

Clash Royale 1 versus 1

Formato :

-La competición se jugará en Challenger Mode

- Las partidas de ascenso o permanencia a ECL se jugarán al mejor de 5 partidas (BO5) después de cada partida el jugador perdedor podrá banear una carta, los bans se mantienen durante todos los enfrentamientos.

-Todos los jugadores deben de estar en discord de la liga.

-Formato: 1on1 (Al mejor de 5 juegos)

- Batalla amistosa básica 1c1
- Tiempo de juego: 3 minutos (+3 extra)
- Nivel de cartas/torres: A reglas de torneo
- Arena: Cualquiera
- Orden del mazo fijo: No

Caídas de jugadores

Si un jugador pierde su conexión durante una batalla en marcha, perderá esa batalla. Nota: un partido consiste en un máximo de 5 batallas. El jugador tiene 5 minutos para reconectarse después de su pérdida de conexión, en caso contrario perderá el partido completo.

Abandono / Forfeit

Durante la competición un jugador que se encuentra online, ha jugado al menos 1 batalla pero no responde durante los próximos 15 minutos a ninguno de los medios de contacto de Challenger mode/ discord (Chat, protesta o mensaje personal), recibirá una derrota por defecto para el resto de batallas pendientes. Nota: por favor, ten en cuenta que ni el jugador ni la administración están forzados a contactar contigo a través de todos los medios.

Clan asignado completo

En el caso de que el clan que se ha asignado a tu partido esté lleno, los jugadores deberán contactar entre ellos a través del discord/y el chat de partido de challenger mode y decidir en qué clan jugar. En el caso de que uno de los jugadores si se encuentra en el clan pero el otro no puede entrar porque está lleno, el jugador que no puede entrar debe contactar con

su rival a través del Chat de discord/chat de partido de challenger mode para decidir otro clan oficial en el que acceder.

-Los jugadores pueden usar cualquier carta que deseen en su mazo. Un jugador puede cambiar su mazo entre las batallas.

-Las capturas o imágenes que muestran el resultado final de la partida, victoria o resultado, son de subida obligatoria. La captura del resultado final de la partida se deberá subir a la hoja del partido correspondiente. El engaño con las imágenes es motivo de ban de la competición

-El jugador encargado de crear la partida es el que esté en la parte superior del bracket

1. Reglas globales

1.1 General

La administración tiene el derecho de tomar decisiones fuera o en contra del libro de reglas en casos especiales para garantizar el juego limpio.

1.2 Código de conducta

Cada participante debe comportarse con respeto hacia los representantes de ECL, prensa, espectadores, socios y otros jugadores. Los jugadores deben representar los deportes electrónicos, ECL y sus patrocinadores con honor. Esto se aplica al comportamiento en el juego y también en chats, mensajes, comentarios y otros medios. Esperamos que los jugadores se comporten de acuerdo a los siguientes valores:

- **Compasión:** trata a los demás como te gustaría que te trataran a ti.
- **Integridad:** ser honesto, comprometido y jugar limpio.
- **Respeto:** muestra respeto a los demás, incluidos compañeros de equipo, rivales y personal del evento.
- **Valor:** ser valiente en la competición y en defender lo que es correcto.

Los participantes no deben participar en actos de acoso u odio de ninguna forma. Esto incluye, pero no se limita a:

- Discurso de odio, comportamiento ofensivo o abuso verbal relacionado con sexo, identidad de género y expresión, orientación sexual, raza, etnia, discapacidad, apariencia física, tamaño corporal, edad o religión.
- Acoso o intimidación (física o en línea).

- Spam, asalto, secuestro o incitación a la interrupción de transmisiones o redes sociales.
- Publicar o amenazar con publicar información personal de otras personas ("doxing").
- Propositiones sexuales indeseadas. Esto incluye comentarios sexuales, bromas e insinuaciones sexuales.
- Abogar por, o alentar, cualquiera de los comportamientos anteriores.