



BASES Y REGLAMENTO OFICIAL E-SPORTS CUP FORTNITE JCF

1. INFORMACIÓN GENERAL

La **E-SPORTS CUP JCF** es una competición oficial organizada por **Oxygen Gaming**, dirigida a fomentar el entretenimiento, la participación juvenil y la práctica de los e-sports en un entorno educativo, competitivo y presencial.

La competición se desarrollará en **Fortnite**, mediante partidas personalizadas en una isla creada para la competición, permitiendo la participación tanto con **mando** como con **teclado y ratón**.

La competición se desarrollará de forma presencial en el local **Oxygen Arena**, concluyendo con una gran fase final presencial en el evento **Expojove**, uno de los encuentros juveniles más relevantes del calendario valenciano.

Nombre del torneo: E-SPORTS CUP JCF

Fechas de la liga: del 3 de octubre de 2026 al 6 de enero de 2027

Juego: Fortnite

Modalidad de participación: Individual

Formato de juego: Partidas personalizadas de hasta 10 jugadores

Modo de juego: Fortnite con construcción en isla personalizada

Dispositivos permitidos: Mando, teclado y ratón

Formato presencial:

- **Fase de grupos y fase eliminatoria:** Oxygen Arena
C/ de Jerónima Galés, 45, Jesús, 46017 València, Valencia
 - **Fase final:** Expojove 2026, Feria de Valencia
-



2. INSCRIPCIONES

La inscripción se tendrá que completar siguiendo las instrucciones de la **Delegación de Deportes de JCF** mediante **Secretaría Virtual**, indicadas en el documento “**Bases de inscripción E-SPORT**” que se envía junto a este reglamento.

Cada participante deberá inscribirse con sus datos personales y, en caso de ser necesario, con el nombre de usuario o identificador que utilizará durante la competición.

La organización podrá solicitar documentación adicional para verificar la identidad de los participantes.

3. FORMATO DE COMPETICIÓN

La **E-SPORTS CUP JCF** se desarrollará en tres fases principales:

1. Fase de grupos
2. Fase eliminatoria
3. Fase final en Expojove

Todas las fases se jugarán mediante partidas personalizadas de Fortnite en una isla creada específicamente para la competición.

Fase de grupos

Los participantes serán distribuidos en grupos de hasta **10 jugadores**.

Cada grupo disputará **3 partidas**.

La clasificación se determinará según la suma total de puntos obtenidos en las partidas disputadas.

La puntuación se otorgará exclusivamente según la posición final de cada jugador en cada partida. Las eliminaciones no otorgarán puntos.

Se clasificarán para la siguiente fase los mejores jugadores de cada grupo según la puntuación obtenida. El número exacto de clasificados podrá variar en función del número total de inscritos.



Sistema de puntuación por partida

1º - 15 puntos

2º - 12 puntos

3º - 10 puntos

4º - 8 puntos

5º - 6 puntos

6º - 5 puntos

7º - 4 puntos

8º - 3 puntos

9º - 2 puntos

10º - 1 punto

Este sistema premia la victoria con mayor valor, pero permite que la regularidad durante todas las partidas también sea importante.

Criterios de desempate

En caso de empate a puntos entre dos o más jugadores, se aplicarán los siguientes criterios, por orden:

1. Mayor número de victorias.
 2. Mayor número de segundos puestos.
 3. Mejor posición obtenida en la última partida disputada.
 4. Mejor posición media durante todas las partidas.
 5. En caso de persistir el empate, la organización podrá decidir una partida de desempate o aplicar el criterio que considere más justo según la situación competitiva.
-

Fase eliminatoria

Los jugadores clasificados de la fase de grupos pasarán a la fase eliminatoria.

La fase eliminatoria se disputará también mediante partidas personalizadas de hasta **10 jugadores**.



Cada ronda eliminatoria contará con **3 partidas**, sumando puntos según el sistema de puntuación establecido.

Avanzarán a la siguiente ronda los jugadores con mayor puntuación total al finalizar las partidas correspondientes.

La organización comunicará antes del inicio de cada jornada el número de jugadores clasificados en cada ronda, dependiendo del número total de participantes inscritos.

Fase final – Expojove

La fase final se celebrará durante los días del evento **Expojove**, en Feria Valencia.

Reunirá a los **10 mejores jugadores** de la competición en una final presencial.

La final se disputará en formato de **5 partidas**, utilizando el mismo sistema de puntuación por puesto.

El jugador con mayor puntuación total al finalizar las 5 partidas será proclamado campeón de la **E-SPORTS CUP JCF Fortnite**.

4. NORMAS DE JUEGO

Todas las partidas se jugarán bajo los siguientes parámetros técnicos y normativos:

Juego: Fortnite

Modo: Isla personalizada con construcción

Formato: Partidas personalizadas de hasta 10 jugadores

Participación: Individual

Puntuación: Exclusivamente por posición final

Eliminaciones: No otorgan puntos

Dispositivos permitidos: Mando, teclado y ratón

Controles: Libres; cada jugador podrá utilizar la configuración que desee

Ayudas de accesibilidad: Permitidas siempre que formen parte de las opciones oficiales del juego



Uso de macros, scripts o modificaciones externas: Prohibido

Configuración de la partida

La organización será la encargada de crear o gestionar la isla personalizada y configurar las partidas.

Todos los jugadores deberán seguir las indicaciones del personal organizador para acceder correctamente a la partida.

La organización podrá modificar parámetros de la isla o de la partida por motivos técnicos, de equilibrio o de funcionamiento competitivo.

Inicio de partida

Los jugadores deberán estar presentes y preparados a la hora indicada por la organización.

Antes de cada partida, se comprobará que todos los jugadores inscritos en esa ronda están dentro de la sala o isla correspondiente.

Una vez iniciada la partida, ningún jugador podrá incorporarse salvo que la organización lo autorice expresamente.

Construcción

La competición se jugará con **construcción activada**.

Los jugadores podrán construir, editar y utilizar las mecánicas propias de Fortnite siempre que no se aprovechen de errores, bugs o exploits de la isla.

Desconexiones e incidencias técnicas

Si un jugador se desconecta antes de que comience la acción competitiva de la partida, la organización podrá reiniciar la partida si lo considera necesario.

Si la desconexión ocurre una vez iniciada la partida, se valorará la situación concreta.

Como norma general:



- Si la desconexión afecta a varios jugadores o se debe a un problema general, la organización podrá reiniciar la partida.
- Si la desconexión afecta únicamente a un jugador, la partida podrá continuar.
- Si la desconexión es intencionada, el jugador podrá recibir 0 puntos en esa partida o ser sancionado.

La organización tendrá la decisión final sobre reinicios, pausas, repeticiones o validación de resultados.

Validación de resultados

Al finalizar cada partida, la organización registrará la posición final de cada jugador.

Los jugadores deberán permanecer disponibles hasta que la organización confirme que el resultado ha sido anotado correctamente.

En caso de discrepancia, la organización podrá revisar capturas, grabaciones o cualquier otra prueba disponible.

5. COMPORTAMIENTO, SANCIONES Y DESCALIFICACIÓN

La organización promoverá un ambiente sano, respetuoso y profesional.

Todos los jugadores deberán mantener una actitud correcta durante toda la competición.

Conducta esperada

Los participantes deberán:

- Respetar a sus rivales, al público y al equipo organizador.
 - Utilizar un lenguaje adecuado.
 - Cumplir los horarios establecidos.
 - Seguir las instrucciones de la organización.
 - Competir de forma limpia y deportiva.
 - No molestar, distraer o interferir en la partida de otros jugadores.
-

Sanciones



La organización podrá aplicar sanciones en función de la gravedad de cada caso.

Retrasos superiores a 15 minutos: pérdida del derecho a disputar la partida o ronda correspondiente.

Falta de respeto o lenguaje ofensivo: advertencia o descalificación inmediata, según la gravedad.

Conductas antideportivas: penalización de puntos, pérdida de partida o expulsión del torneo.

Desconexiones intencionadas: 0 puntos en la partida o descalificación.

Manipulación del juego o uso de ventajas externas: descalificación directa.

Descalificación directa

Se considerará motivo de expulsión inmediata del torneo:

- Suplantación de identidad.
- Uso de trampas, hacks, macros, scripts o modificaciones externas.
- Aprovechamiento intencionado de bugs o exploits.
- Manipulación de la partida o de la isla.
- Reincidencia en comportamientos antideportivos.
- Falta de respeto grave hacia jugadores, público u organización.

6. DERECHOS DE IMAGEN Y TRANSMISIÓN

Con la inscripción en el torneo, los jugadores, y sus tutores legales en caso de menores, aceptan lo siguiente:

La organización podrá realizar grabaciones, fotografías y retransmisiones en directo o diferido durante todas las fases del torneo, incluida la fase final.

Dicho material podrá ser utilizado con fines informativos, promocionales o documentales en medios digitales, redes sociales, televisión u otras plataformas.

La inscripción implica la cesión no exclusiva y gratuita de los derechos de imagen vinculados a la participación en la **E-SPORTS CUP JCF**.

7. ACEPTACIÓN Y MODIFICACIONES



La inscripción en la **E-SPORTS CUP JCF** implica la aceptación plena del presente reglamento.

La organización se reserva el derecho de realizar modificaciones justificadas por razones técnicas, organizativas, competitivas o de fuerza mayor, garantizando siempre la equidad de la competición.

Cualquier cambio será notificado con antelación suficiente a través de los canales oficiales.

8. ANEXO

Las fechas y horarios serán establecidos según el número de participantes. El torneo se disputará entre los meses octubre y noviembre.