



HEARTHSTONE

MERCENARIOS



Reglas del torneo de Mercenarios LATAM

1. Información General

1.1. Reglamento General

El Reglamento General se decidió por parte de los administradores de Mercenarios LATAM.

Los administradores son los que moderan la página, organizan y gestionan las distintas competiciones. Estos se reservan el derecho a modificar estas reglas en cualquier momento y sin previo aviso.

Es obligación de todos los usuarios y/o jugadores haberse leído y entendido el reglamento, ya que el desconocimiento no será una excusa para romper las reglas.

1.2. Aplicación del Reglamento

Los usuarios del sitio, aceptan todas y cada una de las reglas aquí expuestas, así como las condiciones generales de uso y normas de comportamiento expuestas en otros apartados del sitio.

Las nuevas normas indicadas en la información de cada torneo/copa prevalecerán sobre las aquí expuestas. Por lo tanto, el usuario, al inscribirse en torneos, acepta todas y cada una de las reglas aquí expuestas, así como también las indicadas en la información de cada evento, por lo que se ven obligados a cumplirlas.

El no cumplimiento de alguno de los puntos aquí o allí expuestos podría suponer la expulsión del torneo.

La organización se guarda el derecho de tomar decisiones sobre los puntos no cubiertos en el reglamento con el fin de mantener el orden del torneo.

2. Cuentas

Para la participación en cualquier evento online es necesario tener indicado en la configuración del perfil el Game ID (Nombre de Invocador) correspondiente.

Es responsabilidad de cada jugador que el valor indicado en cada caso sea correcto. Tener un Game ID mal complementado puede causar la expulsión del Torneo.

2.1. Jugador

Cada jugador, únicamente, puede poseer una cuenta en la web. Este puede configurar su cuenta como desee, siempre y cuando los datos introducidos sean reales y veraces.

Para la participación en cualquier torneo/evento online es necesario tener introducido tu "GameID" en la configuración del perfil. Paso importante a realizar ya que tener un "GameID" mal introducido puede suponer su expulsión del torneo, o en su defecto, la de su equipo.

Únicamente, un jugador/equipo no será expulsado de la competición si el correspondiente "GameID" está mal implementado debido a la introducción del TAG y no el "GameID" o un mínimo fallo en cuanto a caracteres sobre el "GameID" original. Obviamente este jugador/equipo será advertido por la organización de que su incorrecta cumplimentación de los datos, los cuales deberá corregir con la mayor brevedad posible. Solamente podrá tener mal introducido su "GameID" una persona por equipo. De no ser así, tener a varios jugadores con su "GameID" mal introducido, por pequeños que sean los errores, acarreará las medidas expuestas con anterioridad.

Es, totalmente, responsabilidad de cada jugador que el valor introducido en cada paso sea correcto. Si esto repercute en un equipo, la responsabilidad recae sobre este, sufriendo así las consecuencias.

2.1.1. Game ID's

El usuario tendrá que tener una cuenta de Battlenet Para la participación en cualquier evento es necesario el tener indicado en la configuración del perfil el Game ID (Battletag) correspondiente. Es responsabilidad de cada jugador que el valor indicado en cada caso sea correcto. Tener un Game ID mal cumplimentado puede suponer la expulsión de la competición.

3.Torneos

3.1. Modo de juego ONLINE

- El formato del torneo será en modo **COMANDANTES**
- Todas las rondas serán a Bo3

3.2 Ligas

- Pollo Furioso (NIVEL 15 a 20)
- Tabernero (NIVEL 24 a 29)
- Leyenda (NIVEL 30 con equipo)

3.3. Formato de juego.

- El formato será modo **“COMANDANTE”**.
- El modo comandante está conformado por 2 mercenarios obligatorios que **NO** pueden rotar en las alineaciones, los cuales serán los **“COMANDANTES”**.
- se debe tener 3 cambios obligados en las otras alineaciones.
- Cuando una alineación gana esta se tiene que cambiar a la segunda y así sucesivamente hasta terminar las 3 alineaciones que se presentaron.
- No se puede usar una misma alineación más de una vez.
- El tiempo de inicio entre partidas será de 5 minutos, para escoger al equipo de mercenarios y para el inicio de partida será de 10 minutos.

EJEMPLOS:

- **2 mercenarios comandantes**, siempre presentes en todos los equipos
- 3 equipos de Mercenarios distintos.
- Cada equipo debe tener combinaciones de mercenarios diferentes con excepción de los 2 comandantes

Comandantes: Xyrella Cariel

Equipo 1: Samuro, Thrall, Mukla, Tamsin,

Equipo 2: Tyrande, Cornelius, Millhouse, Tasmin

Equipo 3: Samuro, Cornelius, Mukla, Thrall.

3.4. Desconexiones.

- En caso de tener más de 5 desconexiones seguidas de uno de los 2 jugadores, se le entregará la victoria total del enfrentamiento al participante que no tuvo desconexiones o menor número de desconexiones.

- Todo esto debe ser demostrado mediante capturas de pantalla a los organizadores del torneo.

3.5. Vencedor de un encuentro

- Se dará la victoria al jugador que haya derrotado a todo el equipo contrario, en sí a los 6 mercenarios rivales en cada enfrentamiento.

- Se dará la victoria total del enfrentamiento en caso de una desconexión de 10 minutos o más.

- La derrota se da cuando un jugador no tenga más mercenarios que jugar y el último mercenario o comandante muera.

- La derrota se da cuando un jugador escoge mal un equipo que ya usó la partida y se le entrega directamente al rival.

- La derrota se da cuando un jugador tiene una desconexión de 10 minutos o más, ahí se considera derrota total.

- En caso de empate se repite el enfrentamiento con las mismas alineaciones

4. Procedimiento del partido

4.1. Antes del partido

4.1.1. Ficha del partido

Cuando un torneo comienza, automáticamente se crea en la web el partido en donde los jugadores podrán hablar mediante comentarios para resolver cualquier duda, ver el "Battletag" del otro jugador, hora del encuentro, etc.

4.1.2. Tiempo de espera / no presentado

Cuando uno de los dos jugadores no se presente, se conceden 15 minutos de cortesía para que se presente. Si después de este tiempo no aparece, se le adjudicará una victoria por defecto (defwin) al jugador que está presente en ese enfrentamiento.

Dicho jugador presente, debe hacer constar a los organizadores, mediante una protesta del tipo "Oponente no presentado", haciendo

saber a los árbitros que su rival no ha aparecido y ellos actúen en consecuencia. Los árbitros pueden pedir pruebas al jugador que abre la protesta, y estos tendrán que subir dichas pruebas a la ficha del partido subir o enviarlas al **Discord** de la organización

4.2. Durante el partido

4.2.1. Interrupción de la partida

Si un jugador se desconecta y no puede volver a reconectar se dará automáticamente la derrota de la partida en juego.

4.2.2. Abandono voluntario de la partida

No está permitido que ningún jugador abandone un partido en curso. Si se produce sin una justificación válida, el enfrentamiento se le dará por perdido y se le aplicará una sanción oportuna.

Cuando el problema afecte a ambos jugadores (caída de los servidores del juego, etc.), la partida en juego queda anulada y deberá ser jugada de nuevo.

4.3. Después del partido

4.3.1. Introducir resultado

Al finalizar el partido, el jugador se deberá dirigir a la ficha del partido e introducir el resultado del partido en el formulario que dará durante los torneos. Cuando el resultado sea introducido, el jugador oponente deberá confirmar dicho resultado.

Si ambos jugadores conforman el resultado se dará por concluido el encuentro, introduciendo en la siguiente ronda al equipo que haya salido victorioso.

Si existe un desacuerdo en el resultado final, los jugadores deberán aportar pruebas donde se aclare el resultado del encuentro. Si por el contrario nadie aporta ninguna prueba, el encuentro se dará por nulo a los diez minutos, por lo que ningún jugador pasará a la siguiente ronda.

4.3.2. Solicitud de investigación

Cuando un jugador se sienta víctima de una violación de las reglas durante el partido, éste no debe interrumpir el partido en ese momento, ya que no ha finalizado. Una vez el partido haya terminado, el jugador puede solicitar una investigación formal con los organizadores del torneo.

Así mismo, en la misma ficha del partido, deberá de abrir una protesta, en la que él, su oponente y los árbitros podrán comentar de forma privada. Se recomienda proporcionar la información más detalladamente posible, incluyendo pruebas como fotos o grabaciones de la partida si las hay, para ayudar en su investigación. Las pruebas se deberán subir en la ficha del partido o si se prefiere al **Discord** de la organización.

5. Penalizaciones

5.1. Sanciones

La organización del torneo se guarda el derecho a determinar la gravedad de la sanción tomando la decisión según las acciones realizadas por los integrantes partícipes.

Todos los programas de “cheats” están totalmente prohibidos y serán expulsados de nuestro Torneo todo aquel jugador que los utilice. Por supuesto, el uso de “bugs” o fallos del juego, para sacar provecho de la situación, está totalmente prohibido y se tomarán las mismas medidas.

Cualquier tipo de falsificación de cuentas de juego o cualquier otra acción que pueda alterar la veracidad de la competición serán castigadas con la expulsión inmediata de la competición y probablemente de los posteriores torneos.

Infringir cualquiera de las normas significará la descalificación inmediata del participante o pérdida parcial o total de la partida o partido.

La organización se reserva el derecho a modificar a su criterio el reglamento antes del inicio del Torneo sin previo aviso, así como disponer ajustes y correcciones durante el torneo para solucionar cualquier incidencia.

6. Aclaraciones

Se aconseja utilizar lo mínimo el chat entre jugadores/equipos. Los comentarios pueden verse mal interpretados por lo que, para no causar problemas, es preferible no hacer comentarios agresivos o que puedan llevar a un malentendido.

Esperamos y vigilamos el respeto de los jugadores/equipos hacia sus competidores o cualquier miembro de la administración. Si esto no ocurre se le expulsará o baneará de los Torneos a dicho jugador/equipo. Por ello, siempre respeta si quieres que te respeten.

