



# **TORNEO LATINOAMERICANO ARENA CNT - CLASH ROYALE**

**REGLAMENTO Y BASES**

**VIA X ESPORTS** 



El presente reglamento busca establecer todas las bases y condiciones necesarias para el correcto funcionamiento de los torneos de Via X Esports.

Via X Esports, en adelante el "Organizador", hace entrega del siguiente reglamento el cual ha sido diseñado correspondiente a la competencia de Clash Royale.

## **1. JUEGO Y MODALIDAD**

- 1.1. Versión del juego: 3.2803.4
- 1.2. Plataforma: Mobile
- 1.3. Modalidad: Batalla 1c1
- 1.4. Fase Online: Emparejamiento Privado
- 1.5. Etapas de Clasificación: Modo Torneo Privado – 1000 Slots
- 1.6. Clasificatorias: Top 50 Torneo Privado
- 1.7. Etapa Final: Eliminatoria Simple BO3 – Llave de emparejamiento por sorteo
- 1.8. Torneo Individual
- 1.9. Inscripción Gratuita.
- 1.10. Evento transmitido en vivo por Televisión.

## **2. CARACTERÍSTICAS DEL TORNEO**

- 2.1. El Torneo lleva por nombre "Arena CNT: Clash Royale".
- 2.2. Participarán todos los jugadores inscritos en la plataforma oficial de Via X Esports que completen sus datos del formulario.
- 2.3. La fecha de inscripción comienza el día Jueves 28 de Abril y finaliza el día 15 de Mayo a las 23.59 hrs.
- 2.4. El torneo comenzará el día Viernes 20 de Mayo y finalizará el día Viernes 1 de Julio.





2.5. Todos los inscritos serán notificados vía correo electrónico del estado de su inscripción en caso de requerir información sobre estos datos.

2.6. En caso de que un jugador inscrito desista anticipadamente de su participación, será el organizador el encargado de elegir un reemplazo o dejar el puesto vacante.

2.7. Todo jugador inscrito en el torneo debe contar con un dispositivo de juego propio, para poder competir. El juego a su vez debe estar actualizado y listo para jugar en el modo correspondiente.

2.8. Via X Esports ha dispuesto a su organización y producción como árbitro, supervisor e intermediario entre el evento y los participantes. Ante cualquier consulta acerca de las bases y/o modalidad del torneo, los participantes pueden enviar un correo a: [torneos@viaxesports.com](mailto:torneos@viaxesports.com)

2.9. Será cada participante quien complete el formulario de manera óptima para obtener la información exacta y precisa en el desarrollo de este evento.

2.10. La inscripción será totalmente gratuita.

2.11. Este torneo contará con un máximo de 1000 cupos disponibles para los participantes.

2.12. Pueden participar jugadores de cualquier país de Latinoamérica Sur: Argentina, Bolivia, Chile, Colombia, Ecuador, Paraguay, Perú, Uruguay, Venezuela.

2.13. Para poder optar a participar en cualquier partida de este evento, el jugador debe tener al menos 13 años. A los jugadores que no reúnan los requisitos y engañen o traten de engañar a los administradores del Evento proporcionando información falsa se les aplicarán medidas disciplinarias correspondientes a este reglamento.

2.14. Para los jugadores menores de edad, se les solicitará la autorización a participar en el evento de mano de sus padres o tutores legales al momento de la validación de identidad y datos personales (8.3).

2.15. No podrán participar los empleados, ejecutivos, directores, agentes y representantes de SuperCell, incluyendo las agencias legales, de promoción o publicidad de SuperCell, los familiares directos (siendo estos cónyuges, padres, madres, hermanos, hermanas, hijos, hijas, tíos, tías, sobrinos, sobrinas, abuelos, abuelas y familia política, independientemente de dónde vivan), ni aquellos que residan en el mismo ámbito doméstico (estén o no emparentados) y toda persona o entidad relacionada con la producción o administración del Evento, además de toda empresa matriz, filial, sucursal, agente o representante de SuperCell Latinoamérica.





2.16. Todos los nombres de los jugadores deben seguir el Código de conducta entregado oficialmente por SuperCell y Clash Royale en su plataforma web. Tanto la organización como los administradores del Evento pueden restringir o cambiar la identificación o los nombres en pantalla de jugadores por cualquier motivo.

### 3. FORMATO DEL TORNEO

3.1. De manera inicial la organización, creará la sala de torneo privado con las siguientes características:

- Contraseña: Sí
- Capacidad: 1000
- Duración: 1H
- Modo de juego: Batalla Normal
- Nivel Máximo: 11
- Derrotas permitidas: 5
- Mostrar clan: No

3.2. Logrará sobrepasar la primera etapa, el top 50 del global.

3.3. En la siguiente etapa (Eliminatorias), todos los clasificados serán emparejados por sorteo en una de las 25 llaves de versus en primera fase. A partir de este filtro, los jugadores deberán hacer el seguimiento por las vías oficiales del evento para continuar y coordinar sus enfrentamientos.

3.4. Para llevar a cabo estos duelos, el organizador invitará al clan "Arena CNT – Via X Esports" a los competidores para visualizar sus enfrentamientos.

3.5. Todos los jugadores deben coordinar sus duelos con la organización, por comunicación en el discord del evento. Este enlace será enviado de manera particular a los jugadores aceptados y que cumplan con los datos del formulario. En esta plataforma de discord tendrán la información correspondiente a los jugadores participantes y sus respectivos emparejamientos por fecha.

3.6. Una vez finalizado cada encuentro, los participantes de cada duelo deberán enviar una captura de pantalla de cada uno de sus resultados a la organización vía discord. Cualquier otro respaldo será agregado a las pruebas de enfrentamientos.





3.7. Por sorteo, aquel jugador que encabece el fixture en el versus, será el encargado de hacer la localía en la sala de juego.

Al momento de comenzar la partida los jugadores deben haber verificado que todo está en orden en cuanto a la configuración.

#### **4. CONSIDERACIONES ANTE CADA PARTIDO**

4.1. Cada participante puede utilizar cualquier carta disponible en el parche actual.

4.2. Deben integrarse al servidor de discord y pedir rol de jugador para obtener toda la información y resultados de los duelos.

4.3. Si es necesario, la organización pedirá check in por medio de material audiovisual para comprobar la identidad del jugador.

4.4. Cualquier participante citado para jugar en vivo y en directo, deberá seguir los pasos de producción y organización del evento, para entablar una conexión vía remota, y así poder transmitir el gameplay.

#### **5. NO PRESENTACIÓN O DESCONEXIÓN**

5.1. Todo participante que no se encuentre presente en el horario estipulado o pactado para el desarrollo de su encuentro, será automáticamente sancionado con un marcador de 2- 0. (Plazo máximo de espera: 5min.)

5.2. En el caso de que el 60% de una clasificatoria no se presente en la fecha u horario acordado, serán eliminados del torneo y se incluirán solo los participantes de la primera fecha generada.

5.3. En caso de una desconexión o caída del juego de forma accidental, cada jugador debe notificar el estado o problemas de red que mantenga para asociarlo al emparejamiento correspondiente. Será la organización quien decida las condiciones para retomar el juego, en tiempo y marcadores correspondientes.

5.4. En caso de una desconexión intencionada por parte de uno de los jugadores, este será sancionado con un marcador automático de 2 - 0.





## 6. TRAMPAS

- 6.1. Todo jugador que se descubra haciendo trampas premeditadamente, será expulsado de la competencia.
- 6.2. Solo se permite 1 cuenta de SuperCell o GooglePlay participando por persona y dispositivo.
- 6.3. Cualquier acto sospechoso en que se descubran posibles cuentas prestadas para jugar la partida. El jugador será eliminado inmediatamente, y se extenderá un comunicado público para dar a conocer a la comunidad estas malas prácticas y pueda ser sancionado en BlackList.
- 6.4. En caso que un jugador explote un bug, que genere alguna falla del juego e impida el normal funcionamiento del duelo, será sancionado con la expulsión, para sancionar esto, se deben presentar pruebas al árbitro del partido o algún encargado de la organización.
- 6.5. Cualquier otra situación no descrita que ocurra en una partida será analizada por la organización y se entregará una decisión oportunamente.
- 6.6. La organización se restringe en la entrega de detalles en muchos más actos de trampas, de manera de no ilustrar, ni dar a conocer este universo extenso de estos inconvenientes. La organización se apegará de esta forma a penalizar cualquier acto que este fuera del código de conducta de SuperCell y su videojuego Clash Royale.
- 6.7. Ante cualquier anomalía durante el desarrollo de un duelo en transmisión en vivo, los jugadores deberán concluir su duelo con normalidad, ajustándose a las indicaciones de la organización y producción de Via X Esports.

## 7. REGLAS DE CADA PARTIDA

- 7.1. Se disputará cada enfrentamiento en formato BO3, mientras que la etapa de Final, estarán desarrollándose en duelos al mejor de 5 partidas.
- 7.2. Este evento se desarrollará por completo en encuentros de emparejamiento individual en el servidor de Latinoamérica. Cada jugador vía discord será responsable de coordinar su entrada a las sesiones.
- 7.3. El organizador grabará e informará sobre las puntuaciones al finalizar la participación de todos los jugadores durante una clasificatoria. En determinadas ocasiones pueden surgir problemas imprevistos que causen retrasos en el informe de puntuaciones o imprecisiones. Durante la duración del Evento, la puntuación mostrada en la Tabla de Clasificación será la puntuación aceptada universalmente, independientemente de su precisión.





## 8. PREMIOS

8.1. Los premios a otorgar a los mejores duelistas del torneo serán los siguientes:

**Campeón: Altavoz Klip Xtreme + Kit CNT**

**2do Lugar: Cámara digital Huawei VR 360 – Kit CNT**

8.2. Una vez concluido el torneo, el organizador se contactará con los ganadores, para hacer entrega de los premios.

8.3. Solo los jugadores con los mejores rendimientos cumplirán los requisitos para recibir los premios establecidos en la Sección 8. Los jugadores con las mejores puntuaciones recibirán una notificación de su condición de candidato a ganador por parte del Evento. Además, los jugadores estarán sujetos a la verificación de los requisitos de participantes y al cumplimiento de estas reglas. Cualquier posible ganador debe mantener activa su cuenta de SuperCell o Google Play, que haya usado para competir en el evento.

## 9. DERECHOS DEL ORGANIZADOR Y ACEPTACIÓN DE LAS BASES

9.1. Toda participación implica la aceptación de las bases y reglamento de juegos indicados en este documento, así como cualquier otra disposición y procedimientos establecidos por el organizador durante el desarrollo de la competencia. Todo incumplimiento de estas bases por parte de los participantes, de terceros interesados, que vaya en contra del correcto funcionamiento del torneo o de la Organización, faculta a la organización para anular partidas y/o expulsión de (o los) participantes involucrados en caso de ser necesario.

9.2. Este reglamento está diseñado con el fin de facilitar el normal desarrollo de la competencia, tratando de evitar todo tipo de anomalías que afecten su desarrollo. Es por ello que, la participación en esta competencia implica total aceptación de las presentes reglas, las cuales estarán disponibles para ser descargadas a través del sitio web <http://www.viaxesports.com>, y deberán ser aceptadas al momento de la inscripción. Por esta razón, el reglamento se presume conocido y aprobado por todos los inscritos.

9.3. El Organizador se reserva el derecho de modificar algunos términos o parte del reglamento para el desarrollo de la competencia, siempre que lo entienda necesario para el cumplimiento del torneo e informando oportunamente a todos los participantes involucrados.





9.4. Los Participantes serán responsables de toda la información enviada con motivo del presente torneo. El organizador podrá suspender o modificar total o parcialmente la competencia cuando se presenten situaciones no previstas en estas bases y/o en el reglamento, efectuando los cambios que consideren necesario y que no signifique alterar la esencia de la competencia.

9.5. Cada uno de los participantes a esta competencia, autorizan en forma irrevocable a Via X Esports a difundir sus nombres, imágenes o grabaciones en cualquier medio de comunicación. Nada de esto generará a favor de los participantes derechos a compensación.

## 10. RESPONSABILIDAD DEL ORGANIZADOR

10.1. "Arena CNT: Clash Royale" ha sido desarrollado y planificado por Via X Esports, único responsable del desarrollo de todo el proceso definido en las bases y en el reglamento.

Versión 1.0



VIA X ESPORTS

