

# PROYECTO DE PROMOCIÓN EMPRESARIAL

a) **Nombre de la Promoción Empresarial:** Se denominará:

**“LIGA DEL DRAGÓN TEMPORADA 2024”**

b) **Periodo de Duración:**

El inicio de la Promoción empresarial es desde el 10 de octubre de 2024 hasta el 24 de enero de 2025.

c) **Modalidad de Premiación**

I. **La Modalidad es Cualquier Otro Medio de Acceso**

II. **Mecánica de la Promoción empresarial:** La promoción consiste en participar de los torneos virtuales de videojuegos en los meses de octubre, noviembre y diciembre de 2024 y cumplir con los siguientes requisitos:

- Válido para toda Bolivia, para ciudadanos bolivianos y residentes durante al menos 6 meses en Bolivia, tener 18 años o más.
- **Inscripción:**  
Deberán registrarse en la página del torneo [ligadeldragon.gg/bolivia](http://ligadeldragon.gg/bolivia) y completar los datos:  
**Primeramente deben registrar su Nick (alias), su correo electrónico y una clave, luego**
  - Nombre y Apellido.
  - Numero de CI.
  - Número WhatsApp.
  - Nombre/Alias dentro del juego.
  - Dirección Correo Electrónico.
  - Nacionalidad
  - Ciudad/Localidad
  - País de Residencia
  - Sexo (opcional)
  - Foto 200/200- 150kb MAX (opcional)
- El registro es grupal 5 integrantes por equipo incluye capitán para el juego Dota2 e individual para los juegos Clash Royal y PES.
- Los juegos se desarrollarán de manera online, sin presencia física alguna y algunos juegos se transmitirán en la página de Facebook de Tigo Sports Bolivia.
- Se realizarán 3 torneos mensuales: En octubre DOTA2, en noviembre PES y en diciembre Clash Royal
- Los inscritos pueden participar de uno, dos o de los tres torneos y tiene la posibilidad de ganar premios en todos los torneos.

## **CONDICIONES GENERALES PARA CADA JUEGO**

### **OCTUBRE DOTA2**

- Los participantes deben armar un equipo compuesto por 5 integrantes y designar un capitán,
- Cronograma de inscripciones: 10 de octubre de 2024 hasta la 15:00 horas.
- Las reglas específicas del juego, se adjunta en Anexo “A”

**Fase Eliminatoria:** Sin cupos – No hay límite. Se jugarán las eliminatorias necesarias hasta conseguir 4 equipos durante 3 semanas (dos días por semana) iniciando jueves 10, viernes 11, miércoles 16, jueves 17, miércoles 23 y jueves 24 de octubre 2024. El horario es de 17:00 a 22:00 horas

**Fase Semifinales:** A esta etapa clasifican 4 equipos y se realizarán las eliminatorias para conseguir a los 2 finalistas. Los 4 equipos participantes serán acreedores de los premios ofertados recibiendo cada uno el valor que corresponde a su ubicación final en el torneo, se determina el 3er y 4to lugar. El horario es de 18:00 a 21:00 horas, el 31 de octubre de 2024

**Fase Final:** Los 2 equipos finalistas se enfrentan el día 31 de octubre de 2024, se determina el 1er y 2do lugar. El horario es de 18:00 a 21:00 horas.



## NOVIEMBRE PES

- El juego es individual,
- Cronograma de inscripciones: 21 de octubre al 04 de noviembre de 2024.
- Las reglas específicas del juego, se adjunta en Anexo "B"

**Fase Eliminatoria:** Sin cupos – No hay límite. Se jugarán las eliminatorias necesarias hasta conseguir 4 jugadores durante las primeras 3 semanas del mes de noviembre de 2024 miércoles 06, 13 y 20, jueves 07, 14 y 21

**Fase Semifinales:** Clasifican 4 participantes y se realizarán las eliminatorias para conseguir a los 2 finalistas y se definen el 3er y 4to lugar el día viernes 29 de noviembre de 2024.

**Fase Final:** Los 2 participantes clasificados compiten para definir el 1er y 2do lugar el día viernes 29 de noviembre de 2024.

## DICIEMBRE CLASH ROYALE

- El juego es individual,
- Cronograma de inscripciones: del 18 de noviembre de 2024 al 04 de diciembre de 2024
- Las reglas específicas del juego, se adjunta en Anexo "C"

**Fase Eliminatoria:** Sin cupos – No hay límite. Se jugarán las eliminatorias necesarias hasta conseguir 4 jugadores clasificados, durante las primeras 3 semanas del mes de diciembre 2024, los miércoles 04, 11 y 18 y los jueves 05, 12 y 19 de horas 19:00 a 20:00.

**Fase Semifinales:** Clasifican 4 participantes y se realizarán las eliminatorias para conseguir a los 2 finalistas y se definen el 3er y 4to lugar, el viernes 20 de diciembre de 2024. De horas 18:00 a 20:00

**Fase Final:** Los 2 clasificados juegan y se definen el 1er y 2do lugar el día viernes 20 de diciembre de 2024.

## TÉRMINOS Y CONDICIONES GENERALES

**Preámbulo:** GamingSquads SAS es una organización de torneos, eventos y deportes electrónicos con el objetivo de mover, concertar y realizar los mismos a nivel nacional e internacional construyendo una plataforma global y estructurada para ellos, sus jugadores y equipos.

GamingSquads SAS está operando **Liga Del Dragón (en adelante "LLD")**. GamingSquads SAS es el propietario de los derechos mundiales de explotación con respecto al contenido audiovisual, así como cualquier derecho de patrocinio y comercialización de LLD. GamingSquads SAS ha instruido a **Temporada de Juegos (en adelante "TDJ")** con la autoridad de Organización y funcionamiento de LLD. GamingSquads SAS puede delegar sus deberes a los administradores de LLD a determinar por TDJ. Este es el único libro de reglas que es válido para LLD, sus equipos participantes (en adelante referido como "**Club (es)**"), sus jugadores (en adelante, "Jugadores") y todos los partidos jugados en LLD.

### Normas generales:

1. Torneo "**Liga Del Dragon**" es un torneo de 1vs1, abierto a toda la comunidad de Pro Evolution Soccer de Bolivia.

2. Administración:

- Todo aquel que esté autorizado por Global Squads para administrar el torneo Liga Del Dragon en base a sus reglas y regulaciones será llamado "admin" en lo sucesivo, el conjunto de todos los admins será llamado la "administración".



- La interpretación de cualquier norma, así como sus consecuencias y su ejecución, quedan a discreción de la administración.

### 3. Equipos participantes y compromiso:

- Sólo las personas reales con una cuenta válida de PES/DOTA2/CLASH ROYAL pueden participar en el torneo y se les llamará "participante" en lo sucesivo. Además, cada participante debe cumplir las siguientes condiciones:
  - Los equipos participantes deben estar registrados en tdj.gg
  - Al participar en el torneo los jugadores participantes reconocen, sin limitación cumplir con el reglamento y con las declaraciones y decisiones de la administración.
  - Todos los jugadores participantes reconocen el derecho de la administración a modificar las normas y reglamentos de ajuste en cualquier momento previa autorización de la AJ y, si es necesario, a anularlas para garantizar el juego limpio y la integridad a lo largo de cada torneo.
  - Todos los participantes deben mostrar el respeto necesario hacia los administradores y otros equipos participantes. Los insultos y el comportamiento injusto o irrespetuoso, violación a las reglas morales y ética, detallados en los siguientes puntos, tendrán como consecuencia la descalificación de la competencia del equipo infractor, sin derecho a reclamo.
    1. Todos los equipos y jugadores acuerdan comportarse de manera respetuosa y deportiva con respecto a otros equipos y jugadores, espectadores, la prensa, el club de transmisión, los administradores de TDJ, lo que incluye, entre otros, de conformidad con las disposiciones establecidas en este Código de conducta. Ser modelos a seguir es el riesgo laboral de un equipo o un Jugador y cada equipo y Jugador se comportará en consecuencia.
    2. Los equipos y Jugadores deberán mantener en todo momento el mayor nivel moral, ético, social y humano para consigo, sus compañeros, su organización, sus oponentes, el público (físico u online) tanto en el ámbito competitivo como privado.
    3. La falta ética, moral o legal por parte de un Club, Organización o Jugador.
    4. 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").
      - Proposiciones sexuales no deseadas. Esto incluye comentarios sexuales, bromas e insinuaciones sexuales.
      - Abogar por, o alentar, cualquiera de los comportamientos anteriores.
      - Declaraciones extremistas
      - Amenaza de violencia
      - Acoso sexual
      - Acoso
      - Insultos severos
      - Enlaces pornográficos
- Todos los participantes deben tener siempre instalada la versión más reciente de Pro Evolution Soccer y tienen que comprobar si hay actualizaciones a tiempo antes de cada partido. A menos que salga una nueva versión justo antes del partido, los parches no son una razón válida para retrasarlo.
- Todos los participantes deben estar registrados en el sitio web oficial del torneo tdj.gg y tener su cuenta de PES/DOTA2/CLASH ROYAL correctamente introducida, así como el juego Pro Evolution Soccer 1v1 seleccionado en su perfil.



- Cada participante tiene que intentar ganar todas las rondas en cada etapa del torneo. Está estrictamente prohibido perder a propósito por cualquier motivo.
- Están prohibidos los nombres de equipos participantes vulgares, racistas, sexistas o de cualquier otro modo ofensivos.
- Cada participante reconoce el derecho de la administración a editar los nombres de los equipos participantes si se considera que no son aptos para ser mostrados.
- Todos los equipos participantes en el torneo consienten que las imágenes recogidas de material fotográfico y de audio que les muestran o expresan durante el torneo sean almacenadas y utilizadas para anuncios, contenido de sitios web y otras publicaciones por parte de Global Squads sin restricciones y sin límite de tiempo y lugar.

4. Comunicación:

- Toda la comunicación entre los equipos participantes y la administración debe realizarse en español en cualquier momento y en cualquier fase del torneo.
- La administración sólo puede ser contactada a través de la plataforma. Esto ayuda a los administradores a coordinarse como equipo y a trabajar más rápido en los problemas que con la ayuda de otras plataformas. Cualquier otra forma de comunicación puede ser ignorada.

5 PRIVACIDAD En todo momento, y adicional a cada reglamento de cada juego, se deben cumplimentar los TÉRMINOS Y CONDICIONES; así como la PRIVACIDAD aceptadas al momento de CREAR un nuevo usuario. Por ningún motivo un reglamento inhabilitará a los términos o privacidad, ni viceversa.

• RESPONSABILIDAD:

- Los organizadores y el auspiciante no serán responsables por los daños y perjuicios que pudieran sufrir el ganador o terceros, en sus personas o bienes, con motivo o en ocasión de la participación y/o retiro del premio y/o utilización del mismo.
- Los organizadores limitan su ámbito de responsabilidad a la organización integral del presente torneo y a la entrega de los Premios, conforme los términos y condiciones, deslindando toda otra responsabilidad no prevista expresamente en este reglamento.
- Los Equipos y Jugadores deberán mantener en todo momento el mayor nivel moral, ético, social y humano para consigo, sus compañeros, su equipo, sus oponentes, el público (físico u online) tanto en el ámbito competitivo como privado.

6 AUTORIZACIÓN Los participantes autorizan al organizador a difundir sus nombres, documentos, domicilio, voces e imágenes y los de sus familiares, con fines comerciales, en los medios y formas que el organizador disponga, y a que los datos registrados para participar de la promoción integren una base de datos que podrá ser utilizada por el organizador y el auspiciante, sin derecho de compensación alguna. De esta forma el organizador y los auspiciantes se reservan el derecho a realizar la acción publicitaria, de prensa, promoción, publicación y difusión que considere conveniente de los equipos participantes de la plataforma. Con su registro y creación de una cuenta en la web, los participantes prestan su expresa conformidad para la utilización y difusión de sus Nombres, Apellidos y Tipo y Número de Documento e Imágenes (imagen y voz) por los medios publicitarios y de comunicación que el organizador disponga; en virtud de esta autorización, los participantes no tendrán derecho a indemnización, pago o contraprestación alguna por la difusión y/o utilización mencionada precedentemente.

7 ACEPTACION Y APROBACIÓN El espíritu de este reglamento es el de facilitar el normal desarrollo del torneo tratando de evitar todo tipo de anomalías que afecten a su desarrollo. Es por ello que, la inscripción al torneo implica la total aceptación de las presentes reglas. Por esta razón los términos y condiciones, así como las reglas de cada juego se presume conocido por todos y no podrá alegarse desconocimiento del mismo en ninguna circunstancia. La organización, se reserva el derecho de modificar en todo o en partes el reglamento y el desarrollo del torneo siempre que lo entienda necesario para el normal desarrollo del mismo, previa autorización de la AJ. Del mismo modo se establece que las comunicaciones recibidas por la organización formarán parte de este reglamento. La misma aceptación a



las presentes reglas implica la obligación de los equipos y participantes de colaborar con los elementos de marketing y publicidad requeridos por la organización. La organización agradece la comprensión de las presentes y desea que los equipos participantes obtengan su mejor performance a lo largo del Torneo, quedando a disposición para cualquier inquietud que se les presente.

## CUENTAS DE USUARIO/JUGADORES

### 1. CUENTA PERSONAL

1. Una cuenta de TDJ solo se puede crear si el usuario tiene 18 años o más para el torneo liga del Dragón. Al registrarse, cada jugador debe proporcionar una dirección de correo electrónico actualizada y correcta, y es responsabilidad del jugador mantenerla actualizada. Para jugar en una competencia, debe tener disponible y visible un método de contacto para todos los usuarios en su perfil de jugador.
2. Además, la residencia permanente debe elegirse de acuerdo con el país en el que vive actualmente. Si el país difiere de su nacionalidad, el jugador debe agregarlo en la configuración del perfil.

### RESIDENCIA/NACIONALIDAD

1. La residencia es el país donde está viviendo actualmente, y la nacionalidad es el país donde nació.
2. Para participar en los torneos, se tomará en cuenta la RESIDENCIA (Bolivia) de cada persona, no su NACIONALIDAD.
3. Mentir en la nacionalidad o residencia podrá acarrear una sanción de descalificación y prohibición de participar de los otros torneos por desarrollar en la promoción.

**Ante cualquier duda o consulta remitirse a:** 1. [info@tdj.gg](mailto:info@tdj.gg) 1. [info@tdj.gg](mailto:info@tdj.gg)

**Los organizadores verificarán que se cumplan las reglas de todos los torneos.**

### ACLARACIONES:

- La participación es totalmente gratuita.

### **SELECCIÓN DE GANADORES:**

Los 4 participantes/equipos que lleguen a la semifinal y final, recibirán su premio de acuerdo al puesto en el que han quedado.

- ❖ 1er puesto/campeón: Bs 6.960,
- ❖ 2do puesto/subcampeón Bs 3.480,
- ❖ 3er puesto/Semifinalista: Bs 2.088 y
- ❖ 4to puesto/Semifinalista: Bs 1.392.

**d) Lugar y Fecha de Sorteo o Juego de Azar: No aplica**

**e) Lugar y Fecha de Entrega de Premios:** La entrega de premios se realizará por medio de transferencia bancaria. De oficinas de Cabrujas ubicada en Barrio Equipetrol, Av. Sant Martín, Edif. MZ40, piso 14, oficina 1404 de la ciudad de Santa Cruz de la Sierra a la cuenta mencionada por el ganador, en el siguiente rango de fechas:

- Ganadores de octubre DOTA2: 18 al 29 de noviembre 2024.
- Ganadores de noviembre PES: 16 al 27 de diciembre 2024.
- Ganadores de diciembre CLASH ROYAL 13 al 24 de enero 2025.





f) Premios Ofertados: Los premios consisten en:

CANTIDAD	DETALLE	PRECIO UNITARIO (USD)	T/C	PRECIO UNITARIO (Bs)	TOTAL PREMIOS (Bs)
3	Dinero en efectivo	1.000,00	6,96	6.960,00	20.880,00
3	Dinero en efectivo	500,00	6,96	3.480,00	10.440,00
3	Dinero en efectivo	300,00	6,96	2.088,00	6.264,00
3	Dinero en efectivo	200,00	6,96	1.392,00	4.176,00
<b>12</b>	<b>TOTAL PREMIOS OFERTADOS (Bs)</b>				<b>41.760,00</b>

NOTA: Los premios se entregarán en bolivianos de acuerdo al tipo de cambio vigente

NOTA: Para controles operativos por parte de la AJ, en la fecha programada se les enviará un link de zoom/meet donde le transmitimos lo que está sucediendo en el torneo, debido a que el torneo es virtual y los participantes se conectan de sus domicilios



 <b>AUTORIDAD</b> DE FISCALIZACIÓN DEL JUEGO JUEGO JUSTO, LEGAL Y TRANSPARENTE	<b>NOTIFICACIÓN POR CÉDULA</b>	 ESTADO PLURINACIONAL DE <b>BOLIVIA</b>
<b>Versión 3</b>	Código: R-0354	

En la ciudad de Santa Cruz, a horas Diecisiete y cincuenta (17 : 50) del día **MIÉRCOLES, NUEVE** de **OCTUBRE** del año dos mil veinticuatro, (09/10/2024), me apersoné al domicilio señalado ubicado en la **AV. SAN MARTIN, EDIFICIO MANZANO 40, PISO 14, OF. 303**, a objeto de notificar a la Sra. **MARCIA DANIELA GUTIERREZ RODAS** con **CI. 4646818 S.C.**, representante legal de la empresa **CABRUJA FILMS S.R.L.**, quién no fue encontrado (a), por lo que se le procede a notificar mediante cédula, con el (la) **RESOLUCIÓN ADMINISTRATIVA DE AUTORIZACIÓN N° 05-00512-24** de fecha **08/10/2024** y copia de proyecto de desarrollo aprobado. Por lo que se procedió a:

Entregar copia de Ley y la diligencia de notificación al Sr. (a) David Alquizar con C.I. N° 3709943 mayor de 14 años, en su calidad de asesor

Fijar copia de Ley y la diligencia de notificación en la puerta del domicilio descrito anteriormente. Interviniendo en la mencionada actuación el Sr. (a) ..... persona mayor de 18 años, que firma esta actuación en calidad de Testigo. De lo que certifico y doy fe.

  
**FIRMA DE LA PERSONA QUE RECEPCIONA**  
**Nombre:** David Alquizar  
**C.I.:** 3709943

  
**FIRMA Y SELLO DE EL O LA SERVIDOR(A) PÚBLICO(A)**  
**Nombre:** .....  
CONSULTOR PROFESIONAL IV  
DEPARTAMENTO JURIDICO  
DIRECCION REGIONAL SANTA CRUZ  
AUTORIDAD DE FISCALIZACION  
DEL JUEGO - AJ

**TESTIGO DE ACTUACION**

**Nombre:** .....  
**C.I.:** .....

## ANEXO "A"

### Reglamento Oficial | DOTA2

#### o Formato

El torneo se jugará en un **bracket simple de eliminación directa**, con los siguientes detalles según la etapa:

- i. **Hasta Cuartos de Final inclusive:** Los partidos se jugarán al mejor de 1 (**Bo1**).
- ii. **Semifinales:** Los partidos se jugarán al mejor de 3 (**Bo3**).
- iii. **Gran Final:** Se jugará al mejor de 3 (**Bo3**). Se define 1er y 2do lugar
- iv. **Tercer Puesto:** Se jugará al mejor de 3 (**Bo3**). Se define 3er y 4to lugar

#### o Elección de Lado (Radiant/Dire) y Prioridad de Selección (First Pick/Second Pick)

i. **En las partidas al mejor de 1 (Bo1):** La elección de lado (Radiant/Dire) o de prioridad en la selección de héroes (First Pick/Second Pick) se determinará mediante un **sorteo aleatorio previo al inicio de la partida**.

ii. **En las partidas al mejor de 3 (Bo3):**

1. En la **primera partida**, se realizará un **sorteo aleatorio** para decidir qué equipo elige entre lado o prioridad de selección.
2. En la **segunda partida**, el equipo que no eligió en la primera partida podrá escoger entre lado o prioridad de selección.
3. En la **tercera partida** (si la serie llega a este punto), se repite el procedimiento de sorteo para decidir qué equipo elige primero.

#### o Horarios

Si al menos uno de los equipos participantes de un partido aún no se ha determinado a la hora oficial del partido debido a un retraso en una ronda anterior, la hora del partido se ajustará en consecuencia.

#### 3. Reprogramación / Aplazamiento

Los equipos participantes no pueden posponer o reprogramar los partidos a otra fecha u hora sin el consentimiento de la administración.

#### 4. Puntualidad

i. Si uno de los equipos participantes no está listo para comenzar un partido 10 minutos después de la hora oficial del partido, este participante pierde el partido por defecto.

ii. Si un participante no se une al partido, el oponente puede reclamar una victoria por defecto seleccionando el botón de "EL RIVAL NO SE PRESENTÓ" dentro de MI TEMPORADA → Próximos Partidos, debajo de todo. Cada participante está obligado a tener en su poder las pruebas necesarias a la reclamación, que deberá ser aprobada por un administrador (Si se Solicita). Los administradores pueden ampliar el plazo de puntualidad en circunstancias excepcionales para que el partido se juegue.

#### 3. Antes del partido

##### 1. Disponibilidad

Todos los equipos participantes deben estar disponibles en Dota 2 y en el sitio web del torneo, siempre que estén participando activamente.

##### 2. Contacto con el oponente





Dentro de la página de tdj.gg en la parte de perfil se habilitará la pestaña de PRÓXIMOS PARTIDOS en la cual tendrán un chat para comunicarse con el oponente de cada ronda y solicitar asistencia de un administrador.

### 3. Modo de juego

i. **Mapas utilizados:** El mapa utilizado será "The Dota Map" durante todo el torneo. Captain's Mode será el modo de juego.

ii. **Uso de pausa:** Cuando sea necesario hacer una pausa, cada equipo tendrá derecho a 10 minutos de pausa por partido. Si el equipo abusa del uso de pausa, se debe llamar al administrador en la Página del Partido durante el juego, las quejas después del final del partido no serán aceptadas.

iii. **Uso de errores y fallas:** El uso intencional de errores, fallas o errores del juego será evaluado por la Dirección de Torneos y el equipo será penalizado con la victoria del oponente por 1x0.

iv. **POV:** El jugador no está obligado a grabar POV, las acusaciones de trampa serán analizadas por la demo del partido. El administrador del campeonato puede ocasionalmente solicitar que ciertos jugadores graben su POV para su análisis y si no entregan la POV dentro de 1 hora después del partido, el resultado del partido se revertirá a 1x0.

v. **Finalización del partido:** El equipo que logra destruir el trono del equipo contrario es declarado ganador. Esto significa que el trono de los Radiant o el de los Dire debe ser destruido para que el juego termine oficialmente.

### 4. Después del partido

i. **Informar del resultado.** Cada uno de los equipos participantes de la eliminatoria en línea debe informar al administrador del resultado correcto del partido respectivo inmediatamente después de que éste haya terminado. En caso de que uno de los equipos participantes no comunique ningún resultado o un resultado erróneo, se tomará como el informado como el

verdadero. Los reportes se efectúan en MI TEMPORADA Próximos Partidos debajo del chat encuentran el lugar para subir las imágenes de evidencia y cargar el 1-0 (2-1/1-2/3-2/ etc ).

#### ii. Protestas

Las protestas relativas a un partido deben ser presentadas a través de tdj.gg mediante un ticket y no más tarde de 10 minutos después de que el partido haya terminado. La protesta debe contener todas las pruebas necesarias (capturas de pantalla, repeticiones, etc.). Si no se aportan pruebas suficientes, la protesta se descartará.



## ANEXO "B" Reglamento Oficial PES

Formato El torneo se jugará en un **bracket simple de eliminación directa**, con los siguientes detalles según la etapa:

- i. **Hasta Cuartos de Final inclusive:** Los partidos se jugarán al mejor de 1.
  - ii. **Semifinales:** Los partidos se jugarán al mejor de 3.
  - iii. **Gran Final:** Se jugará al mejor de 3. Se define el 1er y 2do lugar
  - iv. **Tercer Puesto:** Se jugará al mejor de 3. Se define el 3er y 4to lugar
- **Elección de Lado (Radiant/Dire) y Prioridad de Selección (First Pick/Second Pick)**
    - **En las partidas al mejor de 1:** La elección de lado **sorteo aleatorio previo al inicio de la partida.**
    - **En las partidas al mejor de 3:** 1. En la **primera partida** se realizará un **sorteo aleatorio** para decidir qué equipo elige entre lado o prioridad de selección.
  - En la **segunda partida**, el equipo que no eligió en la primera partida podrá escoger entre lado o prioridad de selección.
  - En la **tercera partida** (si la serie llega a este punto), se repite el procedimiento de sorteo para decidir qué equipo elige primero. Playoffs: PES
  - En caso de que el número de equipos participantes cambie, el bracket y los horarios de los partidos se ajustarán en consecuencia y se anunciarán en la página de la plataforma del torneo de su elección.
  - Si al menos uno de los participantes de un partido aún no se ha determinado a la hora oficial del partido debido a un retraso en una ronda anterior, la hora del partido se ajustará en consecuencia.
  - Reprogramación / Aplazamiento Los equipos/jugadores participantes no pueden posponer o reprogramar los partidos a otra fecha u hora sin el consentimiento de la administración.
  - Puntualidad i. Si uno de los equipos participantes no está listo para comenzar un partido 10 minutos después de la hora oficial del partido, este participante pierde el partido por defecto.
  - Si un participante no se une al partido a tiempo, el oponente puede reclamar una victoria por defecto seleccionando el botón de "EL RIVAL NO SE PRESENTÓ" dentro de MI TEMPORADA
  - Próximos Partidos, debajo de todo. Cada participante está obligado a tener en su poder las pruebas necesarias a la reclamación, que deberá ser aprobada por un administrador (Si se Solicita). Los administradores pueden ampliar el plazo de puntualidad en circunstancias excepcionales para que el partido se juegue.
  - **Antes del partido**
    1. **Disponibilidad** Todos los equipos participantes deben estar disponibles en



PES y en el sitio web del torneo, siempre que estén participando activamente.

2. Contacto con el oponente Dentro de la página de tdj.gg en la parte de perfil se habilitará la pestaña de PRÓXIMOS PARTIDOS en la cual tendrán un chat para comunicarse con el oponente de cada ronda y solicitar asistencia de un administrador.
3. Modo de juego **i. Mapas utilizados:** El mapa utilizado será Partida Rápida PES durante todo el torneo. **ii. Uso de pausa:** Cuando sea necesario hacer una pausa, cada equipo tendrá derecho a 10 minutos de pausa por partido. Si el equipo abusa del uso de pausa, se debe llamar al administrador en la Página del Partido durante el juego, las quejas después del final del partido no serán aceptadas. **iii. Uso de errores y fallas:** El uso intencional de errores, fallas o errores del juego será evaluado por la Dirección de Torneos y el equipo será penalizado con la victoria del oponente por 1x0. **iv. POV:** El jugador no está obligado a grabar POV, las acusaciones de trampa serán analizadas por la demo del partido. El administrador del campeonato puede ocasionalmente solicitar que ciertos jugadores graben su POV para su análisis y si no entregan la POV dentro de 1 hora después del partido, el resultado del partido se revertirá a 1x0.

- **Finalización del partido:** El equipo que logra más goles del equipo contrario es declarado ganador. Después del partido

Informar del resultado Cada uno de los equipos participantes de la eliminatoria en línea debe informar al administrador del resultado correcto del partido respectivo inmediatamente después de que éste haya terminado. En caso de que uno de los equipos participantes no comunique ningún resultado o un resultado erróneo, se tomará como el informado como el verdadero. Los reportes se efectúan en MI TEMPORADA

Próximos Partidos debajo del chat encuentran el lugar para subir las imágenes de evidencia y cargar el 1-0 (2-1/1-2/3-2/ etc ).

Protestas, Las protestas relativas a un partido deben ser presentadas a través de tdj.gg mediante un ticket y no más tarde de 10 minutos después de que el partido haya terminado. La protesta debe contener todas las pruebas necesarias (capturas de pantalla, repeticiones, etc.). Sino se aportan pruebas suficientes, la protesta se descartará.

- **Infracción de las normas y sanción 1.** Posibles castigos El castigo por cualquier violación de las reglas incluye, pero no se limita a: ▪ Descalificación de la clasificación ▪ Descalificación de la serie de torneos ▪ Descalificación de futuros torneos



## ANEXO "C" REGLAS TORNEO CLASH ROYAL

Tipo de formato: Eliminación simple

Tipo de partido:

- **FORMATO:** BO3, Semifinal, 3° Puesto y Final: Bo5

Cada jugador podrá banear 1 carta por partida, la carta baneada solo afecta al jugador rival. El ban se reinicia por cada partida. El baneo de cartas se debe hacer por el chat de la plataforma [tdj.gg](https://tdj.gg), en el chat disponible para cada enfrentamiento.

El jugador con el SEED más alto (lado superior del bracket) invita la primera partida. La segunda partida la invita el jugador del lado inferior del bracket. La tercera partida, en caso de haberla, la invita el jugador del lado superior del bracket.

Las partidas se desarrollan como batalla amistosa.

- Aspectos de torres: permitidos
- Cartas evolutivas: Permitidas
- Cartas Nuevas: Permitidas

Plataforma: MOBILE

El registro al torneo se hará por medio de la plataforma de TDJ (<https://tdj.gg/torneos>). Para el mismo el equipo debe estar correctamente registrado con sus miembros activos.

### DESARROLLO DE TORNEO

#### COMUNICACIÓN CON EL Oponente

- Para coordinar con tu oponente deberás loguearte en la página de <https://tdj.gg/> siendo el capitán del equipo, ir a MI TEMPORADA -> PRÓXIMOS PARTIDOS. Allí podrás seleccionar el horario en que pueden jugar, y el chat para coordinar con tu oponente, o llamar a un administrador.
- El horario deberá ser respetado ya que no puede ser modificado. Aquel que no cumpla este último horario, será descalificado (inclusive ambos).
- Por el mismo lugar podrás reportar más abajo el resultado de tu partida o notificar que está mal el mismo.

#### ID JUGADOR

- Deben tener registrado en su perfil el ID DE JUGADOR para poder participar y deben jugar con ese mismo todo el torneo. DEBEN REGISTRAR EL NUMERO DE WHATSAPP EN SU PERFIL PARA AGREGARLOS AL GRUPO DEL TORNEO.

#### Walk Over (WO) o Ausencia del oponente

- La tolerancia de espera una vez iniciado el horario de la ronda es de 15 (quince) minutos. Una vez excedido, el oponente puede pedir el WO/Ausencia en la plataforma
- El chat de la plataforma ([tdj.gg](https://tdj.gg)) es el único medio oficial de comunicación del torneo, y es la única evidencia válida para presentar ante inconvenientes. No se aceptarán imágenes de conversaciones por WhatsApp, Playstation, Facebook, etc.

#### Creación de la partida

- El jugador con el SEED más alto (lado superior del bracket) invitara la primer partida. La segunda partida la invitara el jugador del lado inferior del bracket. La tercer partida, en caso de haberla, la invitará el jugador del lado superior del bracket.



- Antes de empezar, deben asegurarse de que todas las preferencias del juego están configurados de acuerdo al reglamento y las condiciones preestablecidas.

### **Cartas no permitidas**

Una carta que haya salido recientemente estará baneada hasta que la carta pueda ser conseguida por todo el mundo (normalmente 14 días tras su salida). El coordinador podrá prohibir una carta en caso de que sufra problemas/bugs, avisando previamente a todos los jugadores por el medio oficial de comunicación.

### **Caídas o desconexiones**

- En caso de abandono a mitad de un Mapa, el mapa será para el equipo que permanezca en el juego.
- Si un jugador se desconecta en medio de una partida y no puede volver a reconectar, se seguirá con los jugadores restantes hasta finalizar la misma. En este caso, el jugador que se desconectó tiene 5 (cinco) minutos de tolerancia para volver a conectarse antes del inicio de la siguiente partida. Si no llegase a conectarse se dará automáticamente la derrota de la partida en el juego.
- En caso de contar con un suplente, el mismo podrá suplantar al jugador desconectado dentro de los 5 (cinco) minutos de tolerancia entre partidas
- Una desconexión intencional sin una razón adecuada e indicada explícitamente puede conllevar a sancionar al jugador/equipo.

### **Reglas Generales TDJ**

#### **REGLA PRIMORDIAL**

TDJ tiene el derecho de tomar decisiones fuera o en contra del libro de reglas en casos especiales para garantizar el juego limpio, correcciones al reglamento, y modificaciones puntuales por situaciones de fuerza mayor. Las mismas pueden ser aplicadas de forma retroactiva con/sin previo aviso.

#### **3. CLIENTE DEL JUEGO/JUEGO**

1. En general, todos los programas que no forman parte del juego original, incluidos los datos personalizados y las modificaciones, no están permitidos en competiciones de TDJ. Todos los programas de voz externos están permitidos (Discord, Teamspeak, Ventrilo, etc.). Los guiones y los cambios en la configuración del juego están permitidos, a menos que estén prohibidos parcial o completamente por las reglas específicas de cada competencia. Cualquier programa que cambie el juego en sí está prohibido.
2. STREAM: TDJ se reserva el derecho exclusivo a la cobertura de los partidos de sus competiciones. Esto incluye todas las formas de transmisión, IRC Bots, Shoutcast-streams, HLTV y ESL-TV Broadcasts. También puede asignar los derechos de cobertura de un partido o de varios partidos a un tercero o a los propios jugadores. En este caso, los términos y condiciones tendrían que arreglarse con la administración de TDJ antes del partido.
3. En general, todo jugador o equipo puede transmitir su partido desde su punto de vista (POV) siempre y cuando TDJ no esté streameando ese mismo partido.

#### **4. TICKET CONSULTA WEB/DISCORD/CHAT PARTIDO**

1. Todos los textos escritos en tickets de ayuda en la WEB de TDJ o en el DISCORD oficial, así como las consultas a administradores en los CHATS internos de la plataforma de torneos, o escritos por los administradores a miembros de una determinada liga o torneo, no pueden publicarse sin el permiso de TDJ.
2. Compartir el contenido de estos sin permiso expreso de TDJ podrá acarrear una descalificación de la competencia de forma inmediata y sin derecho a réplica.



3. Los medios de contacto expresados aquí, son los únicos oficiales y que servirán como evidencia para cualquier reclamo.

### FRAUDE/ENGAÑO/DATOS FALSOS

1. No se tolerará el intento de engañar a los administradores u otros jugadores con declaraciones, información o datos erróneos o falsos.
  2. Incluidos entre otros, el abuso de errores en el sitio web. Estas sanciones son a discreción del administrador responsable y se penalizan según la gravedad.
  3. Todas las formas de trampa en los Encuentros de TDJ están prohibidas y serán penalizadas. Los jugadores que encuentren trampas fuera de TDJ pueden ser penalizados dependiendo de la evidencia disponible. Tenga en cuenta que no aceptamos pruebas de demostración o capturas de pantalla enviadas públicamente en estos casos. En caso de que los administradores de TDJ sepan que se utilizó cualquier forma de trampa en beneficio de un jugador o un equipo durante un partido, nos reservamos el derecho de castigarlos en la medida de las reglas disponibles. Al romper cualquier regla, un jugador corre el riesgo de ser excluido parcial o completamente de una liga específica o de todas las ligas. Esto también incluye a su equipo.
  4. El uso de programas (o "hacks") está prohibido. Cualquier uso de tales programas o métodos será tratado como trampa. Incluso las pruebas de uso de dichos programas o métodos en un partido que no ocurra dentro de TDJ serán castigados.
  5. Téngase en consideración que de descubrirse a un equipo estar haciendo trampa en competencias externas a TDJ también podrán ser descalificados de la competencia que estén participando en TDJ a criterio del organizador.
  6. Dependiendo de la edad, el nivel del jugador, el tipo/tamaño del torneo y el tipo de trampa realizado puede resultar en la descalificación del torneo, anulación de resultado, pérdida del dinero del premio, prohibición entre 2 años y toda la vida entre otras cosas.
  7. SOBORNO: Sobornar o intentar sobornar a un árbitro u organizador o tratar de manipular la competición serán penalizados con resultados anulados, prohibición de entre 1 y 2 años, pérdida del premio en efectivo y multa monetaria (si se descubre antes del final de un torneo, además, será descalificado)
  8. La falta de cumplimiento por parte de los equipos o jugadores en forma individual e independiente, de las respectivas obligaciones a su cargo, determinada es el presente Acuerdo, Reglamento, Bases y Condiciones, así como también en el Código de Ética y Código de Conducta, todos ellos publicado en la página [www.tdj.com](http://www.tdj.com), y los cuales forman parte del presente convenio, facultará a CABRUJA FILMS a descalificar de la competencia al EQUIPO/JUGADOR infractor así como también se lo podrá sancionar con la pérdida total de los premios que hubiese adquirido durante la competencia, sin derecho a efectuar reclamo legal alguno. Cualquier conducta dentro o fuera de la competencia, aún en las redes sociales, cualquiera que fuere, relacionada con la misma, causada por el club, el equipo, o los jugadores que afectara moral y socialmente a persona física o jurídica alguna, así como las faltas, infracciones y violaciones a las leyes o reglamentos de Bolivia, de forma personal, pública, o por medio de redes sociales, cualquiera sea, implicará la aplicación al infractor de una sanción que podrá ser desde económica, hasta la expulsión de la competencia del jugador o equipo que viole las normas legales, éticas o morales, del país donde se realice la competencia, así como también de persona física o jurídica.
1. CUENTAS MÚLTIPLES
    1. Solo se permite tener 1 (una) cuenta por persona en la plataforma web, y plataformas subsidiarias.
    2. Si un jugador no puede acceder a su cuenta y luego crea una nueva, debe escribir un ticket de soporte explicando en detalle la razón por la que no puede acceder a la cuenta.



2. Además de lo anterior, cualquier apodo / nombre de equipo / alias que sea puramente comercial (por ejemplo, nombres de productos). Está prohibido difamar, peyorativo, ofensivo, vulgar, obsceno, antisemita, incitar al odio u ofender los buenos modales. Es ilegal usar ortografía alternativa, galimatías u ortografía incorrecta para evitar los requisitos mencionados anteriormente. Nos reservamos el derecho de extender, cambiar, intercambiar o eliminar estas reglas si es necesario.
3. Los únicos caracteres permitidos para nombres de usuario/nombres de equipo son:  
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmñopqrstuvwxyz 1234567890
4. También se permite el ESPACIO. Todos los demás caracteres están prohibidos. Las cuentas que se encuentren con caracteres especiales, serán modificadas o borradas sin previo aviso.
5. Está prohibido el uso múltiples personas de una misma cuenta.
4. FOTO DE PERFIL/BANNER
  1. Tanto la foto de perfil como el banner no deben violar ninguna normativa antes descrita. Idealmente solicitamos que la foto de perfil corresponda al jugador, su representación animada, o similares.
  2. Está terminantemente prohibido usar la imagen de perfil, banner o logo de equipo de forma insultante o en pos de molestar o incomodar a otro.
  3. Quedan terminantemente prohibidos el uso de imágenes pornográficas, eroticas, de alusión a la droga, mostrando armas de fuego, explosivos, de índole racista, ofensiva o discriminatoria.

## EQUIPOS

1. Si un equipo elimina su cuenta debido a estar sancionados y registra una nueva cuenta, las sanciones serán transferidos a la nueva cuenta si el equipo se inscribe en la misma. Se añadirá otra sanción adicional por el intento de engaño.
2. El logotipo debe representar al equipo y tener alguna referencia al nombre del equipo o al nombre corto del equipo. No se aceptarán logotipos con derechos de autor o logotipos que vayan en contra de la etiqueta y los buenos modales.
3. Un equipo puede cambiar su nombre en cualquier momento. Esto también se aplica cuando se reestructura un equipo.
4. Está prohibido cambiar el nombre de un equipo para engañar a otros equipos. Los nombres extremadamente largos o el cambio constante de los nombres de los equipos están prohibidos y pueden ser castigados.
5. La administración de TDJ se reserva el derecho de prohibir o eliminar equipos con patrocinadores o socios que sean única o ampliamente conocidos por productos pornográficos, uso de drogas u otros temas y productos para adultos / adultos de participar en eventos en cualquier momento.

