

REGLAMENTO

DE COMPETENCIA

telcel

CHALLENGER



Versión: 2024.01

Última Actualización: 21/05/2024

Este evento no está patrocinado, respaldado ni administrado por Supercell.

AVISO IMPORTANTE

ESTE EVENTO NO ESTÁ PATROCINADO, AVALADO NI ADMINISTRADO POR SUPERCCELL. NI ESTÁ ASOCIADO A ELLA DE NINGÚN OTRO MODO. LA INFORMACIÓN PROPORCIONADA POR LOS JUGADORES EN RELACIÓN CON ESTE EVENTO SE FACILITA AL ORGANIZADOR DEL EVENTO Y NO A SUPERCCELL.

AL PARTICIPAR EN ESTE EVENTO, EN LA MEDIDA EN QUE LO PERMITA LA LEY APLICABLE, LOS JUGADORES ACEPTAN EXIMIR DE RESPONSABILIDAD A SUPERCCELL, SUS LICENCIANTES, SUS FILIALES Y SUS EMPLEADOS, DIRECTIVOS, DIRECTORES, AGENTES, CONTRATISTAS Y OTROS REPRESENTANTES DE CUALQUIER RECLAMACIÓN, DEMANDA, ACCIÓN, PÉRDIDA, RESPONSABILIDAD Y GASTO RELACIONADO CON EL EVENTO.

1. Introducción	3
2. Competencia	3
2.1 Plataforma de torneo	3
2.2. Puntualidad	3
2.2.1 Penalizaciones	4
2.2.2 Cambio de horario y fecha (no stream)	4
2.3 Antes del partido	4
2.3.1 Ingresar a discord	4
2.3.2 Ingresar a la sala de juego	4
2.3.3 Lado de la arena (azul y rojo)	4
2.3.4 Cartas recién salidas	5
2.3.5 Versión de juego	5
2.4. Durante el partido	5
2.4.1 Reglas del juego	5
2.4.2 Reinicio de partida	5
2.5 Después del partido	6
2.5.1 Reporte de victorias	6
2.6 Cómo jugar y reportar en la web	6
2.7 Formato de torneo	7
2.8 Tabla de puntuación	7
3. Código de Conducta	8
3.1 Sanciones	9
4. Inscripciones	9
5. Elegibilidad	10
6.- Fechas de Juego	10
6.1 Final presencial	11
6.2 Creación y estructura de la partida	11
6.2.1 Batalla amistosa fuera de un clan	11

6.2.1 Batalla amistosa dentro del clan (fase de transmisiones)	12
7. Reporte de Resultados	13
8. Premios	13
9. Punto de Contacto	14
10. Desconexiones	14
11. Uso de programas terceros y objetos.	14
11.1 Uso de emuladores	14
11.2 Uso de objetos permitidos	14
11.3 Uso de objetos no permitidos	14
13. Toma de decisiones y cambios al reglamento	15
14. Discord	15

1. Introducción

El uso de este reglamento será exclusivo para la competencia Telcel Challenger México que se llevará a cabo de manera online. En este reglamento se explicarán los detalles y requisitos para el torneo, así como cuestiones necesarias que se requerirán.

Estas reglas oficiales se aplican a todos los jugadores participantes. Al registrarse se acepta cumplir las reglas indicadas en este documento.

El torneo y reglamento son propiedad de GGTech Entertainment América.

2. Competencia

2.1 Plataforma de torneo

El torneo será llevado a cabo obligatoriamente por medio de la plataforma de torneos conocida como conquerors.gg

2.2. Puntualidad

Los jugadores deberán estar listos en el juego **10 minutos antes** de la hora fijada para el partido. En el caso de la primera ronda del torneo, será necesario que estén en el juego **15 minutos antes**. Es responsabilidad de todos los jugadores estar al pendiente de la información publicada tanto en la web como del discord, enviada a sus correos registrados.

2.2.1 Penalizaciones

Penalizaciones por retraso de la hora de comienzo del partido:

- 10 minutos: Pérdida del primer partido (Bo3).
- 15 minutos: Pérdida de la serie (Bo3).

2.2.2 Cambio de horario y fecha (no stream)

En caso de no poder jugarse una partida (que no sea de transmisión), el horario y día se pactará entre los jugadores, siendo el más conveniente para cada uno, avisando con tiempo a los jueces del torneo. **La página web ofrecerá un horario de partido para que en el caso que no haya consenso o exista cualquier tipo de problema se juegue en dicho horario.**

Recordar que el partido nunca se puede atrasar pero sí adelantar, siempre y cuando se avise a cualquiera de los administradores del torneo. Si no se llega a consenso entre los jugadores, el partido se disputará en la hora estipulada. Recomendamos siempre como primera opción avisar a los administradores directamente.

2.3 Antes del partido

2.3.1 Ingresar a discord

Como ya se ha mencionado, discord será la plataforma a utilizar para reportes de victorias en caso de no poder subir dentro de la web, dudas o problemas una vez que la competencia dé inicio.

- Los participantes deberán estar presente en discord en todo momento durante los horarios de competencia.
- El jugador deberá utilizar su nombre de usuario web en el servidor de discord.

Servidor de discord: <https://discord.gg/pZnEawPRuK>

2.3.2 Ingresar a la sala de juego

- El jugador que se encuentra en la llave superior del bracket deberá proceder a la creación de la sala con la configuración de Batalla amistosa.
- Los jugadores deberán estar atentos al cronograma y verificar las rondas a jugar en un mismo día.

2.3.3 Lado de la arena (azul y rojo)

El jugador que esté posicionado en la parte superior (o izquierda) de la llave creará la partida, y el jugador que esté ubicado en la parte inferior (o derecha) aceptará el juego.

2.3.4 Cartas recién salidas

Todas las cartas están permitidas. **(Excepto cartas nuevas que acaban de salir en eventos hasta que todos las puedan conseguir).** No se permitirán las cartas nuevas hasta pasados 15 días de su salida.

2.3.5 Versión de juego

Todos los jugadores deben instalar la versión más actual del juego. Cualquier actualización deberá ser instalada antes de que el torneo inicie. Es responsabilidad

del jugador tener la versión actual del juego actualizada, de lo contrario puede tener amonestaciones por retraso de hora (**Ver punto 2.2.1 Penalizaciones**).

2.4. Durante el partido

2.4.1 Reglas del juego

- Formato: Eliminación directa al mejor de 3 y final mejor de 5.
- No hay derecho a rematch en ningún caso.
- Modo de juego: "Batalla Amistosa". Tienes 10 minutos para iniciar la primera batalla de la ronda, después de la hora establecida.
- Tienes 3 minutos para cambiar mazos e iniciar la siguiente partida.
- El vencedor de cada batalla será el que tenga el mayor número de coronas, y el vencedor del partido será el que haya ganado más batallas (al mejor de 3 o al mejor de 5, según la ronda).
- Todas las cartas están permitidas y se pueden cambiar los mazos entre batallas.
- El perdedor de la batalla tendrá derecho a hacer un ban que será global, es decir que afecta a los dos jugadores, el cual le deberá de ser comunicado 1 minuto después de haber acabado la partida para que el oponente pueda acomodar su mazo para la siguiente batalla.
- Los baneos son acumulativos, es decir, se mantienen durante el resto de las partidas al jugador que le ha sido baneada la carta.
- Una vez mencionado el baneo, no se puede modificar.
- En caso de usar una carta que te haya sido baneada, se contará como derrota.

2.4.2 Reinicio de partida

- Ninguna partida podrá ser reiniciada una vez haya iniciado, al menos que haya problemas con el servidor de Clash Royale. De ser así se comenzará de nuevo la partida sin cambio de mazo.
- Otro motivo para el reinicio de una partida es que algún jugador se haya despistado y entre al juego que no le corresponde.

2.5 Después del partido

2.5.1 Reporte de victorias

Para la validación de resultados todos los jugadores deberán tomarle captura de pantalla al resultado de su enfrentamiento, esto para poder reportar su victoria, en caso de un mejor de 3 (bo3) los jugadores deberán tomar captura en cada uno de los enfrentamientos, al igual que un mejor de 5 (bo5).

- Durante el torneo los participantes deberán **hacer uso del discord oficial de Telcel Challenger** para reportes directos de sus partidas

- En caso de presentar inconvenientes, deberá mandar un mensaje directamente a un administrador principal del torneo, mediante el discord oficial.
- Si su contrincante no se presentó, deberá **subir la captura de pantalla** correspondiente **mostrando la fecha y hora como prueba**.

2.6 Cómo jugar y reportar en la web

- En la página de Conquerors, ir al Bracket del torneo, buscar el enfrentamiento correspondiente y darle click.
- Contactar al contrincante por medio de mensaje privado. Darle click a su nombre y darle a la opción de “Enviar Mensaje”.
- Ponerse de acuerdo, agregarse en Clash Royale y comenzar la partida.
- Tomar una captura del **Registro de Batalla** donde se vea claramente los enfrentamientos.
- El GANADOR subirá la captura de pantalla del Registro de batalla en el historial de partidas de Clash Royale y subir esa captura en el apartado de “Media” que aparece en el enfrentamiento y reportará el resultado. Ejemplo: 2-1 | 2-0 |
- Esperar a que el Staff valide los resultados, se pedirá paciencia y no será necesario solicitar una revisión por medio del Discord sino es un caso extraordinario.

Notas Importantes

- Se les pide a los jugadores no eliminar las capturas de pantalla hasta el fin de la competencia.
- En caso de disputa, si el jugador ganador no cuenta con las capturas suficientes para validar su victoria, la partida no podrá ser tomada como válida y se deberá jugar nuevamente.
- Si hay alguna situación extraordinaria, como algún problema con el contrincante ahí sí se podrá abrir ticket en discord para que el Staff pueda tomar las decisiones pertinentes.

Si no hay contrincante, ¿qué hacer?

1. Contactar al contrincante como corresponde durante los 10 minutos que se da de tolerancia para presentarse por medio de la plataforma de Conquerors, como viene explicado en los puntos de arriba
2. Si no se presenta durante esos 10 minutos, tomar captura de la evidencia que en este caso puede ser el chat donde se vea que el jugador contrario no respondió.
3. Subir en Conquerors las capturas del chat con el contrincante donde se vea que no respondió en el apartado de “Media” y reportar el resultado que al no jugarse se tendrá que poner un 1-0.
4. El Staff verificará las capturas en su enfrentamiento y reportará tu victoria.

5. Esperar a que el Staff actualice los resultados.

Solo en caso de que los miembros del staff lo soliciten se deberá abrir un ticket a través de discord.

2.7 Formato de torneo

La competencia estará dividida en cuatro clasificatorios online de eliminación directa 1v1 al mejor de 3 con una final por clasificatorio al mejor de 5.

Cada clasificatorio de Clash Royal se jugará a lo largo de tres días, el horario de cada enfrentamiento variará según la cantidad de jugadores registrados, por lo que te pedimos estar al pendiente de la plataforma de registro y la comunicación por parte del staff en discord.

2.8 Tabla de puntuación

Dependiendo el lugar donde queden al finalizar la competencia, todos los jugadores participantes, podrán acumular puntos en cada uno de los clasificatorios que se tendrán durante el año:

PRIMER CLASIFICATORIO		SEGUNDO CLASIFICATORIO		TERCER CLASIFICATORIO	
PUESTO	PUNTUACIÓN	PUESTO	PUNTUACIÓN	PUESTO	PUNTUACIÓN
1	100 pts	1	200 pts	1	300 pts
2	80 pts	2	160 pts	2	240 pts
3 - 4	70 pts	3 - 4	140 pts	3 - 4	210 pts
5 - 8	60 pts	5 - 8	120 pts	5 - 8	180 pts
9 - 16	50pts	9 - 16	100 pts	9 - 16	150 pts
17 - 32	40 pts	17 - 32	80 pts	17 - 32	120 pts
33 - 64	20 pts	33 - 64	40 pts	33 - 64	60 pts
65+	10 pts	65+	20 pts	65+	30 pts

CUARTO CLASIFICATORIO	
PUESTO	PUNTUACIÓN
1	400 pts
2	320 pts
3 - 4	280 pts
5 - 8	240 pts
9 - 16	200 pts
17 - 32	160 pts
33 - 64	80 pts
65+	40 pts

Se sumarán los puntos obtenidos de cada clasificatorio como puntos generales.

Podrás consultar la tabla general de puntos a través de la página oficial de conquerors.gg, si consideras que hay un error en la suma de tus puntos por favor abre un ticket de soporte en el discord de la competencia para la aclaración y revisión de tus puntos.

3. Código de Conducta

Al inscribirse, el Jugador se compromete a mantener una conducta buena y respetuosa, siempre con la intención de mantener un ambiente de competencia sana.

Será penalizado cualquier acto de:

- **Juego desleal**
- **Uso de programas de cheats**
- **Suplantación / compartir cuentas**
- **Acoso**
- **Uso de hacks**
- **Discriminación, sexismo, machismo**
- **Uso de exploits**
- **Desconexión intencional**
- **Nombres ofensivos**

3.1 Sanciones

El comité organizador se reserva el derecho de aplicar sanciones a cualquier persona que infrinja las reglas de la competencia, dependiendo de la gravedad, podría ameritar desde una advertencia hasta la expulsión del torneo.

Ejemplo:

Nivel de Falta	Descripción	Sanción
Sanción leve	El jugador utilizó nickname ofensivo El jugador utilizó lenguaje soez	Llamada de atención
Sanción moderada	El jugador incurrió en temas de discriminación hacia otro jugador/miembro del staff Acosar a otros competidores	Advertencia/Expulsión del la competencia

	El jugador se desconecto de manera intencionada en repetidas ocasiones	
Sanción grave	Se le encontró usando trampas/hacks al jugador El jugador uso exploits/glitches/bugs o errores del juego para tener una ventaja	Expulsión del la competencia/Veto en competencias futuras

4. Inscripciones

Los Jugadores podrán inscribirse a todos los clasificatorios para poder sumar puntos, queda estrictamente prohibido el el registrarse con dos cuentas distintas a una sola competencia (smurfs).

Las inscripciones se llevarán a cabo en la página web oficial de conquerors.gg en las siguientes fechas para cada torneo:

Clasificatorio 1

Inscripciones - 28 de mayo al 18 de junio

Torneo - 21 al 23 de junio

Clasificatorio 2

Inscripciones - 28 de mayo al 25 de junio

Torneo - 28 al 30 de junio

Clasificatorio 3

Inscripciones - 28 de mayo al 2 de julio

Torneo - 5 al 7 de julio

Clasificatorio 4

Inscripciones - 28 de mayo al 9 de julio

Torneo - 12 al 14 de julio

Semifinal de los clasificatorios: 21 de Julio

Gran final presencial: TBD.

Recuerda que todos los clasificatorios otorgarán puntos de ranking.

5. Elegibilidad

Los jugadores que quieran participar en el torneo deberán cumplir con los siguientes requisitos:

- Todos los jugadores que residan dentro de México, sin importar su nacionalidad podrán participar en el torneo.
- Cualquier jugador mayor de +18 años cumplidos podrá participar.
- Todos los jugadores deberán tener su cuenta de juego en buen estado, que no haya recibido ningún tipo de sanción por parte de los organizadores o de los desarrolladores del juego (veto a cuenta/restricción de características).

Todos los jugadores deberán llenar los datos requeridos para crear un usuario, además deberán crear su perfil, agregar el usuario de discord y añadir el nombre de juego en el apartado de IGN para Clash Royale (nombre de jugador junto a su #ID del Clash Royale). Estos datos son indispensables para confirmar el estatus de los jugadores, al igual que la documentación obligatoria.



6.- Fechas de Juego

Dependiendo la cantidad de jugadores inscritos por clasificatorio, se comenzará a jugar los días viernes, para tener la final del clasificatorio en domingo.

Recuerda estar atento al discord oficial, para las actualizaciones.

Clasificatorio 1

Día 1 - 21 de junio 2024 - 5:00-11:00 pm CDMX

Día 2 - 22 de junio 2024 - 2:00-9:00 pm CDMX

Día 3 - 23 de junio 2024 - 2:00-9:00 pm CDMX

Clasificatorio 2

Día 1 - 28 de junio 2024 - 5:00-11:00 pm CDMX

Día 2 - 29 de junio 2024 - 2:00-9:00 pm CDMX

Día 3 - 30 de junio 2024 - 2:00-9:00 pm CDMX

Clasificatorio 3

Día 1 - 5 de julio 2024 - 5:00-11:00 pm CDMX

Día 2 - 6 de julio 2024 - 2:00-9:00 pm CDMX

Día 3 - 7 de julio 2024 - 2:00-9:00 pm CDMX

Clasificatorio 4

Día 1 - 12 de julio 2024 - 5:00-11:00 pm CDMX

Día 2 - 13 de julio 2024 - 2:00-9:00 pm CDMX

Día 3 - 14 de julio 2024 - 2:00-9:00 pm CDMX

Las fechas pueden cambiar dependiendo de las necesidades del torneo con previo aviso.

Las semifinales, se realizarán el 21 de julio, cuando hayan terminado los clasificatorios, éstos se llevarán a cabo de manera online y se transmitirán.

6.1 Final

En caso de ser presencial la final, a los jugadores clasificados a la etapa final se les dará hospedaje y tickets para viaje redondo. Los pasajes de transporte de los jugadores y personal desde sus domicilios hasta el aeropuerto de la ciudad donde residen deberá ser cubierto por ellos mismos. En caso de ser extranjeros que residan dentro de la República Mexicana, deberán contar con todos los papeles vigentes correspondientes para viajar.

La final será presencial (TBD) los días (TBD).

6.2 Creación y estructura de la partida

6.2.1 Batalla amistosa fuera de un clan

Si los jugadores se encuentran fuera del clan del torneo, deberán agregarse como amigos, Invitar a un amigo; para facilitarles el poder contactar a los rivales, se pondrá en discord un google docs con los datos de todos los jugadores para que se puedan comunicar con ellos.



Ya que estén agregados como amigos, el jugador que envía la partida invita al contrincante a una batalla amistosa



Con ello disputan el juego.

6.2.1 Batalla amistosa dentro del clan (fase de transmisiones)

Cuando los jugadores se encuentren dentro del clan deberán esperar las instrucciones del observador o juez que se encuentre moderando los juegos, para poder crear la partida, al momento de que se les dé la orden de crear la partida, le darán en Batalla amistosa en la opción **Batalla 1c1**



Se quedará buscando rival, hasta que el juez o el observador digan que ya pueden mandar, el contrincante deberá entrar a la partida.



7. Reporte de Resultados

Para validar tanto la participación como los resultados obtenidos en las partidas será necesario tomar una Captura de Pantalla (SS), abrir un ticket de Reporte de Resultados en el Discord oficial y esperar a que un Administrador valide dichos resultados.

En el apartado de Tickets dentro del Discord estará explicado el uso de cada tipo de ticket así como el abrir uno.

8. Premios

Los premios de los 3 primeros lugares serán en especie y se distribuirán de la siguiente forma:

- 1er lugar. \$10,000 MXN en especie
- 2do lugar \$7,000 MXN en especie
- 3er lugar \$3,000 MXN en especie

9. Punto de Contacto

Los jugadores del torneo podrán ponerse en contacto con la administración y miembros del Staff en el Discord oficial para aclarar sus dudas, abrir ticket de reporte de resultados, así como poder saber la información que el Staff brindara a los jugadores por si se requiere un cambio de fechas o datos adicionales.

- Discord: <https://discord.gg/pZnEawPRuK>

10. Desconexiones

Si un jugador se desconecta de la partida y no puede reingresar, no podrá sumar puntos en esa partida, sin embargo podrá volver a unirse para la(s) partida(s) posteriores y seguir sumando puntos. Les pedimos a todos los jugadores que revisen su conexión y actualizaciones necesarias antes del inicio de las partidas.

11. Uso de programas terceros y objetos.

Está prohibido el uso de programas externos para favorecer el juego individual o afectar la jugabilidad para dar una ventaja o abusar de una mecánica. Cualquier

jugador que se sorprenda con el uso de programas de terceros se le descalificará inmediatamente de la competencia.

11.1 Uso de emuladores

El uso de emuladores está prohibido en su totalidad de este torneo, en caso de ser descubierto, el jugador quedará descalificado.

11.2 Uso de objetos permitidos

Los objetos que se pueden utilizar sin ningún tipo de sanción serán aquellos que no influyan en la jugabilidad de manera directa y otorguen una ventaja tales como:

- Guantes contra el sudor
- Protectores de dedos contra el sudor

11.3 Uso de objetos no permitidos

Los objetos que no se pueden utilizar bajo ninguna circunstancia son aquellos que influyen de manera directa la jugabilidad, facilitando la misma y otorgando ventaja frente a los demás jugadores tales como:

- Mandos
- Gamepads
- Gatillos removibles
- Gatillos integrados (en caso de que se cuente con un modelo de celular con esta característica)
- Joysticks de movilidad

13. Toma de decisiones y cambios al reglamento

El reglamento está sujeto a cambios de parte de la organización GGTech Entertainment América acorde a las necesidades que el torneo requiera, dichos cambios serán notificados con antelación y no serán retroactivos, es decir no se podrá juzgar una situación anterior si el reglamento llega a ser actualizado.

Si hay alguna situación que no se pueda resolver o no esté descrita en el reglamento quedará a consideración del Staff. Todas las decisiones serán tomadas con la finalidad de salvaguardar el espíritu competitivo así como promover la sana competencia.

14. Discord

La competencia tendrá un servidor de Discord, donde los participantes se tienen que verificar y podrán estar en contacto con el Staff. El Discord tiene diferentes funcionalidades, las cuales son:

Dudas: Es un canal donde los participantes podrán estar en contacto constante con el Staff para resolver dudas generales y comunicar cualquier situación que el Staff tenga para los participantes.

FAQ: Recolección de preguntas frecuentes y tutoriales.

Brackets: Tutorial de como encontrarse dentro del bracket de juego.

Reporte de resultados: Para reportar resultados solo cuando el staff lo requiera.

Anuncios: Todos los anuncios que el staff realizará sobre el torneo. Es el primer canal a revisar para estar al tanto de todo lo que sucede en el torneo.

Platica: Canal para charlar con otros participantes del torneo sobre el torneo.