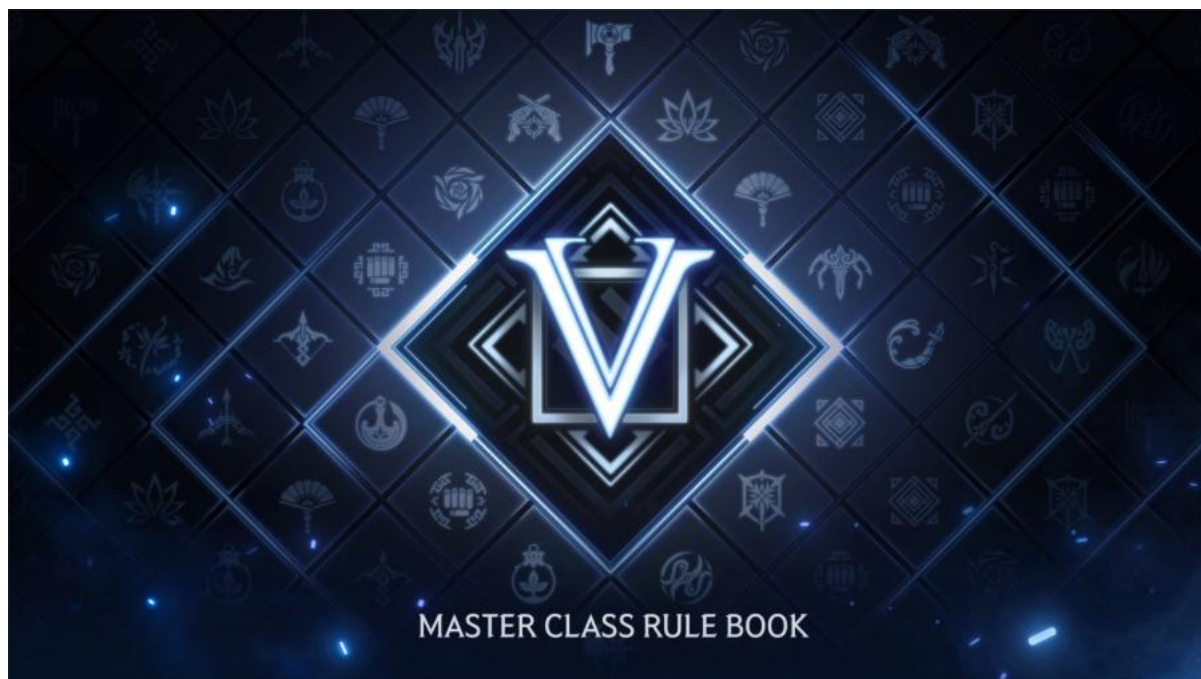


Reglas del Torneo Black Desert Master Class 2025



< Índice >

■ Capítulo 1: Información General del Torneo

1. Título del Evento y Nombre
2. Anuncios y Enmiendas de las Reglas
3. Registro
4. Elegibilidad y Descalificación

■ Capítulo 2: Formato del Torneo

5. Estructura de los Combates
6. Calendario del Torneo

■ Capítulo 3: Directrices de los Combates

7. Responsabilidades de los Participantes
8. Decisiones del Organizador, Resolución de Problemas y Verificación de Identidad
9. Conductas Prohibidas y Antideportivas
10. Política de Nombres y Personalización de Personajes

11. Derechos de Autor y Términos Adicionales

12. Entrada en Vigencia de las Reglas

■ Capítulo 1: Información General del Torneo

1. Título del Evento y Nombre

[1.1] Título del Evento: Black Desert Master Class 2025

[1.2] Nombre del Torneo: Master Class 2025

2. Anuncios y Enmiendas de las Reglas

[2.1] El Black Desert Master Class (BDMC) 2025 se llevará a cabo en el servidor Arsha en vivo y será regido por los anuncios oficiales y estas reglas.

[2.2] Todos los participantes deben cumplir estas reglas y cualquier instrucción adicional emitida por el organizador. El registro implica la aceptación de todos los términos e instrucciones.

[2.3] Cualquier asunto no contemplado explícitamente en estas reglas quedará a discreción del organizador y se regirá por las políticas operativas y de eventos de Black Desert.

[2.4] El organizador se reserva el derecho de actualizar reglas o procedimientos si surgen problemas y notificará a los participantes de cualquier cambio.

[2.5] Cualquier enmienda será anunciada previamente en el sitio web oficial o directamente a los participantes.

[2.6] Podrán añadirse reglas adicionales según sea necesario, siempre con notificación y anuncio público previo.

3. Registro

[3.1] El registro solo se aceptará a través del sitio web oficial de Black Desert, según lo detallado en el anuncio de Master Class.

[3.2] También está disponible el registro dentro del juego en: [Menú (ESC)] > [Guerra] > [Aplicar a Torneo de Arena de Arsha]. Una vez registrado, no se permite volver a registrarse.

[3.3] Cambios en el registro podrán solicitarse a través de Soporte hasta el 16 de octubre (jue.) antes del mantenimiento. Las solicitudes deben realizarse desde la cuenta con la que se registró. (Usuarios no registrados no serán aceptados).

[3.4] Los participantes son responsables de mantenerse informados sobre los anuncios y reglas. El incumplimiento puede resultar en advertencias, cancelación de registro o descalificación del evento.

4. Elegibilidad y Descalificación

[4.1] Solo las cuentas con un puntaje de equipo familiar (AP + DP) de al menos 810 pueden registrarse.

[4.2] Para **el 16 de octubre (jueves) antes del mantenimiento**, los participantes deben cumplir ambos requisitos:

1) Completar el registro dentro del juego a través de [Aplicar a Torneo de Arena de Arsha]

- 2) Poseer el objeto "Formulario de Solicitud Master Class 2025" en un personaje de la familia.
- * El puntaje de equipo requerido (AP + DP) se puede verificar en la ventana de Equipo (I) e incluye bonificaciones del Espíritu Oscuro Feliz y el Diario de Aventuras (excepto la Bendición de la Mañana del Santuario Oscuro).
- [4.5] Cuentas con restricciones de acceso por violaciones de políticas en los últimos seis meses no pueden participar.
- [4.6] Si se detecta que la información proporcionada es falsa o los requisitos no se cumplen durante el evento, la descalificación será inmediata.
- [4.7] Conducta antideportiva o acciones que el organizador considere disruptivas podrán resultar en advertencias o descalificación, según las políticas operativas de Black Desert.
- [4.8] Si un participante es descalificado durante el evento, el siguiente participante elegible en la clasificación tomará su lugar. En caso de empate, avanzará el último jugador en competir (no aplica a finales).
- [4.9] El organizador, incluidos empleados de Pearl Abyss, no puede participar.

■ Capítulo 2: Formato del Torneo

5. Estructura de los Combates

- [5.1] Formato: Torneo de una sola clase, 1 contra 1. t
- [5.2] Tipo de Combate: PvP en la Arena de Arsha.
- [5.3] Condiciones de Victoria:

De rondas iniciales a semifinales	Al mejor de 3 (el primero en 2 victorias).
Finales	Al mejor de 5 (el primero en 3 victorias).

- Los participantes usarán personajes de prueba en el servidor en vivo.
- Se proveerá equipo especial de torneo (375 AP, 435 DP).
- * Las estadísticas de AP y DP anteriores reflejan los valores obtenidos después de equipar el Equipo de Arsha III, adquirido de Haz en la Arena de Batalla, y completar el Diario de Aventura con las recompensas de AP y DP.
- Cristales, Ginseng Silvestre de Mil Años, y mascotas están prohibidos.
- Se permiten efectos de Diarios de Aventura y Habilidades de Gremio.
- Duración del combate: 3 minutos.
- Niebla Oscura: Activada.

- [5.4] En caso de empate, se jugarán combates adicionales hasta que se determine un ganador.
- [5.5] Se podrán añadir combates extra según el número de participantes por clase.
- [5.6] Se podrán asignar descansos o combates adicionales según la estructura del torneo y el número de participantes.

6. Calendario del Torneo

Fase	Fechas
------	--------

Registro	Del 2 de octubre 2025 (jue.) después del mantenimiento al 16 de octubre 2025 (jue.) antes del mantenimiento
Anuncio de estado de inscripción	10 de octubre de 2025 (vie.)
Anuncio de cuadro principal	23 de octubre de 2025 (jue.)
Rondas principales a semifinales	Grupo A: 1 de noviembre de 2025 (sáb.)
	Grupo B: 2 de noviembre de 2025 (dom.)
	Grupo C: 8 de noviembre de 2025 (sáb.)
	Grupo D: 9 de noviembre de 2025 (dom.)
Anuncio del cuadro de finales	13 de noviembre de 2025 (jue.)
Finales	22 de nov. 2025 (sáb.)
	23 de nov. 2025 (dom.).

[6.1] El calendario de cada clase será publicado junto con el cuadro. Los participantes deben estar disponibles para un máximo de dos días de combate: uno para rondas principales/semifinales y otro para las finales (transmitidas en vivo).

■ Capítulo 3: Directrices de los Combates

7. Responsabilidades de los Participantes

[7.1] Los participantes deben reportar de inmediato cualquier problema durante los combates al organizador. La decisión de suspender o continuar un combate recae en el organizador.

[7.2] Los participantes deben estar en línea y listos a la hora programada. Si no lo hacen, se otorgará la victoria automática a su oponente.

[7.3] Los participantes son responsables de asegurar que su configuración de juego, periféricos de PC y entorno estén correctamente preparados. El organizador no es responsable de problemas técnicos derivados de la configuración del participante.

[7.4] El equipo, las configuraciones de habilidades y la elección de Sucesión/Despertar pueden cambiarse durante el tiempo de espera o en los combates, pero no se dará tiempo adicional para la configuración.

8. Decisiones del Organizador, Resolución de Problemas y Verificación de Identidad

[8.1] El organizador es la autoridad final en todas las decisiones relacionadas con los combates.

[8.2] Las advertencias o descalificaciones podrán ser emitidas verbalmente o mediante el chat dentro del juego.

[8.3] El organizador verificará el entorno del juego antes de los combates.

[8.4] Los combates podrán ser declarados empate o repetidos si ocurren problemas técnicos.

[8.5] El organizador puede solicitar verificación de identidad mediante foto o documento físico; el incumplimiento resultará en descalificación.

[8.6] Si un combate se interrumpe debido a problemas técnicos como errores del cliente de juego, problemas de red o fallas con los periféricos de PC que resulten en una desconexión, se aplicarán los siguientes procedimientos:

Manejo de Problemas de Conexión al Juego	
Antes de que comience el combate	(1) Si el participante afectado no logra reconectarse dentro de 5 minutos, o si se desconecta nuevamente tras reconectarse, esa ronda se contará como una derrota. (2) Si el mismo problema ocurre nuevamente según lo descrito arriba, el participante será descalificado. (3) Todos estos incidentes se acumularán durante el evento BDMC.
Durante un combate en curso (Una vez que el combate haya comenzado y las puertas de la arena se abran)	(1) Si un participante se desconecta, se contará como una derrota. Si acumula dos derrotas, su oponente será declarado ganador de ese combate.

[8.8] Si el organizador determina que ocurrió un error crítico o un problema técnico, o si cualquier otra circunstancia inevitable impide que el combate continúe con normalidad, se podrá declarar una repetición del combate.

9. Conductas Prohibidas y Antideportivas

[9.1] Si se detecta alguna conducta prohibida o antideportiva durante un combate, el organizador se reserva el derecho de imponer las siguientes sanciones a los participantes:

Categoría	Descripción
Advertencia	(1) No seguir las instrucciones o directrices del organizador. (2) Provocar intencionalmente a un oponente mediante un lenguaje excesivo u otras demostraciones. (3) Cualquier otra conducta que el organizador considere inapropiada y que amerite una advertencia. * Acumular dos advertencias resultará en la descalificación del torneo. * Las advertencias se acumulan durante toda la duración del BDMC.
Descalificación	(1) Violar cualquier criterio de descalificación especificado en el Capítulo 1, Sección 4. (2) Explotar errores del juego o características no intencionadas que puedan afectar directamente los resultados de los combates. (3) Usar software de terceros no autorizado o programas ilegales.

	(4) Conducta antideportiva repetida o acciones que interrumpen el combate o disputas continuas que impidan que el combate proceda.
--	--

[9.2] Cualquier otra acción no listada explícitamente arriba, pero que interrumpa o interfiera en el progreso justo de los combates, podrá resultar en sanciones adicionales a discreción del organizador y también estar sujeta a las políticas operativas de Black Desert.

10. Política de Nombres y Personalización de Personajes

[10.1] Si el organizador determina que el nombre de Familia, nombre de personaje o nombre de jugador de un participante viola la política de nombres de Black Desert, o es probable que cause incomodidad a otros según normas sociales, el organizador se reserva el derecho de cambiar el nombre.

[10.2] Los participantes son libres de personalizar la apariencia de sus personajes y usar tintes. Sin embargo, si la apariencia se considera ofensiva o susceptible de causar incomodidad a otros, el organizador podrá exigir modificaciones.

11. Derechos de Autor y Términos Adicionales

[11.1] Todos los combates serán grabados y podrán transmitirse en vivo o retransmitirse según la decisión del organizador. Los combates no transmitidos en vivo igualmente serán grabados.

[11.2] Los nombres de Familia, personajes y jugadores enviados durante el registro del evento podrán publicarse con antelación en el sitio web oficial y durante las transmisiones.

[11.3] Todos los derechos de autor de los videos relacionados con BDMC pertenecen al organizador. Esto incluye, pero no se limita a:

- El derecho de usar fotos y videos grabados relacionados con BDMC.
- El derecho de transmitir combates en vivo o como contenido grabado.

[11.4] El organizador podrá usar material grabado del evento con fines promocionales o editoriales, tanto en línea como fuera de línea. El registro implica consentimiento.

12. Entrada en Vigencia de las Reglas

[12.1] Estas reglas entran en vigencia a partir de la fecha de su publicación.

[12.2] Cualquier enmienda entra en vigencia a partir de la fecha de actualización.