



# **Campeonato mundial de Clash of Clans de 2021**

## **Reglas**

# Índice

<b>Índice</b>	<b>2</b>
<b>Introducción</b>	<b>3</b>
<b>Resumen general</b>	<b>4</b>
Definiciones	4
Traducción de las reglas	5
Premios en metálico	5
Versión del juego	6
Nivel de ayuntamiento requerido	6
Cambios en las reglas	6
Confidencialidad	6
Condiciones, requisitos y restricciones de participación	7
Requisitos y restricciones para los equipos	8
<b>Desglose del torneo</b>	<b>9</b>
Fases y formatos	9
Liga de guerras de clanes	9
Preclasificatoria mensual	9
Clasificatoria mensual	11
Clasificatoria de última oportunidad	13
Finales del campeonato mundial	14
Formato de partidos	15
Ajustes de las guerras	15
Puntuaciones de los partidos y desempates	16
Orden de ataque	17
Orden de ataque de la retransmisión	18
Restricciones de los miembros del clan	18
Preparativos de las partidas	19
No asistencia	19
Procedimientos de los partidos	19
Proceso y expectativas de la preclasificatoria mensual:	19
Requisitos de integridad competitiva para las clasificatorias mensuales, la clasificatoria de última oportunidad y las finales del campeonato mundial	20
<b>Horarios del torneo</b>	<b>21</b>
Liga de guerras de clanes	21
Preclasificatorias mensuales	21
Clasificatorias mensuales	21
Clasificatoria de última oportunidad	22

<b>Premios e incentivos</b>	<b>22</b>
Clasificatoria mensual	22
Clasificatoria de última oportunidad	23
Finales del campeonato mundial	23
<b>Comunicación y asistencia</b>	<b>24</b>
Plataforma de comunicación	24
Asistencia	24
<b>Patrocinadores y marcas de jugadores y equipos</b>	<b>24</b>
Marcas de equipos	24
<b>Restricciones de patrocinio</b>	<b>25</b>
<b>Código de conducta</b>	<b>25</b>
<b>Integridad competitiva</b>	<b>26</b>
<b>Investigación sobre el comportamiento de los jugadores</b>	<b>26</b>
<b>Juego sucio</b>	<b>26</b>
Colusión	26
Trampas	26
Hacking	27
Aprovechamiento de errores en el juego	27
Desconexión deliberada	27
Usurpación de cuentas	27
Comportamiento poco profesional	27
<b>Sanciones</b>	<b>29</b>
<b>Aviso</b>	<b>30</b>
<b>Anulación del resultado de una guerra o pérdida de puntos</b>	<b>30</b>
Suspensión o suspensiones	30
Descalificación	30
<b>Condiciones de uso</b>	<b>31</b>
<b>Carácter irreversible de las decisiones</b>	<b>31</b>

## 1. Introducción

Este documento contiene las reglas oficiales (en adelante, «**reglas**») del campeonato mundial de Clash of Clans 2021 (en adelante, «**torneo**» o «**campeonato**»), aplicables a todas las personas que participen en el torneo de 2021 (en adelante, «**jugadores**»). Todos los jugadores se comprometen a acatar las condiciones expresadas en este documento y entienden que el incumplimiento de las mismas puede

resultar en una descalificación inmediata y en la pérdida de los premios en metálico adquiridos, según el criterio del ente organizador del torneo (en adelante, «**la organización**» o «**la administración**»).

Estas reglas oficiales detallan las condiciones del servicio del campeonato mundial de Clash of Clans 2021 y de sus seis (6) temporadas, que comprenden las ligas de guerras de clanes (en adelante, «**LGC**»), las preclasificatorias mensuales, las clasificatorias mensuales, la clasificatoria de última oportunidad (en adelante, «**CUO**») y las finales del campeonato mundial (en adelante, «**FM**»), así como a sus participantes.

Al competir en el campeonato mundial de Clash of Clans, los jugadores aceptan las condiciones aquí mencionadas.

La organización del torneo (en adelante, «**la organización**»), según considere oportuno, puede (a) actualizar, modificar o complementar las reglas en cualquier momento sin necesidad de notificar a los jugadores y (b) interpretar o aplicar estas reglas a través de comunicados, publicaciones en línea, correos electrónicos o cualquier otro tipo de comunicación electrónica en la que se proporcionen instrucciones a los jugadores.

## 2. Resumen general

### 2.1. Definiciones

- 2.1.1. **Torneo:** Se refiere al campeonato mundial de Clash of Clans 2021 en su totalidad, incluidas sus cinco (5) fases: la liga de guerras de clanes, las preclasificatorias mensuales, las clasificatorias mensuales, la clasificatoria de última oportunidad y las finales del campeonato mundial.
- 2.1.2. **Guerra:** Se refiere a una guerra amistosa 5c5 entre dos de los equipos participantes que se disputa hasta que se proclama un ganador. Los jugadores solo podrán realizar 1 ataque en cada guerra.
- 2.1.3. **Periodo de preparación:** Se refiere al periodo de tiempo que tienen los equipos al comienzo de una guerra amistosa para preparar las distribuciones de sus bases, donar tropas de refuerzo y explorar bases enemigas. Este periodo dura 5 minutos en todas las fases del torneo (salvo en la liga de guerras de clanes).
- 2.1.4. **Periodo de batalla:** Se refiere al periodo de tiempo posterior al periodo de preparación, en el que los equipos pueden atacar las bases enemigas. Este periodo dura entre 30 y 45 minutos en todas las fases del torneo (salvo en la liga de guerras de clanes).
- 2.1.5. **Temporada:** Las temporadas duran un mes y consisten en la liga de guerras de clanes del juego, la preclasificatoria mensual y la clasificatoria mensual.
- 2.1.6. **Eliminación simple:** Los equipos compiten en un sistema de eliminación por grupos. Los equipos serán eliminados de la competición tras una (1) derrota.

- 2.1.7. **Eliminación doble:** Los equipos compiten en un sistema de eliminación por grupos dividido en el grupo de ganadores (para los equipos sin derrotas) y en el grupo de perdedores (para los equipos con una [1] derrota). Los equipos serán eliminados de la competición tras dos (2) derrotas.
- 2.1.8. **Tique de oro:** Los equipos que alcancen el primer puesto en las clasificatorias mensuales ganarán un tique de oro que les permitirá competir en las finales del campeonato mundial.
- 2.1.9. **Tique de plata:** Los equipos que ganen un tique de plata se clasificarán para la clasificatoria de última oportunidad. Los equipos que alcancen el mejor puesto en cada clasificatoria mensual y no ganen un tique de oro en una de las siguientes clasificatorias mensuales y que no hayan ganado un tique de plata en las clasificatorias anteriores ganarán el tique de plata de la clasificatoria actual.
- 2.1.10. **Comodín:** El equipo mejor clasificado en torneos comunitarios específicos que no haya conseguido un tique de oro o de plata una vez celebradas las seis (6) temporadas. Este equipo comodín se clasificará en un puesto específico de la clasificatoria de última oportunidad.
- 2.1.11. **Portal del torneo:** Plataforma de la competición en el juego en la que es posible registrarse para el torneo, consultar los horarios y la información de los eventos, y organizar los partidos.

## 2.2. Traducción de las reglas

- 2.2.1. Estas reglas han sido traducidas en varios idiomas para garantizar la comprensión de las mismas a todos los jugadores. La versión en inglés del presente documento será la fuente verídica principal en caso de que haya una disputa en relación con las reglas o una inconsistencia en la traducción de las mismas.

## 2.3. Premios en metálico

- 2.3.1. Cuando un equipo gane un premio, el capitán del equipo recibirá información para iniciar el proceso de pago de los mismos. Los equipos deben enviar la información de pago en un plazo de siete (7) días tras la finalización de la competición. Los premios en metálico se pagarán en los siguientes 90 días tras el recibo de la información de pago.
- 2.3.2. Si la información de pago está incompleta o es incorrecta, el pago se retrasará hasta que se reciba la información correcta.
- 2.3.3. Los jugadores son responsables de cualquier gasto relacionado con sus premios que no esté especificado explícitamente en este manual. Los impuestos nacionales, estatales y locales, incluyendo posibles tasas de IVA, que están

asociados a la recepción o al uso de cualquiera de los premios, son entera responsabilidad del jugador.

- 2.3.4. No podrán reclamar los premios en efectivo o el valor en efectivo de los premios obtenidos aquellos jugadores que residan en un país sujeto actualmente a sanciones económicas impuestas por los Estados Unidos de América o por la Unión Europea que prohíban realizar pagos o transacciones económicas a su país de residencia.

## **2.4. Versión del juego**

- 2.4.1. Todos los jugadores deberán instalar la versión más reciente del juego para poder participar.
- 2.4.2. Todas las partidas que se jueguen en línea deberán disputarse con el parche disponible en los servidores en ese momento.

## **2.5. Nivel de ayuntamiento requerido**

- 2.5.1. Los jugadores deben usar una cuenta con un ayuntamiento del nivel más alto disponible en el juego durante todas las fases de la competición. Los jugadores con una cuenta con un ayuntamiento inferior al nivel más alto no podrán participar.

## **2.6. Cambios en las reglas**

- 2.6.1. La administración se reserva el derecho a enmendar, eliminar o modificar las reglas detalladas en este reglamento sin previo aviso. Asimismo, se reserva el derecho de juzgar casos que no estén explícitamente respaldados ni detallados en este documento, y de tomar decisiones que, en situaciones extraordinarias, puedan incluso contradecir estas reglas con el fin de garantizar el juego limpio y la deportividad.

## **2.7. Confidencialidad**

- 2.7.1. El contenido de las quejas, solicitudes de asistencia, discusiones o cualquier otro tipo de comunicación con la administración se considera estrictamente confidencial. La publicación de dicho material está prohibida sin el consentimiento previo y por escrito de la administración. La publicación del material anteriormente mencionado sin el consentimiento previo y por escrito conllevará puntos de sanción.
- 2.7.2. Antes de recibir información confidencial, los jugadores deberán firmar un acuerdo de confidencialidad en el que aceptan las condiciones del servicio establecidas por la organización. El incumplimiento de dicho acuerdo de confidencialidad derivará en multas establecidas por la organización y en un veto de un año en el ámbito competitivo.

## 2.8. Condiciones, requisitos y restricciones de participación

- 2.8.1. Los jugadores deberán tener, como mínimo, 16 años para poder participar. Los jugadores que tengan entre 16 y 17 años (entre 16 y 18 en Corea del Sur y entre 16 y 19 en Japón) deberán confirmar en sus formularios de verificación que tienen el consentimiento de su padre, madre o tutor legal para participar en el evento. Los jugadores que residan en China continental deberán tener, como mínimo, 18 años para poder participar.
- 2.8.2. Los jugadores deben haber cumplido la edad mínima antes del primer día de la preclasificatoria mensual en la que quieran participar. Aquellos jugadores que cumplan 16 años el mismo día o después no podrán competir en esa temporada.
- 2.8.3. Los jugadores que cumplan los requisitos de participación deberán completar un formulario de inscripción tras clasificarse en las clasificatorias mensuales y deberán cumplimentar el formulario de verificación al completo para que puedan ser comprobados.
- 2.8.4. Los jugadores que compitan en el torneo deberán presentar un documento de identidad. Sin él, los jugadores no podrán participar en el torneo o podrán ser descalificados. La organización se reserva el derecho a verificar la información de los jugadores en cualquier momento si así lo considera oportuno.
- 2.8.5. Durante el proceso de verificación, los jugadores deben enviar a la administración un documento de identificación con foto válido. Documentos de identificación válidos:
  - 2.8.5.1. Documento nacional de identificación
  - 2.8.5.2. Documento escolar de identificación
  - 2.8.5.3. Certificado de nacimiento
  - 2.8.5.4. Pasaporte
- 2.8.6. Los jugadores deben ser los únicos propietarios de las cuentas de Clash of Clans con las que participen en el torneo. Solo podrán participar en las preclasificatorias mensuales, en las clasificatorias mensuales, en las clasificatorias de última oportunidad y en las finales del campeonato mundial con una única cuenta.
- 2.8.7. Aquellos jugadores que hayan ganado un tique de oro en 2021 no podrán participar en las siguientes preclasificatorias mensuales y clasificatorias mensuales con ninguna de sus cuentas.
- 2.8.8. Los empleados de Supercell, el personal de operaciones del torneo o los empleados de las empresas colaboradoras no pueden registrarse ni competir en las preclasificatorias mensuales, en las clasificatorias mensuales, en la clasificatoria de última oportunidad ni en las finales del campeonato mundial.

- 2.8.9. Están prohibidas cualquier tipo de retransmisiones de partidos del torneo, que solo podrán ser retransmitidos por el canal oficial de eSports de Supercell mientras dure el evento.

## 2.9. Requisitos y restricciones para los equipos

- 2.9.1. Los equipos deben registrar una plantilla de cinco (5) jugadores durante el periodo de registro de las preclasificatorias. No se permitirá realizar cambios en las plantillas de los equipos una vez concluido el periodo de registro. Los equipos que no se hayan clasificado para una fase posterior de la competición con un tique de plata, un tique de oro o como equipo comodín podrán elegir una nueva plantilla de jugadores en las siguientes temporadas.

2.9.1.1. Durante el registro, el líder del clan puede elegir a cinco (5) miembros del mismo clan, siempre y cuando estos jugadores cumplan con los requisitos para participar y actualmente no formen parte de ningún otro equipo participante en las preclasificatorias mensuales, la clasificatoria mensual, la clasificatoria de última oportunidad ni en las finales del campeonato mundial.

- 2.9.2. El resto de equipos solo podrán realizar cambios en sus plantillas en casos extraordinarios o de fuerza mayor, como, por ejemplo, en el caso de que un jugador no pueda participar. Este tipo de solicitudes de sustitución deben ser comunicadas a través de Discord o WeChat a la administración, quienes evaluarán cada una de las solicitudes individualmente. Los administradores no están obligados a aceptar solicitudes de cambio de plantilla.

### 2.9.3. Finales del campeonato mundial:

- 2.9.3.1. Todos los equipos de las finales del campeonato mundial podrán tener 1 sustitución por equipo. Cualquier sustitución deberá ser informada a los administradores como tarde, el 16 de noviembre. Las sustituciones no estarán permitidas después del 16 de noviembre excepto en casos extraordinarios o de fuerza mayor, como, por ejemplo, en el caso de que un jugador no pueda participar. Los administradores no están obligados a aceptar solicitudes de cambio de plantilla.

## 3. Desglose del torneo

### 3.1. Fases y formatos

El año del torneo consistirá en seis (6) temporadas. Cada temporada está dividida en tres (3) fases: una liga de guerras de clanes, una preclasificatoria mensual y una clasificatoria mensual, detalladas a continuación. Las seis (6) temporadas determinarán a seis (6) de los ocho (8) equipos que se clasificarán para las finales del campeonato mundial. Los dos (2) últimos equipos se elegirán en la clasificatoria de última oportunidad.

#### 3.1.1. Liga de guerras de clanes

- 3.1.1.1. Las ligas de guerras de clanes tienen lugar durante los primeros 11 días del mes.
- 3.1.1.2. Cada mes, tras la finalización de la liga de guerras de clanes, los clanes que sean degradados, asciendan o permanezcan en la liga de Campeones I, II o III podrán registrarse en la preclasificatoria de ese mes. Además, los clanes que hayan alcanzado las ligas de Campeones I, II y III que no participen en la liga de guerras de clanes de ese mes en cuestión podrán registrar un equipo.
- 3.1.1.3. Para participar en la preclasificatoria mensual, los líderes de los clanes que cumplan los requisitos de participación deben registrar a un clan de cinco (5) miembros, que pertenezcan actualmente a su clan, en el portal del torneo del juego. El líder del clan también puede registrar a miembros que no jugaran en la plantilla del clan de la liga de guerras de clanes de ese mes.
- 3.1.1.4. El periodo de registro finaliza 48 horas antes de la hora de inicio de la preclasificatoria mensual. Durante este periodo, la administración podrá descalificar a aquellos equipos registrados con cuentas de jugadores que infrinjan la Política de juego limpio y seguro de Supercell.
- 3.1.1.5. Una vez finalizado el registro, los jugadores recibirán un enlace para unirse al servidor de Discord o WeChat de la preclasificatoria mensual a través del portal del torneo del juego. En esta fase, unirse al servidor es opcional, pero es recomendable para aquellos jugadores que necesiten asistencia extra.

#### 3.1.2. Preclasificatoria mensual

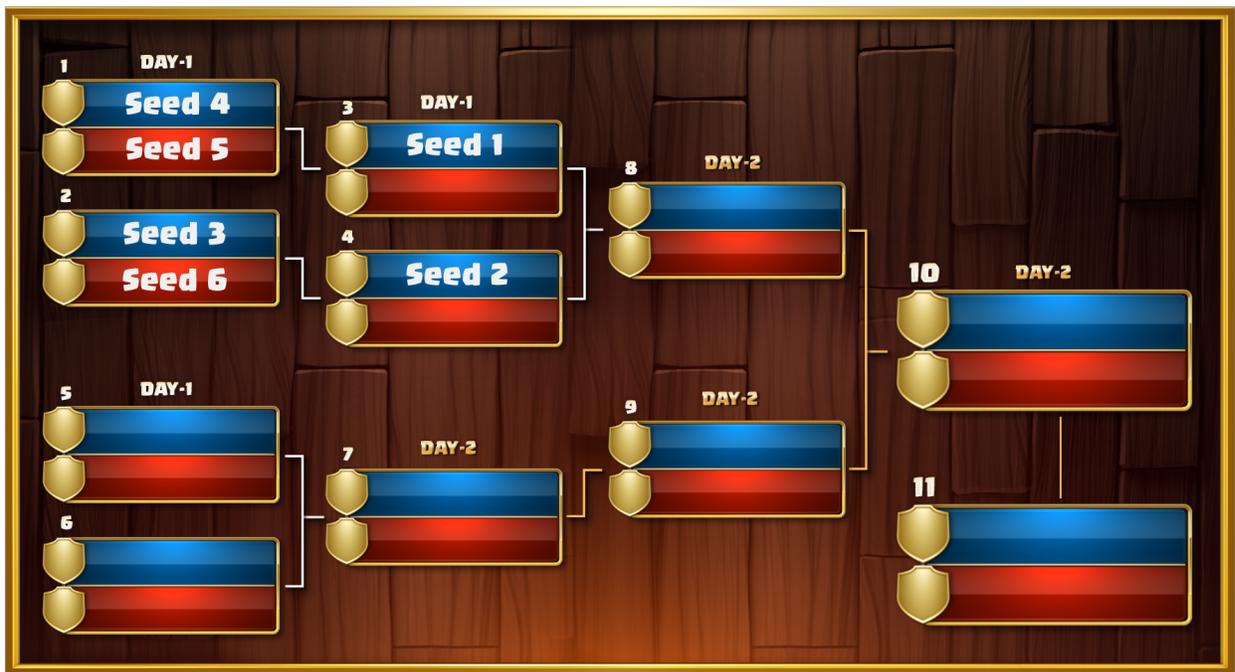
- 3.1.2.1. La preclasificatoria mensual es una competición con un formato de eliminación simple de 2 días de duración que se celebra en el portal

del torneo del juego. Los equipos se dividirán en grupos según sus resultados en la liga de guerras de clanes. Los clanes mejor posicionados tendrán prioridad en la organización de los grupos. De los equipos registrados, los 64 mejores equipos de la liga de Campeones I de ese mes participarán directamente en la primera ronda de 128 del día 2 y no participarán en el día 1.

- 3.1.2.2. Los jugadores deben competir en equipos de cinco (5) jugadores formados con antelación. Las plantillas no se podrán modificar una vez finalizado el periodo de registro de la preclasificatoria mensual.
- 3.1.2.3. El número total de rondas variará en función del número de equipos registrados. Se estima que haya de 12 a 16 rondas.
- 3.1.2.4. El día 1 concluirá cuando queden 64 equipos en la competición. El día 2 será una continuación del día 1 e incluirá a 64 equipos nuevos en la ronda inicial (*ver punto 3.1.2.1*). El día 2 concluirá cuando se hayan elegido a todos los equipos ganadores. Además del partido final para determinar el primer y el segundo puesto, se disputarán partidos adicionales para determinar qué equipos quedarán en el tercer, cuarto, quinto y sexto puesto. Estos 6 mejores equipos avanzarán a la clasificatoria mensual.
- 3.1.2.5. Los capitanes de los equipos deberán registrarse en el portal del torneo del juego al comienzo del evento y al inicio de cada ronda. El registro para el torneo comienza 2 horas antes de la hora de inicio del torneo y finaliza 45 minutos antes de la hora de inicio del mismo. El registro para los partidos estará abierto durante 5 minutos una vez que dicho partido esté disponible en el portal del torneo. Aquellos que no se registren durante el tiempo indicado podrán ser descalificados.
- 3.1.2.6. Los 6 mejores equipos de la preclasificatoria mensual pasarán a participar en la clasificatoria mensual. Todos los jugadores que se clasifiquen para las clasificatorias mensuales deberán unirse al servidor de Discord o WeChat para cumplimentar una encuesta y verificar su edad.
  - 3.1.2.6.1. Los equipos que no se unan al servidor de Discord o WeChat, que no cumplimenten los formularios en el plazo indicado o que no hayan efectuado las verificaciones necesarias podrán ser descalificados. En el caso de que un equipo sea descalificado, la administración contactará al siguiente equipo de la preclasificatoria mensual que cumpla los requisitos necesarios para que lo sustituya.

### 3.1.3. Clasificatoria mensual

- 3.1.3.1. Los equipos clasificados competirán en un sistema de eliminación doble de 2 días de duración. Los grupos se dispondrán en función del resultado de la clasificación de la preclasificatoria mensual. Los dos mejores equipos no tendrán que participar en la primera ronda.



### 3.1.3.2. Cámara web de retransmisión

- 3.1.3.2.1. Los jugadores deberán utilizar una cámara web y un equipo que permita realizar una retransmisión de un vídeo en directo. Además, los equipos deben adherirse a los requisitos de integridad competitiva detallados en el punto 3.3 de este documento.
- 3.1.3.2.2. Los jugadores que no dispongan de una cámara web deberán comunicárselo a la administración del evento para conseguir una inmediatamente. La administración del torneo

ayudará a todos los competidores a la hora de obtener una cámara web durante las clasificatorias mensuales.

3.1.3.2.3. Los jugadores recibirán instrucciones para configurar la cámara web. Estos kits se deberán usar durante las clasificatorias mensuales.

3.1.3.3. Los equipos que alcancen el primer puesto en las clasificatorias mensuales ganarán un tique de oro que les permitirá competir en las finales del campeonato mundial que tendrán lugar a finales de año.

3.1.3.4. Se otorgará un tique de plata para la clasificatoria de última oportunidad al equipo que alcance el mejor puesto en una clasificatoria mensual y que no se haya clasificado para la clasificatoria de última oportunidad en una de las clasificatorias mensuales anteriores ni se clasifique para las finales del campeonato mundial en las siguientes clasificatorias mensuales. La lista de tiques asignados a los equipos tras cada evento está disponible en la página web del campeonato mundial de Clash of Clans.

3.1.3.5. Si un equipo que tenga un tique de plata se clasifica para las finales del campeonato mundial en uno de los siguientes torneos, su tique de plata se asignará al siguiente equipo mejor clasificado de acuerdo con la anterior regla. En casos de empate se aplicarán los siguientes criterios de desempate:

3.1.3.5.1. Resultado del enfrentamiento entre los equipos en la clasificatoria mensual o en la preclasificatoria mensual (si la hubiera).

3.1.3.5.2. Estrellas ganadas en la clasificatoria mensual.

3.1.3.5.3. Destrucción media en la clasificatoria mensual.

3.1.3.5.4. Clasificación final en la preclasificatoria.

3.1.3.6. En el caso de que los seis equipos que participen en una clasificatoria mensual no puedan recibir el tique de plata, dicho tique se otorgará al equipo que se encuentre en el mejor puesto de la clasificación y que no se haya clasificado para las finales del campeonato mundial ni para la clasificatoria de última oportunidad una vez celebradas las seis (6) clasificatorias mensuales.

### 3.1.4. Clasificatoria de última oportunidad

- 3.1.4.1. La clasificatoria de última oportunidad o CUO estará formada por diez (10) equipos, de los cuales seis (6) serán los clasificados de las clasificatorias mensuales, como se detalla en el punto 3.1.3.4 del presente documento. Los cuatro (4) equipos restantes se clasificarán a través de torneos organizados por terceros como equipos comodines, como se describe en el punto 2.1.10.
- 3.1.4.2. Los equipos clasificados competirán en un sistema de eliminación simple dividido en dos grupos individuales de cinco (5) equipos. Los dos equipos comodines de cada grupo se enfrentarán entre ellos para decidir quién participará en la ronda de cuatro (4). Cada grupo se enfrentará en días distintos.



- 3.1.4.3. Los equipos que tengan un tique de plata se organizarán según el orden en el que se hayan clasificado. Si uno de los equipos que posee un tique de plata gana un tique de oro en alguna de las siguientes clasificatorias mensuales, el siguiente equipo que quedara en la posición más alta del mes en el que ganó el tique de plata conseguirá su tique de plata en su lugar y le reemplazará en su puesto de la clasificatoria de última oportunidad.

#### 3.1.4.3.1. Organización de los tiques de plata:

Puesto 1: mayo  
Puesto 2: junio  
Puesto 3: julio  
Puesto 4: agosto  
Puesto 5: septiembre  
Puesto 6: octubre

3.1.4.3.2. La disposición de los equipos comodines se decidirá aleatoriamente. Los capitanes de los equipos podrán presenciar el sorteo aleatorio.

#### 3.1.4.4. Cámara web de retransmisión

3.1.4.4.1. Los jugadores deberán utilizar una cámara web y un equipo que permita realizar una retransmisión de un vídeo en directo. Además, los equipos deben adherirse a los requisitos de integridad competitiva detallados en el punto 3.3 de este documento.

3.1.4.4.2. Los jugadores que no dispongan de una cámara web deberán comunicárselo a la administración del evento para conseguir una inmediatamente.

3.1.4.4.3. Los jugadores recibirán instrucciones de la administración encargada de la retransmisión con antelación al evento sobre cómo configurar sus cámaras web.

#### 3.1.5. Finales del campeonato mundial

3.1.5.1. Las finales del campeonato mundial estarán compuestas por los seis (6) equipos que obtuvieron el tique de oro en la temporada mensual y los dos (2) equipos ganadores de la clasificatoria de última oportunidad.

3.1.5.2. Los equipos clasificados competirán en un sistema de eliminación doble con 8 equipos de 3 días de duración. Los equipos se organizarán según los meses en los que se clasificaron, como se muestra a continuación:

3.1.5.2.1. Organización de los tiques de oro:

Puesto 1: mayo  
Puesto 2: junio  
Puesto 3: julio  
Puesto 4: agosto

Puesto 5: septiembre

Puesto 6: octubre

Puesto 7: Día 1 de la clasificatoria de última oportunidad

Puesto 8: Día 2 de la clasificatoria de última oportunidad

### 3.1.5.3. Cámara web de retransmisión

3.1.5.3.1. Los jugadores deberán utilizar una cámara web y un equipo que permita realizar una retransmisión de un vídeo en directo. Además, los equipos deben adherirse a los requisitos de integridad competitiva detallados en el punto 3.3 de este documento.

3.1.5.3.2. Los jugadores que no dispongan de una cámara web deberán comunicárselo a la administración del evento para conseguir una inmediatamente.

3.1.5.3.3. Los jugadores recibirán instrucciones de la administración encargada de la retransmisión con antelación al evento sobre cómo configurar sus cámaras web.

## 3.2. Formato de partidos

### 3.2.1. Ajustes de las guerras

#### **Día 1 de las preclasificatorias mensuales:**

- Periodo de preparación: 5 minutos
- Periodo de batalla: 30 minutos
- Los ataques se podrán realizar en cualquier momento durante estos 30 minutos.

#### **Día 2 de las preclasificatorias mensuales:**

- Periodo de preparación: 5 minutos
- Periodo de batalla: 45 minutos
- Los ataques deberán seguir el orden de ataque detallado en el punto 3.2.3.
- Los clanes deben estar compuestos solo por los 5 jugadores participantes, además de los administradores y las cuentas de espectadores oficiales.

#### **Día 1 y 2 de las clasificatorias mensuales:**

- Periodo de preparación: 5 minutos

- Periodo de batalla: 45 minutos
- Los ataques deberán seguir el orden de ataque de la retransmisión detallado en el punto 3.2.4.
- Los clanes deben estar compuestos solo por los 5 jugadores participantes, además de los administradores y las cuentas de espectadores oficiales.

**Clasificatoria de última oportunidad:**

- Periodo de preparación: 5 minutos
- Periodo de batalla: 45 minutos
- Los ataques deberán seguir el orden de ataque de la retransmisión detallado en el punto 3.2.4.
- Los clanes deben estar compuestos solo por los 5 jugadores participantes, además de los administradores y las cuentas de espectadores oficiales.
  - Los equipos deberán usar el clan que se les proporcionó cuando terminó su respectiva clasificatoria mensual. Los equipos comodines tendrán que unirse a un clan de retransmisión antes de la clasificatoria de última oportunidad.

**Finales mundiales:**

- Periodo de preparación: 5 minutos
- Periodo de batalla: 45 minutos
- Los ataques deberán seguir el orden de ataque de la retransmisión detallado en el punto 3.2.4.
- Los clanes deben estar compuestos solo por los 5 jugadores participantes, además de los administradores y las cuentas de espectadores oficiales.
  - Los equipos deberán usar el clan que se les proporcionó para la retransmisión durante las clasificatorias mensuales o la clasificatoria de última oportunidad.

3.2.2. Puntuaciones de los partidos y desempates

Una vez disputada cada guerra, el equipo ganador se determinará según los siguientes criterios (en orden):

1. Total de estrellas más alto
2. Porcentaje de destrucción más alto
3. Duración media de ataque más rápida

**Ronda de desempate:** Si hay equipos que siguen empatados una vez se hayan aplicado estos criterios, los equipos deberán enfrentarse en un desafío amistoso al mejor de 1. Cada equipo deberá elegir a un miembro que podrá realizar un (1) solo ataque. Los criterios mencionados anteriormente se aplicarán al resultado de este desafío amistoso. Este proceso se repetirá hasta que se determine un ganador.

- La administración invitará a ambos jugadores a un clan específico. Los jugadores deberán elegir su ejército amistoso y las tropas del castillo del clan antes de unirse.
- Una vez que se hayan unido, la administración comunicará a los jugadores cuándo pueden publicar desafíos amistosos y comenzar sus ataques al mismo tiempo.

### 3.2.3. Orden de ataque

El orden de ataque indica en qué momento debe iniciar su ataque cada jugador en una guerra.

El **tiempo restante de la guerra** se refiere al contador que aparece en la parte superior de la pantalla de guerra del juego. Este contador comienza cuando empieza el periodo de batalla.

El **equipo de la izquierda** es el equipo que se encuentra en la parte izquierda del partido en el portal del torneo. El equipo de la izquierda será el equipo que tuviera prioridad en la asignación de grupos.

El **equipo de la derecha** es el equipo que se encuentra en la parte derecha del partido en el portal del torneo.

Si se disputa una guerra fuera del portal del torneo, la organización del torneo designará un lado para cada equipo.

Los equipos no necesitan comunicar el orden de sus atacantes.

Orden de ataque		
Número de ataque	Tiempo restante de la guerra	Equipo - Atacante
1	37 minutos 0 segundos	Equipo de la derecha - Jugador 1
2	33 minutos 0 segundos	Equipo de la izquierda - Jugador 1
3	29 minutos 0 segundos	Equipo de la derecha - Jugador 2
4	25 minutos 0 segundos	Equipo de la izquierda - Jugador 2
5	21 minutos 0 segundos	Equipo de la derecha - Jugador 3
6	17 minutos 0 segundos	Equipo de la izquierda - Jugador 3
7	13 minutos 0 segundos	Equipo de la derecha - Jugador 4
8	9 minutos 0 segundos	Equipo de la izquierda - Jugador 4

9	5 minutos 0 segundos	Equipo de la derecha - Jugador 5
10	1 minuto 0 segundos	Equipo de la izquierda - Jugador 5

Los jugadores tienen un margen de 15 segundos en relación al tiempo restante detallado anteriormente para realizar su ataque, independientemente del estado del ataque del rival. Los jugadores pueden realizar capturas de pantalla y denunciar a los equipos que no respeten los tiempos de ataque. Según la frecuencia y la gravedad de las infracciones, la organización del torneo puede dar advertencias, asignar derrotas o descalificar a los equipos que las cometan.

Por ejemplo, el 5.º jugador del equipo de la derecha debe empezar su ataque cuando queden 5 minutos. Esto significa que pueden comenzar a atacar, como pronto, cuando queden 5 minutos y 15 segundos, o como muy tarde, cuando queden 4 minutos y 45 segundos.

#### 3.2.4. Orden de ataque de la retransmisión

Durante las clasificatorias mensuales, la clasificatoria de última oportunidad y las finales del campeonato mundial, el orden de ataque debe ajustarse para acomodarse a las exigencias de la retransmisión.

Los equipos **deben** comunicar el orden de sus atacantes a la organización del torneo. Este orden se debe enviar a la organización del torneo antes de que el tiempo restante de la guerra alcance los **38 minutos 0 segundos**. *Los equipos que no envíen este orden a tiempo o que no sigan el orden establecido serán penalizados.*

En vez de usar la tabla del orden de ataque, la organización comunicará a los jugadores en el chat del clan cuándo deberán comenzar sus ataques.

#### 3.2.5. Restricciones de los miembros del clan

Durante el día 2 de las preclasificatorias mensuales, los días 1 y 2 de las clasificatorias mensuales y la clasificatoria de última oportunidad, los clanes deben estar compuestos solo por los cinco (5) miembros del equipo registrados oficialmente. Los clanes participantes deberán tener únicamente a los cinco (5) miembros del equipo registrados oficialmente al registrarse en el segundo día de la preclasificatoria mensual y deberán formar parte del clan de la liga de guerras de clanes con el que se han clasificado.

La administración puede solicitar unirse a los clanes en cualquier momento del torneo para resolver problemas o gestionar los partidos. Además, las cuentas de espectadores oficiales deben poder unirse a los clanes para poder cubrir en directo las guerras.

Excluyendo a los administradores y las cuentas de espectadores oficiales, aquellos equipos que tengan personas que no pertenezcan a los 5 miembros del equipo registrados oficialmente podrán ser descalificados.

#### 3.2.6. Preparativos de las partidas

Se requerirá *hardware* y una conexión a Internet estable para participar en el campeonato. Los jugadores deben asegurarse de que sus dispositivos y sus conexiones a Internet son suficientes antes de que comience la competición. Si se producen problemas de conexión o de *hardware* durante un partido, la administración podría descalificar al equipo.

#### 3.2.7. No asistencia

Durante las preclasificatorias mensuales, una vez notificados a través de la plataforma del torneo, los equipos tienen un plazo de 5 minutos para presentarse a los partidos en línea (tiempo de inicio del partido + 5 minutos). Los equipos que no se presenten una vez pasados los 5 minutos podrán ser descalificados.

Durante las clasificatorias mensuales y la clasificatoria de última oportunidad, la administración comunicará a los jugadores unos límites de tiempo más estrictos a través de Discord y WeChat para asegurar que la retransmisión se lleve a cabo correctamente.

### 3.3. Procedimientos de los partidos

#### 3.3.1. Proceso y expectativas de la preclasificatoria mensual:

##### 3.3.1.1. Registro:

Los jugadores que quieran participar deben estar en un clan que haya alcanzado las ligas de guerras de clanes Campeones I, II o III. Deben ser seleccionados para estar en el equipo por el líder del clan y completar el registro en el portal del torneo en el juego. Si no completan el registro, el jugador y el equipo no podrán participar.

##### 3.3.1.2. Participación:

Para que los equipos puedan participar, todos los miembros de los equipos deberán haber completado el registro y el capitán del equipo deberá confirmar la plantilla del equipo y registrar a su equipo en el torneo durante el plazo indicado en el portal del torneo y en Discord o WeChat. Los capitanes de los equipos también tienen que registrarse en cada uno de los partidos durante el plazo indicado de 5 minutos. Si no se completan estos pasos, tanto los jugadores como el equipo no podrán participar.

Los clanes también deben reducir los requisitos para unirse al clan para que los espectadores oficiales puedan solicitar acceso.

3.3.1.3. Problemas y disputas:

Cualquier equipo que tenga un problema o una disputa durante sus partidos tendrá que derivar el problema a la administración del torneo durante el partido actual o tras la finalización del mismo. En caso de no derivar cualquier disputa o problema que haya surgido antes de que empiece la siguiente ronda de partidos, el resultado del partido no cambiará.

3.3.2. Requisitos de integridad competitiva para las clasificatorias mensuales, la clasificatoria de última oportunidad y las finales del campeonato mundial

3.3.2.1. Durante la duración de una guerra, todos los jugadores deben unirse a una videollamada en directo con los miembros de la administración. Las imágenes de esta videollamada solo serán visibles por la administración y serán grabadas con fines relacionados con los requisitos de integridad competitiva.

3.3.2.2. La administración organizará las videollamadas con cada equipo por separado. Los jugadores y los dispositivos deben aparecer en plano durante toda la llamada. Además, el audio deberá estar sin silenciar para que la administración pueda escuchar a los jugadores. Los jugadores no podrán desconectarse de las videollamadas durante la duración de los partidos por ningún motivo.

3.3.2.3. Los miembros de los equipos solo podrán comunicarse entre ellos y con los miembros de la administración durante el partido. Durante este tiempo, los equipos no pueden recibir ningún tipo de asistencia externa, lo que incluye interacciones tanto en línea como presenciales.

3.3.2.4. Los equipos no podrán utilizar ningún dispositivo secundario, como un teléfono móvil o una tableta. Los equipos solo podrán interactuar con el dispositivo que estén utilizando para participar en la guerra durante sus partidos. Los dispositivos se pueden utilizar como cámara de retransmisión o de integridad, pero no se pueden utilizar con ningún otro propósito durante un partido.

3.3.2.5. El incumplimiento de estos requisitos resultará en la pérdida de puntos de la guerra o en una posible descalificación.

## 4. Horarios del torneo

La organización se reserva el derecho a enmendar, eliminar o modificar el programa detallado en este manual sin previo aviso.

Importante: Las siguientes horas de inicio usan el tiempo universal coordinado (UTC). Dependiendo de la zona horaria de los jugadores, es posible que los eventos tengan lugar en una fecha y hora distintas a las mencionadas en este documento.

### 4.1. Liga de guerras de clanes

La liga de guerras de clanes de cada temporada mensual comienza el día 1 y termina el día 11 de cada mes.

### 4.2. Preclasificatorias mensuales

El periodo de registro para cada evento de la preclasificatoria finaliza 48 horas antes de la hora de inicio del día 1. El registro en el portal del torneo para los dos días de las preclasificatorias abrirá dos (2) horas antes de la hora de inicio y cerrará cuarenta y cinco (45) minutos antes de la hora de inicio.

Evento	Fechas (UTC)	Hora de inicio (UTC)
Preclasificatoria de mayo	22 y 23 de mayo	10:00
Preclasificatoria de junio	19 y 20 de junio	18:00
Preclasificatoria de julio	17 y 18 de julio	1:00
Preclasificatoria de agosto	21 y 22 de agosto	10:00
Preclasificatoria de septiembre	18 y 19 de septiembre	18:00
Preclasificatoria de octubre	16 y 17 de octubre	1:00

### 4.3. Clasificatorias mensuales

Los jugadores deben registrarse con la administración ambos días de la clasificatoria una (1) hora antes del inicio.

<b>Evento</b>	<b>Fechas (UTC)</b>	<b>Hora de inicio (UTC)</b>
Clasificatoria de mayo	29 y 30 de mayo	1:00
Clasificatoria de junio	26 y 27 de junio	1:00
Clasificatoria de julio	24 y 25 de julio	1:00
Clasificatoria de agosto	28 y 29 de agosto	1:00
Clasificatoria de septiembre	25 y 26 de septiembre	1:00
Clasificatoria de octubre	23 y 24 de octubre	1:00

#### **4.4. Clasificatoria de última oportunidad**

Los jugadores deben registrarse con la administración ambos días de la clasificatoria de última oportunidad una (1) hora antes del inicio.

<b>Evento</b>	<b>Fechas (UTC)</b>	<b>Hora de inicio (UTC)</b>
Clasificatoria de última oportunidad	13 y 14 de noviembre	1:00

#### **4.5. Finales del campeonato mundial**

Los jugadores deben registrarse con la administración ambos días de las finales del campeonato mundial una (1) hora antes del inicio.

<b>Evento</b>	<b>Fechas (UTC)</b>	<b>Hora de inicio (UTC)</b>
Finales del campeonato mundial	Del 3 al 5 de diciembre	4:00

#### **4.6.**

## **5. Premios e incentivos**

### **5.1. Clasificatoria mensual**

Los equipos que participen en las clasificatorias mensuales recibirán premios en metálico en función de su puesto final en la clasificación de cada clasificatoria mensual.

<b>Puesto</b>	<b>Premios en metálico</b>
1	15 000 \$
2	10 000 \$
3	8250 \$
4	6750 \$
5-6	5000 \$

## 5.2. Clasificatoria de última oportunidad

Los equipos que participen en la clasificatoria de última oportunidad recibirán premios en metálico en función de su puesto final en la clasificación. Ambos días tendrán los mismos premios.

<b>Puesto</b>	<b>Premios en metálico por día</b>
1	5000 \$
2	4000 \$
3 - 4	3000 \$
5	2000 \$

## 5.3. Finales del campeonato mundial

Los equipos que participen en las **finales del campeonato mundial** recibirán premios en metálico en función de su puesto final en la clasificación.

<b>Puesto</b>	<b>Premios en metálico</b>
1	250 000 \$
2	150 000 \$
3	100 000 \$
4	75 000 \$
5-6	37 500 \$
7-8	25 000 \$

## 6. Comunicación y asistencia

### 6.1. Plataforma de comunicación

- 6.1.1. Discord será la plataforma principal de comunicación para ponerse en contacto con la administración del torneo en cuanto a preguntas o problemas urgentes que requieran una respuesta inmediata.
- 6.1.2. WeChat se usará como plataforma de comunicación alternativa en aquellos países en donde no puedan acceder a Discord.
- 6.1.3. Los servidores del torneo de Discord y WeChat solo estarán disponibles para los jugadores registrados y que cumplan los requisitos de participación.

### 6.2. Asistencia

- 6.2.1. Los servidores del torneo de Discord y WeChat proporcionarán a los participantes recursos adicionales sobre el torneo. En ellos habrá disponibles administradores y moderadores para contestar preguntas y asistir a los jugadores con solicitudes relacionadas con el torneo.

## 7. Patrocinadores y marcas de jugadores y equipos

La administración se reserva el derecho a prohibir a los participantes el uso de nombres o símbolos no deseados. En general, se prohíben las palabras o símbolos protegidos a menos que el dueño permita su uso.

### 7.1. Marcas de equipos

Los jugadores y los equipos deberían usar el mismo alias de jugador y el mismo nombre del equipo durante toda la competición. Los equipos que se clasifiquen para una clasificatoria mensual deberán acatar las siguientes reglas:

- 7.1.1. Los equipos podrán cambiar de marca dos (2) veces por año del torneo: una al comienzo de la competición y otra una vez celebradas tres clasificatorias mensuales.
- 7.1.2. Si un equipo que no está patrocinado es elegido por una organización y cambia de marca en nombre de la organización, contará como un cambio de marca.
- 7.1.3. Si un equipo es elegido por una organización pero la colaboración entre ellos termina, el equipo deberá volver a tomar su nombre original. Esto no contará como un cambio.

## 7.2. Restricciones de patrocinio

Los jugadores y los equipos no podrán anunciar marcas personales o de equipos, ni patrocinadores ni logotipos que provoquen conflictos con los principios del torneo. Estas categorías incluyen, sin carácter exhaustivo:

- 7.2.1. Alcohol.
- 7.2.2. Drogas que no sean de venta libre.
- 7.2.3. Sitios web de apuestas.
- 7.2.4. Tabaco.
- 7.2.5. Armas de fuego.
- 7.2.6. Pornografía.
- 7.2.7. Productos de competidores directos.
- 7.2.8. Plataformas, distribuidores o empresas de otros juegos.

## 8. OBLIGACIONES DE CONTENIDO Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN

En caso de solicitarse, todos los jugadores que se hayan clasificado en las finales mundiales tendrán que asistir y participar en las siguientes actividades:

- Entrevistas previas a los partidos
- Entrevistas posteriores a los partidos
- Ruedas de prensa
- Sesiones de fotos
- Otras grabaciones de vídeo
- Ensayo técnico
- Ensayo general

## 9. Código de conducta

Todos los participantes están sujetos a la **Política de juego limpio y seguro** establecida por el propietario del torneo, Supercell.

## 9.1. Integridad competitiva

Se espera que los equipos jueguen al máximo de sus capacidades durante las partidas del torneo y eviten comportamientos incongruentes con los principios de la deportividad, la honestidad y el juego limpio.

## 9.2. Investigación sobre el comportamiento de los jugadores

Si la administración del torneo determina que un equipo o uno de sus miembros ha incumplido las Condiciones del servicio u otras reglas de Clash of Clans o de Supercell, podrá asignarle una sanción según considere oportuno. Si el equipo de administradores se pone en contacto con el miembro de un equipo con el fin de continuar sus investigaciones, este estará obligado a decir la verdad. Si omite información o confunde deliberadamente a estos, obstaculizando de esta manera su investigación, este miembro o su equipo también podrán ser sancionados.

## 9.3. Juego sucio

Los siguientes comportamientos se consideran como juego sucio y estarán sujetos a sanciones incluyendo una posible descalificación. Las decisiones finales se tomarán según considere oportuno la administración del torneo.

### 9.3.1. Colusión

Colusión se define como un pacto ilícito entre jugadores o equipos para alterar los resultados de un partido. Los equipos que formen parte de tales actos serán investigados. Los equipos que incumplan esta regla recibirán una suspensión del torneo durante el resto del año y renunciarán a los premios en metálico obtenidos. Incluye, pero no se limita a, conductas como las que se describen a continuación:

9.3.1.1. Perder deliberadamente un partido a cambio de una compensación o por cualquier otro motivo, o intentar inducir a otro jugador a que lo haga.

9.3.1.2. Amañar partidas para repartirse el premio monetario o cualquier otro tipo de compensación.

9.3.1.3. Juego suave o *soft play*, entendido como un acuerdo entre jugadores o equipos para no causar daño, o no jugar con un nivel razonable de competencia en una partida o impedir que se juegue con un nivel razonable de competencia.

### 9.3.2. Trampas

9.3.2.1. *DDoSing*

Limitar o intentar limitar la conexión de otro participante al juego mediante un ataque de denegación de servicio o por cualquier otro medio.

#### 9.3.2.2. *Software o hardware*

Usar cualquier *software* o *hardware* para obtener beneficios que, de otra forma, no estarían disponibles en el juego. Como ejemplos se puede citar, sin limitación, el uso de *software* de terceros (aplicaciones sin autorización que manipulan las partidas), jugar en servidores privados o ataques programados. Si necesitas más información, consulta la [Política de juego limpio y seguro](#) y las [Condiciones del servicio](#) de Supercell.

#### 9.3.3. *Hacking*

Entendido como una modificación del juego original por parte de un jugador, equipo o persona que actúa en nombre y en beneficio de un jugador o un equipo.

#### 9.3.4. Aprovechamiento de errores en el juego

Está totalmente prohibido aprovecharse intencionadamente de un error en el juego, ya sea conocido o nuevo, para obtener un beneficio de algún tipo.

#### 9.3.5. Desconexión deliberada

Desconectarse del juego de forma intencionada sin motivo aparente ni explícitamente señalado para obtener una ventaja.

#### 9.3.6. Usurpación de cuentas

Jugar con la cuenta de otra persona o pedir, inducir, animar u ordenar a alguien jugar con la cuenta de otra persona.

#### 9.3.7. Comportamiento poco profesional

##### 9.3.7.1. Acoso

Acoso se define como un acto hostil, sistemático y continuo. Si se descubre que un participante del torneo acosa a otros jugadores o a la organización del torneo, este recibirá una advertencia para cesar su comportamiento poco profesional. Si se cometen varias infracciones, la persona que las cometa recibirá puntos de sanción.

##### 9.3.7.2. Acoso sexual

Se define como insinuaciones sexuales no deseadas. Para la valoración del acoso sexual, se tendrá en cuenta si una persona razonable consideraría la conducta como indeseable u ofensiva. Tenemos una política de tolerancia cero respecto a cualquier amenaza/coerción sexual o la promesa de ventajas a cambio de favores sexuales.

#### 9.3.7.3. Discriminación

Los jugadores no pueden ofender la dignidad o integridad de un país, persona privada o grupo de personas mediante el uso de palabras o acciones despectivas, discriminatorias o denigrantes por motivos de raza, color de piel, etnia, nacionalidad, origen social, sexo, idioma, religión, opinión política o de cualquier otra naturaleza, situación financiera, nativa o de cualquier otro tipo, orientación sexual o cualquier otra razón.

9.3.7.4. Los jugadores tienen prohibido realizar cualquier tipo de declaraciones públicas en nombre de Supercell o de alguno de sus juegos.

9.3.8. Declaraciones en relación con el campeonato mundial de Clash of Clans, Supercell y Clash of Clans. Los miembros un equipo no pueden dar, hacer, publicar, autorizar o respaldar declaraciones o acciones que perjudiquen, tengan intención de perjudicar o que sean nocivas para el mejor interés del torneo, Supercell, sus socios o Clash of Clans, según el criterio absoluto de la administración del torneo.

#### 9.3.9. **Actividad delictiva**

Los miembros de un equipo no pueden involucrarse en actividades que estén prohibida por ley, por los estatutos o los tratados y que produzca o se considere que tiene posibilidades de producir una condena en un tribunal de jurisdicción competente.

#### 9.3.10. **Inmoralidad**

Ningún miembro de un equipo podrá involucrarse en actividades que el equipo de administradores considere inmorales, ignominiosas o contrarias a las normas de un comportamiento ético adecuado.

#### 9.3.11. **Confidencialidad**

Ningún miembro de un equipo podrá divulgar información confidencial que le haya facilitado el equipo de administradores o un socio de Supercell a través de cualquier medio de comunicación, incluidas redes sociales.

#### 9.3.12. **Soborno**

Ningún miembro de un equipo podrá dar regalos o recompensas a un jugador, entrenador, administrador, empleado o cualquier otra persona relacionada con el torneo a cambio de servicios prometidos, prestados o que se prestarán con el fin de derrotar o intentar derrotar a un equipo rival.

**9.3.13. Regalos**

Ningún miembro de un equipo puede aceptar obsequios, recompensas o compensaciones a cambio de servicios prometidos, prestados o que se prestarán en relación con la competición, incluidos servicios relacionados con la derrota o el intento de vencer a un equipo de la competencia o servicios diseñados para amañar un partido o partida. Solo se permiten compensaciones ligadas al desempeño de un miembro de un equipo ofrecidas por los patrocinadores oficiales o dueños del equipo.

**9.3.14. Incumplimiento**

Ningún miembro de un equipo puede negarse o no acatar las instrucciones o decisiones del equipo de administradores, siempre y cuando estas sean razonables.

**9.3.15. Amaño de partidos**

Ningún miembro de un equipo puede ofrecer, aceptar, conspirar o intentar influir en el resultado de una partida o de un partido mediante cualquier medio prohibido por la ley o estas reglas.

**9.3.16. Documentación o solicitudes de documentación de otra naturaleza**

Es posible que la administración del torneo solicite o requiera documentación o solicitudes de documentación de otra naturaleza en varias ocasiones a lo largo del torneo. Si dicha documentación no se cumple conforme a los estándares establecidos por la administración del torneo, esta podrá sancionar a un equipo. Se pueden imponer sanciones si los documentos solicitados no se reciben y completan en el momento requerido.

**9.3.17. Asociación con el juego**

Ningún miembro de un equipo o administrador podrá participar, ya sea directa o indirectamente, en apuestas relacionadas con los resultados del torneo.

## **10. Sanciones**

Si se determina que una persona está involucrada o planea involucrarse en cualquier acto que la administración del torneo, según su criterio, considere juego sucio, esta podrá ser sancionada. Si la administración del torneo demuestra que un jugador ha infringido las reglas

mencionadas anteriormente, podrán aplicarle las siguientes sanciones, sin limitación a su autoridad:

- 10.1. Aviso
- 10.2. Anulación del resultado de una guerra o pérdida de puntos
- 10.3. Suspensión o suspensiones
- 10.4. Descalificación

Si un jugador comete una infracción de forma recurrente, la sanción podrá acrecentarse e incluso suponer su descalificación en futuros torneos de Clash of Clans. Cabe señalar que las sanciones no siempre se imponen en este orden. La administración del torneo, según considere oportuno, puede, por ejemplo, descalificar a un jugador por cometer una infracción una sola vez si el acto en cuestión se considera lo suficientemente grave como para merecer dicha sanción.

Los equipos recibirán puntos de sanción si alguno de sus jugadores infringe las condiciones establecidas en este manual. Los jugadores recibirán puntos de sanción por incumplir las reglas recurrentemente aunque ya hayan recibido puntos de sanción por tal infracción.

Aviso	0 - 1
Incumplimiento	2
Aprovechamiento de errores en el juego/Desconexión deliberada	2
Trampas	4
<i>Hacking</i>	4 - 6
Discriminación	6
Acoso	6
Colusión/Amaño de partidos	8
Acoso sexual	8

Repercusiones por acumulación de puntos de sanción

Anulación del resultado de una guerra o	2
---	---

pérdida de puntos	
Descalificación de la temporada	4
Descalificación de la temporada y suspensión durante la siguiente temporada	6
Suspensión durante el año completo del torneo	8

## 11. Condiciones de uso

Todos los participantes están sujetos a las Condiciones del servicio establecidas por el propietario del torneo, Supercell.

## 12. Carácter irreversible de las decisiones

Todas las decisiones respecto a la interpretación de estas reglas, las condiciones de participación de los jugadores, el calendario y la celebración del torneo y de eventos relacionados, así como las sanciones por mala conducta, recaen únicamente en Supercell y Vindex, cuyas decisiones son definitivas. Las decisiones de Supercell y Vindex respecto a estas reglas o al torneo no se pueden apelar ni darán lugar a reclamaciones por daños monetarios o a cualquier otro recurso legal o equitativo. Supercell y Vindex pueden modificar, revisar o completar estas reglas en diferentes ocasiones para, entre otras cosas, garantizar el juego limpio y la integridad del torneo.