

Bases y Condiciones Clash of Clans Cup x FITCHIN

El presente documento tiene como finalidad definir las reglas que regirán el evento titulado "Clash Of Clans Cup x FITCHIN" (**Competición**) que se desarrollará de manera Online, y es organizada por **FITCHIN**, para el juego Clash of Clans de la compañía Supercell.

Lo estipulado en el presente documento se denomina como Reglas Oficiales (**Reglas**) las cuales aplican a todos los jugadores debidamente registrados para la Competición. En caso de que se requiera realizar alguna aclaración, denuncia o recibir soporte, se podrá consultar con el soporte del evento en [Discord](#).

Al registrarse todos los jugadores declaran conocer y aceptar el presente reglamento con todas las cláusulas del mismo. La organización del evento se reserva el derecho de modificar el presente en todo o en parte según su criterio

TODOS LOS JUGADORES DEBEN ACEPTAR LOS [TÉRMINOS DE SERVICIO](#) DE SUPERCCELL

1. Requerimientos

- 1.1. Edad del Jugador:** Los participantes deben tener al menos **13 años** de edad para poder participar del evento.
 - 1.1.1.** Si un menor de edad resulta ganador de uno de los premios entregado en la competición, sus padres o un familiar encargado mayor de 18 años deberá hacerse responsable del cobro de su premio. Más información en el punto 6.8.
- 1.2. Región:** Los participantes deben ser hispano hablantes, de lo contrario no serán elegibles para el torneo. Los países permitidos son: España, Argentina, Bolivia, Chile, Colombia, Ecuador, Paraguay, Perú, Uruguay, Venezuela, México, Costa Rica, El Salvador, Guatemala, Honduras, Nicaragua y Panamá.
- 1.3. Nombres del Jugador y equipo:** Los jugadores deberán utilizar nombres únicos, los mismo no podrán ser vulgares, ofensivos, discriminatorios o que infrinjan cualquier derecho de autor. La organización se reserva el derecho de rechazar el nombre de un jugador y solicitar su cambio al mismo, en caso de no efectuarse dicho cambio, el jugador quedará eliminado de la competición. A su vez el nombre y foto del equipo no puede ser ofensivo ni discriminatorio.
 - 1.3.1. Cambio de ID de la cuenta:** Durante el registro y el desarrollo de la competencia los participantes no deberán cambiar sus ID de Clash of Clans. Si es que realizaron un cambio a su ID, los mismos deberán reportarlo al staff para poder realizar la actualización correspondiente.

2. Proceso de Registro:

2.1. **Creación de Cuenta:** Los jugadores y equipos que deseen competir en el evento deberán crear su cuenta en la plataforma de [FITCHIN](#)

A.- Ingresar a <https://fitchin.gg>

B.- Click a Ingresar

C.- Escoger las diferentes variantes con las cual puede registrarse

D- Proporcionar toda la información necesaria (Email, Fecha de Nacimiento, País, Nombre Completo, Genero y nombre de Usuario)

E- Vincular tu cuenta de Clash of Clans en: <https://fitchin.gg/account/settings> en el apartado "Mis Links"

1.1. **Inscripción:** Para poder participar del evento cada equipo deberá inscribirse en el sitio web de cada una de las clasificatorias. Para realizar la inscripción, los jugadores deberán seguir los siguientes pasos:

A.- Entrar a la página del evento

B.- En la izquierda dar click a "Inscribirse"

C.- Proporcionar toda la información solicitada del equipo:

- Nombre del Equipo
- Agregar Avatar (Si es que tienen un logo o imagen representativa disponible).
- Posteriormente hay que enviarle el link de la pantalla a todos los miembros de tu equipo. Recuerda que si tu equipo no logró completarse, no podrás realizar el check-in.
- Ahora estás inscrito solo tienes que esperar a que se habilite el check-in 30 minutos antes de que comience el torneo. Una vez hayas hecho el check-in deberás esperar a que se arme el bracket del torneo.

2.2. **Check-In:** Una vez el enfrentamiento esté disponible, cada equipo tiene un periodo de 10 minutos para presentarse a la partida y confirmar que participará de esta misma. En caso de no comunicarse con el rival, se tomará al jugador que se presentó como el ganador de la partida.

- 2.3. Multicuentas:** La utilización de múltiples cuentas de un jugador individual están estrictamente prohibidas para la participación de este evento. Si se descubre a un jugador utilizando varias cuentas en el evento o jugando con una cuenta distinta a la registrada, el mismo será descalificado inmediatamente.
- 2.4. Autorización uso de imagen.** Tanto el ganador como los participantes del evento autorizan en forma irrevocable a los organizadores y sus auspiciadores a difundir sus nombres y lugares de origen, voces e imágenes, fotografía(s), reproducciones, grabación(es), en los medios de prensa, oral y gráfica y/o en cualquier otro medio de comunicación (televisión por aire, o por cable, Internet, u otras formas que se dispongan). Los organizadores y/o auspiciadores tendrán derecho a realizar cualquier tipo de edición, publicación y exhibición de tales imágenes y voces. Nada de ello generará a favor de los participantes y/o ganadores derechos a compensación y/o retribución alguna.

3. Equipamiento

- 3.1. Partidas en Línea:** Para todas las clasificatorias online, cada uno de los jugadores deberá contar con su propio equipo. La funcionalidad de todo el hardware del jugador es responsabilidad de los mismos y la organización queda exenta de cualquier posible reclamo surgida por errores del Hardware propio del jugador.

4. Formato del Torneo

- 4.1. Información General:**
- **Modo de juego:** 5v5
 - **Formato de partida:** Todos los enfrentamientos serán en el modo Guerra de Clanes
 - **Versiones:** Se jugarán en las últimas versiones disponibles del juego a la fecha del torneo.

- **Soporte Técnico online:** Los organizadores del torneo brindarán asistencia online durante el proceso de configuración y resolverán cualquier problema que pueda surgir durante dicho proceso exclusivamente vía Discord.
- **Fair Play:** Impulsamos el Fair Play en nuestras competiciones, por lo que esperamos que todos tengan un espíritu de sana competencia.

4.2. Información General Qualifier

Las Qualifiers constan de un bracket de 64 equipos y se jugarán en un día.

Toda la qualifier tendrá un formato de eliminación directa.

4.2.1. Jugadores clasificados a los PlayOffs

Qualifier 1: 4 Equipos

1.4 Información General PlayOffs

Comienza una vez finalizada la Qualifier, los 4 mejores equipos de la misma se medirán en un bracket de eliminación simple, donde el ganador será acreedor a un premio.

5. Enfrentamientos

- 5.1. Admins:** Serán los encargados de resolver y juzgar los asuntos que surjan antes, durante y posterior a cada juego. Las decisiones que los administradores tomen sobre cualquier decisión serán definitivas y los jugadores no podrán apelar a las mismas una vez tomadas.
- 5.2. Versión de Juego:** Cada una de las partes del evento se jugarán con la versión más actualizada del juego "Clash of Clans".
- 5.3. Creación de la sala de juego:** Los jugadores deberán enviar la invitación a la guerra de clanes al equipo rival, es obligatorio que en cada clan estén los 5 (CINCO) jugadores que disputarán la qualifier. En caso de que se detecten equipos con más de 5 (CINCO) el Administrador tendrá la decisión de poder descalificar al equipo en cuestión.

5.4. Ajustes de las guerras:

- 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.

5.5. 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

5.6. 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 jugador 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.
 - Durante este desafío se deberá utilizar la misma distribución de la base que se usó en la guerra de clanes en la que se produjo el empate

5.7.

5.8. Reporte de Resultados: Reporte de Resultados: Al culminar cada partida es una obligación realizar una captura de pantalla del motivo por el cual finalizó el encuentro, en la misma se tiene que ver el nombre de ambos jugadores y el motivo de la victoria. Al terminar la partida los jugadores deberán ir a su partida en Fitchin y Reportar Resultados, en el chat subirán su fotografía y se dará el pase al ganador. Si un jugador reportó erróneamente,

se puede abrir una disputa y un administrador evaluará la situación de cada partida.

6. Premios

- 6.1.** Los premios serán destinados a los ganadores en el siguiente desglose:
- 6.2.** El pago del premio será realizado únicamente a la persona registrada.
- 6.3.** Los premios no incluyen ninguna otra prestación, bien o servicio no enumerado en estas Bases.
- 6.4.** Todos los gastos que los ganadores tuvieran que efectuar para la aceptación y/o retiro de los premios serán a su exclusivo cargo, como así también todo impuesto, tasa o contribución que por cualquier concepto deba tributar sobre o en relación con los premios.
- 6.5.** Si el ganador del torneo desistiera del premio, el mismo quedará en propiedad y a disposición de los organizadores.
- 6.6.** Es responsabilidad del ganador entregar en forma correcta los datos necesarios para la entrega de los premios.
- 6.7.** La responsabilidad de los organizadores se limita exclusivamente a la disposición de la entrega del premio correspondiente a lo definido en el punto 7.1 por lo que los organizadores, no se responsabiliza por ningún daño o pérdida (directa, indirecta y/o consecuyente), estafas o robos, material o personal, relación con el uso de los premios una vez que estos hayan sido gestionados por los ganadores.
- 6.8.** Si el jugador gana un premio no tiene cuenta para el envío del premio, se realizará el pago a la cuenta de una persona asignada por el capitán.
- 6.9.** Los pagos se efectuarán solo a personas mayores de 18 años. De ser menor de edad emitiremos el pago del premio a un mayor responsable a cargo del participante ganador. Los padres o un familiar responsable de los menores de 18 años deberán firmar un consentimiento confirmando que ellos serán los responsables del cobro del premio del menor.
- 6.10.** El tiempo de entrega del premio asociado puede extenderse hasta un plazo legal de 30 días una vez elegido el ganador.

7. Código de Conducta

Una serie de acciones no estarán permitidas y en el caso de ser detectadas los jugadores o equipos involucrados estarán sujetos a penalizaciones por

parte de la administración.

- Actos de humillación y burla explícita no están permitidos, puede significar la expulsión del evento si el Administrador lo dicta.
- Cualquier trampa o conducta antideportiva significa la eliminación automática del evento.
- Arreglar el ritmo de partida para que los jugadores o equipos se pongan de acuerdo para no dañarse, no jugar o jugar de una manera poco razonable al estándar esperable.
- Arreglar con anticipación una división de los premios.
- Ser detectado utilizando programas externos al juego que otorguen cualquier tipo de ventaja.
- Cualquier tipo de práctica no competitiva dentro del evento que pueda afectar a la obtención de los objetivos de la organización y que de igual manera atenten hacia la competitividad de esta.
- Participar en alguna de las fases del evento, sin tener las verificaciones correspondientes.

Las faltas detectadas deben ser notificadas (Denunciadas) y respaldadas con la evidencia correspondiente por el jugador a los organizadores, antes, durante o al finalizar la partida.

Realizar este tipo de actos podrá tener como consecuencia la exclusión del evento actual, torneos o cualquier competición futura organizada por Fitchin.

Si los jugadores no se ponen de acuerdo con respecto a alguna falta declarada, los organizadores del torneo son quienes entregan el veredicto.

Las penalizaciones pueden variar dependiendo del contexto y quedan a merced del análisis de los organizadores

Cualquier tipo de toxicidad que pueda surgir en cualquier tipo de red social o medio y que esté ligada a las partidas o problemática surgida , serán tomadas en cuenta.

8. Normas de Streaming

- Todos los participantes del evento podrán transmitir sus partidas, mientras se cumpla con las reglas indicadas:
 - Se exige que el título de la transmisión contenga “Clash of Clans Cup x FITCHIN”