

# **BLUNTED CUP - Normativa**

*Versión 1.1.1*

Redactado por: **Sidern** - *Blunt & Spicy*  
Revisado por: **Cebohr** - *SVG Team*

## Índice

<b>Índice</b>	<b>2</b>
<b>1.- Formato de la competición</b>	<b>3</b>
<b>2.- Normativa de equipos</b>	<b>3</b>
<b>3.- Normativa previa a partidos</b>	<b>4</b>
<b>4.- Pausas y normativa dentro y final de partida</b>	<b>5</b>
<b>5.- Aceptación de la normativa</b>	<b>5</b>

## Index

<b>Index</b>	<b>2</b>
<b>1.- Competition format</b>	<b>6</b>
<b>2.- Team requirements and rules</b>	<b>6</b>
<b>3.- Pre-match Rules</b>	<b>7</b>
<b>4.- Pauses and In-Game/Post-Game Rules</b>	<b>8</b>
<b>5.- Acceptance of the Rules</b>	<b>8</b>

# 1.- Formato de la competición

La competición está compuesta por un total de 16 equipos y está dividida en dos fases. La primera de estas utiliza el **formato suizo** donde los equipos que logren **3 victorias** podrán avanzar a la siguiente fase del torneo.

Todos los partidos de esta fase son **al mejor de 1** a excepción de los partidos que aseguren la clasificación, que serán **al mejor de 3**. Es decir, los **equipos con 2 victorias** y que luchen por la tercera. Los partidos que decidan la eliminación de un equipo, también serán **al mejor de 3**.

La segunda fase es una **fase de eliminación** donde todos los partidos son **al mejor de 3** hasta la final. <sup>1</sup> Todos los **BO3** de ambas rondas serán con **fearless draft**.

Todos los partidos de la **fase suiza** se decidirán **por sorteo** con la limitación de que los equipos **no podrán volver a enfrentar** a un rival contra el que hayan jugado anteriormente.

En la **fase de eliminación** los enfrentamientos de la primera ronda (cuartos de final) también se decidirán **por sorteo** y sin **ninguna** limitación.

## 2.- Normativa de equipos

Los equipos tienen que estar compuestos por un mínimo de **5 jugadores** y un máximo de **7 jugadores**, de forma que cinco conforman la plantilla habitual y dos suplentes.

El **rango máximo de los jugadores** (en la season anterior) que conforman el equipo se ha de distribuir de la siguiente forma:

Esmeralda	1 jugador
Platino	2 jugadores
Oro o menos	2+ jugadores

El rango de los jugadores suplentes **no podrá superar el Oro en la season anterior**. En el caso de que esto suceda, se considerará como jugador titular y podrá afectar a la distribución del roster principal.

Los nombres de los jugadores **tienen que ser iguales** a los del OP.GG facilitado. En caso de que algún jugador realice un cambio de nombre, se comunicará a la administración.

---

<sup>1</sup> Mensaje de la administración: Nos gustaría que la final fuese **al mejor de 5** pero entendemos que la gente no tiene tiempo para jugar una serie que puede alargarse hasta cinco horas. Gracias por la comprensión.

Los jugadores suplentes **no pueden jugar más de 3 partidas** cada uno, pues al no contar para la puntuación del equipo, es sencillo abusar de rango.

Las cuentas secundarias o **smurf** están totalmente prohibidas en la competición. En el caso de tener una cuenta secundaria **con más rango que la principal**, se adjuntará junto al OP.GG del equipo. El rango de esta cuenta es el que contará para calcular la puntuación global del equipo.

Si un jugador **aumenta de forma exagerada su rango** durante la competición, contará como **smurf encubierto** y su equipo sufrirá una penalización al respecto.<sup>2</sup>

### 3.- Normativa previa a partidos

Los equipos que se enfrenten entre sí, deberán **acordar la hora del partido** desde el momento en que este sea publicado en la página web. Esta hora debe ser comunicada a la administración para tener constancia de ello.

En el caso de no llegar a un acuerdo con la fecha, el partido se fijará el **domingo** de esa misma semana a las **20:00h CET**. No se permitirá aplazar los partidos.

Uno de los dos equipos creará la sala y el *draftlo* (en su defecto, cualquier otra web que permita realizar libremente el drafteo). Cada equipo deberá estar en sala **a la hora establecida**, teniendo un margen de **15 minutos** para comenzar el drafteo, ampliable si el otro equipo está de acuerdo a **25 minutos**.

Los equipos **no podrán modificar el roster principal** si ya se ha realizado el draft de la partida. En el caso de que juegue un **suplente** se podrá avisar hasta antes de empezar el draft.

La sala tendrá que crearse en el mapa de **Grieta del Invocador** y en modo **A ciegas**, para comenzar lo antes posible.

Si alguno de los jugadores sufre cualquier **tipo de error o de bug** previo a partido, este deberá ser comunicado al equipo rival mediante el cliente del juego y a la administración en Discord. Lo mismo en caso de **desconexión** de un jugador.

En el caso de que un jugador **se equivoque con las runas o hechizos de invocador**, se permitirá realizar *remake* antes del minuto 2 de partida si no ha habido muertes previamente durante la partida.

Si esto ocurre por **segunda vez consecutiva**, su equipo perderá el derecho a hacer remake y se penalizará restando 5 minutos a su tiempo total de pausa.

---

<sup>2</sup> Los equipos que posean un *smurfer*, ya sea encubierto o no, serán expulsados de la competición y del servidor de forma indefinida.

Queda prohibido que se utilice el chat de la sala para otra finalidad que no sea comunicarse en relación a la partida. El jugador que no cumpla esta norma podría ser penalizado, dependiendo de la gravedad de la situación.

## 4.- Pausas y normativa dentro y final de partida

Los equipos tendrán el derecho de ejercer **pausa justificada** hasta un máximo de **15 minutos**. Antes de finalizar cada pausa, el equipo que la ha realizado debe preguntar al contrario si está listo mediante el **chat global** de la partida. No se podrá reanudar la partida hasta que no contesten.

Si un equipo **sobrepasa los 15 minutos de pausa**, se le dará el partido por perdido, salvo que el rival decida otorgar más tiempo.

En el caso de que algún equipo sufra cualquier tipo de **error, bug** o sufra una **desconexión** y ya haya terminado la pausa o imposibilite la vuelta del jugador a la partida, esta deberá continuar **4 vs 5** o dar el partido por perdido a favor del rival.

Un mal uso de las pausas o utilizar el chat global para otra finalidad que no sea comunicarse en relación a la partida será penalizado. Se permite usarlo para el **GG** al final de la partida.<sup>3</sup>

**Está permitido el uso de emojis y de sacar maestría** dentro la partida, pero no **hacer BM** utilizando los control uno, dos, tres y cuatro o el backeo.<sup>4</sup>

Al final de cada partida, **el equipo ganador** mandará una captura con los resultados de todos los mapas jugados ese encuentro al canal de #resultados del servidor de Discord.

## 5.- Aceptación de la normativa

Todos los equipos y jugadores que participen en esta competición están aceptando el cumplimiento de esta normativa.

En el caso de vacío legal, la administración se reserva el derecho a decidir sobre la situación acontecida. Confiamos en la profesionalidad de todos los equipos.

Si ya se ha recibido una sanción, la siguiente sanción será eliminatoria.

---

<sup>3</sup> La penalización por usar el chat global de forma indebida afectará a todo aquel que haya participado. El mal uso de las pausas será penalizado con la derrota del equipo que las provoque.

<sup>4</sup> Mensaje de la administración: Está bien darle "vidilla" a las partidas, pero tampoco es agradable spamear estas prácticas, ojo con ello.

# 1.- Competition format

The competition consists of a total of 16 teams and is divided into two stages. The first stage follows the **Swiss format**, where teams achieving **3 wins** advance to the next phase of the tournament.

All matches in this stage are played in a **best-of-1 format**, except for the matches that secure qualification, which will be **best-of-3**. In other words, **teams with 2 wins** are fighting for their third victory. Matches that determine a team's elimination will also be **best-of-3**.

The second stage is a **knockout phase** where all matches are played in a **best-of-3 format** until the final.<sup>5</sup> All **BO3** matches in both stages will follow the **fearless draft** format.

All matches in the **Swiss phase** will be determined **by a draw**, with the restriction that teams **cannot face an opponent** they have already played against.

In the **elimination phase**, the matchups for the first round (quarterfinals) will also be decided **by a draw**, without **any** restrictions.

## 2.- Team requirements and rules

Teams must consist of a minimum of **5 players** and a maximum of **7 players**, with five making up the main roster and two serving as substitutes.

The **maximum rank of the players** (from the previous season) on the team must be distributed as follows:

Emerald	1 player
Platinum	2 players
Gold or less	2+ players

The rank of substitute players **cannot exceed Gold in the previous season**. If this happens, they will be considered a main player and it may affect the distribution of the main roster.

Player names must **match the ones** provided on their OP.GG profiles. If a player changes their name, this must be reported to the administration.

---

<sup>5</sup> Message from the administration: We would like the final to be a **best-of-5**, but we understand that people don't have the time to play a series that could extend up to five hours. Thank you for your understanding.

Substitutes **cannot play more than 3 matches** each. This restriction prevents exploitation of substitutes' ranks, as their points do not count toward the team total.

Secondary or **smurf** accounts are strictly prohibited. If a player has a secondary account with a **higher rank than their main account**, it must be submitted along with the team's OP.GG. The rank of this account will be used to calculate the team's total points.

If a player **excessively increases their rank** during the competition, it will be considered as **smurfing**, and their team will face a penalty as a result. <sup>6</sup>

### 3.- Pre-match Rules

Teams facing each other **must agree on a match time** as soon as the matchup is announced on the website. This agreed-upon time must be communicated to the administration for record-keeping.

If no agreement on the date is reached, the match will automatically be scheduled for **Sunday** of the same week at **8:00 PM CET**. Match postponements will not be allowed.

One of the teams must create the game lobby and initiate the draft in Draftlol (or, if unavailable, any other website that allows free drafting). Both teams must be in the lobby at **the agreed time**. A grace period of **15 minutes** will be allowed to start the draft, extendable to **25 minutes** with the agreement of the opposing team.

The main roster **cannot be changed once the draft** has begun. If a **substitute** needs to play, this must be communicated before the draft starts.

The lobby must be created on the **Summoner's Rift** map in **Blind Pick** mode to facilitate a quick start.

If a player experiences any **error or bug prior** to the match, this must be reported to the opposing team via the in-game client and to the administration via Discord. The same applies in the case of a **player disconnection**.

If a player makes a **mistake with their runes or summoner spells**, a *remake* will be allowed before the 2-minute mark of the game, provided there have been no deaths earlier in the match.

If this happens for the **second consecutive time**, the team will lose the right to *remake* and will be penalized by having 5 minutes deducted from their total pause time.

---

<sup>6</sup> Teams found to have a smurf, whether openly or covertly, will be disqualified from the competition and permanently banned from the server.

The lobby chat must only be used for communication related to the match. Players violating this rule may face penalties depending on the severity of the situation.

## 4.- Pauses and In-Game/Post-Game Rules

Teams are allowed to pause the game for **valid reasons** for a maximum of **15 minutes**. Before ending a pause, the pausing team must ask the opposing team if they are ready to resume using the **global chat**. The game cannot continue until the opposing team confirms their readiness.

If a team **exceeds the 15-minute pause limit**, they will forfeit the match unless the opposing team agrees to grant additional time.

If a team encounters any **error, bug, or disconnection** after their pause time is exhausted or if the affected player cannot return to the game, the match must continue 4 vs. 5, or the team may choose to forfeit in favor of the opponent.

Misuse of pauses or the global chat for purposes unrelated to the match will be penalized. Global chat is only permitted for communication about the game, and to type "**GG**" at the end of the match.<sup>7</sup>

**It is allowed to use emojis and display champion mastery** during the game. However, using Control-1, 2, 3, 4, or performing the recall animation (backing) as bad manners (BM) is prohibited.<sup>8</sup>

After each match, the **winning team** must send a screenshot of the results of all games played in that series to the #results channel on the tournament's Discord server.

## 5.- Acceptance of the Rules

All teams and players participating in this competition agree to abide by these rules.

In cases where the rules do not address a specific situation, the administration reserves the right to make a decision regarding the matter. We trust in the professionalism of all teams.

If a sanction has already been issued, any subsequent infraction will result in disqualification.

---

<sup>7</sup> Improper use of global chat will result in penalties for all involved players, and misuse of pauses will lead to the offending team forfeiting the match.

<sup>8</sup> It's fine to add some "excitement" to the matches, but spamming these practices is not enjoyable—be careful with that.