Drafty (monedas) para que puedan renovar contratos o realizar fichajes. Estas monedas no tienen valor real reconvertible en euros.

De manera adicional y gratuita, la liga va a establecer estadísticas globales e individualizadas y su posterior clasificación.

5.4.1 Mitad de temporada

Los primeros contratos se realizan a mitad de temporada. Una vez abierto el periodo de fichajes todos los jugadores podrán ser cambiados.

Tanto jugadores como equipo deberán llegar a acuerdos para prorrogar su estancia en el club. TODOS los contratos deberán ser compartidos por ticket para que la organización pueda llevar un control administrativo y verifique que se cumple con la normativa.

Si un club y un jugador no llegan a un acuerdo una vez el contrato finalice (salvo cláusulas que indiquen lo contrario) el jugador se quedará libre.

Los fichajes podrán ser de equipos o de jugadores libres inscritos en el Draft.

Importante NO se aceptarán nuevos jugadores hasta nueva temporada.

5.4.2 Final de Temporada

A final de temporada se abrirá un nuevo periodo de fichajes.

Los equipos deben deshacerse de 2 jugadores. En esta ocasión se aceptarán la inscripción de nuevos jugadores externos, siempre y cuando estos cumplan con los requisitos de inscripción. Sin embargo, su proceso de selección será mediante formato draft y este no podrá cambiar de equipo hasta la mitad de temporada.

Al igual que en la primera temporada, los nuevos jugadores tendrán un contrato base establecido por la liga hasta mitad de temporada que garantice su estancia y su salario.

5.5 Premios

Los premios estarán repartidos entre el primer, segundo y tercer puesto.



Además, recibirá los siguientes obsequios:

- Diseño exclusivo en su logo
- Se le añadirá o sumará en caso de varias temporadas 1 en números Romanos
- Roles únicos para todo el equipo.
- Entrará en el salón de la fama exclusivo para ganadores.

A excepción de los nº que indican el número de ligas ganadas y el salón de la fama, los roles y diseño exclusivo solo podrán ser otorgados durante 1 temporada, a menos que revaliden el título.

Para el 2º y 3º puesto, también se les otorgará un rol exclusivo durante 1 temporada.

6. PARTIDOS

6.1. Ajustes de Lobby

EDL se encargará de retransmitir todos los partidos en su canal de [twitch](https://www.twitch.tv/edl). Será la propia organización quien facilite las salas y sus respectivas contraseñas para poder acceder a ellas, 5 minutos antes de la hora oficial del partido.

Para los casos en los que, por excepcionales causas, la organización no pudiese hacerse responsable, se seguirá el siguiente procedimiento:

1. El equipo Local (listado a la izquierda por el staff) se encargará de la creación del partido privado y de pasar los detalles para que su rival se una.

1.1 No se permite el uso de mutadores en la sala. Excepcionalmente, se permite el uso del marcador de serie como mutador.

1.1.1 La sala deberá estar localizada en el servidor de EU (Europa).

1.1.1.1 Se permiten todos los mapas Estándar y las condiciones climatológicas.

2. El equipo Creador de la sala debe cambiar el nombre del Equipo Azul y poner el suyo, y el nombre del Equipo Naranja para poner el del equipo Visitante.

3. Se permitirán sólo 3 personas por equipo en el lobby (6 jugadores +2 Reservadas para los casters)

3.1. En caso de que el partido no sea retransmitido por la liga, pueden estar los casters de los equipos siempre y cuando los equipos estén de acuerdo.

6.2. Incidencias

-Todos los jugadores que vayan a asistir al partido deben unirse con un máximo de 10 minutos de retraso. En caso de pasarse de los 10 minutos, se dará "free win" al equipo que sí se presentó. Se entiende que el equipo Local facilitó los datos de la partida privada en el horario indicado. En caso contrario se deberán aportar las pruebas necesarias para que la administración pueda tomar las medidas oportunas.

-En caso de que el servidor tenga algún problema o un jugador se desconecte, habrá que sacar captura antes de abandonar el partido. Se otorgarán 30 segundos para que en caso de que los hubiese, los jugadores, managers o puedan recopilar la información necesaria. Se considerarán problemas de conexión de servidor los siguientes casos:

Si a un jugador se le desconecta del partido la partida se puede reiniciar, pero habrá que pasar capturas antes de su reinicio y que la administración lo verifique. Si se cumplen estos requisitos, la administración avisará a todos los jugadores, quienes deberán abandonar el partido. Aunque haya goles posteriores a tiempo inferior 4:30 si los jugadores presentan problemas de conexión o problemas de servidor y entra dentro de los 30 primeros segundos, la administración podrá reiniciar el partido.

Si un jugador se desconecta a partir de que queden 4:29 minutos en el cronómetro, el partido se deberá jugar 2v3 o 3 vs 3 aunque 1 jugador presente problemas de conexión.

Si 2 o más jugadores (al menos 1 de cada equipo) presentan variación de latencia alta, si ambos equipos están de acuerdo, podrán reiniciar el partido.

En caso de que ocurra algún bug o fallo de creación de partido (tiempo progresivo en vez de regresivo) se deberá notificar a la administración. Si el staff considera que se debe reiniciar el partido, esto se deberá hacer inmediatamente. Para este caso no habrá límite de tiempo para que se pueda reportar.

En caso de que un jugador abuse de un bug, este será castigado en consecuencia. Se necesitará una captura o replay para reportarlo. Del mismo modo, salvo que la administración indique lo contrario, se deberá seguir jugando el partido.

En todos los problemas, se otorgará un tiempo de 5 minutos para que se puedan solucionar las distintas circunstancias que puedan haber surgido. Si tras reinicios de partidos, a excepción de problemas de servidor, los problemas persisten, independientemente de que estos vuelvan a surgir, el partido deberá jugarse aunque sea 1 vs 3.

No se considerarán problemas de conexión los siguientes casos:

Que un único jugador presente problemas de variación de latencia o pérdida de paquetes no se considerará problema del servidor. En ocasiones el nivel de ping, puede ser alto en los primeros segundos de partidos. Estos no se considerarán problemas de conexión salvo que estos sigan presentes en los jugadores en el primer medio minuto.

-Si un equipo marca antes de las 4:30 y un jugador se desconecta, NO se reiniciará el partido salvo que se adjunten pruebas que demuestren lo contrario.

De manera muy excepcional, la administración podrá exigir que una serie se vuelva a jugar aunque esta ya se haya jugado. Será en aquellos casos que requieran de un análisis más detallado y no se pueda tomar una decisión en un lapso corto periodo de tiempo.

6.3 Reportar resultado

El equipo a de la izquierda en la información del partido será el equipo local, encargado de crear la partida y reportar el resultado.

Para reportar un resultado, habrá que guardar las **replays** de los partidos y pasarlas por el canal del partido. Habrá un pequeño tutorial de cómo reportar las replays con el bot de la liga en Discord.

La id facilitada en el canal del partido es para uso del equipo a la hora de reportar los partidos con el bot.

6.4 Cartas y ruleta

Los partidos se componen de bo3. El funcionamiento del mismo es el siguiente.

1er Partido. Mediante una ruleta se decidirá el número de contrincantes 1vs1, 2vs2 o 3vs3. Salvo 3vs3 las otras dos opciones se realizará otro segundo sorteo para ver que jugador del pick será el eliminado. La duración del 1vs1 o 2vs2 será de 2 minutos. Los otros 3 minutos se jugará el partido 3vs3.

Para el **2º partido**, los presidentes podrán utilizar una de las 5 cartas que se darán por sorteo antes del partido y siendo este verificado por algún moderador de la organización. estas cartas son: Kickoff Libre, Comodín, Robo de carta, Tocado y hundido y Coche aleatorio



- Comodín= 5%
- Robacarta= 5%
- Random car= 30%
- Tocado y hundido= 30%
- Kickoff libre= 30%

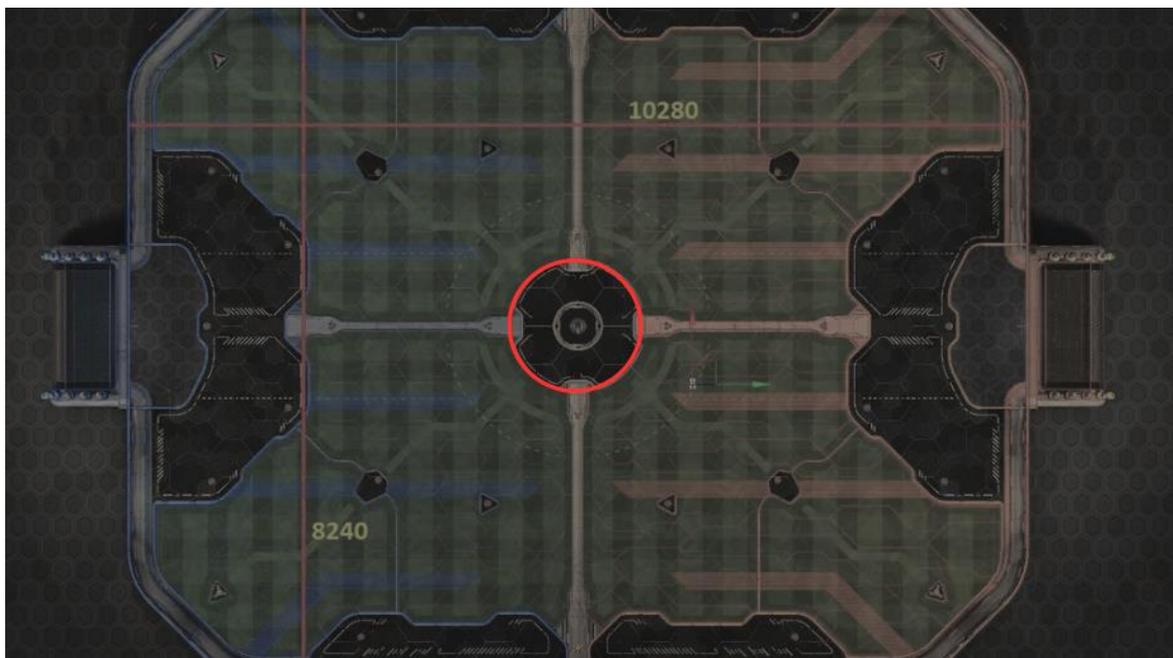
NORMAS DE USO:

- Comodín: Puedes elegir cualquiera de las cartas disponibles.
- Robacarta: Robas la carta del rival (Solo si la usa).
- Random car: Todo el equipo rival se pondrá el coche que salga en una ruleta



- Tocado y hundido: Un jugador aleatorio del rival, se perderá por 30 segundos el campo, deberá unirse en el min 4:30

- Kickoff libre: El equipo que use esta carta, tendrá un kickoff libre hasta el min 4:55, el equipo rival no podrá pasar del área señalada (centro del campo) ni pasar de su mitad de campo.



7.CALENDARIO

-La liga se compone de 7 jornadas, 1 por semana. El calendario será facilitado por el servidor de discord y la página web.

-La liga ha fijado todos los partidos los Domingos:

Enero 2024						
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
1	2	3	4 PRESENTACION EQUIPOS	5	6	7
8	9	10	11	12	13 DRAFT	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28 J1
29	30	31				

Febrero 2024						
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
29	30	31	1	2	3	4 J2
5	6	7	8	9	10	11 J3
12	13	14	15	16	17	18 J4
19	20	21	22	23	24	25 J5
26	27	28	29			

Marzo 2024						
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
26	27	28	29	1	2	3 J6
4	5	6	7	8	9	10 J7
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

2. Los partidos se podrán aplazar de manera excepcional siempre y cuando se aporten las pruebas necesarias. Para aplazar un partido, se deberá avisar con una antelación mínima de 48 horas para que administración pueda valorar y aplicar las medidas correspondientes.

3. Todos los partidos serán los Domingos y los horarios de los partidos están fijados de la siguiente manera:

División	Partido 1	Partido 2	Partido 3	Partido 4
1	17:30	18:15	19:00	19:45

8. SANCIONES

Se considerarán 3 tipos de faltas: Leves , Graves  y Eliminatorias 

Se consideran faltas leves  los siguientes casos.

- Anuncios no consentidos por la organización.
- Abuso del chat de juego.
- No poder jugar un partido con el equipo que representa. Esta sanción no implica que puedan aplicarse las debidas sanciones del equipo si dicho jugador tiene contrato con cláusulas.
- Menciones en el servidor con el fin de molestar a otros integrantes del mismo.
- Uso indebido y reiterado de los diferentes chats de discord.

Aviso. La acumulación de 5 Leves supone una falta eliminatoria

Se considera faltas Graves  los siguientes casos:

- No avisar a la organización de los cambios internos (nombre, redes sociales, cambio administrativo...)
- Jugar con un jugador no registrado en plantilla. Además, está sanción conlleva la anulación del partido con alineación indebida dando free win al equipo contrario.
- No presentar y/o llevar en regla los diferentes documentos a la organización. Supondrá una falta grave por cada 2 días de demora en la misma.

Aviso. 3. Faltas Graves suponen 1 Falta Eliminatoria

Se consideran faltas eliminatorias  los siguientes casos.

- Compartir o incitar cualquier tipo de contenido explícito +18.
- Prácticas fraudulentas tales como amaños de partidos o similares. En este caso la falta eliminatoria, salvo que haya pruebas que dictaminen lo contrario, supone la eliminación directa para todas las partes implicadas (presidentes, staff y jugadores).

-Cualquier tipo de discriminación, insultos, mensajes de odio hacia un compañero o cualquier integrante del servidor.

Aviso. 1 Falta eliminatoria supone la expulsión y baneo permanente del servidor.

Las faltas leves y graves se reiniciarán al final de cada temporada. Todas las faltas podrán apelarse en un periodo de 24 horas tras la notificación a los implicados de los mismos. Del mismo modo, todas las sanciones podrán aplicarse a todos los integrantes del servidor independientemente del puesto o cargo que ocupen. Estas sanciones podrán ser aplicadas aunque pasen fuera del entorno competitivo.

SANCIONES POR INCUMPLIMIENTO DE CARTAS/RULETA:

TARJETA AMARILLA

-Un jugador se una al partido hasta 3 segundos antes de cumplir el tiempo que impone la ruleta o carta.

-No respetar las normas del kickoff libre.

Estas últimas normas se convertirán en TARJETA ROJA durante la última jornada.

2 tarjetas amarillas = 1 tarjeta roja

TARJETA ROJA

-Un jugador no cumpla el cambio de coche

-Unirse 4 segundos antes o más del tiempo explicado (Además supone FW al rival y cancelación del salario del jugador)

Una tarjeta roja supone la expulsión de un jugador durante el siguiente partido

9. ACLARACIONES NORMATIVA

Esta normativa no es definitiva y puede ser modificada por la organización en cualquier momento. Para ello, administración, informará de los nuevos cambios a través de los distintos medios facilitados como Discord o página web entre otros. En dicho informe deberá avisar del tiempo en el que se establecerán dichos cambios.

Si se detectan vacíos legales y algún miembro del servidor está haciendo uso de ellos sin haber avisado a administración previamente, la organización se guarda el derecho a poder ejecutar las sanciones correspondientes según el grado del mismo.

Por el lado contrario, administración otorgará recompensas a aquellos que colaboren con la organización en la detección y corrección de la normativa y/o detección de prácticas fraudulentas que pongan en riesgo la competición.

EDL apuesta por una competición sana, que busca fomentar el mundo competitivo de los Esports y poder ofrecer oportunidades profesionales a aquellos que realmente quieren triunfar en el mundo online.

Agradecimientos especiales:



Última modificación 24/01/2024