



Dreamcup ESPAÑA

Reglamento Oficial - **Clash Royale**

Temporada 2

V1.0 – Agosto 2019

Reglamento Oficial – Dreamcup ESPAÑA

1. Normativa General	2
1.1 Jugadores elegibles	2
1.2 Calendario y horarios.....	3
1.3 Incomparecencia y retrasos.....	3
1.4 Conducta.....	4
1.5 Criterio de arbitraje.....	4
2. Normativa Específica – Clash Royale.....	4
2.1 Reporte de resultado y captura de pantalla	4
2.2 Barajas disponibles. Cambio de barajas.....	5
2.3 Configuración de partida. Creación y comienzo de partida	5
2.4 Ilegalidades en el juego. Account-sharing.	5
2.5 Premios de la temporada.....	5
3. Estructura de competición	6
3.1 Fase Clasificatoria.....	6
3.1.1 Formato.....	7
3.2 Splits	7
3.2.1 Formato y Divisiones	7
3.2.2 Segunda División	7
3.2.3 Ascensos y Descensos	8
3.2.4 Desempates.....	8
3.2.5 Playoff final.....	8
3.3 DreamHack Sevilla.....	9
3.3.1 Formato, seeding y mapas	9
3.3.2 Escenario	9
4. Actualización de reglamento	11

1. Normativa General

1.1 Jugadores elegibles

La competición está abierta a cualquier jugador que no tenga un **status de jugador titular activo en ninguna liga o competición directamente organizada**

por **Supercell** y/o que requiera de un **contrato activo con una organización profesional de competición**.

En el caso de que, durante el transcurso de la competición, un jugador adquiriera este status, se estudiará si se permitiera seguir participando en la liga.

La edad mínima para competir en el circuito **Dreamcup** es **catorce (14) años** y es requisito obligatorio tener nacionalidad española o ser residente en España.

1.2 Calendario y horarios

La temporada empieza el 13 de septiembre, con la primera fase clasificatoria, y termina el 15 de diciembre con las finales presenciales en **DreamHack Sevilla**. Está dividida en **dos (2) Splits**, cada uno con una fase de liga y un playoff final.

- Clasificatorio Split #1 – 13, 14 y 15 de septiembre
- Split #1 - Del 22 de septiembre al 20 de octubre
- Clasificatorio Split #2 – 19 y 20 de octubre
- Split #2 - Del 27 de octubre al 24 de noviembre
- DreamHack Sevilla - Del 13 al 15 de diciembre

El funcionamiento de cada fase está expuesto en su propio apartado del reglamento.

Por lo general, cada Split se divide en **jornadas** y en cada jornada, de una semana de duración, se juegan **dos partidos**. Ambos tendrán una hora y día predeterminados, pero podrán ser movidos si ambas partes están de acuerdo y es validado por la organización.

La hora estándar de juego serán los **domingos a las 17:00h y a las 19:00h (horario peninsular)**.

La organización se reserva el derecho a concretar ciertos partidos para poder **retransmitirlos vía streaming oficial**.

1.3 Incomparecencia y retrasos

En cada Split solo se permitirá la **no asistencia a un (1) partido**. En caso de no presentarse a un segundo partido, dicho jugador será expulsado de la competición.

No obstante, se permitirá pedir un permiso para **aplazar un (1) partido** de una jornada a otra **mediante justificación** y solo una (1) vez por Split.

Respecto a los retrasos, solo se esperará al rival un **máximo de quince (15) minutos** de la hora fijada del partido. Pasado este tiempo, si algún jugador no está en partida se contará como **derrota** para el mismo y como amonestación de no asistencia.

1.4 Conducta

No se tolerará ningún **comportamiento ni actitud irrespetuosa** hacia ninguna de las partes de la competición, ni dentro de las partidas ni fuera. Se amonestará solo una vez, y dependiendo de la gravedad, al jugador o jugadores en cuestión.

De repetirse estos actos, se plantearía la **expulsión de la competición** de los implicados dependiendo de la gravedad.

1.5 Criterio de arbitraje

El criterio del cuerpo arbitral y los administradores de la competición se seguirá siempre a rajatabla y estará siempre regido por este reglamento. No obstante, se reserva el derecho a la **interpretación del reglamento** y al cambio del mismo en caso de ser necesario.

2. Normativa Específica – Clash Royale

2.1 Reporte de resultado y captura de pantalla

Será obligatorio que ambos jugadores reporten el resultado final de su enfrentamiento en la web de **Toornament** antes de que pasen 10 minutos de la finalización del enfrentamiento.

También será obligatorio **guardar una captura** del final de cada partido por parte de cada jugador en caso de ser reclamada por los árbitros.

2.2 Barajas disponibles. Cambio de barajas.

Salvo que se especifique lo contrario en alguna jornada, **todas las cartas están disponibles** para su uso.

Se permitirá cualquier cambio de carta y/o baraja entre partidas. No se permitirá reiniciar una partida por haber elegido mal la baraja o las cartas que la componen.

2.3 Configuración de partida. Creación y comienzo de partida

La configuración de la partida será la estándar de batalla amistosa y/o batalla de clan.

Será el jugador de la parte superior (en caso de bracket) o en la parte izquierda (en caso de partido de liga) el que deba añadir a su rival.

El enlace para añadir al rival deberá ser compartido por el chat de Toornament (botón Lobby dentro del partido) y esté será además el método de comunicación entre los jugadores.

2.4 Ilegalidades en el juego. Account-sharing.

No se permitirá, bajo ningún concepto, el uso de **trampas** de ningún tipo en el juego ni el abuso de exploits.

Además, se investigará el uso de account-sharing, que está totalmente prohibido.

2.5 Premios de la temporada

El reparto de premios para la Temporada 2 de **Dreamcup Clash Royale** se distribuye de la siguiente manera.

El primer Split no contará con premios económicos pero el ganador **clasificará directamente** a la fase presencial en **DreamHack Sevilla**.

PREMIO: 2.000 € para la temporada.

- **Online Temporada 1: 500 €**
 - 1ª División: 450 €
 - 1º 30 € | 2º 150 €
 - 2ª División: 50 €
 - 1º 50 €
- **Dreamcup Sevilla: 1.500 €**
 - 1er Clasificado: 900 €
 - 2ndo Clasificado: 400 €
 - 3er Clasificado: 200 €

3. Estructura de competición

3.1 Fase Clasificatoria

La fase clasificatoria se disputará previa a la fase de liga y decidirá la división de los jugadores.

3.1.1 Formato

El formato de juego será un **bracket de eliminación simple** al mejor de **5 partidos (BO5)**. Los **mejores 8 jugadores de este clasificatorio** conformarán la Primera División.

No será necesario jugar el torneo a partir de los cuartos de final (inclusive).

3.2 Splits

Los Splits conformarán **la fase de liga de la competición** y ambos tendrán el mismo formato.

El ganador del primer Split conseguirá una plaza para la final presencial del circuito en DreamHack Sevilla y en el segundo Split se repartirá tanto premio económico como el resto de plazas a las finales presenciales.

3.2.1 Formato y Divisiones

El formato de Split será de **liguilla (round-robin)** al mejor de 5 partidos (BO5), por lo que cada jugador jugará con todos los demás solo una vez durante el Split. La división 1 del primer Split estará formada por un grupo de ocho (8) jugadores, decididos por el clasificatorio inicial.

Para el segundo Split, los jugadores de primera división serán los que aguanten la categoría tras el primer Split más los ganadores de la fase de Ascenso y Descenso.

3.2.2 Segunda División

La segunda división estará formada por **tres torneos** que otorgarán puntos para un ranking. Cualquier jugador puede apuntarse a estos torneos.

Estos torneos serán un bracket de eliminación simple al mejor de 5 partidos (BO5) y, a partir del segundo torneo, seguirá un seeding en consecuencia a los puntos obtenidos en los torneos anteriores.

3.2.3 Ascensos y Descensos

Tras finalizar la fase de liga cada Split, la posición obtenida determinará el siguiente paso antes del próximo Split de la siguiente manera. Estos puntos son válidos para la **Primera División**.

- Los dos (2) últimos clasificados descienden directamente.
- Los cuatro (4) primeros jugarán el playoff final (funcionamiento expuesto más adelante).
- Los dos mejores clasificados de la Segunda División ascenderán directamente a Primera División.
- Los jugadores en posición 5 y 6 de Primera División deberán defender la categoría frente a los ganadores de un partido entre los clasificados del 3 al 6 de Segunda División.

3.2.4 Desempates

El primer criterio de desempate entre dos equipos con la misma puntuación en la clasificación será el **enfrentamiento directo**. El ganador del partido durante la fase regular obtendrá la clasificación superior.

En caso de empate entre tres o más jugadores, se seguirá también el criterio de enfrentamiento directo. Si no fuera suficiente, se podrá organizar una **jornada extra de desempate** con partidos al mejor de 3 (BO3) para definir el posicionamiento en la clasificación.

3.2.5 Playoff final

Al finalizar cada Split se realizará un **Playoff final** con los **cuatro (4) mejores jugadores de la División 1** para determinar al campeón de cada Split, al mejor

de 7 partidos (BO7) siguiendo el mismo reglamento que las clasificatorias iniciales de Split.

En el primer Split, el campeón conseguirá una **plaza directa** para las finales en DreamHack Sevilla.

En el segundo Split, el Playoff final decidirá el “**seeding**” de cara a las finales del circuito en DreamHack Sevilla, además de tener un premio económico.

3.3 DreamHack Sevilla

El evento presencial se disputará entre los mejores **dos (2) mejores de Dreamcup España** durante el segundo Split, los **dos (2) mejores de Dreamcup Portugal** y **cuatro (4) jugadores clasificados en el torneo presencial** de DreamHack Sevilla.

3.3.1 Formato, seeding y mapas

El formato será un bracket de eliminación simple al mejor de 5 (BO5), habrá partido de tercer y cuarto puesto.

El seeding para decidir los emparejamientos será el siguiente:

- Campeón del Split #2 de Dreamcup España
- Campeón del Split #1 de Dreamcup España
- Campeón del Split #2 de Dreamcup Portugal
- Campeón del Split #1 de Dreamcup Portugal
- Campeón del torneo presencial
- Subcampeón del torneo presencial
- Tercero del torneo presencial
- Cuarto del torneo presencial

3.3.2 Escenario

La mayoría del torneo se jugará en el **escenario de Dreamcup**, en la zona expo de DreamHack Sevilla 2019. Por lo tanto, será obligatorio cumplir un código

básico de vestimenta, tanto en caso de pertenecer a un club como jugar por libre.

Se prohibirá subir al escenario con **comida o bebida** salvo validación del cuerpo arbitral del escenario. Además, no estará permitido el uso de chanclas o sandalias ni vestimenta ofensiva (*p.e: con mensajes racistas o sexistas*).

4. Actualización de reglamento