

Campeonato mundial de Clash of Clans 2022

Reglas

Version 1.0
Last Updated: 25 July 2022

Índice



1

Índice 2

1. Introducción 5

2. Resumen general 5

2.1. Definiciones 5

2.2. Traducción de las reglas 6

2.3. Versión del juego 6

2.4. Nivel de ayuntamiento requerido 6

2.5. Cambios en las reglas 7

2.6. Confidencialidad 7

2.7. Condiciones, requisitos y restricciones de participación 7

2.8. Requisitos y restricciones para los equipos 8

3. Desglose del torneo 9

3.1. Fases y formatos 9

3.2. Formato de partidos 14

3.2.1. Ajustes de las guerras 14

3.2.2. Puntuaciones de los partidos y desempates 15

3.2.3. Orden de ataque 15

3.2.4. Orden de ataque de la retransmisión 16

3.2.5. Restricciones de los miembros del clan 17

3.2.6. Preparativos de los partidos 18

3.2.7. No asistencia 18
3.3. Procedimientos de los partidos 18
3.3.1. Procedimiento y expectativas de las clasificatorias del campeonato mundial: 18
4. Horarios del torneo 19
4.1. Fase 1: Partidos de clasificación 19
4.2. Fase 2: Doble eliminación 20
4.3. Fase 3: Sistema suizo 20
4.4. Fase 4: Doble eliminación 20
4.5. Finales del campeonato mundial 20
5. Premios 21
5.1. Campeonato mundial de Clash of Clans 2022 21
5.2. Premios en metálico 21
6. Comunicación y asistencia 22
6.1. Plataforma de comunicación 22
6.2. Asistencia 22
7. Patrocinadores y marcas de jugadores y equipos 22
7.1. Marcas de equipos 22
7.2. Restricciones de patrocinio 23
8.1. Gastos de transporte y viaje 23
10. Código de conducta 26
10.1. Integridad competitiva 26
10.3.1. Colusión 26
10.3.2. Trampas 27
10.3.3. *Hacking* 27
10.3.4. Aprovechamiento de errores en el juego 27
10.3.5. Desconexión deliberada 27
10.3.6. Usurpación de cuentas 27
10.3.7. Comportamiento poco profesional 27
11. Sanciones 29
11.1. Aviso 30
11.2. Renuncia a la guerra 30

11.3. Renuncia al premio en metálico 30
11.4. Descalificación 30
12. Condiciones de uso 30
13. Carácter irreversible de las decisiones 30

1. Introducción

Este documento contiene las reglas oficiales (en adelante, **«reglas»**) del campeonato mundial de Clash of Clans 2022 (en adelante, **«torneo»** o **«campeonato»**), aplicables a todas las personas que participen en el torneo de 2022 (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 renuncia de los premios en metálico obtenidos, según el criterio del ente organizador del torneo (en adelante, **«la organización»** o **«la administración»**).

Los términos y condiciones detallados en las reglas oficiales del campeonato mundial de Clash of Clans 2022 se aplican al torneo, incluidas las fases clasificatorias del campeonato mundial (**«CCM»**) 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 2022 en su totalidad, incluidas las cuatro (4) fases de las clasificatorias mundiales y las finales del campeonato mundial. Estas reglas no se aplican a los torneos de tiques de oro organizados por la comunidad.

2.1.2. **Clasificatorias del campeonato mundial:** Un periodo de 5 semanas de competición en línea, dividido en cuatro (4) fases. Los 4 mejores equipos de las clasificatorias recibirán un tique de oro.

2.1.3. **Tique de oro:** Los equipos que se clasifiquen en las clasificatorias del campeonato mundial o en un torneo de tiques de oro organizado por la comunidad y aprobado oficialmente por Clash of Clans recibirán un tique de oro. Con este tique, podrán clasificarse para las finales del campeonato mundial de Clash of Clans.

2.1.4. **Finales del campeonato mundial:** Competición de doble eliminación en la que 8 equipos con un tique de oro cada uno lucharán por convertirse en líder del campeonato mundial de Clash of Clans 2022.

2.1.5. **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.

2.1.6. **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 y donar tropas de refuerzo. Este periodo dura 5 minutos en todas las fases del torneo.

2.1.7. **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.

2.1.8. **Partidos de clasificación:** Los equipos competirán en una clasificación y ganarán o perderán puntos en función de sus victorias y derrotas. Los 64 equipos que consigan más puntos al final del periodo de clasificación avanzarán a la siguiente fase de clasificatorias del campeonato mundial.

2.1.9. **Doble eliminación:** Los equipos competirán divididos en dos brackets: el bracket superior (para equipos sin ninguna derrota) y el bracket inferior (para equipos con 1 derrota). Los equipos serán eliminados de la competición tras 2 derrotas.

2.1.10. **Sistema suizo:** Los equipos se emparejarán con sus rivales en función de los resultados de sus partidos. Por ejemplo, un equipo que esté 1-0 tras completar la ronda 1 se enfrentará a otro equipo con 1-0 en la ronda 2. Los equipos avanzarán cuando acumulen 3 victorias y serán eliminados con 3 derrotas.

2.1.11. **Portal del torneo:** Plataforma de competición del juego donde los jugadores pueden registrarse y luchar en la competición.

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. Versión del juego

2.3.1. Todos los jugadores deberán instalar y competir con la versión 14.635.4 para poder participar. La versión 14.635.4 debe estar disponible en la región del jugador. Las actualizaciones deben instalarse antes de que empiece el torneo.

2.4. Nivel de ayuntamiento requerido

2.4.1. 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.

2.5. Cambios en las reglas

2.5.1. La administración se reserva el derecho a enmendar, eliminar o modificar las reglas detalladas en este reglamento sin previo aviso.

2.5.2. Asimismo, se reserva el derecho de arbitrar 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.

2.6. Confidencialidad

2.6.1. 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 sanciones.

2.6.2. 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.

2.7. Condiciones, requisitos y restricciones de participación

2.7.1. 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.

2.7.2. Los jugadores deben haber cumplido la edad mínima antes del primer día de competición. Aquellos jugadores que cumplan 16 años el mismo día o después no podrán competir en el torneo.

2.7.3. Los jugadores que cumplan los requisitos de participación deberán completar un formulario de inscripción tras clasificarse para la fase 2 de clasificatorias de la competición mundial. Los jugadores deberán cumplimentar el formulario de verificación al completo para que puedan ser comprobados. El formulario estará disponible el 20 de agosto y podrá cumplimentarse hasta el 26 de agosto.

Deben completar el formulario todos los jugadores del equipo. Si alguno de los jugadores no lo hiciera, el equipo no podrá competir en la fase 2 de clasificatorias del campeonato mundial.

2.7.4. Los jugadores que compitan en el torneo deberán presentar un documento de identidad. En caso de no hacerlo, se arriesgan a ser descalificados del torneo. La administración se reserva el derecho a verificar la información de los jugadores en cualquier momento si así lo considera oportuno.

2.7.5. Durante el proceso de verificación, los jugadores deben enviar a la administración un documento de identificación con foto válido. Este documento también debe incluir el nombre completo y la fecha de nacimiento de los jugadores. Documentos de información válidos:

2.7.5.1. Documento nacional de identificación

2.7.5.2. Documento escolar de identificación

2.7.5.3. Certificado de nacimiento, junto con otro documento con foto

2.7.5.4. Pasaporte

2.7.6. Los jugadores deben ser los únicos propietarios de las cuentas de Clash of Clans con las que participen en el torneo. Cada jugador solo podrá participar en el torneo con una única cuenta.

2.7.7. Los jugadores deben residir en un país en el que Clash of Clans esté disponible y pueda descargarse desde su tienda de aplicaciones local.

2.7.8. Aquellos jugadores que hayan ganado un tique de oro en 2022 no podrán participar en las clasificatorias del campeonato mundial con ninguna de sus cuentas.

2.7.8.1. En el supuesto de que un jugador consiga un tique de oro mientras las clasificatorias del campeonato mundial están en curso, el jugador deberá dejar de seguir compitiendo en las clasificatorias del campeonato mundial y ponerse en contacto con la organización del torneo.

2.7.9. Los empleados de Supercell, el personal de operaciones del torneo o los empleados de las empresas colaboradoras no pueden registrarse ni competir en el torneo.

2.7.10. Están prohibidas las retransmisiones sin autorización de cualquier partido del torneo. Solo podrán retransmitirse partidos en el canal oficial de eSports de Supercell mientras dure el evento a no ser que se aprueben con anterioridad.

2.8. Requisitos y restricciones para los equipos

2.8.1. Los equipos que compitan en las clasificatorias del campeonato mundial deben registrar una plantilla de 5 jugadores durante el periodo de registro. No se permitirá realizar cambios en las plantillas de los equipos una vez concluido el periodo de registro.

2.8.1.1. **Para registrar una plantilla, el líder de un clan elegirá a 5 miembros de su clan. Los jugadores elegidos deben poder participar, según lo detallado en la sección 2.7, y no deben estar registrados con otro equipo.**

2.8.2. No se permitirá ningún otro cambio de la plantilla del equipo, salvo en casos excepcionales. Este tipo de solicitudes de sustitución deben ser comunicadas a través de Discord a la administración, quienes evaluarán cada una de las solicitudes individualmente. **La administración no está obligada a aceptar solicitudes de cambio de plantilla.**

3. Desglose del torneo

3.1. Fases y formatos

3.1.1. El torneo constará de dos partes: las clasificatorias del campeonato mundial y las finales del campeonato mundial.

3.1.2. **Clasificatorias del campeonato mundial**

3.1.2.1. Se trata de una competición de 5 semanas dividida en 4 fases. Los equipos con mejores resultados avanzarán a la siguiente fase de las clasificatorias del campeonato mundial. Los últimos 4 equipos de las clasificatorias del campeonato mundial recibirán un tique de oro y avanzarán a las finales del campeonato mundial.

Resumen de las clasificatorias del campeonato mundial			
Fase	**Fechas**	**Formato**	**Equipos que avanzan**
Fase 1	10 al 20 de agosto	Clasificación	64 mejores equipos
Fase 2	27 al 14 de agosto	Doble eliminación	16 mejores equipos
Fase 3	3 de septiembre	Sistema suizo	8 mejores equipos

Fase 4	10 de septiembre	Doble eliminación	4 mejores equipos

3.1.3. **Fase 1: Partidos de clasificación**

3.1.3.1. La fase 1 es una competición de 10 días que tendrá lugar en el portal del torneo y en la que los equipos competirán entre ellos acumulando y perdiendo puntos de clasificación en función de sus victorias y derrotas.

3.1.3.2. Para participar, los 5 jugadores del equipo deben completar su registro a través del portal del torneo del juego. Los jugadores del equipo deben formar parte del clan vinculado a su equipo para poder participar en los partidos de clasificación, y el capitán del equipo debe ser líder o colíder del clan vinculado con el equipo.

3.1.3.3. Los equipos comenzarán con 1000 puntos de clasificación. El número de puntos ganados o perdidos tras cada partido varía en función del diferencial de puntos entre ambos equipos. El sistema de puntos se basa en el sistema de puntuación Elo. Los equipos ocuparán un puesto en la clasificación de los partidos de clasificación tras completar el primer partido y ganarán o perderán puntos al iniciar su primer partido.

3.1.3.3.1. Por ejemplo, si un equipo está en el primer puesto de la clasificación y se enfrenta al equipo en último puesto, el primer equipo tan solo ganará una pequeña cantidad de puntos si vence. Sin embargo, si el equipo en última posición gana el partido, conseguirá una gran cantidad de puntos.

3.1.3.4. Al final de la fase de los partidos de clasificación, los **64** mejores equipos de la clasificación avanzarán a la fase 2 de la competición.

3.1.3.4.1. Cuando la fase de los partidos de clasificación haya acabado, los 90 mejores equipos de la clasificación recibirán un formulario que deberán completar antes del **26 de agosto a las 12:00 del mediodía (UTC)**. Pedimos a los equipos situados entre los puestos 65-90 que cumplimenten el formulario por si alguno de los 64 mejores equipos quedara descalificado. **Si un jugador del equipo no rellena el formulario antes del 26 de agosto a las 12:00 del mediodía (UTC), su equipo quedará descalificado de la competición y**

el siguiente equipo de los partidos de clasificación avanzará a la fase 2.

3.1.3.5. El puesto en la clasificación depende del número de puntos de clasificación que tenga el equipo cuando todos los partidos de clasificación hayan finalizado.

3.1.3.6. En caso de empate, se usarán los siguientes parámetros para desempatar:

3.1.3.6.1. El promedio de estrellas conseguidas por partido jugado (los partidos no jugados porque el equipo no se haya presentado no contarán)

3.1.3.6.2. El porcentaje medio de destrucción

3.1.3.6.3. La duración media de ataque más rápida

3.1.3.6.4. Un formato de eliminación simple uno contra uno

3.1.3.7. Los equipos podrán buscar un partido en cualquier momento durante el periodo de clasificación. Los equipos solo podrán jugar un máximo de 6 partidos cada 24 horas.

3.1.3.7.1. Por ejemplo, si un equipo juega su primer partido el 10 de agosto a las 17:00 (UTC) y otros 5 partidos más justo después, no podrá volver a competir en más partidos hasta el 11 de agosto a las 17:00 (UTC).

3.1.3.8. Los equipos podrán buscar un partido a través del portal del torneo tocando el botón «Encontrar partido». De esta forma, se emparejarán con otro equipo que también quiera competir. Los equipos se emparejarán a medida que busquen un partido con tal de encontrar un rival rápidamente.

3.1.3.8.1. Para evitar que se hagan trampas, un equipo no podrá competir contra el mismo equipo más de una vez durante todo el periodo de clasificación.

3.1.3.9. Las concesiones de victorias a propósito o cualquier intento de manipular la clasificación quedan estrictamente prohibidos. Si la organización del torneo determina que un equipo ha manipulado los resultados de la clasificación, el equipo podrá sufrir penalizaciones, incluida la descalificación del torneo.

3.1.4. **Fase 2: Doble eliminación**

3.1.4.1. La fase 2 de las clasificatorias del campeonato mundial es una competición de 64 equipos con formato de doble eliminación que tendrá lugar en el portal del torneo. Los equipos competirán en un bracket en función del puesto final que ocuparan en la fase 1 de clasificación.

3.1.4.2. Los equipos clasificados competirán en el bracket automáticamente. Por equipo clasificado, hablamos de un equipo que haya acabado dentro de los 64 mejores puestos en la fase 1, haya completado el formulario de jugadores a tiempo y haya pasado el control de juego limpio.

3.1.4.3. Se disputarán los partidos de un bracket hasta que queden 16 jugadores. Los equipos que acumulen 2 derrotas serán eliminados. Las primeras 3 rondas del bracket superior y las primeras 4 rondas del bracket inferior tendrán lugar. **Cuando todas las rondas hayan terminado, los 16 equipos restantes avanzarán a la fase 3.** Se clasificarán 8 equipos del bracket superior y otros 8 del bracket inferior.

3.1.4.4. Los capitanes de los equipos también tendrán que completar el registro en los partidos al comienzo de cada ronda tocando el botón «Registrarse» del portal del torneo. El registro en los partidos se abrirá 5 minutos antes de cada ronda. Si el capitán del equipo no se registra durante el periodo de registro en los partidos, su equipo sufrirá una derrota.

3.1.4.4.1. Si tuviese algún problema, el capitán del equipo debe derivarlo a la administración a través de Discord. Al comienzo de cada ronda, la administración anunciarán la fecha límite para informar de cualquier problema en el partido. Los capitanes de equipo deben informar a la administración antes de que se cumpla esta fecha límite o el resultado del partido se considerará definitivo.

3.1.5. **Fase 3: Sistema suizo**

3.1.5.1. La fase 3 de las clasificatorias del campeonato mundial es una competición de 16 equipos con formato de sistema suizo que tendrá lugar en el portal del torneo. Para la ronda 1, los equipos del bracket superior de la fase 2 de doble eliminación se emparejarán aleatoriamente contra los del bracket inferior.

3.1.5.2. Los mejores 16 equipos de la fase 2 de doble eliminación competirán automáticamente en el evento.

3.1.5.3. Para poder avanzar a la fase 4 de doble eliminación, los equipos deberán ganar 3 rondas y quedarán eliminados al perder 3 rondas. Durante la fase 3 de sistema suizo, los equipos jugarán 5 rondas como máximo. **Cuando las 5 rondas hayan finalizado, los 8 equipos que acumulen 3 victorias se clasificarán para la fase 4 de doble eliminación.**

3.1.5.4. A partir de la ronda 2, los equipos se emparejarán automáticamente con un equipo con los mismos resultados. Por ejemplo, un equipo con unos resultados de 2-0 se emparejará contra otro equipo con resultados de 2-0.

3.1.5.5.

3.1.5.6. Los capitanes deberán registrarse durante el periodo de registro en los partidos siguiendo las mismas reglas que en la fase 2 de doble eliminación. Consulta la sección 3.1.4.5 para saber más.

3.1.6. Fase 4: Doble eliminación

3.1.6.1. La fase 4 de las clasificatorias del campeonato mundial es una competición de 8 equipos con formato de doble eliminación que tendrá lugar en el portal del torneo. Los equipos competirán en el bracket al azar.

3.1.6.2. Los mejores 8 equipos de la fase 3 del sistema suizo competirán automáticamente en el evento.

3.1.6.3. Se disputarán los partidos del grupo hasta que queden 4 jugadores. Los equipos que acumulen 2 derrotas serán eliminados. Las primeras 2 rondas del bracket superior y las primeras 2 rondas del bracket inferior tendrán lugar. **Cuando todas las rondas hayan finalizado, los 4 equipos restantes recibirán un tique de oro y avanzarán a las finales del campeonato mundial.** Se clasificarán 2 equipos del bracket superior y otros 2 del bracket inferior.

3.1.6.4. Los capitanes deberán registrarse durante el periodo de registro en los partidos siguiendo las mismas reglas que en la fase 2 de doble eliminación. Consulta la sección 3.1.4.5 para saber más.

3.1.7. Finales del campeonato mundial

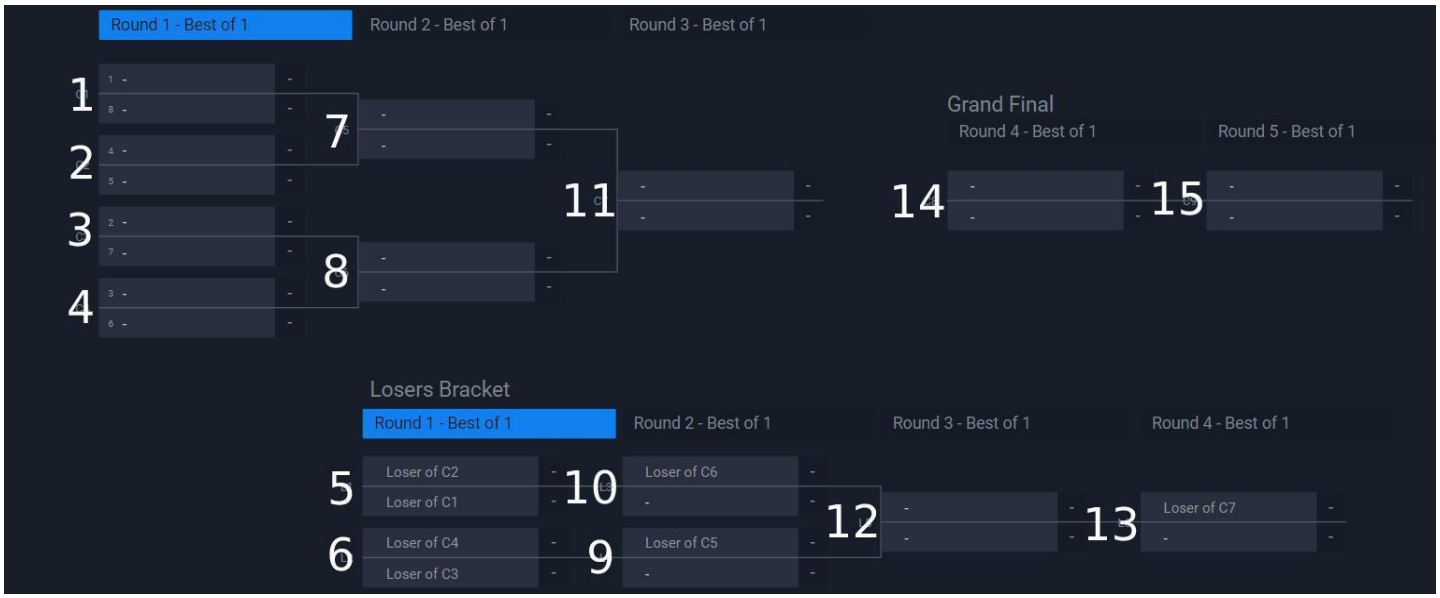
3.1.7.1. Las finales del campeonato mundial constan de un total de 8 equipos: 4 equipos que avanzaron a través de las clasificatorias del campeonato mundial y otros 4 equipos que recibieron un tique de oro a través de un torneo de tiques de oro organizado por la comunidad y aprobado oficialmente.

3.1.7.2. Los equipos clasificados competirán en un sistema de eliminación doble con 8 equipos de 3 días de duración. Los equipos que acumulen 2 derrotas serán eliminados.

3.1.7.3. La competición tendrá lugar del 23 al 25 de septiembre en Helsinki, Finlandia, a las 10:00 (EEST).

3.1.7.4. Los equipos de las finales del campeonato mundial se emparejarán de forma aleatoria. Para garantizar la integridad de la competición, cada equipo podrá ver el sorteo aleatorio.

3.1.7.5. Todos los partidos serán guerras amistosas fuera del portal del torneo. Cada equipo contará con un clan de nivel 10 específico para el torneo.



3.1.7.6. El equipo con prioridad en la asignación de grupos, determinado mediante el sorteo de forma aleatoria, atacará en segundo lugar.

3.1.7.7. Bracket de las finales del campeonato mundial

3.2. Formato de partidos

3.2.1. Ajustes de las guerras

Fase 1: Partidos de clasificación

- Periodo de preparación: 5 minutos
- Periodo de batalla: 30 minutos

- Número de ataques: 1
- Los ataques se podrán realizar en cualquier momento durante estos 30 minutos.

Fase 2: Doble eliminación, fase 3: sistema suizo y fase 4: doble eliminación:

- Periodo de preparación: 5 minutos
- Periodo de batalla: 45 minutos
- Los ataques deberán seguir el orden de ataque detallado en la sección 3.2.3.
    - Puede que algunos partidos se retransmitan de forma oficial. En estos partidos, los equipos deberán seguir los requisitos de orden de ataque para retransmisiones (consulta la sección 3.2.4).
    - La administración informará a ambos equipos de los requisitos de orden de ataque para retransmisiones que deben seguir.
- Los clanes deben estar compuestos solo por los 5 jugadores participantes, además de la administración y las cuentas de espectadores oficiales.

Finales del campeonato mundial:

- 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.

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 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.

- En caso de empate, ambos equipos deberán coordinarse para competir en un desafío amistoso que determinará quién es el ganador. Cuando

este desafío amistoso haya finalizado, los equipos deberán enviar un mensaje para confirmar el resultado del partido. La administración confirmará entonces el resultado y nombrará al ganador.

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 de la partida tiene 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

3.2.4.1. Durante la fase 2 de doble eliminación, la fase 3 de sistema suizo, la fase 4 de doble eliminación y las finales del campeonato mundial, el orden de ataque podrá cambiar ligeramente en función de las retransmisiones oficiales que se realicen.

3.2.4.2. 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 40 minutos y 0 segundos. Los equipos que no envíen este orden a tiempo o que no sigan el orden establecido serán penalizados.

3.2.4.3. 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

3.2.5.1. Durante la fase 2 de doble eliminación, la fase 3 de sistema suizo, la fase 4 de doble eliminación y las finales del campeonato mundial, los clanes solo deben contar con los 5 miembros del equipo registrados oficialmente. **Los clanes participantes solo deben incluir a los 5 miembros del equipo registrados oficialmente antes del comienzo del primer partido del día. Durante las clasificatorias del campeonato mundial, los jugadores deben formar parte del clan vinculado a su equipo.**

3.2.5.2. 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.

3.2.5.3. Excluyendo a la administración 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.

3.2.5.4. Cuando los equipos no estén jugando de forma activa en partidos de las clasificatorias o finales de la competición mundial, los jugadores podrán abandonar su clan.

3.2.5.4.1. Durante la fase 1 de la clasificación, todos los jugadores deberán volver a unirse al clan antes de buscar un partido.

3.2.5.4.2. Durante las fases 2-4, los jugadores deberán volver a unirse al clan una hora antes de que comience el registro en el partido.

3.2.5.4.3. Durante las finales del campeonato mundial, los jugadores deberán solicitar unirse al clan dos horas antes del primer partido del día.

3.2.6. Preparativos de los partidos

Se requerirá *hardware* y una conexión a Internet estable para participar en el torneo. Los jugadores deben asegurarse de que sus dispositivos y sus conexiones a Internet son aptos antes de que comience la competición. Cualquier problema de *hardware* o conexión durante un partido podría descalificar al equipo.

3.2.7. No asistencia

Durante la fase 1, cada equipo tendrá un máximo de 5 minutos tras el comienzo del partido oficial para presentarse a un partido en línea después de haber recibido el aviso de que el partido está listo en el portal del torneo. Los equipos que no se presenten una vez pasados los 5 minutos podrán ser descalificados.

Durante las finales del campeonato mundial, la administración aplicará un límite de tiempo más estricto para garantizar unas retransmisiones puntuales. Este límite de tiempo se comunicará a los jugadores a través del servidor oficial de Discord.

3.3. Procedimientos de los partidos

3.3.1. Procedimiento y expectativas de las clasificatorias del campeonato mundial:

3.3.1.1. Registro:
Los jugadores que participen deben tener un ayuntamiento de nivel 14. Deben ser seleccionados para estar en el equipo por el líder del clan y completar el registro a través del portal del torneo en el juego. Si no completan el registro, el jugador y el equipo no podrán participar.

3.3.1.2. Participación:

Los miembros del equipo deben haber completado su registro para que sus equipos puedan participar y el capitán debe haber fijado la plantilla previamente. Los equipos deben seguir los procedimientos de registro de cada fase de la competición que aparecen detallados en las secciones 3.1.4.4 y 3.1.4.5 de estas normas.

Durante las fases 2, 3 y 5, los clanes también deben reducir los requisitos para unirse al clan para que los espectadores oficiales puedan solicitar acceso al clan. Los requisitos del clan son:

- Ayuntamiento de nivel 1
- 0 trofeos
- 0 trofeos de la base del constructor

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, pero siempre antes del plazo límite para informar de problemas que se anunciará al comienzo de cada ronda de la competición. Si no se consiguen derivar los problemas o las disputas antes del comienzo de la siguiente ronda de partidos, el informe del problema quedará invalidado y no se aplicarán cambios al resultado del partido.

3.3.1.4. Guerra activa:
Los equipos no deben formar parte de una guerra de clanes o una guerra amistosa activas que se solape con el inicio de cualquier partido del torneo. Si un equipo no pudiera participar por tener que disputar una guerra de clanes o una guerra amistosa activas, este recibirá una derrota en el partido del torneo. Los jugadores no pueden disputar dos guerras a la vez.

3.3.1.5. Partidos destacados:
Algunos partidos de las fases 2, 3 y 4 de las clasificatorias del campeonato mundial podrán declararse partidos destacados. Si esto sucede, ningún equipo del encuentro podrá iniciar la guerra hasta que la administración se lo indique. Los partidos que se declaren partidos destacados se anunciarán en el servidor oficial del torneo en Discord. Ambos equipos también serán notificados a través de Discord. Es obligatorio que ambos equipos de un partido destacado cooperen con la administración para su retransmisión. El partido seguirá las normas de retransmisión mencionadas en la sección 3.2.4.

4. Horarios del torneo

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

Ten en cuenta que 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. Fase 1: Partidos de clasificación

El periodo de la fase con clasificación durará 10 días. Los equipos podrán competir en cualquier momento durante esos 10 días.

El registro se abrirá 7 días antes del inicio de esta fase. Los equipos nuevos podrán registrarse durante la fase de registro previo o durante la propia fase de clasificación.

Evento	Fechas (UTC)	Hora de inicio (UTC)
Inicio del registro	3 de agosto	14:00
Cierre del registro	10 de agosto	14:00
Inicio de los partidos de clasificación	10 de agosto	16:00
Finalización de los partidos de clasificación	20 de agosto	16:00
Envío de formularios a los 90 mejores equipos	20 de agosto	16:00
Fecha límite para enviar formularios	26 de agosto	12:00

4.2. Fase 2: Doble eliminación

Evento	Fechas (UTC)	Hora de inicio (UTC)
Inicio del registro en la ronda 1	27 de agosto	14:00

4.3. Fase 3: Sistema suizo

Evento	Fechas (UTC)	Hora de inicio (UTC)
Inicio del registro en la	3 de septiembre	14:00

ronda 1		

4.4. Fase 4: Doble eliminación

Evento	Fechas (UTC)	Hora de inicio (UTC)
Inicio del registro en la ronda 1	10 de septiembre	14:00

4.5. Finales del campeonato mundial

Los jugadores recibirán un calendario detallado antes de que comience el evento. Tendrán que registrarse antes de 2 horas para el comienzo del primer partido.

Evento	Fechas (UTC)	Hora de inicio (UTC)
Finales del campeonato mundial	23 al 25 de septiembre	07:00

5. Premios

5.1. Campeonato mundial de Clash of Clans 2022

Los equipos que participen en el campeonato mundial de Clash of Clans 2022 recibirán premios en metálico en función de su puesto final en la clasificación.

Fase	Puesto	Premios en metálico
Finales del campeonato mundial	1	300 000 $
	2	150 000 $
	3	100 000 $
	4	80 000 $
	5-6	60 000 $
	7-8	40 000 $
Fase 4: Doble eliminación	9-10	30 000 $

	11-12	20 000 $
Fase 3: Sistema suizo	13-15	12 500 $
	16-18	7500 $
	19-20	5000 $

5.2. Premios en metálico

5.2.1. 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 7 días tras la finalización de la competición.

5.2.2. Si la información de pago está incompleta o es incorrecta, el pago se retrasará hasta que se reciba la información correcta.

5.2.3. 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.

5.2.4. 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.

5.2.5. Todos los premios aparecen en dólares estadounidenses y pueden variar en función del cambio de divisas.

6. Comunicación y asistencia

6.1. Plataforma de comunicación

6.1.1. Discord será la plataforma principal para ponerse en contacto con la administración del torneo en cuanto a preguntas o problemas urgentes que requieran una respuesta inmediata.

6.1.2. Los servidores del torneo de Discord solo estarán disponibles para los jugadores registrados que cumplan los requisitos de participación. Los jugadores se unirán al servidor del torneo en Discord como parte del proceso de registro.

6.2. Asistencia

6.2.1. Los servidores del torneo de Discord 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.

6.2.2. Para dudas y preguntas que no requieran una ayuda inmediata, los jugadores podrán enviar un correo a clashofclans_admin@ee.gg.

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 deberán usar el mismo alias de jugador y el mismo nombre del equipo durante toda la competición.

7.1.1. Los equipos podrán cambiar su marca 1 vez durante el torneo. Este cambio deberá ser notificado a la administración del torneo antes del 11 de septiembre de 2022.

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 limitación:

7.2.1. Alcohol.

7.2.2. Drogas que no sean de venta libre.

7.2.3. Sitios web de apuestas.

7.2.4. Criptomonedas, criptomercados o cualquier producto o servicio relacionado con las criptomonedas.

7.2.5. Tabaco.

7.2.6. Armas de fuego.

7.2.7. Pornografía.

7.2.8. Productos de competidores directos.

7.2.9. Plataformas, distribuidores o empresas de otros juegos.

8. Reglas y expectativas de las finales del campeonato mundial

8.1. Gastos de transporte y viaje

8.1.1. Los jugadores deberán conseguir cualquier pasaporte, visado u otra documentación que sea necesaria para viajar a Helsinki, Finlandia, asumiendo ellos los costes. Si no lograran reunir los documentos necesarios para entrar en Finlandia, serán descalificados del torneo. Si a un jugador se le deniega la entrada a Finlandia, su equipo deberá ponerse en contacto con la administración del torneo inmediatamente.

8.1.2. La organización del torneo cubrirá los gastos de transporte, alojamiento y comida a todos los jugadores que se clasifiquen para la final del campeonato mundial.

8.1.3. Los jugadores tengan 18 años o menos tendrán que viajar acompañados de un adulto, como un padre, madre o un tutor legal. Si es necesario que un adulto acompañe a un jugador, la organización del torneo también cubrirá los gastos de transporte y alojamiento de esa persona.

8.1.4. Los jugadores serán responsables de cualquier otro gasto relacionado con su participación en las finales del campeonato mundial.

8.2. Informe para los jugadores y actividades previas al evento

8.2.1. Antes del comienzo de las finales del campeonato mundial, los jugadores recibirán un documento con información importante sobre el evento. Este documento se considera una versión ampliada del reglamento del campeonato mundial de Clash of Clans 2022.

8.2.2. En los días previos a las finales del campeonato mundial, los jugadores tendrán que asistir a los eventos de entrenamiento programados y a las sesiones de prensa. Los jugadores deben participar de forma activa en estas sesiones y cumplir todas las peticiones e instrucciones que la organización del torneo les indique.

8.3. Equipo

8.3.1. La organización del torneo ofrecerá dispositivos móviles, auriculares y cualquier otro equipo necesario para su uso durante el torneo. Los jugadores tendrán que usar el equipo facilitado a menos que la organización del torneo declare lo contrario.

8.3.2. Los jugadores son responsables de comprobar y confirmar que el equipo facilitado funciona perfectamente. Antes del comienzo de cada partido, los jugadores tendrán la oportunidad de avisar a la administración de cualquier fallo en el equipo. Si un jugador no notifica a la administración cualquier fallo en el equipo que pudiera prever razonablemente antes del comienzo del partido y dicho fallo ocurriera en el transcurso del partido, la administración del torneo podrá evitar cambiar o anular los resultados del partido a pesar del fallo en el equipo.

8.3.3. Si el fallo se produce a mitad del partido, los jugadores seguirán jugando y enviarán su queja a la administración del torneo lo antes posible. Queda prohibido cualquier intento de dejar de jugar, como salir de la zona de juego o apagar el dispositivo móvil.

8.3.4. Los jugadores no podrán alterar el equipo que la organización del torneo les ofrezca. Tampoco podrán usar el equipo para su uso personal, por ejemplo, para navegar por Internet o sus redes sociales.

8.4. Vestimenta

8.4.1. Los jugadores deberán zapatos cerrados y pantalones largos. A lo largo del torneo, toda la vestimenta estará sujeta a la aprobación de la administración del torneo.

8.4.2. Los jugadores no podrán patrocinar o anunciar marcas vinculadas con cualquiera de las restricciones de patrocinio que aparecen en la sección 7.2.

8.5. Comportamiento

8.5.1. Los jugadores deben comportarse de manera profesional y representar a su equipo u organización, a ellos mismos y a la organización del torneo con una actitud positiva en todo momento, dentro y fuera de la red, así como mientras juegan.

8.5.2. Los jugadores no podrán lanzar mensajes de carácter político y podrán ser descalificados o perder su premio en metálico si así lo hicieran. Los jugadores que no tengan claro si sus mensajes pueden violar esta norma deben contactar con la administración del torneo para contar con su aprobación. Los mensajes políticos pueden ser, sin limitación:

8.5.2.1. Mensajes verbales

8.5.2.2. Portar o llevar elementos políticos

8.5.3. A menos que la administración del torneo lo haya aprobado, los jugadores no podrán traer comida a la zona del torneo, incluido el escenario o las zonas de entrenamiento.

8.5.4. Los jugadores podrán traer bebidas sin marca al escenario. Estas bebidas deben mantenerse debajo de la mesa para que no aparezcan en ningún momento de la retransmisión.

8.5.5. Queda terminantemente prohibido fumar o «vapear» dentro del recinto.

8.5.6. Los jugadores no podrán sacar fotos o grabar vídeos entre bastidores o mientras están en el escenario, a menos que la administración del torneo lo autorice.

9. Contenido, medios de comunicación y obligaciones del torneo

En caso de solicitarse, todos los jugadores que se hayan clasificado en las finales del campeonato mundial tendrán que asistir y participar en todas las actividades de los medios y preparaciones del torneo si se les solicita. Esto incluye, sin limitación, lo siguiente:

- Entrevistas previas a los partidos
- Entrevistas posteriores a los partidos
- Ruedas de prensa
- Sesiones de fotos
- Acceso entre bastidores, como partidas amistosas
- Otras grabaciones de vídeo
- Ensayos técnicos
- Ensayos de vestuario

10. Código de conducta

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

10.1. Integridad competitiva

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

10.2. Investigación sobre el comportamiento de los jugadores

Si la administración del torneo determina que un equipo o un jugador ha incumplido las Condiciones del servicio u otras reglas de Clash of Clans o de Supercell, podrá asignarle una sanción según considere oportuno. Si la administración 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 la administración, obstaculizando su investigación, el equipo y el jugador podrán ser sancionados.

10.3. Juego sucio

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

10.3.1. 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 podrán ser descalificados del torneo y renunciarán a los premios en metálico obtenidos. Incluye, pero no se limita a, conductas como las que se describen a continuación:

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

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

10.3.1.3. 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.

10.3.2. Trampas

10.3.2.1. *DDoSing*

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

10.3.2.2. *Software* o *hardware*

Usar cualquier *software* o *hardware* para obtener ventaja 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.

10.3.3. *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.

10.3.4. 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.

10.3.5. Desconexión deliberada

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

10.3.6. 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.

10.3.7. Comportamiento poco profesional

10.3.7.1. Acoso

El acoso se define como un acto hostil, sistemático y continuo. **Si descubrimos que un participante del torneo acosa a otros jugadores o a la organización del torneo, este recibirá una advertencia para cesar su comportamiento ofensivo. Varias infracciones reiteradas podrían conllevar más de una penalización.**

10.3.7.2. Acoso sexual

Consideramos acoso sexual, entre otros, los siguientes comportamientos: insinuaciones sexuales no deseadas, peticiones de favores sexuales u otro tipo de acoso verbal o físico de carácter sexual. Los casos se valorarán teniendo en cuenta si una persona razonable consideraría la conducta como indeseable u ofensiva. Queda terminantemente prohibida cualquier amenaza o favor de índole sexual.

10.3.7.3. 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.

10.3.7.4. Los jugadores tienen prohibido realizar cualquier tipo de declaraciones públicas, tanto explícitas como implícitas, en nombre de Supercell o de alguno de sus juegos.

10.3.8. Declaraciones en relación con el campeonato mundial de Clash of Clans, Supercell y Clash of Clans. Los jugadores 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.

10.3.9. **Actividad delictiva**

Los jugadores no pueden involucrarse en actividades que estén prohibidas por ley, por los estatutos o los tratados y que produzcan o puedan producir una condena en un tribunal de jurisdicción competente.

10.3.10. **Inmoralidad**

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

10.3.11. **Confidencialidad**

Ningún jugador podrá divulgar información confidencial que le haya facilitado la administración o un socio de Supercell a través de cualquier medio de comunicación, incluidas las redes sociales.

10.3.12. **Soborno**

Ningún jugador 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.

10.3.13. **Regalos**

Ningún jugador 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 jugador ofrecidas por los patrocinadores oficiales o dueños del equipo.

10.3.14. **Incumplimiento**

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

10.3.15. **Amaño de partidos**

Ningún jugador 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.

10.3.16. **Documentos o solicitudes de documentación de otra naturaleza**

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

10.3.17. **Asociación con el juego**

Ningún jugador o miembro de la administración podrá participar, ya sea directa o indirectamente, en apuestas relacionadas con los resultados del torneo.

11. 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 estas reglas, podrá aplicarle las siguientes sanciones, sin limitación a su autoridad:

11.1. Aviso

11.2. Renuncia a la guerra

11.3. Renuncia al premio en metálico

11.4. Descalificación

11.5. Suspensión o bloqueo del juego competitivo

Si un jugador comete una infracción de forma recurrente, la sanción podrá acrecentarse e incluso suponer su descalificación en futuras competiciones 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.

12. Condiciones de uso

Todos los participantes están sujetos a las Condiciones del servicio establecidas por el propietario del torneo, Supercell, las cuales se pueden consultar aquí.

13. 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 la administración del torneo, cuyas decisiones son definitivas. Las decisiones de Supercell y la organización 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 la organización pueden modificar, revisar o completar estas reglas en diferentes ocasiones para, entre otras cosas, garantizar el juego limpio y la integridad del torneo.