



REGLAMENTO OFICIAL

TORNEO 1V1 — CLASH ROYALE

ANY ESPORTS

Organizador	Any Esports
Juego	Clash Royale
Modalidad	1 contra 1
Formato	Eliminación directa — BO3
Premios	1.º \$15 USD • 2.º \$10 USD • 3.º \$5 USD

FAIR PLAY • COMPETITION • COMMUNITY



I. INFORMACIÓN GENERAL

Organizador: Any Esports

Juego: Clash Royale

Modalidad: 1 contra 1

Formato: Eliminación directa

Series: BO3 — Best of 3

Plataforma: Clash Royale

Participantes: Según cupos establecidos por la organización.

El presente reglamento establece las normas, procedimientos y condiciones que deberán cumplir todos los participantes durante el torneo.

La inscripción y participación en el torneo implica la aceptación total del presente reglamento.

II. BASES DEL TORNEO

2.1 Inscripción

- Cada participante deberá completar correctamente el proceso de inscripción.
- Los datos proporcionados deberán ser reales y corresponder al jugador participante.
- Una vez cerrado el periodo de inscripción, la organización podrá limitar o cerrar el registro.
- La inscripción será considerada válida únicamente cuando haya sido confirmada por la organización.
- La organización podrá rechazar registros incompletos, duplicados o que incumplan los requisitos establecidos.

2.2 Participación

- Cada jugador podrá participar con una sola cuenta durante el torneo.
- No se permitirá la sustitución de jugadores una vez iniciado el torneo.
- La cuenta utilizada deberá pertenecer al participante registrado.
- Está prohibido compartir cuentas durante el torneo.

2.3 Comunicación

Toda comunicación oficial se realizará mediante los canales designados por Any Esports.

- Anuncios oficiales.
- Horarios.
- Salas o enlaces de partida.



- Brackets.
- Avisos administrativos.

III. BASES DE JUEGO

3.1 Modalidad

El torneo se disputará en modalidad 1V1 — BO3. Cada enfrentamiento estará compuesto por un máximo de 3 partidas. El jugador que consiga 2 victorias será declarado ganador de la serie.

3.2 Eliminación directa

El torneo utilizará un sistema de eliminación directa.

El ganador avanza a la siguiente ronda. El perdedor queda eliminado del torneo.

No habrá segunda oportunidad ni bracket de perdedores, salvo que la organización anuncie expresamente un cambio de formato.

3.3 Bracket

- Los enfrentamientos serán determinados mediante el bracket oficial publicado por la organización.
- Una vez publicado el bracket, los jugadores deberán revisar su rival y respetar el horario asignado.
- No podrán cambiar de rival por decisión propia.
- Cualquier modificación del bracket será responsabilidad exclusiva de la organización.



IV. FORMATO DE MAZOS

4.1 Registro

Cada jugador deberá registrar 3 mazos diferentes antes de iniciar su serie. Cada mazo deberá contener 8 cartas y respetar los espacios de Evolución, Héroe y Comodín disponibles y permitidos por el modo utilizado.

- 8 cartas.
- 1 espacio de Evolución.
- 1 espacio de Héroe.
- 1 espacio Comodín, de acuerdo con las reglas y espacios disponibles en el modo utilizado.

4.2 Restricciones

- Los 3 mazos deberán ser diferentes.
- No se podrá utilizar el mismo mazo más de una vez durante la serie.
- Una vez iniciada la serie, los mazos registrados no podrán modificarse.
- No se podrán introducir cartas que no formen parte del registro.
- Los mazos deberán cumplir las condiciones del modo de juego utilizado.

4.3 Orden de utilización

- Partida 1: Mazo 1.
- Partida 2: Mazo 2.
- Partida 3: Mazo 3, únicamente si es necesario.

V. REGISTRO DE MAZOS

Antes de comenzar cada enfrentamiento, el jugador deberá enviar a la organización el siguiente formato:

JUGADOR	_____
ID / TAG	_____
MAZO 1	1. _____ 2. _____ 3. _____ 4. _____ 5. _____ 6. _____ 7. _____ 8. _____
MAZO 2	1. _____ 2. _____ 3. _____ 4. _____ 5. _____ 6. _____ 7. _____ 8. _____



MAZO 3	1. _____	2. _____	3. _____	4. _____
	5. _____	6. _____	7. _____	8. _____
BAN	Carta: _____			

Una vez confirmado el registro, no se aceptarán modificaciones.

VI. SISTEMA DE BANEOS

Cada jugador contará con 1 BAN por serie.

Procedimiento

1. Cada jugador seleccionará una carta para banear.
2. Los baneos serán registrados antes de comenzar la primera partida.
3. Los baneos deberán realizarse de manera secreta y simultánea cuando el sistema utilizado por la organización lo permita.
4. Una vez confirmados, los baneos serán definitivos.
5. La carta baneada por cada jugador quedará prohibida para su rival durante toda la serie.

Ejemplo

Jugador A: BAN → El Tronco

Jugador B: BAN → Bruja

Por lo tanto:

- Jugador A no podrá utilizar Bruja.
- Jugador B no podrá utilizar El Tronco.

El jugador que realiza el BAN sí podrá utilizar esa carta en sus propios mazos. El BAN únicamente tendrá validez durante esa serie.

VII. PROCEDIMIENTO DE LA SERIE

Antes de comenzar

6. Confirmar su presencia.
7. Verificar a su rival.
8. Registrar sus 3 mazos.
9. Registrar su BAN.
10. Esperar la autorización de la organización para comenzar.



Durante la serie

- Partida 1: Mazo 1 vs. Mazo 1.
- Partida 2: Mazo 2 vs. Mazo 2.
- Partida 3: Mazo 3 vs. Mazo 3.

El primer jugador en obtener 2 victorias gana la serie. Una vez determinado el ganador, deberá reportarse el resultado al canal correspondiente.



VIII. REGLAS GENERALES DE JUEGO

- No se permite modificar los mazos registrados.
- No se permite utilizar cartas baneadas.
- No se permite utilizar cuentas diferentes a la registrada.
- No se permite utilizar bots, mods, hacks, exploits o programas externos que otorguen ventaja.
- No se permite aprovechar intencionalmente errores o bugs del juego.
- No se permite recibir asistencia externa durante una partida.
- No se permite interferir deliberadamente en la conexión del rival.
- Se exige respeto entre participantes.
- La organización podrá solicitar evidencia de cualquier partida.
- La organización podrá solicitar grabaciones o capturas cuando exista una disputa.

IX. DESCONEXIONES Y PROBLEMAS TÉCNICOS

9.1 Desconexión antes de comenzar

Si la partida no ha comenzado oficialmente, podrá reiniciarse sin penalización.

9.2 Desconexión durante la partida

- Deberá comunicarlo inmediatamente a la organización.
- No deberá abandonar deliberadamente la partida.
- La organización analizará la situación.
- La decisión sobre reinicio, victoria o sanción corresponderá exclusivamente a la administración.

9.3 Problemas generales

En caso de caída del servidor, mantenimiento, errores generalizados o problemas técnicos ajenos a los jugadores, la organización podrá:

- Reprogramar la partida.
- Reiniciar el enfrentamiento.
- Modificar temporalmente el horario.
- Suspender la ronda.

La decisión de la organización será comunicada oficialmente.

X. HORARIOS Y TOLERANCIA

Los jugadores deberán presentarse en el canal correspondiente antes del horario asignado.



Tolerancia

Se establece una tolerancia de 10 minutos después del horario oficial de la serie.

Si un jugador no se presenta dentro del tiempo establecido y no existe una justificación aceptada por la organización, podrá declararse W.O. (Walkover) a favor del jugador presente.

La organización podrá modificar el tiempo de tolerancia cuando las circunstancias del torneo lo requieran.

XI. REPORTE DE RESULTADOS

El ganador de cada serie deberá reportar:

- GANADOR: _____
- PERDEDOR: _____
- RESULTADO: 2-0 / 2-1

Cuando sea solicitado, deberá adjuntar evidencia del resultado. Los administradores podrán verificar el resultado antes de actualizar el bracket.

XII. RECLAMACIONES

Cualquier reclamación deberá realizarse antes de comenzar la siguiente serie, siempre que sea posible.

- Nombre de los jugadores.
- Ronda correspondiente.
- Resultado.
- Evidencia disponible.
- Explicación breve del problema.

Las reclamaciones deberán presentarse por los canales oficiales. No se aceptarán reclamaciones basadas únicamente en acusaciones sin evidencia cuando esta pueda ser obtenida.



XIII. CONDUCTA Y FAIR PLAY

Todos los participantes deberán mantener una conducta deportiva.

- Insultos.
- Amenazas.
- Acoso.
- Provocaciones constantes.
- Discriminación.
- Spam.
- Toxicidad deliberada.
- Intentos de sabotear el torneo.
- Falsificación de resultados o evidencias.

Escala de sanciones: Advertencia → Pérdida de partida → Pérdida de serie → Descalificación.

XIV. TRAMPAS Y VENTAJA INDEBIDA

Está estrictamente prohibido utilizar cualquier método externo que proporcione una ventaja competitiva.

- Hacks.
- Mods.
- Bots.
- Automatizaciones.
- Software de terceros no autorizado.
- Manipulación de partidas.
- Explotación intencional de errores.
- Colusión entre participantes.
- Manipulación de resultados.

La detección de una ventaja ilícita podrá resultar en descalificación inmediata.

XV. PREMIOS

POSICIÓN	PREMIO
1.er LUGAR	\$15 USD
2.º LUGAR	\$10 USD
3.er LUGAR	\$5 USD

Los premios corresponden exclusivamente a las cantidades anunciadas oficialmente por Any Esports.



XVI. CLÁUSULA DE PAGO DE PREMIOS

Los premios serán entregados únicamente a los participantes que hayan cumplido con todas las condiciones del torneo y hayan sido oficialmente declarados ganadores.

- El ganador deberá proporcionar los datos necesarios para recibir el premio mediante el medio de pago establecido por la organización.
- Los datos deberán ser proporcionados correctamente.
- Any Esports no será responsable por errores derivados de datos incorrectos proporcionados por el ganador.
- El pago se realizará dentro del plazo establecido por la organización después de la finalización del torneo.
- En caso de que el método de pago seleccionado no esté disponible para el ganador, la organización podrá acordar un método alternativo.
- El premio no podrá transferirse a otro participante sin autorización de la organización.
- Si el ganador no proporciona la información necesaria para recibir el premio dentro del plazo indicado, la organización podrá establecer un nuevo plazo o determinar las medidas correspondientes.

Moneda

Los premios anunciados en USD corresponden al valor nominal establecido por la organización. En caso de utilizar un método de pago que realice conversión de moneda, el importe recibido podrá variar debido al tipo de cambio o a las comisiones aplicables al método de pago.

XVII. TERCER LUGAR

Para determinar el 3.er lugar, la organización podrá realizar una partida o serie por el tercer puesto entre los jugadores eliminados en semifinales.

Si el torneo utiliza esta modalidad, será anunciado previamente en el bracket oficial. En caso contrario, la organización podrá determinar el tercer puesto conforme al formato anunciado antes del inicio del torneo.



XVIII. CAMBIOS Y ACTUALIZACIONES

La organización se reserva el derecho de realizar modificaciones al reglamento cuando sea necesario para:

- Garantizar la integridad competitiva.
- Resolver situaciones no contempladas.
- Corregir errores administrativos.
- Adaptar el torneo a cambios del juego.
- Resolver problemas técnicos.

Cualquier modificación importante será comunicada a los participantes antes de que afecte sus partidas, siempre que sea posible.

XIX. AUTORIDAD DE LA ORGANIZACIÓN

La organización de Any Esports tendrá la autoridad final para interpretar y aplicar este reglamento.

En situaciones no contempladas expresamente, la decisión de la administración será definitiva, buscando siempre preservar la competencia justa, la integridad del torneo y la igualdad entre participantes.

XX. ACEPTACIÓN DEL REGLAMENTO

Al registrarse en el torneo, cada participante declara que:

- Ha leído y comprendido el reglamento.
- Acepta las normas establecidas.
- Se compromete a jugar de manera limpia y respetuosa.
- Acepta las decisiones de la organización.
- Entiende el sistema de eliminación directa.
- Acepta las condiciones de los premios.

**ANY ESPORTS
COMPETITIVE CLASH ROYALE**

FAIR PLAY • COMPETITION • COMMUNITY

QUE GANE EL MEJOR.