



RTVE CLASH ROYALE CHAMPIONSHIP
NORMATIVA OFICIAL

Normativa RTVE Clash Royale Championship

1.	Información general	5
1.2	Condiciones de participación	5
1.3	Formato	5
1.4	Periodo de competición	6
1.5	Retransmisión de la competición	6
1.6	ESIC	6
1.7	Publicidad de contenido externo o de competiciones	6
1.8	Apodos/ <i>Nicknames</i>	6
1.9	Cuenta de juego	7
1.9.1	Cambios de cuenta de juego	7
1.10	Acuerdos adicionales	7
1.11	Soporte y protesta	7
1.12	Anuncio de resultados	8
2.	Reglas específicas: Clasificatorios	8
2.1	Sistema de juego	8
2.2	Resultados	8
2.3	No presentado	9
2.4	Abandono	9
2.5	Archivos multimedia	9
2.6	Capturas de pantalla	9
2.6.1	Falta de capturas de pantalla	10
2.7	Tiempo máximo de protesta	10
2.8	Normas aplicables a Clash Royale	10
2.8.1	Configuración de la partida	10
2.8.2	Mazos	10
2.8.3	Victoria	10
2.8.4	Desconexiones	11
2.9	Bugs (Fallos del juego)	11
3.	Reglas específicas: Fase Regular	11
3.1	Sistema de juego	11
3.2	Comienzo del partido	11
3.2.1	Puntualidad	11
3.2.2	Retrasos en el partido	11
3.2.3	No presentado	11

3.3	Tiempo máximo de protesta	12
3.4	Normas aplicables a Clash Royale	12
3.4.1	Configuración de la partida	12
3.4.2	Mazos	12
3.4.3	<i>Baneo</i> (Veto de cartas)	12
3.4.4	Victoria	12
3.4.5	Desconexiones	12
3.4.6	<i>Spam</i>	13
3.4.7	Bugs (Fallos del juego)	13
4.	Reglas específicas: Fase Final	13
4.1	Sistema de juego	13
4.2	Puntualidad	13
4.3	Periodos de calentamiento	13
4.4	Normas aplicables a Clash Royale	13
4.4.1	Configuración de la partida	13
4.4.2	Mazos	14
4.4.3	<i>Baneo</i> (Veto de cartas)	14
4.4.4	Victoria	14
4.4.5	Desconexiones	14
4.4.6	<i>Spam</i>	14
4.4.7	Bugs (Fallos del juego)	14
4.5	Equipo y <i>Hardware</i>	14
4.6	Medios externos y redes sociales	15
4.7	Uniformidad y ropa	15
4.8	Ganador	15
5.	Penalizaciones	15
5.1	Definiciones y alcance de los puntos de penalización	15
5.1.1	Puntos de penalización menores	15
5.1.2	Puntos de penalización mayores	16
5.1.3	Puntos de penalización asignados	16
5.2	Bloqueos y puntos de penalización recibidos fuera de RTVE Clash Royale Championship	16
5.3	Insultos	16
5.4	<i>Spam</i>	16
5.5	Comportamiento antideportivo	16
5.5.1	Mala conducta	17

5.5.1.1	Falsificación de datos	17
5.5.1.2	Circunstancias extraordinarias	17
5.6	Trampas	17
5.7	Abandono de la competición	17
5.8	Sanciones específicas Fase de Clasificación	18
5.9	Sanciones específicas Fase Final	18
5.9.1	Zona de juego	18
5.9.2	Uniformidad y ropa	19
6.	Premios	19

1. Información general

La competición RTVE Clash Royale Championship, tanto en su organización como en su desarrollo, se regirá, específicamente, por la presente Normativa y por las Bases Legales establecidas, disponibles en las páginas web www.rtve.es y play.eslgaming.com donde se promocióne la competición.

RTVE Clash Royale Championship tiene el objetivo de encontrar al mejor jugador de Clash Royale y promocionar el talento en los esports en España.

1.1 Administradores de la competición

Los jugadores podrán ponerse en contacto con la administración del torneo a través del sistema de [soporte](#) del sitio web de ESL Play o por correo electrónico.

Kiko Alvarez– ESL Play Manager– k.alvarez@eslgaming.com

David Jiménez – League Ops – markuson@staff.eslgaming.com

1.2 Condiciones de participación

Podrá participar cualquier persona física mayor de 16 años que resida legalmente en el territorio español y que posea DNI o pasaporte vigente en caso de ser españoles, o NIE y permiso de residencia en caso de ser extranjeros.

Todos los participantes participarán a título individual o en representación de un equipo, siempre y cuando no se haga promoción de ninguna marca comercial incluso aunque forme parte del nombre del equipo.

El incumplimiento por cualquier participante de las condiciones establecidas en las Bases Legales o la presente Normativa supondrá la anulación automática de su participación.

1.3 Formato

La competición se encuentra dividida en tres fases: Clasificación, Fase Regular y Fase Final.

CLASIFICACIÓN: Se habilitarán 4 clasificatorios *online* con un máximo de 1024 (mil veinticuatro) participantes. Cada participante podrá registrarse en uno, varios o todos los clasificatorios, a excepción de aquellos participantes que hayan resultado ganadores de algún clasificatorio anterior.

El formato de los clasificatorios consistirá en un árbol de torneo de eliminación simple con emparejamientos aleatorios. El ganador de cada ronda se decidirá al mejor de 3 (tres) partidas

Los 4 (cuatro) jugadores que alcancen la ronda de semifinales obtendrán una plaza para la fase regular, siendo un total de 4 (cuatro) plazas a otorgar por clasificatorio ascendiendo de un total de 16 (dieciséis) plazas para la fase regular.

FASE REGULAR: Se formarán 4 (cuatro) grupos de 4 (cuatro) jugadores en base a los resultados obtenidos en los clasificatorios. El formato consistirá en un árbol de torneo *online* de eliminación doble al mejor de 5 (cinco) partidas. Sólo los 2 (dos) mejores jugadores de cada grupo obtendrán una plaza para la fase final, otorgando por lo tanto un total de 8 (ocho) plazas.

FASE FINAL: Los 8 (ocho) mejores jugadores de la fase regular competirán en una final presencial para determinar el ganador de la competición. El formato consistirá en un árbol de torneo de eliminación simple al mejor de 5 (cinco), con los emparejamientos definidos por los resultados anteriores de los participantes.

1.4 Periodo de competición

El periodo de inscripción para la clasificación a la competición comenzará el día 20 de diciembre de 2017.

Clasificación: entre el 23 de enero y 14 de febrero

Fase Regular: entre el 28 de febrero y 21 de marzo

Fase Final: 14 y 15 de abril

1.5 Retransmisión de la competición

La competición será retransmitida en directo a través de los canales de RTVE.

1.6 ESIC

Todas las reglas y las regulaciones de ESIC (Esports Integrity Coalition) se aplican a RTVE Clash Royale Championship. Pueden encontrarse en su sitio web en www.esportsintegrity.com.

1.7 Publicidad de contenido externo o de competiciones

Los jugadores participantes en RTVE Clash Royale Championship competirán a título individual.

La publicidad, promoción, patrocinio o representación de cualquier marca comercial está totalmente prohibida durante la participación en esta competición. Se permitirá la participación de jugadores de un club siempre y cuando no se aluda, mencione o muestre ninguna marca comercial, incluso aunque forme parte del nombre del equipo.

1.8 Apodos/Nicknames

La organización se reserva el derecho de editar *nicknames* o apodos si éstos no cumplen los siguientes requisitos:

Nicknames/apodos prohibidos si:

- están protegidos por los derechos de un tercero y el jugador no tiene autorización escrita para su uso,
- es idéntico a una empresa o marca, no importa cuando esta se haya creado,

- usa el nombre de productos de Turtle Entertainment o RTVE,
- es ininteligible y/o ilegible.

Adicionalmente, cualquier *nickname* o apodo que sea puramente comercial, difamatorio, peyorativo, ofensivo, vulgar, obsceno, que incite al odio, etc, está prohibido. Juegos de palabras o palabras escritas de forma incorrecta con intención de saltarse los requisitos mencionados previamente también están prohibidos.

1.9 Cuenta de juego

La cuenta de juego es la ID o apodo con el que se identifica al jugador dentro del juego. Un ejemplo de cuenta de juego de Clash Royale es el siguiente: MenOfWar#2QQYGGG (*Nickname#Hashtag*). Puedes encontrar más información acerca de la cuenta de juego en: play.eslgaming.com/clashroyale/global/gameaccount-es

Cada jugador tiene que tener su cuenta de juego ingresada en su perfil de miembro de ESL Play. Una cuenta de juego mal introducida o ausente podría suponer la descalificación.

1.9.1 Cambios de cuenta de juego

Cualquier cambio en la cuenta del jugador-debe ser aprobado por la administración de la competición antes de tener lugar.

Esto incluye, pero no se limita a:

- Cambio del nombre de jugador
- Cambio de la imagen de jugador

Toda cuenta de juego bloqueada por *cheats* (trampas) no podrá ser modificada.

1.10 Acuerdos adicionales

La administración de la competición no es responsable de ningún acuerdo adicional entre los jugadores que vaya en contra de la presente normativa.

1.11 Soporte y protesta

Podrás ponerte en contacto con la administración en cualquier momento a través de del soporte habilitado en play.eslgaming.com o su contacto ya facilitado. El equipo de administración te atenderá en un plazo máximo de 24 horas.

En el caso de que necesites comunicar cualquier problema en un partido durante la competición, deberás abrir una protesta en tu partido. Cuando haya algún problema intenta siempre ponerte en contacto con la administración, antes, durante o al finalizar la batalla.

- Si has detectado una irregularidad o problema antes de comenzar el partido, debes abrir una protesta para solucionarlo. Si a pesar de ello comienzas y finalizas la partida, independientemente del resultado, no se aceptará protesta sobre el problema detectado, debido a que, al acceder a jugar el partido,

asumes y aceptas por completo dicha condición.

- Las protestas deben contener información detallada acerca del porqué de las mismas. Una protesta puede ser rechazada si no se presenta la documentación apropiada. Por ejemplo, un simple “es tramposo” no será válido.
- Las protestas sobre cualquier irregularidad/problema deben ser acompañadas de las pruebas (captura, imágenes, código de combate...) que demuestren las quejas expuestas.
- El uso de la función de protesta de forma incorrecta será penalizado. Por ejemplo, el envío de protestas falsas intencionadamente.

1.12 Anuncio de resultados

Anunciar el resultado de un encuentro en algún medio o red social antes de la finalización del mismo en la retransmisión final del programa será penalizable.

2. Reglas específicas: Clasificatorios

2.1 Sistema de juego

Las batallas durante la competición se llevarán a cabo mediante los clanes que ofrecerá la organización en cada uno de los partidos del árbol de torneo. Cada partido tendrá un clan asignado de forma clara en la descripción del mismo.

Para llevar a cabo las batallas deberás:

- Ponerte en contacto con tu oponente
- Acceded juntos al clan asignado en vuestra información del partido
- Envía una batalla amistosa
- Juega y reporta tus resultados

Para determinar quién debe enviar la batalla amistosa se tendrán en cuenta los siguientes criterios:

- El jugador de la izquierda en la página de partido creará la primera petición de batalla
- El jugador del lado derecho se encargará de crear la segunda petición de batalla amistosa
- El jugador del lazo izquierdo creará la tercera batalla si fuese necesario

2.2 Resultados

Ambos jugadores son responsables de introducir en la plataforma los resultados de sus partidos correctamente. Ambos jugadores tienen que realizar una captura de pantalla al final del partido, donde se pueda visualizar claramente el resultado final, y deberán subirla posteriormente en la página del partido.

Un ejemplo de cómo debe ser realizada la captura de pantalla para que el resultado sea válido es el siguiente:
<http://gfx.esl.eu/gfx/media/play/clashroyale/matchmedia.jpg>

2.3 No presentado

Si un jugador ha intentado contactar sin éxito con su oponente durante los primeros 15 minutos del partido podrá solicitar la victoria por defecto a través de una protesta en el partido. En algunos casos excepcionales el administrador puede decidir, dependiendo de las circunstancias, si el partido aun así debe ser jugado.

2.4 Abandono

Si durante la competición un jugador se encuentra *online* y ha jugado al menos 1 batalla, pero no responde durante los siguientes 10 minutos a ninguno de los medios de contacto del organizador (chat, protesta o mensaje personal), recibirá una derrota por defecto.

Ni el jugador rival ni la administración están forzados a contactar con ningún jugador a través de todos los medios. Solo se considerará oficial aquella comunicación a través de la plataforma de ESL Play o email.

2.5 Archivos multimedia

Tanto las protestas como cualquier resultado siempre deben ir acompañados de capturas de pantalla que acrediten esa información o resultado. Los archivos multimedia pueden ser adjuntados a través formulario de soporte y protesta o directamente en la opción habilitada de cada partido.

Todos los archivos multimedia de un partido (capturas de pantalla, repeticiones, etc) deben permanecer por lo menos durante 14 días en la hoja del partido. En general, se debe subir los archivos media de los partidos lo más rápido posible una vez finalizada la partida.

Los archivos adjuntos de los partidos deben ser titulados claramente, basando el título exactamente en su contenido. Esto no implica que sea posible la realización de una protesta o escribir un *ticket* de soporte porque el nombre de los archivos adjuntos no se entienda o esté mal escrito. En cualquiera de los casos, si un administrador se ve obstaculizado en su trabajo debido a un mal nombramiento de un archivo, podría asignar puntos de penalización por ello.

2.6 Capturas de pantalla

- Las capturas o imágenes que muestren el resultado final de la partida, son de subida obligatoria.
- La captura del resultado final de la partida se deberá subir a la hoja del partido correspondiente.
- La manipulación de la captura puede suponer:

- Aviso
- En caso de ocultar resultado o estadísticas: 1-2 puntos de penalización
- En caso de modificación del resultado de un partido: 4-6 puntos de penalización (Véase tabla de penalizaciones en el epígrafe 5.5).

2.6.1 Falta de capturas de pantalla

- La falta de captura puede acarrear puntos de penalización para cada jugador y puede conllevar la eliminación del partido y un aviso o punto de penalización para el jugador.
- Una captura incompleta puede suponer 1 punto de penalización o aviso para cada jugador.
- La falta de capturas puede suponer la eliminación o suspensión de la partida en el caso de que los administradores no tengan la información necesaria para poder contrastar el resultado.

2.7 Tiempo máximo de protesta

Durante la fase clasificatoria el tiempo máximo permitido para realizar una protesta es de 10 minutos una vez se haya cerrado el partido. Toda protesta que se presente después de transcurridos 10 minutos desde que se cerró el partido será desestimada.

2.8 Normas aplicables a Clash Royale

2.8.1 Configuración de la partida

- Formato: 1on1
- Modo: Al mejor de 3
- Tiempo de juego: 3 minutos
- Muerte súbita: 3 minutos

2.8.2 Mazos

Cada jugador podrá utilizar el número de mazos que quiera. Los jugadores podrán cambiar las cartas de su mazo entre cada batalla.

2.8.3 Victoria

Se considerará una victoria cuando un jugador consiga ganar el mínimo de batallas necesarias:

- Al mejor de tres: Dos batallas.

En caso de empate se determinará el ganador de la batalla en base a la suma de la vida total de cada una de sus estructuras. Es decir, el jugador que tenga más vida respecto al rival ganará la batalla. En el caso de que habiendo hecho el recuento hay un empate en vida deberá jugarse una nueva partida para determinar el ganador.

2.8.4 Desconexiones

Cada jugador es responsable de su conexión a internet. Desconectarse por completo durante un partido supondrá una derrota en dicha batalla en cuestión para el jugador que sufre la desconexión. Los oponentes deberán tomar una captura de la desconexión en caso de que sea necesaria una protesta para analizar la situación.

El jugador tiene un máximo de 5 minutos para reconectarse después de su pérdida de conexión, en caso contrario perderá el partido completo.

Abandonar un desafío supondrá una derrota para el jugador que ha abandonado la batalla.

2.9 Bugs (Fallos del juego)

La interrupción de una batalla por un problema del juego contará como desconexión para el jugador que la sufre. En cualquier caso, siempre debe mantenerse informada a la administración ante un caso excepcional para que la situación pueda ser analizada.

El uso de *bugs* o errores del juego conocidos o no conocidos para el propio beneficio del jugador es motivo de derrota por defecto.

3. Reglas específicas: Fase Regular

3.1 Sistema de juego

Los 16 jugadores que forman parte de la Fase Regular deberán ingresar al clan de Clash Royale facilitado por la organización para disputar las batallas que les correspondan.

3.2 Comienzo del partido

3.2.1 Puntualidad

Todos los partidos de la competición deberán empezar como se indica en el horario oficial de la competición, cualquier cambio en el calendario debe ser aceptado previamente por la organización. Todos los jugadores de un partido deben estar listos para comenzar—diez minutos antes del comienzo del partido. La impuntualidad conllevará un punto menor de penalización.

3.2.2 Retrasos en el partido

No iniciar un partido como está previsto dará lugar a dos puntos de penalización menor. Por cada cinco minutos que se retrase el comienzo del partido, el jugador recibirá un punto de penalización menor adicional. Después de quince minutos de retraso, el jugador será considerado como no presentado, con sus respectivas

sanciones.

3.2.3 No presentado

Si un jugador no está listo para jugar quince minutos después de la hora de inicio del partido oficial, el jugador será considerado como no presentado y recibirá una derrota

por defecto.

3.3 Tiempo máximo de protesta

Durante la fase regular el tiempo máximo permitido para realizar una protesta es de 24 horas a partir de la hora de inicio del partido. Toda protesta que se presente pasadas las 24 horas desde el inicio del partido será desestimada.

3.4 Normas aplicables a Clash Royale

3.4.1 Configuración de la partida

- Formato: 1on1
- Modo: Al mejor de 5
- Tiempo de juego: 3 minutos
- Muerte súbita: 3 minutos

3.4.2 Mazos

Cada jugador podrá utilizar el número de mazos que quiera. Los jugadores podrán cambiar las cartas de su mazo entre cada batalla.

3.4.3 Baneo (Veto de cartas)

Cada jugador dispondrá de un *ban* global a lo largo de su enfrentamiento. El *ban* global permite a un jugador vetar el uso de una carta de su elección. Dicha carta no podrá ser utilizada por ninguno de los jugadores desde el momento en el que se produce el veto.

El jugador podrá vetar la carta en cualquier momento entre batalla y batalla.

3.4.4 Victoria

Se considerará una victoria cuando un jugador consiga ganar el mínimo de batallas necesarias:

- Al mejor de cinco: Tres batallas.

En caso de empate se determinará el ganador de la batalla en base a la suma de la vida total de cada una de sus estructuras. Es decir, el jugador que tenga más vida respecto al rival ganará la batalla. En el caso de que habiendo hecho el recuento hay un empate en vida deberá jugarse una nueva partida para determinar el ganador.

3.4.5 Desconexiones

Cada jugador es responsable de su conexión a internet. Desconectarse durante un partido supondrá una derrota en dicha batalla en cuestión para el jugador que sufre la desconexión. Los oponentes deberán tomar una captura de la desconexión en caso de que sea necesaria una protesta para analizar la situación.

El jugador tiene un máximo de 5 minutos para reconectarse después de su pérdida de conexión, en caso contrario perderá el partido completo.

Abandonar un desafío supondrá una derrota para el jugador que abandonado la

batalla.

3.4.6 Spam

El uso excesivo y de forma continua de *emotes* o iconos durante el transcurso de la partida en directo no está permitido.

3.4.7 Bugs (Fallos del juego)

La interrupción de una batalla por un problema del juego contará como desconexión para el jugador que los sufre. En cualquier caso, siempre debe mantenerse informada a la administración ante un caso excepcional para que la situación pueda ser analizada.

El uso de *bugs* o errores del juego conocidos o no conocidos para el propio beneficio del jugador es motivo de derrota por defecto.

4. Reglas específicas: Fase Final

4.1 Sistema de juego

Los 8 jugadores deberán ingresar al clan de Clash Royale facilitado por la organización para disputar las batallas de la Fase Final.

4.2 Puntualidad

Todos los jugadores deberán estar presentes 90 minutos antes de cada partido para preparar los encuentros y resolver cualquier tipo de problema técnico que pudiera presentarse.

Si un jugador no pudiera estar antes de esos 90 minutos deberá informar a la organización del torneo lo antes posible.

Cualquier retraso injustificado o sin previo aviso puede dar lugar a sanciones y puntos de penalización, lo cual conlleva una deducción de dinero del premio para el jugador.

4.3 Periodos de calentamiento

Se ofrecerá un periodo de calentamiento previo al enfrentamiento, aunque su duración podría variar según los horarios y condiciones del evento.

4.4 Normas aplicables a Clash Royale

4.4.1 Configuración de la partida

- Formato: 1on1
- Modo: Al mejor de 5
- Tiempo de juego: 3 minutos
- Muerte súbita: 3 minutos

4.4.2 Mazos

Cada jugador podrá utilizar el número de mazos que quiera. Los jugadores podrán cambiar las cartas de su mazo entre cada batalla.

4.4.3 Baneo (Veto de cartas)

Cada jugador dispondrá de un *ban* global a lo largo de su enfrentamiento. El *ban* global permite a un jugador vetar el uso de una carta de su elección. Dicha carta no podrá ser utilizada por ninguno de los jugadores desde el momento en el que se produce el veto.

El jugador podrá vetar la carta en cualquier momento entre batalla y batalla.

4.4.4 Victoria

Se considerará una victoria cuando un jugador consiga ganar el mínimo de batallas necesarias:

- Al mejor de cinco: Tres batallas.

En caso de empate se determinará el ganador de la batalla en base a la suma de la vida total de cada una de sus estructuras. Es decir, el jugador que tenga más vida respecto al rival ganará la batalla. En el caso de que habiendo hecho el recuento hay un empate en vida deberá jugarse una nueva partida para determinar el ganador.

4.4.5 Desconexiones

Cada jugador es responsable de su conexión a internet. Desconectarse durante un partido supondrá una derrota en dicha batalla en cuestión para el jugador que sufre la desconexión. Los oponentes deberán tomar una captura de la desconexión en caso de que sea necesaria una protesta para analizar la situación.

El jugador tiene un máximo de 5 minutos para reconectarse después de su pérdida de conexión, en caso contrario perderá el partido completo.

Abandonar un desafío supondrá una derrota para el jugador que abandonado la batalla.

4.4.6 Spam

El uso excesivo y de forma continua de *emotes* o iconos durante el transcurso de la partida en directo no está permitido.

4.4.7 Bugs (Fallos del juego)

La interrupción de una batalla por un problema del juego contará como desconexión para el jugador que los sufre. En cualquier caso, siempre debe mantenerse informada a la administración ante un caso excepcional para que la situación pueda ser analizada.

El uso de *bugs* o errores del juego conocidos o no conocidos para el propio beneficio del jugador es motivo de derrota por defecto.

4.5 Equipo y Hardware

La organización no proporcionará dispositivos móviles para el encuentro. Los participantes deberán traer sus propios dispositivos móviles, así como cualquier

accesorio necesario para poder competir.

La organización proporcionará los auriculares insonorizados para la competición que serán de uso obligatorio.–Durante el partido los jugadores no podrán quitarse los cascos insonorizados bajo ningún concepto.

4.6 Medios externos y redes sociales

Queda estrictamente prohibido utilizar cualquier medio extraíble y/o accesorios a los dispositivos sin previo aviso a la administración, al igual que el uso de redes sociales (Facebook, Instagram, Twitter, etc.) u otros medios durante el transcurso de las partidas.

4.7 Uniformidad y ropa

Durante la fase final presencial la indumentaria de los jugadores deberá responder a lo establecido en las bases legales, sin que en ella figure en ningún caso marca comercial de ningún tipo, aunque esta forme parte del nombre de un equipo. Tampoco está permitida la promoción o exposición de marcas comerciales en *merchandising* o accesorios (gorra, pulsera...).

De no ser así, la organización proporcionará una camiseta oficial de la competición para que el jugador pueda competir. En ningún caso un jugador podrá participar sin la uniformidad adecuada.

4.8 Ganador

Los ganadores tienen que permanecer en la zona del torneo para la ceremonia después de la Gran final y seguir las indicaciones de la organización.

Ningún jugador podrá invitar a otras personas a la celebración de la victoria en el escenario sin previa autorización de la organización.

5. Penalizaciones

5.1 Definiciones y alcance de los puntos de penalización

Se otorgarán puntos de penalización por infracciones de las reglas dentro de la competición, pueden ser puntos de penalización menores o mayores dependiendo del incidente en cuestión.

5.1.1 Puntos de penalización menores

Se otorgan puntos menores de penalización por incidentes leves, como por ejemplo, retraso del inicio de un partido sobre la hora establecida para la presentación del jugador en el partido, declaraciones inadecuadas, información falsa en una cuenta de jugador u otro material relacionado, etc. Cada punto de penalización menor reducirá 50€ del premio total recibido por el jugador.

5.1.2 Puntos de penalización mayores

Los puntos de penalización mayores se dan por incidentes importantes, tales como deliberadamente engañar a los administradores, no presentarse a un partido, no cumplir las reglas reiteradamente, etc. Cada punto de penalización mayor deduce 100€ del premio total.

La acumulación de 3 puntos de penalización menor dará lugar, además, a un punto de penalización mayor.

5.1.3 Puntos de penalización asignados

Los puntos de penalización menores y mayores no son mutuamente excluyentes.

5.2 Bloqueos y puntos de penalización recibidos fuera de RTVE Clash Royale Championship

Los bloqueos de cuenta y puntos de penalización otorgados en competición dentro de la plataforma de ESL Play no se aplican a RTVE Clash Royale Championship excepto cuando el castigo haya sido dado por *cheats* (trampas).

5.3 Insultos

Serán castigados todos los insultos que se produzcan en relación con la competición. Esto no se aplica solamente a los insultos durante un partido sino también a los realizados en el sitio web de ESL (foros, comentarios del partido, libros de visitas, soportes, protestas, etc.).

Insultos en chats, programas de mensajería instantánea, correo electrónico u otros medios de comunicación serán castigados si los mismos están vinculados a la competición y la evidencia es clara. En particular los casos de abusos graves con declaraciones radicales o la amenaza de violencia física pueden resultar en sanciones más graves que incluyen la exclusión o la prohibición del jugador de la competición. Dependiendo de la naturaleza y gravedad del caso, se le asignará la sanción al jugador. En la competición el jugador puede ser excluido para jugar uno o más días de partido.

5.4 Spam

La publicación excesiva de mensajes sin sentido, de acoso u ofensivos es considerada como *spam* en la competición. Envío de correo basura en sitios web (foros, comentarios del jugador, libros de visitas, soporte, protestas, etc.) serán castigados dependiendo de la naturaleza y gravedad de los mismos.

5.5 Comportamiento antideportivo

Para un juego limpio y agradable, es esencial que todos tengamos una actitud deportiva y justa. Las infracciones de esta regla serán castigadas con uno a seis puntos de penalización menor.

La organización se reserva el derecho de negar la participación, incluso de expulsar a una persona de este evento en cualquiera de sus fases, en aquellos casos en que los participantes incurran en una conducta ofensiva, contra la ley, contra el juicio la moral y la ética generalmente aceptadas, para el mantenimiento del orden público o en cualquier caso que pudiera perjudicar la imagen del torneo, sus organizadores o participantes.

5.5.1 Mala conducta

El intento de inducir a error a los administradores u otros casos, utilizando información falsa o cualquier otra manera de engañar a los rivales será penalizado como se indica en los siguientes puntos.

5.5.1.1 Falsificación de datos

Aportar datos falsos a un partido o derivado puede resultar en una sanción de uno a cuatro puntos de penalización menores.

5.5.1.2 Circunstancias extraordinarias

Cuando se sospecha de uso de *cheats* (trampas) y los recursos del partido en cuestión han sido falsificados, se penalizará con seis puntos de penalización menores.

5.6 Trampas

Cuando se descubre el uso de *cheats* (trampas), se asignan doce puntos de penalización en el sitio web de ESL Play. El jugador será descalificado de la fase regular de la competición y será bloqueado en todas las competiciones en ESL durante dos años.

5.7 Abandono de la competición

Si un jugador abandona o es descalificado de la competición durante una etapa en curso, el jugador perderá todo su progreso y aquellos premios que haya podido acumular.

5.8 Sanciones específicas Fase de Clasificación

Tabla de penalizaciones específicas aplicables en la fase de clasificación. Los puntos de penalización de la fase de clasificación corresponden a la plataforma de ESL Play, por lo que no estamos hablando de puntos mayores y/o menores. Si un jugador alcanza un acumulado de 4 o más puntos de penalización en ESL Play su cuenta será automáticamente bloqueada de forma temporal.

Infracción	Puntos de Penalización
General	
No presentado	Jugador: 2
Jugador	
Jugador no registrado	Jugador: 3
Jugador Mercenario o Falso	Jugador: 6
Jugar con cuenta de juego incorrecta	Jugador: 3
Jugar sin cuenta de juego registrada	Jugador: 3
Archivos del Partido	
Faltan archivos con sospecha de uso de <i>cheats</i> (trampas)	Jugador: 6
Archivos falsos	Jugador: 6
Comportamiento antideportivo	
Multicuentas	Aviso / 1 - 3 PP al jugador
Nacionalidad falsa	Aviso / 1 - 3 PP al jugador
Engaño/Fraude	Jugador: 1 - 4
Resultado falso	Jugador: 4
Partido falso	Jugador: 6
Uso de <i>ceats</i> (trampas)	Jugador: 12

5.9 Sanciones específicas Fase Final

5.9.1 Zona de juego

Está prohibido comer, fumar y el uso de aparatos que produzcan ruidos fuertes, exagerados u ofensivos en el área de juego.

No está permitido tener la bebida en las mesas o puestos de juego del escenario, así como cualquier otro objeto que no sea referente a la competición como documentación personal, etc.

En las zonas comunes habilitadas por la organización y durante el tiempo y uso de las mismas, el jugador será responsable de todos aquellos elementos cedidos por la organización. El mal uso o deterioro del mismo supondrá el pago o coste de la reparación y sustitución en su totalidad deducido del premio final o en su defecto siendo el propio jugador el responsable de dicho importe.

5.9.2 Uniformidad y ropa

En ningún caso un jugador podrá participar sin la uniformidad adecuada. Queda prohibido el uso de bermudas, sandalias, chanclas y cualquier complemento que no sea de uso indispensable como gafas de sol o guantes.

6. Premios

La competición cuenta con una bolsa de premios de 5.000€ (cinco mil euros) que serán distribuidos en base a la posición final del jugador de la siguiente forma:

- Primera posición: 2.000€ (dos mil euros)
- Segunda posición: 1.000€ (mil euros)
- Tercera y cuarta posición: 500€ (quinientos euros)
- Quinta a octava posición: 250€ (doscientos cincuenta euros)