



## Clasificatoria Online StarCraft II®: Wings of Liberty™

### 1. Requisitos mínimos

- Es necesario tener una cuenta activa en el servidor LA (Latinoamericano) de Battle.net.
- El jugador debe ser mayor de 14 años. Los jugadores que no cumplan con la edad mínima, no tendrán acceso a la Gran Final.
- El jugador, si clasifica, debe poder participar en la final en vivo.

### 2. General

- Modo de Juego: 1 vs 1.
- Servidor: LA.
- Cupos: 128.
- Costo de participación: Gratis.
- Los 8 primeros lugares del torneo online clasificarán para jugar la Gran Final.
- Duracion del Juego: Hasta que se determine un ganador.
- Si el juego se estanca y no hay accion durante un periodo extendido de tiempo y el ganador no puede ser claramente determinado, el partido sera reiniciado bajo la sola discrecion del arbitro.
- Ganador del Juego: Es el jugador que destruye completamente las estructuras de su oponente, o quien permanece en el juego luego de que su oponente se rinda o si finalmente así lo decida el árbitro.
- WCG podra instalar programas de terceros y/o ingresar al juego como observador para efectos de la operacion del torneo, como por ejemplo: verificar resultados de un partido o recopilar informacion del partido.
- El ingreso de terceros como observadores esta completamente prohibido, exceptuando los casos en los que el arbitro claramente haya dado autorización. Si se rompe esta regla, el o los jugadores podrían recibir una “advertencia”, y el arbitro bajo su sola discreción podrá anular el partido y/o sancionar con una derrota a el o los jugadores involucrados.

### 3. Configuracion del Juego

- Categoria de Juego: Melé
- Seleccion de Razas: Libre eleccion, Aleatorio esta permitido. Si es posible, los jugadores deben notificar su seleccion de raza al arbitro antes de comenzar el partido. La selección de raza de un jugador podrá cambiar solo bajo la autorización del arbitro. Si un jugador cambia la elección de raza sin la autorizacion del arbitro, este podra recibir una advertencia o perder el partido inmediatamente bajo la sola discrecion del arbitro.
- Velocidad del Juego: Más Rapido
- Todos los jugadores deben tener su estado en “Ocupado”.
- Todos los jugadores deben desactivar las notificaciones.
- Todos los jugadores deben utilizar el modo “Pantalla Completa”.
- Mapas: MLG Shattered Temple, MLG Metalopolis, MLG Xel’Naga Caverns, MLG Tal Darim Altar, Terminus RE, Crossfire SE, Crevasse, Bel Shir Beach.
- Despues de cada juego los jugadores deben guardar sus archivos de repeticion. Si el archivo de replay no es guardado, el jugador podría recibir una “advertencia” o incluso ser descalificado bajo la sola discrecion de la organizacion de WCG.

#### 4. Desconexiones

- Desconexion: Cualquier perdida de conexion entre los jugadores debido al sistema, red, computador y/ o problemas de alimentacion energetica.
- Desconexion Intencional: Cualquier perdida de conexion entre jugadores debido a la accion de uno de los jugadores. Bajo el juicio del arbitro, el jugador que provoque esto podria ser sancionado automaticamente con una derrota.
- Cuando ocurre una desconexion:
  - 1) Si la desconexion ocurre antes de cumplirse 3 minutos desde que comenzo el juego, este debe ser reiniciado.
  - 2) Si la desconexion ocurre despues de cumplirse 3 minutos desde que comenzo el juego, una de las siguientes soluciones podra ser adoptada:
    - Si ambos jugadores acuerdan reiniciar el partido, este se reinicia.
    - Si los jugadores no logran llegar a un acuerdo, el ganador sera determinado por un arbitro que previamente haya analizado el replay de dicho partido.
    - Si el ganador no puede ser decidido a partir del analisis del replay, los jugadores tendran que aceptar reiniciar o perder el partido.

#### 5. Juego Desleal

Las siguientes acciones seran consideradas como juego desleal:

- 1) El uso de cualquier programa para obtener una ventaja, como por ejemplo: map hacks.
  - 2) Una desconexion intencionada.
  - 3) El uso de cualquier configuracion del juego que exceda las estandar y permitidas.
  - 4) Cualquier "conversacion innecesaria" durante el partido. "Conversacion innecesaria" significa cualquier conversacion distinto de los casos listados a continuacion:
    - i. Mensajes de saludo entre los jugadores;
    - ii. Repeticion de "P" pidiendo pausar el juego durante un partido;
    - iii. Una señal de derrota (Ej.: gg, GG, o cualquier otro mensaje que el arbitro pueda utilizar para decidir al ganador).
    - iv. Cualquier conversacion entre jugadores que no represente una actitud antideportiva.
    - v. Cualquier mensaje que el arbitro pueda juzgar como parte del juego.
  - 5) Intencionadamente permitir que un oponente gane el partido.
  - 6) Si un arbitro decide que condiciones externas (Prensa, Lider del Equipo, Jugador, Espectador, etc) estan dando o han dado ventaja injusta a un jugador, este podra recibir una "advertencia" o perder en su defecto bajo la sola discrecion del arbitro.
  - 7) Comportamiento antideportivo o, en general, disruptivo (Ej.: gritar), inapropiado y/o acciones poco profesionales dirigidas contra otro jugador (incluso dentro del juego).
  - 8) El uso de un bug del juego que es reconocido como injusto por parte del equipo de arbitros.
- En el caso de que un jugador sea descubierto cometiendo alguna acción calificada como "Juego Desleal", este jugador, bajo la sola discreción del equipo de árbitros, podría recibir una "advertencia", una derrota automática o, en casos extremos, ser descalificado del torneo.
  - Durante el curso del torneo, el equipo de arbitros podrá determinar otras acciones que serán calificadas como "Juego Desleal", sin estar escritas en este reglamento.

## 6. Fase de Grupos

- Se formarán 32 grupos de 4 jugadores cada uno (o menos si no hay suficientes jugadores confirmados). Los jugadores de cada grupo se enfrentarán “todos contra todos”, con la finalidad de determinar a los 2 mejores del grupo. Estos 2 mejores del grupo pasarán a la siguiente ronda.
- Cada partido será jugado al mejor de 3 (Bo3). El primer mapa para cada partido será Cavernas Xel’Naga. Los siguientes mapas serán escogidos por el perdedor.
- Esta fase de grupos se jugará durante la semana del 13 de Junio. Los jugadores tendrán hasta el día Domingo 19 de Junio antes de las 00:00 horas para jugar sus partidos. Los resultados deben ser enviados al correo [starcraft2@wgcgchile.com](mailto:starcraft2@wgcgchile.com) indicando claramente:
  - Jugadores.
  - Razas. (El jugador deberá mantener la misma raza durante el desarrollo de todo el torneo, de acuerdo al punto 3 de este reglamento).
  - Juegos ganados y perdidos de cada jugador.
  - El replay de cada juego, en el formato “GRUPOX\_JugadorGanador\_JugadorPerdedor\_Mapa”
- Si no es posible ubicar a un jugador, o este no se presenta a jugar los partidos, debe ser informado inmediatamente al correo [starcraft2@wgcgchile.com](mailto:starcraft2@wgcgchile.com) adjuntando las evidencias que demuestren dicha situación. Queda bajo la sola discreción del arbitro decidir si las evidencias son suficientes, y si es necesario aplicar alguna sanción.
- Cualquier partido que no sea jugado dentro del plazo estipulado, será considerado una derrota para ambos jugadores.

## 7. Fase de Brackets

- Cada partido será jugado al mejor de 3 (Bo3), excepto la final que se jugara al mejor de 5 (Bo5).
- El primer mapa para cada ronda será especificado en el bracket, y los siguientes mapas serán escogidos por el perdedor. Los mapas serán escogidos de entre los mapas oficiales indicados en este reglamento, sin posibilidad de repetirlos durante un mismo partido.
- Los partidos deben ser reportados enviando un correo a [starcraft2@wgcgchile.com](mailto:starcraft2@wgcgchile.com), indicando claramente:
  - Jugadores.
  - Razas. (El jugador deberá mantener la misma raza durante el desarrollo de todo el torneo, de acuerdo al punto 3 de este reglamento).
  - Juegos ganados y perdidos de cada jugador.
  - El replay de cada juego, en el formato “RondaX\_JugadorGanador\_JugadorPerdedor\_Mapa”, como archivo adjunto.

Si el reporte y los replays adjuntos no están en el formato indicado, el arbitro bajo su sola discreción podrá decidir el resultado del partido. Cualquier reporte enviado por otro medio será ignorado.

- El lugar de encuentro para realizar el torneo sera el canal **WCGCHL2011** en Battle.net (servidor LA).
- Los jugadores que no estén en el canal antes del comienzo de cada ronda, se considerarán atrasados. Cada 15 minutos de atraso (Según reloj del arbitro), perderán automáticamente un juego.
- Fechas:
  - Domingo 26 de Junio, 10:00 hrs: Ronda de 64
  - Domingo 26 de Junio, 11:30 hrs: Ronda de 32
  - Domingo 26 de Junio, 15.00 hrs: Ronda de 16
  - Domingo 26 de Junio, 16:30 hrs: Ronda de 8
  - Domingo 26 de Junio, 18:00 hrs: Semi Final
  - Domingo 26 de Junio, 19:30 hrs: Final

## 8. Disposiciones Finales

- Las normas antes mencionadas podran ser modificadas en los siguientes casos:
- 1) El Comite de WCG, bajo su sola discrecion, decida cambiar los mapas oficiales.
- 2) El Comite de WCG, bajo su sola discrecion, decida modificar la configuracion del juego requerida, de acuerdo a las necesidades del ultimo parche/version.
- 3) El Comite de WCG, bajo su sola discrecion, decida utilizar un nuevo programa para proteccion contra trampas y/o funciones de proteccion contra trampas.
- 4) El Comite de WCG, bajo su sola discrecion, decida cambiar la configuracion del juego requerida y/o la manera de operarlo, debido a diferencias entre los torneos en linea y los torneos en vivo.

### Importante:

- Reglamento sujeto a modificación.
- Los 8 mejores jugadores clasificados a la Final en Espacio Riesco, deben llegar por sus propios medios.
- Dudas y soporte a: [starcraft2@wgcchile.com](mailto:starcraft2@wgcchile.com)
- Premios por confirmar.
- El campeón de WCG Chile 2010 (Felipe "Killer" Zuñiga) clasificará automáticamente a la final en Espacio Riesco.
- El campeón de la presente WCG Chile 2011, clasificará automáticamente a la final de WCG Chile 2012.