



REGLAMENTO ESPECÍFICO DE CLASH ROYALE

Disposiciones generales

La FISU AMÉRICA es una entidad sin fines de lucro, que se rige por el Estatuto de FISU AMÉRICA y en concordancia con las regulaciones de la Federación Internacional del Deporte Universitario (FISU). La Organización FISU AMÉRICA está integrada por todas las regiones que conforman el continente americano.

Los FISU América ESPORT se realizan todos los años. No tiene costo la participación; su realización es completamente online.

Solo los siguientes pueden participar en los Juegos FISU América:

- a. Una asociación miembro activa de la FISU América.
- b. Una asociación no miembro que pida la participación a FISU América aprobada por el Comité Ejecutivo.

Sólo los atletas que cumplan con las siguientes condiciones pueden tomar parte en un evento de FISU América:

- Tener la nacionalidad del país que representa.
- Haber nacido entre el 1 de enero de 2001 y el 31 de diciembre de 2008.
- Ser debidamente matriculados y estar activamente en una carrera en una institución universitaria o terciaria con carácter universitario.

La competición de Clash se llevará a cabo de acuerdo con este reglamento. Todos los estudiantes-deportistas deben conocer las reglas, programación, formatos de competencia y otra información antes de aceptar los términos de este documento. Al participar en la competición, todos los jugadores aceptan los términos y condiciones establecidos en este reglamento.

1. La competición Clash Royale se desarrollará de acuerdo con el presente Reglamento. Todos los estudiantes-atletas deben conocer todas las reglas, el calendario, los formatos de competencia y otra información antes de aceptar los términos de este documento. Al participar en la competición, todos los jugadores aceptan los términos y condiciones establecidos en este reglamento.





GLOSARIO:

2. El evento comprende todas las etapas asociadas con la competencia FISU AMÉRICA eSports Clash Royale.
3. El juego comprende un software para dispositivos móviles titulado Clash Royale, desarrollado por Supercell Inc.
4. La plataforma comprende los sistemas operativos para dispositivos móviles Android e iOS.
5. Los coordinadores, también denominados operadores de liga u especialistas en operación de liga, son los representantes del operador del torneo que están capacitados para actuar en la aplicación de los términos establecidos en este reglamento y cualesquiera otras normas y condiciones que se apliquen durante la ejecución. del evento.
6. Un partido se define como un enfrentamiento directo entre dos jugadores o dos parejas participantes, ejecutado siguiendo las instrucciones definidas por la coordinación, que se especifican en el reglamento.
7. El estudiante-atleta se define como aquel individuo que ha elegido participar en el evento, y someterse a las reglas establecidas en este documento.

REGLAS GENERALES

LOS ESTUDIANTES-ATLETAS DEBEN:

8. Cumplir con los criterios de elegibilidad establecidos en el Reglamento General del evento.
9. Tener una cuenta de juego de Clash Royale al día. Esta cuenta debe ser válida, no suspendida y para uso de una sola persona.
10. No tener relación profesional con la empresa Supercell Inc., ni demostrar parentesco de primer grado con empleados de dicha empresa.
11. Demostrar un comportamiento compatible con el código de conducta especificado en la normativa general y específica de la modalidad.

NORMAS ESPECÍFICAS

FASES Y ETAPAS DE LA COMPETENCIA:





12. La competición se disputará en modalidad mixta, sin distinción de género, en un solo escenario en formato de torneo privado que se gestionará dentro de la propia plataforma de juego. No hay límite de registro por país/NUSE.

13. Habrá dos etapas de un torneo de 1 hora de duración en modo de batalla normal y nivel máximo 11, sin límite de pérdidas.

14. Cada torneo otorgará una puntuación en función de la posición del atleta según la tabla que aparece a continuación.

15 Tabla de puntuación

1º	15 puntos	7º	5 puntos
2º	12 puntos	8º	4 puntos
3º	10 puntos	9º	3 puntos
4º	8 puntos	10º	2 puntos
5º	7 puntos	11º	1 punto
6º	6 puntos	12º	0 puntos

15.1 Los 4 jugadores con el mayor total de puntos se clasifican para la etapa de playoffs.

16. La etapa de playoffs se disputará en un cuadro de eliminación simple, siendo semifinal y posteriormente la Gran Final.

16.1 La etapa de playoffs se disputará al mejor de cinco (MD5).

16.2 El conmutador será:

Semifinal 1	1º colocado	X	4º colocado
Semifinal 2	2º colocado	X	3º colocado
Gran Final	Ganador Semifinal 1	X	Ganador Semifinal 2



17. Será declarado campeón el ganador de la Gran Final.

18. El nombre del torneo y la contraseña para unirse serán puestos a disposición por el comité organizador en el grupo oficial de WhatsApp de la competición.

El calendario de competición será el descrito en la siguiente tabla:

FISU AMERICA eSports			
Online	16/SEP	19/SEP	20/SEP
Clash Royale	RT	C – 8pm (GMT-3)	C – 8pm (GMT-3)

LEGENDA: RT – Reunión técnica / C – Competición

EQUIPAMIENTO:

19. En la etapa online, cada estudiante-atleta es totalmente responsable del mantenimiento y uso de su equipo y conexión.

20. Los estudiantes-atletas tienen prohibido utilizar cualquier aplicación que pueda brindar asistencia durante un partido. La identificación de dicho software resultará en la descalificación automática del estudiante-atleta.

Inscripción: del 15 de agosto al 15 de septiembre de 2026.

INSCRIPCIÓN: La inscripción se realizará mediante la plataforma de inscripción de FISU América.

REUNIÓN TÉCNICA GENERAL (GTM -3): 05 de septiembre de 2026 a las 21:00 (GMT -3)

DERECHOS DE IMAGEN

Al inscribirse en nuestros campeonatos, todos los participantes, sean jugadores profesionales o no, automáticamente, de forma gratuita y con plenos derechos, de forma expresa e irrevocable e irreversible, autorizan: El uso libre y gratuito de cualquier cargo o cargo de su nombre, su imagen y su voz en fotos, archivos y / o medios digitales o no, así como en carteles, pancartas, películas y / o spots, jingles y / o viñetas, en cualquier tipo de medios y / o piezas promocionales, que incluyen



televisión, radio , periódicos, carteles, pancartas, correo directo, Internet. Es decir, activos tangibles o intangibles, para la amplia difusión del campeonato.

La autorización descrita anteriormente no implica ni conlleva obligación alguna de divulgación o pago, y el ganador también se compromete, al recibir el premio, a firmar cualquier instrumento al respecto, siempre que lo solicite la empresa organizadora del campeonato. Los ganadores se comprometen a autorizar el uso de sus imágenes, sonidos de voz y nombres, en TV, películas, videos, fotos y carteles, anuncios en periódicos y revistas, por tiempo indefinido, para la difusión de premios o participación en nuestros torneos, así como el uso de los datos contenidos en el registro para comunicar futuras acciones promocionales, sin ningún tipo de carga para la organización del concurso.

TÉRMINOS GENERALES

El Comité Organizador se reserva el derecho de modificar todo o parte de los términos y condiciones de este instrumento, y debe informar a los/as participantes de cualquier cambio con la debida notificación a través del sitio web del Organizador.

