LIGA RETADORES 2021

1. INTRODUCCIÓN LIGA DE RETADORES 2021

El Equipo de CodedArena™ os da la bienvenida a la Liga de Retadores 2021

Un torneo que enfrentará a equipos de diversos centros educativos en una competición internacional.

Durante el desafío, los equipos deberán resolver los distintos retos académicos mediante la programación en Python y participar activamente en las batallas entre equipos. Para ganar deberán obtener la mayor puntuación posible a lo largo de las distintas fases del torneo.

Dentro de este documento podréis encontrar información detallada y la normativa de la Liga de Retadores 2021 para conocer el procedimiento a seguir.

Para cualquier duda o pregunta sobre la competición podéis contactarnos a ligaretadores21@codedarena.com.

¡Arranca aquí la Liga de Retadores 2021!

2. NOTIFICACIONES

Cualquier notificación que quiera realizarse al Equipo de CodedArena™, por parte de equipos o centros educativos, deberá realizarse única y exclusivamente mediante un correo electrónico a la dirección: ligaretadores21@codedarena.com

3. CALENDARIO

Todas las fechas y horas descritas en el presente documento hacen referencia al uso horario España Peninsular (Europa/Madrid).

Fecha	Evento	Sección
8 oct.	Recepción de este documento	
18 oct.	Apertura del proceso de inscripción de equipos	Inscripciones al torneo
28 oct.	Publicación de la web oficial del torneo	Pág. de los equipos y material audiovisual
29 oct. al 8 nov.	Los equipos recibirán las invitaciones para participar en la fase preparatoria	
7 nov.	Último día de inscripciones de equipos para el torneo	
8 nov.	Publicación de 5 Retos Académicos, puntuables para la competición	Retos Académicos
14 nov.	Último día para el envío de material audiovisual de los equipos	
15 nov. al 19 nov.	Fase preparatoria para el torneo preparatoria	Fase preparatoria
28 nov.	Último día de presentación de los Retos Académicos	
29 nov. al 3 dic.	Fase del torneo no presencial	Fase de jornadas automatizadas
4 dic. sábado	Jornada telemática en directo	Jornada final en línea
7 dic.	Publicación de clasificaciones definitivas	clasificaciones
10 dic.	Clausura y entrega de premios	Clausura y entrega de premios

4. INSCRIPCIONES AL TORNEO

4.1 FORMATO DE INSCRIPCIÓN

Los centros educativos que quieran participar en LR21 deberán inscribir a sus equipos única y exclusivamente mediante un formulario en línea publicado para la ocasión.

La publicación de este formulario se notificará tanto a los docentes como a los administradores de los centros educativos mediante un correo electrónico.

Toda la información de LR21 se publicará a través de las redes sociales de CodedArena (Facebook.com/codedarena, YouTube.com/c/CodedArena, twitter.com/codedarena, Instagram.com/codedarena, LinkedIn.com/company/codedarena/, blog.codedarena.com).

4.2 FECHAS

Los centros educativos tendrán de plazo del 18 de octubre (desde la publicación del formulario web) al 7 de noviembre (hasta las 23:59h) para realizar las inscripciones de sus equipos.

Sólo en casos muy excepcionales y justificados, se atenderán inscripciones fuera de plazo. En caso de inscripción fuera de plazo, el Equipo de Coded no podrá garantizar la presencia del equipo en la web del torneo, o la realización de elementos audiovisuales asociados al equipo.

4.3 NÚMERO DE EQUIPOS POR CENTRO EDUCATIVO

Esta edición de LR21 no contempla un límite de equipos por centro educativo. No obstante, antes de inscribir a sus equipos, los responsables del centro educativo deben leer detenidamente la sección Penalizaciones.

4.4 COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS

Los equipos constarán de:

• Un mentor. Se trata de una persona adulta que actuará como interlocutora de este con el Equipo de Coded. El mentor es la persona responsable de suministrar el material audiovisual requerido por el Equipo de Coded para la correcta organización del evento. Además, deberá ayudar y guiar al equipo durante las diferentes fases del torneo.

• Cuatro estudiantes. Cada estudiante dispondrá de un personaje en el equipo, y será el responsable de la correcta gestión de este durante la competición.

En ningún caso los equipos podrán tener una estructura diferente (por ejemplo, cinco o tres estudiantes).

4.5 REQUISITOS DE LOS EQUIPOS

Tanto para la participación en el torneo, como para el correcto desarrollo de los eventos asociados a éste (ver Fases y Clausura y entrega de premios), se deberán cumplir los siguientes requisitos:

- Tener licencias activas de CodedArena Education en el centro educativo.
- Las licencias no deberán estar en periodo de prueba ni caducadas.
- Los días de eventos presenciales en línea, los equipos deberán contar con:

  -Conexión a Internet.

  -Una webcam y un micrófono que permitan una correcta retransmisión de vídeo y audio.

  -La presencia de todos los integrantes del equipo (mentor y estudiantes).

5. PÁGINAS DE LOS EQUIPOS Y MATERIAL AUDIOVISUAL

Durante el registro del equipo, el centro educativo deberá decidir si este tendrá página oficial en la web del torneo. Es muy importante que esta decisión sea meditada, debido al trabajo asociado.

5.1 PERMISOS Y AUTORIZACIONES

Si el centro educativo indica que, como mínimo, uno de sus equipos dispondrá de página oficial en la web del torneo, el centro recibirá un documento legal por parte de Coded People S.L.

Este documento contiene la autorización para la publicación y tratamiento del material audiovisual de los equipos y sus integrantes, y es imprescindible retornarlo firmado y sellado para iniciar la construcción de la página del equipo.

5.2 MATERIAL AUDIOVISUAL DEL EQUIPO

En esta edición de LR21, los equipos podrán decidir si quieren crearse su propio material audiovisual, o bien quieren que el Equipo de CodedArena ofrezca los logos y cree el vídeo del equipo.

5.2.1 EL EQUIPO CREA SUS PROPIOS ELEMENTOS

Si el equipo quiere crear su propio contenido, y enviarlo para su publicación, este debe seguir los siguientes requisitos.

Atención: El Equipo de CodedArena se reserva el derecho de pedir ajustes en el material enviado por los equipos, con el objetivo que todo el material audiovisual esté cohesionado y sea coherente con el evento y el estilo y diseño de la web del torneo.

5.2.1.1 LOGO

Imagen a tamaño 1000x1000px. con el fondo transparente.

5.2.1.2 IMÁGENES INDIVIDUALES DE LOS ESTUDIANTES Y DEL MENTOR

Una imágen conjunta de los integrantes del equipo, imagenes frontales, de medio cuerpo y evitando planos picados y contrapicados, con el fondo siempre neutro y de la máxima calidad posible.

5.2.1.3 VÍDEO PROMOCIONAL DEL EQUIPO

Los equipos que soliciten que CodedArena realice su vídeo promocional, deberán hacernos llegar el siguiente material: Una fotografía de cada miembro del equipo hasta el torso, en vertical con un fondo lo más neutro posible - paredes de un único color, por ejemplo - y una calidad estándar para poder editarla posteriormente.

Importante: Desde la competición se facilitarán una serie de fechas para la entrega de estos recursos. Si no los recibimos en las fechas estimadas, lamentablemente, no se podremos realizar el vídeo promocional.

5.2.1.4 Derechos comerciales

El mentor y el centro educativo velarán para que los elementos audiovisuales que utilicen los equipos para sus logos y vídeos no infrinjan derechos de autor.

Coded People S.L. no se hace responsable de ninguna reclamación económica derivada del material audiovisual generado por el centro educativo.

En el caso que Coded People S.L. recibiese una reclamación económica por parte de entidades o autores, asociada al material enviado por un equipo, el centro educativo deberá hacerse cargo tanto de la gestión de la reclamación como de la cuantía económica.

5.2.2 EL EQUIPO DE CODEDARENA™ CREA LOS ELEMENTOS DE LA PAGINA OFICIAL DEL EQUIPO

Los siguientes puntos contienen los pasos a seguir si el equipo y el centro educativo quieren que sea el Equipo de CodedArena quien realice el trabajo audiovisual.

5.2.2.1 LOGO

El Equipo de CodedArena pondrá a disposición del mentor un enlace con una librería de logos. El equipo deberá escoger un logo de los suministrados, y notificar la elección al Equipo de CodedArena, para su edición y publicación.

5.2.2.2 IMÁGENES INDIVIDUALES DE LOS ESTUDIANTES Y DEL MENTOR

Una imágen de cada integrante del equipo, imagenes frontales, de medio cuerpo y evitando planos picados y contrapicados y con fondo siempre neutro y de la máxima calidad posible.

5.2.2.3 VÍDEO PROMOCIONAL DEL EQUIPO

Los equipos que soliciten que CodedArena realice su vídeo promocional, deberán hacernos llegar el siguiente material: Una fotografía de cada miembro del equipo hasta el torso, en vertical con un fondo lo más neutro posible - paredes de un único color, por ejemplo - y una calidad estándar para poder editarla posteriormente.

6. NORMAS

6.1 EQUIPOS

Tanto el nombre del equipo como los nombres de los personajes deberán seguir las siguientes normas:

- Deberán ser únicos.
- Podrán contener letras, números y espacios, pero no caracteres especiales.
- Podrán contener letras en mayúscula y minúscula.
- No deberán contener, ni parcial ni totalmente, insultos, nombres de personas reales que sean motivo de burlas y acoso, nombres de carácter sexual, palabras que inciten al odio y a la violencia, referencias políticas o religiosas, o elementos que el Equipo de CodedArena pueda interpretar como ofensivos.
- No podrán contener, ni total ni parcialmente, nombres de marcas comerciales, a menos que haya una justificación muy clara, que deberá ser comunicada al Equipo de CodedArena.

En el caso que algún nombre de equipo ya haya sido escogido previamente por otro equipo, o bien algún nombre no cumpla las normas, el Equipo de CodedArena se lo notificará al mentor para su correcta subsanación.

6.2 EQUIPACIÓN eSPORTS

Animamos a los equipos a que se creen su propia equipación eSports para los torneos de CodedArena. No obstante, estas equipaciones deberán seguir un mínimo de normas.

6.2.1 ELEMENTOS PERMITIDOS

Podrán contener:

- Elementos que identifiquen al centro educativo o a la región geográfica a la que pertenece el equipo.
- Los logotipos del centro educativo o de asociaciones vinculadas a este, como podrían ser Asociaciones de Familias, ONGs, o entidades locales con las que colaboren.
- Logotipos propios, que no infrinjan derechos de autor.
- Textos asociados al centro educativo, equipo o área geográfica.

6.2.2 ELEMENTOS PROHIBIDOS

Quedarán prohibidos elementos visuales y textos:

- Que atenten a la dignidad de las personas o grupos sociales.
- Que inciten al odio o a la violencia.
- De carácter marcadamente político o religioso. En este punto no entran los logotipos de los centros educativos que incluyan algún elemento de carácter religioso en su diseño.
- Que incluyan connotaciones sexuales.

7. FASES

LR21 cuenta con tres fases. Dos de ellas puntúan en las clasificaciones, mientras que el objetivo de la restante es servir de entrenamiento a los equipos.

7.1 RETOS ACADÉMICOS

La primera fase de la competición es la Fase de Retos Académicos. El objetivo de los equipos es resolver cuantos más retos curriculares con Python mejor, y entregarlos a tiempo.

El objetivo los Retos Académicos es demostrar que la programación puede ser aplicada en materias curriculares de lo más variado, enriqueciéndolas y fortaleciéndolas.

Esta fase tiene una duración de 21 días, desde la publicación de los Retos, hasta el último día de entrega.

7.2 FASE PREPARATORIA

La Fase preparatoria sirve como evento no puntuable de entrenamiento y de pruebas para los personajes de los equipos.

Los principales objetivos de esta fase son: aproximación a una competición en Python, coordinar los personajes del equipo, idear y probar estrategias, y observar y analizar estrategias de otros equipos.

Esta fase consta de 5 días de partidas automatizadas. Cada día, como máximo hasta las 23:59h, los equipos deben dejar los códigos de sus personajes preparados.

Al día siguiente a partir de las 06:30h, las partidas se habrán realizado, y los equipos tendrán disponibles los resultados.

Al revisar resultados, los equipos podrán mejorar el código de sus personajes, aprender de estrategias de otros jugadores, o corregir errores.

7.3 FASE DE JORNADAS AUTOMATIZADAS

La fase de jornadas automatizadas funciona exactamente igual que la fase preparatoria, pero a diferencia de esta última, los equipos ya puntúan para la clasificación de equipos y de centros educativos.

7.4 JORNADA FINAL EN LINEA

La competición entre equipos de esta LR21 finalizará con una jornada presencial en línea.

En esta competición, los equipos se conectarán con su webcam, y podrán ver a equipos de otros centros educativos y países.

El objetivo de esta jornada es que los estudiantes vivan una experiencia educativa y social con estudiantes de otros países y culturas.

Esta jornada también es puntuable, pero a diferencia de las jornadas automatizadas, esta jornada constará de varios ciclos durante unas horas.

La agenda de la jornada es la siguiente:

- **15:00h**: Apertura y presentación del evento
- **15:10h**: Presentación de los equipos
- **16:00h**: Inicio del bloque de programación #1
- **16:45h**: Fin del bloque de programación #1, lanzamiento de las partidas entre los equipos
- **17:30h**: Revisión de partidas
- **18:00h**: Inicio del bloque de programación #2
- **18:45h**: Fin del bloque de programación #2, lanzamiento de las partidas entre los equipos
- **19:00h**: Revisión de partidas
- **19:30h**: Inicio del bloque de programación #3
- **20:15h**: Fin del bloque de programación #3, lanzamiento de las partidas entre los equipos
- **20:30h**: Revisión de partidas
- **21:00h**: Clausura del evento, y revisión de la clasificación por equipos y por centros educativos

A medida que vaya avanzando el evento, el Equipo de CodedArena realizará entrevistas a los mentores, a los equipos, y a aquellos responsables de los centros educativos que se hayan querido unir al evento.

7.5 CLASIFICACIÓN

En LR21 los equipos y centros educativos competirán en tres clasificaciones distintas.

Los Retos Académico tendrán una clasificación independiente, en la que participarán solo aquellos equipos de estudiantes que hayan enviado uno o varios de los retos.

Por su lado, los equipos de personajes puntuarán para la clasificación de equipos y de centros educativos.

7.5.1 RETOS ACADÉMICOS

Cada Reto Académico entregado a tiempo y resuelto correctamente puntúa con 1 punto. En caso de empate entre equipos, la clasificación tendrá en cuenta la fecha del último reto entregado (a más tarde, menos puntuación).

7.5.2 COMPETICIÓN

7.5.2.1 EQUIPOS

La puntuación ELO utilizada en LR21 es la misma que en la 1ª edición de la competición internacional CodedArena Challenge Tournament.

En el siguiente vídeo pueden obtenerse los detalles: https://www.youtube.com/watch?v=ImgDgPLcS3s

7.5.2.2 CENTROS EDUCATIVOS

La clasificación de los centros educativos estará determinada por la posición de su equipo mejor clasificado.

Así pues, si un centro educativo participa con 3 equipos, el primero obtiene la posición número 4, otro la número 9, y el último la posición 17, la posición del centro educativo dentro de la clasificación de centros será la número 4.

8. CLAUSURA Y ENTREGA DE PREMIOS

El evento de clausura y entrega de premios se realizará de forma telemática. Los equipos deberán estar presentes y conectados mediante webcam a la ceremonia, en la cual se realizarán entrevistas, y los mentores y equipos dispondrán de unos minutos para comentar su participación y sensaciones.

9. WEB OFICIAL DEL TORNEO

La web oficial del torneo constará de páginas para las diferentes secciones del evento, como páginas oficiales de los equipos, páginas de los centros educativos, secciones para los patrocinadores del evento, clasificaciones, premios, y todo aquello que ayude al evento a promocionarse.

10. AYUDAS

Desde la primera semana de inscripciones al torneo, hasta la última semana de este, el Equipo de CodedArena publicará artículos, videos y video tutoriales de ayuda en el Blog de CodedArena (blog.codedarena.com).

La aparición de todo este contenido será notificada puntualmente a los mentores de los equipos, para que se lo notifiquen a los estudiantes.

Estas ayudas serán también de gran ayuda para todos los estudiantes del centro educativo, aunque no se encuentren participando en el evento.

11. PREMIOS

Se entregarán premios, tanto a equipos como a centros educativos, a aquellos que hayan demostrado una participación activa en el torneo. Quedarán excluidos aquellos centros que se hayan inscrito, pero sus equipos no hayan competido o participado en las diferentes fases.

Así pues, el mero hecho de inscribirse como centro educativo, e inscribir algún equipo, no da derecho a premios y descuentos si el o los equipos no participan de forma activa, programando sus personajes, evolucionando sus código, y asistiendo a los evento en línea, como la jornada del sábado día 4 de diciembre.

11.1 MENTORES

Los mentores recibirán un diploma que acredite su acompañamiento y formación para LR21.

11.2 EQUIPOS

Cada uno de los estudiantes de todos los equipos recibirán:

- Un diploma de certificación en la competición de Python Liga de Retadores.
- Si han enviado retos Académicos, un diploma que acredite su participación.
- La skin conmemorativa de la 2ª edición de LR21 para sus personajes.
- En caso de quedar entre los tres primeros equipos:

  - La skin conmemorativa de la 2ª edición de LR21 para la 1ª posición.

  - La skin conmemorativa de la 2ª edición de LR21 para la 2ª posición.

  - La skin conmemorativa de la 2ª edición de LR21 para la 3ª posición.

11.3 CENTROS EDUCATIVOS

Los centros educativos recibirán descuentos en la siguiente adquisición de licencias de CodedArena, no acumulables con otras ofertas según época:

- 10% de descuento para todos los centros educativos.
- 15% de descuento para el centro clasificado en tercera posición.
- 20% de descuento para el centro clasificado en segunda posición.
- 25% de descuento para el centro clasificado en primera posición.

En el caso que el centro educativo opte por un Plan de Permanencia según tarifas vigentes, este descuento se aplicará al primer año de permanencia en nuevas contrataciones, o al siguiente año, si se trata de un centro con un Plan de Permanencia en curso. El descuento se realizará sobre el importe final de la licencia del plan.

12. COMPROMISOS

12.1 CENTROS EDUCATIVOS

Los responsables de los centros educativos se comprometen a agilizar los trámites legales asociados a cualquier documento que Coded People S.L. les haga llegan, siendo conscientes que el Equipo de CodedArena no podrá iniciar ningún trabajo sin contar con las correspondientes autorizaciones legales firmadas y selladas.

12.1.2 EQUIPOS

El mentor del equipo se compromete a mantener una comunicación fluida y rápida, con el objetivo de llevar a cabo todos los trámites y trabajos con la mayor celeridad posible, y de esta forma no entorpecer trabajos para otros centros educativos y para el propio evento.

El equipo se compromete a respetar las fechas del calendario, a aceptar las invitaciones a tiempo, a tener el código de los personajes preparado antes de cada una de las fases de los eventos, y a asistir a los eventos organizados.

Asimismo, los miembros de los equipos se comprometen a comportarse de una forma educada y respetuosa en los eventos presenciales en línea.

El equipo se compromete a ser constante a la hora de participar en las diferentes fases, revisando cada día las partidas de sus personajes, y realizando mejoras en el código y en las estrategias.

13. PENALIZACIONES

13.1.1 FALTAR A LOS COMPROMISOS

No respetar con gravedad alguno de los compromisos contemplados en el punto Compromisos puede suponer la cancelación de la participación de un equipo en LR21 por parte del Equipo de CodedArena.

Se considerará grave aquellos comportamientos que afecten a la imagen del torneo, de CodedArena o de cualquier patrocinador que participe en la organización. También se considerará grave cualquier interrupción injustificada y/o longeva en la comunicación entre el centro educativo o el equipo y el Equipo de CodedArena.

Esta cancelación no supondrá, en ningún caso, objeto de devolución de cualquier pago realizado por parte del centro educativo, ni tampoco objeto de reclamación de gastos o indemnizaciones.