

Reglas del torneo «Torneo NA vs EU en el Baile en Heidel 2026»

Capítulo 1: Resumen del torneo

Artículo – 1 Título del evento y nombre

1.1 Título del juego: Black Desert

1.2 Nombre del torneo: Torneo NA vs EU en el Baile en Heidel 2026

Artículo – 2 - Elegibilidad

2.1 Tu familia debe tener al menos un personaje con unos PA+PD de 840 o superior a fecha de 16 de abril de 2026 (jueves) antes del mantenimiento. La «Bendición del alba» de la subyugación de Jefes no cuenta para estos números.

2.2 Los participantes deberán usar personajes de prueba de los servidores públicos.

2.3 Los participantes no pueden formar parte de múltiple equipos.

2.4 Cada equipo no puede contener multiples clases.

2.5 P Las cuentas con restricciones de acceso por incumplir nuestra política en los últimos seis meses no podrán participar.

2.6 Las cuentas con restricciones de acceso por incumplir nuestra política en los últimos seis meses no podrán participar.

2.7 Los participantes solo podrán inscribirse en el torneo con su propia cuenta. Ninguna otra persona podrá inscribirse en nombre del participante.

2.8 Si se descubre que una cuenta ha infringido las normas mencionadas anteriormente antes o durante el torneo, se perderá la participación y su plaza en el torneo se cederá a otro equipo.

2.9 Si el nombre de la familia, el personaje o el equipo del participante infringe la Política operativa, el participante podrá ser descalificado y/o el organizador del torneo podrá cambiar su nombre.

2.10 Debes tener al menos 18 años y ser el propietario registrado de tu cuenta. Durante el evento Torneo NA vs EU 2026, el organizador puede solicitar una foto o una verificación en persona de tu documento de identidad o pasaporte para confirmar tu identidad. La

negativa a cumplir con este requisito puede dar lugar a la descalificación.

Capítulo 2: Formato del torneo

Artículo – 3 Estructura de las partidas

3.1 Formato: Torneo

(1) Antes de los octavos de final

- 3 contra 3 (al mejor de 3, eliminación directa)
- Los organizadores repartirán los equipos.

(2) Octavos de final (Torneo regional)

- 3 contra 3 (al mejor de 3, eliminación directa)
- Los organizadores repartirán los equipos.

(3) Semifinales (Torneo regional)

- 3 contra 3 (al mejor de 5, eliminación directa)
- Los organizadores repartirán los equipos.

(4) Tercer puesto (Torneo regional)

- 3 contra 3 (al mejor de 7, eliminación directa)
- Los organizadores repartirán los equipos.

(5) Finales (Torneo regional)

- 3 contra 3 (al mejor de 7, eliminación directa)
- Los organizadores repartirán los equipos.

(6) Campeonato (partidas presenciales)

- Por anunciar

3.2 Sistema oficial de torneo: Arena de Arsha

Artículo 4 – Detalles de las partidas

4.1 Los participantes deben estar conectados a Black Desert y esperar a que empiece su partida.

4.2 Cliente del torneo: La versión más actualizada del servidor público de Black Desert y del cliente.

4.3 Cuando comience la partida, cada participante deberá salir por la puerta de la arena antes de que pasen 10 segundos para continuar. Pasado este tiempo, la puerta se cerrará automáticamente. Aquellos participantes que no hayan cruzado la puerta no podrán continuar con la partida.

4.4 Participants use trial characters on the live server

- Se proporcionará equipamiento especial para el torneo (375 PA, 435 PD)
- Los PA y PD de arriba muestran la puntuación que obtienes tras equipar el equipamiento de Arsha III que se obtiene de Haz en la Arena y tras completar los Diarios de viajes que dan PA y PD.
- Se permite el uso de efectos de Diarios de viajes y habilidades de hermandad

4.5 Antes de los octavos de final (preliminares regionales)

Parámetro	Estado
Tipo de participación	Por equipos
Modo de juego	3 contra 3
Ubicación de las partidas	En línea (Arena de Arsha)
Tiempo límite	3 minutos
Condiciones de victoria	Al mejor de 3 (doble eliminación)
Posibilidad de retransmitir la partida	Sí
Posibilidad de unirse en medio de la partida	No
Posibilidad de resucitar en la partida	No
Uso de bonificadores (elixires, platos, pergaminos, etc.)	No (se incluyen los bonificadores que no se quitan al entrar en la arena)
Bonificadores propios del personaje	Sí
Pociones	Campo de batalla - Poción de protección fuerte, Esencia espiritual de Ornette y Esencia espiritual de Odores
Mascotas	No
Armadura de maestro de hermandad por ocupar una región (ejemplo: Armadura de Asula)	No
Cambiador de Morco	No

4.6 Octavos de final, semifinal (torneo regional)

Parámetro	Estado
Tipo de participación	Por equipos
Modo de juego	3 contra 3
Ubicación de las partidas	En línea (Arena de Arsha)
Tiempo límite	3 minutos
Condiciones de victoria	Al mejor de 5 (doble eliminación)
Posibilidad de retransmitir la partida	Sí
Posibilidad de unirse en medio de la partida	No
Posibilidad de resucitar en la partida	No
Uso de bonificadores (elixires, platos, pergaminos, etc.)	No (se incluyen los bonificadores que no se quitan al entrar en la arena)
Bonificadores propios del personaje	Sí
Pociones	Campo de batalla - Poción de protección fuerte, Esencia espiritual de Ornette y Esencia espiritual de Odore
Mascotas	No
Armadura de maestro de hermandad por ocupar una región (ejemplo: Armadura de Asula)	No
Cambiador de Morco	No

4.7 Partido por el tercer puesto, Finales (Torneo regional)

Parámetro	Estado
Tipo de participación	Por equipos
Modo de juego	3 contra 3
Ubicación de las partidas	En línea (Arena de Arsha)
Tiempo límite	3 minutos
Condiciones de victoria	Al mejor de 7 (eliminación directa)
Posibilidad de retransmitir la partida	Sí
Posibilidad de unirse en medio de la partida	No
Posibilidad de resucitar en la partida	No
Uso de bonificadores (elixires, platos, pergaminos, etc.)	No (se incluyen los bonificadores que no se quitan al entrar en la arena)
Bonificadores propios del personaje	Sí
Pociones	Campo de batalla - Poción de protección fuerte, Esencia espiritual de Ornette y Esencia espiritual de Odore
Mascotas	No
Armadura de maestro de hermandad por ocupar una región (ejemplo: Armadura de Asula)	No
Cambiador de Morco	No

Artículo 5 – Procedimiento del sorteo

5.1 Si se agota el tiempo, ganará el equipo con el mayor porcentaje de salud restante entre sus miembros.

5.2 Si se agota el tiempo y ambos equipos tienen el mismo porcentaje de salud, se considerará empate.

5.3 En caso de empate, se hará una ronda de varias partidas y ganará el equipo que consiga un cierto número de victorias.

- Al mejor de 3 (primero en alcanzar 2 victorias), Al mejor de 5 (primero en alcanzar 3 victorias), Al mejor de 7 (primero en alcanzar 4 victorias), etc.

Capítulo 3 (Reglas del juego)

Artículo 6 – Accesorios de ordenador y uso de programas externos

6.1 Los participantes deben competir en el torneo con el equipamiento de Arsha III. Si el torneo no es en línea, los organizadores proporcionarán el equipo a los participantes.

6.2 Están permitidos los ratones y teclados que pueden usar macros, pero el uso de macros en sí no está permitido.

6.3 Los participantes que utilicen accesorios que pueden usar macros deberán cooperar con los organizadores en todo momento y es posible que se les pida compartir los ajustes de macros de dichos accesorios. Si no se accede a cooperar en este sentido, se entenderá que el participante está usando macros.

6.4 No está permitido el uso de programas externos más allá del propio software del juego, excepto controladores y programas de comunicación por voz.

6.5 Los participantes se hacen responsables de un posible mal funcionamiento de sus controladores y programas de comunicación por voz.

6.6 Los participantes se hacen responsables de cualquier desventaja (si la hubiera) que pueda causar su propio equipo.

Artículo 7 – Preparación para las partidas

7.1 Los participantes deberán tener preparados sus ajustes de juego y equipo antes de empezar.

7.2 Los participantes deberán comprobar las condiciones de su equipo y de la ubicación donde juegan para evitar posibles inconvenientes en medio de la partida. De haber inconvenientes causados por esto, el único responsable será el propio participante.

7.3 Si se producen cambios de nombre tras haberse apuntado al torneo, el capitán del equipo deberá informar de los cambios tan pronto como sea posible.

7.4 El equipo puede acabar descalificado si no se informa de estos cambios con suficiente antelación.

Artículo 8 – Condiciones a discreción de los organizadores

8.1 Los organizadores serán los únicos responsables del evento y sus decisiones serán absolutas.

8.2 Los organizadores deberán comprobar que las condiciones son óptimas para celebrar el torneo sin problemas.

8.3 | Si los organizadores determinan que una partida no se puede celebrar por una circunstancia no prevista o que no se puede determinar ganador claro, podrán considerarla empate.

8.4 Los participantes deberán informar a los organizadores mediante el chat de Arena de Arsha (Alt+9) si una circunstancia dificulta o impide el funcionamiento de la partida con normalidad.

8.5 Si un espectador o un oficial interviene para influir en el resultado de una partida, será expulsado de la Arena de Arsha.

8.6 Si se considera que un no-participante interrumpe o altera el curso normal del torneo, los organizadores podrán aplicar las restricciones convenientes según la Política Operativa.

8.7 Los organizadores podrán aplicar sanciones a los participantes que reaccionen de forma desproporcionada a las decisiones de la organización o que hayan influido de forma injusta en una partida.

8.8 Los participantes podrán hacer apelaciones a las decisiones de la organización tras el torneo para que sean revisadas por los organizadores.

8.9 Sin embargo, tal y como se estipula en el Artículo 8, sección 1, las decisiones sobre los resultados de una partida serán absolutas. En el caso de un fallo por parte de los organizadores, se compensará a las partes afectadas.

8.10 Los organizadores se reservan el derecho a cambiar los resultados de una partida en cualquier momento, incluso aunque ya se hayan anunciado de antemano.

Artículo 9 – Conducta no permitida y antideportiva

9.1 Los organizadores tomarán las siguientes medidas disciplinarias a quienes muestren una conducta no permitida y/o antideportiva:

Medida disciplinaria	Detalles
Amonestación	<ul style="list-style-type: none">▶ Incumplimiento de las instrucciones de los organizadores.▶ Desconexión intencionada de una partida u obstrucción de su funcionamiento normal.▶ Tratar de influir una partida mediante el chat.▶ Provocar al oponente de forma intencionada mediante un uso excesivo del chat y otros métodos. * 2 amonestaciones equivalen a una descalificación.
Descalificación	<ul style="list-style-type: none">▶ Uso de errores, exploits u otro tipo de conductas no permitidas que pueden influir el resultado de la partida.▶ Uso de programas externos no autorizados o ilegales.▶ Uso de macros o de formas de jugar no autorizadas.▶ Provocación de conflictos entre los participantes, blasfemias o comportamiento antideportivo.▶ Impuntualidad

9.2 Si un participante provoca un empate a propósito o se queda inactivo durante la partida, se considerará como derrota para este. (Se considera inactivo el no salir del punto de partida (al lado del PNJ) y entrar en el punto de partida para evitar el combate)

9.3 Además, se impondrán medidas disciplinarias según el juicio de los organizadores a aquellos participantes que interfieran con el progreso normal del torneo.

9.4 Si se detecta que un participante ha dejado que otra persona juegue por él en una partida, este y/o su equipo serán descalificados, no podrán participar en el resto del torneo y se les aplicarán medidas disciplinarias acordes a la Política Operativa.

Artículo 10 – Desconexiones

10.1 Si se produce una desconexión, el participante afectado podrá reconectarse a la partida e informar a los organizadores para que continúe.

10.2 Este será el baremo a seguir en caso de desconexión, independientemente de lo que haya hecho el participante o los organizadores:

Parámetro	Medidas
Antes de la ronda	Void and re-start, keeping the current score.
Durante la ronda	The round continues and the match will be paused after the round to let the participant reconnect for the next round.

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

11.1 Si se determina que el nombre de equipo/familia/personaje de un participante quebranta la Política Operativa o se considera ofensiva, este será descalificado.

11.2 Está permitido el uso de [Campo de batalla - Poción de protección fuerte], [Esencia espiritual de Ornette] y [Esencia espiritual de Odore]. Esta regla está sujeta a cambios si se detecta que el uso de un determinado objeto impide el funcionamiento normal del torneo.

Artículo 12 – Enmiendas y obligaciones

12.1 Si la actualización más reciente del juego afecta a las reglas del torneo, los organizadores podrán hacer los cambios que estimen pertinentes.

12.2 Se insta a los participantes a comprobar las reglas de forma frecuente para estar al día.

12.3 Las reglas del torneo se publicarán antes de que se celebre. Si se producen cambios, se hará un anuncio en el sitio web oficial o en el juego.

Artículo 13 – Substitutos

13.1 Se permite un sustituto por equipo y no se podrá cambiar cuando termine el periodo de inscripción.

13.2 Si uno de los miembros no puede participa o si el capitán lo estima oportuno, el sustituto podrá jugar en lugar de dicho miembro.

13.3 Los equipos deberán informar a los organizadores si van a usar al sustituto antes de que empiece la partida.

13.4 No se podrá cambiar al sustituto dentro de las rondas de una misma partida, pero sí entre partidas distintas.

13.5 Los suplentes también recibirán recompensas independientemente de su participación en el torneo, incluyendo la invitación al Heidel Ball 2026 y la inscripción en la fase presencial del campeonato «NA vs EU Showdown».

13.6 Los sustitutos seguirán sujetos a la regla de clases (no se permiten clases duplicadas en los equipos al registrarse).

- Por ejemplo, si los miembros de un equipo son un guerrero, una exploradora y un berserker, el sustituto no podrá coger ninguna de estas tres clases.

Artículo 14 – Effective Date

14.1 Las reglas entrarán en vigor tan pronto se publiquen.