

Reglas del Torneo Tuvala: Nieveterna 2022

Artículo 1 – Nombre del evento y de la competición

1. Nombre del juego: Black Desert
2. Nombre del torneo: Torneo Tuvala: Nieveterna 2022

Artículo 2 – Admisibilidad

2.1 Los participantes deben usar un personaje de temporada, un personaje que se haya graduado de la temporada actual (Temporada: Drakania), o un personaje que haya usado Cronómetro de Fughar durante la temporada actual (Temporada: Drakania)

2.2 Todos los personajes de los participantes deben ser Nivel 61 o superior.

2.3 Los participantes no deben de haber sido sancionados con restricción de acceso al juego por violar las políticas operativas en los últimos 3 meses.

2.4 Los participantes deben competir en el torneo con su propia cuenta. No se permitirá que otra persona juegue en lugar del dueño de la cuenta.

2.5 Si se descubre que una cuenta ha quebrantado las reglas mencionadas anteriormente o durante el torneo, entonces sus participaciones se retirarán y los puestos del torneo se cederán a otro equipo.

2.6 Si el nombre de clan o de personaje del participante quebranta la Política Operativa del juego, el participante será descalificado y/o sus nombres quedarán sujetos a ser cambiados por los organizadores del torneo.

2.7 Cada equipo debe ser formado por tres participantes.

2.8 No se permitirán combinaciones de clases duplicadas. (Ej: No se puede participar con dos guerreros en un mismo equipo.)

2.9 Solo se les está permitido usar a los participantes equipamiento de Tuvala. Tampoco se permitirán piedras alquímicas, artefactos o cualquier otro objeto que no contenga “Tuvala” en su nombre.

Artículo 3 – Formato de los asaltos

3.1 Formato del torneo

(1) Hasta semifinales

- 3 vs. 3 (el mejor de 5 rondas, eliminación directa)
- Los equipos se seleccionarán aleatoriamente por los organizadores del torneo.

(2) Fase de semifinales, asalto para el 3r puesto, Fase de finales

- Reglas especiales de asalto (el mejor de 7, eliminación directa) *
- Los equipos se seleccionarán aleatoriamente por los organizadores del torneo.

* El mejor de 7 (el primero en ganar 4 asaltos gana)

Los asaltos se estructurarán de la siguiente manera:

Asaltos	Formato
Asalto 1	3 vs. 3 El mejor de 3
Asalto 2	3 vs. 3 El mejor de 3
Asalto 3	3 vs. 3 El mejor de 3
Asalto 4	2 vs. 2 (<i>Ban Pick</i> **) El mejor de 3
Asalto 5	2 vs. 2 (<i>Ban Pick</i> **, no se puede elegir el mismo del asalto 4) El mejor de 3
Asalto 6	2 vs 2 (<i>Ban Pick</i> **, no se puede elegir el mismo del asalto 4 y 5) El mejor de 3
Asalto 7	1 vs. 1 (El último en pie***, 1 vs. 1 hasta que los oponentes sean vencidos) El mejor de 1

- Cada asalto se jugará hasta que se decida un ganador. Las reglas sobre el empate se explicarán más adelante.

**** Ban pick:** cada equipo elegirá a un único oponente que no participará en cada asalto, creando así una lucha 2 vs. 2. En el siguiente asalto, cada equipo elegirá otro participante y no podrá elegir al mismo del asalto anterior. Por lo tanto, cada participante habrá participado en dos asaltos y no lo hará durante uno durante el transcurso de las tres rondas. (Los *ban pick* para cada asalto se realizarán antes del comienzo de cada asalto y se revelará al oponente a través de los GM sin poder rectificar la decisión tomada.)

Ejemplo:

Asalto 4: el Equipo B realiza un *ban pick* sobre el Aventurero 1 del Equipo A , el Equipo A realiza un *ban pick* sobre el Aventurero 3 del Equipo B -> Los Aventureros 2 y 3 del Equipo A lucharán contra los Aventureros 1 y 2 del Equipo B.

Asalto 5: el Equipo B realiza un *ban pick* sobre el Aventurero 2 del Equipo A y el Equipo A realiza un *ban pick* sobre el Aventurero 1 del Equipo B -> Los Aventureros 1 y 3 del Equipo A lucharán contra los Aventureros 2 y 3 del Equipo B.

Asalto 6: el equipo A debe dejar al Aventurero 3 y el Equipo B debe dejar al aventurero 2 -> Los aventureros 1 y 2 del Equipo A lucharán contra los Aventureros 1 y 3 del Equipo B.

***** El último en pie:** El capitán de cada equipo elegirá 1 aventurero de su equipo para participar en un asalto 1 vs. 1. El ganador del primer asalto luchará contra el siguiente aventurero, elegido por el capitán del equipo contrario. Este sistema continuará hasta que todos los aventureros de un equipo pierdan, llevando así el equipo a ganar el asalto. (Una vez que un aventurero pierda un asalto, no podrán volver a participar en las rondas del Asalto 7.)

Ejemplo:

El Aventurero 1 del Equipo A lucha contra el Aventurero 1 del Equipo B, entonces el Aventurero 1 del Equipo A gana.

-> El Aventurero 1 del Equipo A lucha contra el Aventurero 2 del Equipo B, entonces el Aventurero 2 del Equipo B gana.

-> El Aventurero 2 del Equipo A lucha contra el Aventurero 2 del Equipo B, entonces el Aventurero 2 del Equipo A gana.

-> El Aventurero 2 del Equipo A lucha contra el Aventurero 3 del Equipo B, entonces el Aventurero 2 del Equipo A gana.

-> El Equipo A gana el asalto.

3.2 Sistema oficial del torneo: Arena de Arsha

Artículo 4 – Detalles de los asaltos

4.1 Los participantes deben estar conectados a Black Desert y esperar su asalto.

4.2 Cliente del torneo: la última versión en vivo de Black Desert y el cliente.

4.3 Cuando comience el asalto, cada participante debe salir de la zona inicial 10 segundos después de que comience el asalto. Después de 10 segundos, las puertas de la arena se cerrarán automáticamente. Cualquier participante que no se haya movido de la zona inicial antes de que se cierren las puertas no podrá proceder con el asalto.

4.4 Antes de la fase de semifinales

Contexto	Parámetros
Participación	Equipo
Tipo de asalto	Equipo 3 vs. 3
Lugar del asalto	En línea (Arena de Arsha)
Tiempo límite del asalto	3 minutos
Condiciones para la victoria	El mejor de 5 (eliminación directa)
Permiso para retransmitir en directo	Sí
Unirse durante el asalto	No
Resucitar durante el asalto	No
Bonificadores (elixires, comida, pergaminos, etc.)	No (se eliminan al entrar en la arena)
Bonificadores propios del personaje	Sí
Pociones	[Campo de batalla] Pociones, Esencia espiritual de Ornette, y Esencia espiritual de Odore.
Uso de mascotas	No
Maestro de hermandad que ocupa una región (Ejemplo: Uso de Armadura de Asula)	No

4.5 Fase de semifinales, asalto para el 3r puesto, Fase de finales

Contexto	Parámetros
Participación	Equipo
Tipo de asalto	Dependiendo de las reglas de cada asalto 3 vs. 3, 2 vs.2 y 1 vs.1
Lugar del asalto	En línea (Arena de Arsha)
Tiempo límite del asalto	3 minutos
Condiciones para la victoria	El mejor de 7 (eliminación directa)
Permiso para retransmitir en directo	Sí
Unirse durante el asalto	No
Resucitar durante el asalto	No

Bonificadores (elixires, comida, pergaminos, etc.)	No (se eliminan al entrar en la arena)
Bonificadores propios del personaje	Sí
Pociones	[Campo de batalla] Pociones, Esencia espiritual de Ornette, y Esencia espiritual de Odore.
Uso de mascotas	No
Maestro de hermandad que ocupa una región (Ejemplo: Uso de Armadura de Asula)	No

Artículo 5 – Procedimiento del empate

5.1 Si el contador de tiempo llega a 0, el equipo con el mayor número de puntos de salud en total ganará.

Ejemplo 1:

El Equipo A tiene un aventurero vivo con un 50% de salud y el Equipo B tiene un aventurero vivo con el 20% de salud y otro aventurero vivo con un 25% de salud -> El Equipo A gana.

Ejemplo 2:

El Equipo A tiene un aventurero vivo con un 50% de salud y el Equipo B tiene un aventurero vivo con un 40% de salud y otro aventurero vivo con un 30% de salud -> El equipo B gana.

5.2 Si el contador de tiempo llega a 0 y el total de los puntos de salud de ambos equipos es igual, entonces habrá un empate.

5.3 Si el mejor de 3 o 5 termina en empate, se realizarán asaltos de Muerte súbita hasta que se determine un ganador.

Ejemplo 1: (El mejor de 3)

Ronda 1: Equipo A gana -> 1:0

Ronda 2: Empate -> 1:0

Ronda 3: Equipo B gana -> 1:1

Muerte súbita

Ronda 4: Empate -> 1:1

Ronda 5: Equipo A gana -> 2:1 -> Equipo A es el ganador

Ejemplo 2: (El mejor de 3)

Ronda 1: Equipo A gana -> 1:0

Ronda 2: Empate -> 1:0

Ronda 3: Empate 1:0 -> Equipo A es el ganador

Ejemplo 3: (El mejor de 5)

Ronda 1: Empate -> 0:0

Ronda 2: Equipo A gana -> 1:0

Ronda 3: Equipo B gana -> 1:1

Ronda 4: Equipo B gana -> 1:2

Ronda 5: Equipo A gana -> 2:2

Muerte súbita

Ronda 6: Equipo A gana -> 3:2 -> Equipo A es el ganador

Capítulo 3 (Reglas)

Artículo 6 – Equipamiento personal y uso de programas externos

6.1 Los participantes deben competir en el torneo con su propio equipamiento. Si el torneo se realizara fuera de línea, entonces los organizadores del torneo proporcionarían equipamiento a los participantes

6.2 Los participantes del torneo pueden utilizar un ratón o teclado con opciones de macros, sin embargo el uso de macros está prohibido.

6.3 Los participantes que utilicen ratones con opciones de macro se comprometen a cooperar con los organizadores del torneo y puede que se les solicite compartir las opciones de macros de sus ratones. Si no se comparte esta información se asumirá que el participante está utilizando macros.

6.4 Los participantes no utilizarán ningún programa externo, excepto los de software, los controladores y los programas de comunicación por voz.

6.5 Los participantes se hacen completamente responsables del mal funcionamiento de cualquier controlador o programa de comunicación por voz instalado.

6.6 Los participantes se hacen responsable de cualquier desventaja (si la hubiera) que sea causada por el equipamiento del propio participante.

Artículo 7 – Parámetros del asalto

7.1 Los parámetros o ajustes del juego de los participantes deberán completarse antes del asalto.

7.2 Los participantes deberán comprobar las condiciones de su PC y cualquier factor que pueda afectar a su rendimiento. Los participantes se harán responsable de cualquier desventaja que pueda surgir en cuanto a esta situación, si la hubiera.

7.3 Si se ha cambiado el nombre de personaje después de apuntarse al torneo o al final de este, el capitán del equipo deberá avisar a los organizadores tan pronto como sea posible.

7.4 Si no se avisa con antelación a los organizadores del evento es posible que el equipo sea descalificado.

Artículo 8 – Criterio de los organizadores

8.1 Los organizadores del torneo serán los responsables del evento y las decisiones tomadas en los asaltos no serán anuladas.

8.2 Los organizadores del torneo comprobarán las condiciones del juego con antelación para asegurarse que el torneo se lleva a cabo sin problemas.

8.3 Si los organizadores del torneo determinan que un asalto no puede continuarse debido a circunstancias imprevistas o se considera que es difícil determinar el ganador en una situación específica, los organizadores anunciarán un empate.

8.4 Si un participante determina que está sufriendo dificultades en un asalto, el participante avisará a los organizadores del torneo utilizando el chat de la Arena de Arsha (Alt+F9).

8.5 Si se considera que un espectador u oficial interviene para cambiar el curso de un asalto, los organizadores podrán expulsar a dicho usuario.

8.6 Los organizadores del torneo pueden aplicar sanciones o castigos a cualquier participante que reaccione de forma desproporcionada a las decisiones de los organizadores o si influyen en los resultados de un asalto.

8.7 Si hay cualquier preocupación sobre la decisión de los organizadores del torneo, se puede realizar una apelación a los organizadores al final del torneo.

8.8 No obstante, bajo el Artículo 8 de la sección 1, la decisión de un asalto no se anulará. En caso de que haya una equivocación, se compensará a ambas partes.

Artículo 9 – Conductas prohibida y antideportivas

9.1 En el evento de una conducta prohibida o antideportiva, los organizadores del evento llevarán a cabo las siguientes acciones a los participantes:

Acción disciplinaria	Contenido
Amonestación	▶ Incumplimiento de las instrucciones de los organizadores del evento. ▶ Solicitar tiempo debido a un problema con el equipamiento del participante. ▶ Avisar de un problema con el PC o la conexión debido a un error del participante. ▶ Influir en un asalto a través del chat del juego. ▶ Provocar intencionadamente a un oponente a través de muestras excesivas de chat, etc. * Recibir 2 amonestaciones equivaldrá a una sanción
Sanción	▶ Utilizar errores del juego, exploits, etc. para influir en el asalto de cualquier forma. ▶ Utilizar equipamiento y software que no estén permitidos. ▶ Desconectarse intencionadamente del juego e interrumpir el asalto. ▶ Recibir varias amonestaciones sobre la misma infracción. ▶ Las sanciones se impondrán a la discreción de los organizadores del evento. * Recibir 2 sanciones equivaldrá a una pérdida del torneo.
Pérdida del torneo	▶ Utilizar programas externos no autorizados o ilegales. ▶ Utilizar programas de macros o jugabilidad inadecuada. ▶ Conflictos entre los participantes o actitudes antideportivas. ▶ Si no es posible llevar a cabo un asalto normal. ▶ No llegar a tiempo al horario del torneo.

9.2 Si cualquier acción por el participante se identifica con el propósito de inducir un empate o si el participante no participa activamente en el asalto, es posible que se contabilice como pérdida del asalto. (Ejemplo: no salir intencionadamente de la zona de inicio (cerca del PNJ localizado en el campo de batalla) durante el asalto o entrar en la zona de inicio para evitar el combate.)

9.3 Además de lo mencionado arriba, se llevarán a cabo acciones disciplinarias o sanciones a discreción de los organizadores del evento en caso de que haya interrupciones con el desarrollo del asalto.

9.4 Si se confirma que otra persona ha participado en el asalto en nombre del participante, este puede ser inmediatamente descalificado. El participante puede ser descalificado de participar en el resto del torneo y podrá sufrir una expulsión del juego de hasta 30 días.

Artículo 10 – Desconexiones

10.1 En caso de desconexión, el participante podrá reconectarse e informará a los organizadores del torneo para continuar con el asalto.

10.2 La determinación del asalto será la siguiente, sin importar si la desconexión ha ocurrido por un problema con el participante o los organizadores del torneo.

Contexto	Procedimiento
Antes del asalto	Anulación y comienzo de nuevo del asalto. Se mantendrá la misma puntuación
Durante el asalto	La ronda continúa y el asalto se pausará después para permitir que el participante pueda conectarse de nuevo a la siguiente ronda.

Artículo 11 – Nombre de equipo/clan/personaje, clase y utilización de objetos

11.1 Si los organizadores del torneo determinan que el nombre del equipo/clan/personaje de los participantes quebranta las reglas de la Política Operativa de Black Desert o si es ofensivo para otros, el participante/equipo puede que sean descalificados y su puesto en el torneo puede que se ceda al siguiente equipo.

11.2 En este torneo, se pueden utilizar [Campo de batalla] Pociones, [Esencia Espiritual de Ornette] y [Esencia espiritual de Odores]. Si los organizadores del torneo determinan que el uso de ciertos objetos puede causar problemas en el transcurso del torneo, esta regla podría cambiarse y el uso de los objetos podría restringirse.

Artículo 12 – Fecha efectiva

Estas regulaciones entrarán en vigor en el momento de su publicación.

Artículo 13 – Enmiendas y obligaciones

13.1 Si la última actualización del juego o versión afecta a las regulaciones del torneo, los organizadores del torneo podrían cambiar las reglas.

13.2 Se recomienda a los participantes a que comprueben las reglas del torneo de forma periódica para que estén informados de cualquier cambio que se pueda llevar a cabo.

13.3 Las regulaciones del torneo se publicarán por adelantado antes de que tenga lugar el torneo. Si se realiza cualquier cambio, habrá un aviso en nuestra web oficial o el juego