

Libro de reglas

STARCRAFT[®] COPA LATINOAMERICANA





REGLAMENTO DEL TORNEO

- ▶ Las inscripciones empiezan el día sábado 1 de junio de 2024.
- ▶ La inscripción al torneo es gratuita y se llevará a cabo a través de la página web <https://copalatomstarcraft.com/>
- ▶ Pueden participar todas aquellas personas nacidas en Argentina, Bolivia, Brasil, Canada, Colombia, Costa Rica, Cuba, Chile, Ecuador, El Salvador, Estados Unidos, Guatemala, Honduras, México, Nicaragua, Panamá, Paraguay, Perú, República Dominicana, Uruguay y Venezuela.
- ▶ Para jugadores nacidos fuera de los países anteriormente mencionados que deseen ser parte de la competición, deberán consultar con la organización para autorizar su participación en el torneo.
- ▶ Los jugadores deben participar utilizando su nickname más conocido.
- ▶ Al momento de la inscripción los jugadores participantes deberán proporcionar la siguiente información en el formulario de registro: Nombre completo, Nickname (Debe coincidir con el que utilizan en Shield Battery), número de documento de identidad, número de celular, dirección de correo electrónico, así como la raza a jugar durante el torneo (Protoss/Zerg/Terran) y/o cualquier otra información que la organización considere pertinente.
- ▶ Los participantes del torneo están obligados a proporcionar información fidedigna al momento de su registro. **En caso de incumplimiento, el jugador que haya incurrido en esta falta será apartado del torneo.**
- ▶ Con su inscripción los participantes del torneo aceptan proporcionar y facilitar toda la información y medios que requiera la organización (fotografías, videos, audios y otros) así como también la utilización de cámaras web/celulares para incluir la imagen de los jugadores en vivo durante las partidas/entrevistas cuando la organización así lo requiera. **En caso de incumplimiento, el jugador que haya incurrido en esta falta será apartado del torneo.**
- ▶ La plataforma a utilizar para el ladder es ShieldBattery.
- ▶ Existirán cuatro diferentes ladders para la clasificación a la Copa Latinoamericana. El jugador participante deberá jugar en el ladder correspondiente a su país de nacimiento:
 - Para participantes nacidos en Chile 🇨🇱 deben utilizar el ladder "Clasificatoria Copa Latinoamericana: Chile".
 - Para participantes nacidos en Perú 🇵🇪 deben utilizar el ladder "Clasificatoria Copa Latinoamericana: Perú".
 - Para participantes nacidos en Bolivia 🇧🇴 deben utilizar el ladder "Clasificatoria Copa Latinoamericana: Bolivia".
 - Para participantes nacidos en otros países 🌐🇺🇸🇨🇦 deben utilizar el ladder "Clasificatoria Copa Latinoamericana: América".
- ▶ Aquel jugador que juegue en un ladder diferente al correspondiente a su país de nacimiento, **quedará excluido del torneo.**
- ▶ El torneo comprende tres etapas: Etapa de Ranqueo, Round Robin y Playoffs.
- ▶ La "Etapa de Ranqueo" empieza el día sábado 1 de junio de 2024 a horas 00:00 (GMT-4) y finaliza el día domingo 16 de junio de 2024 a horas 23:59 (GMT-4).
- ▶ En esta Etapa de Ranqueo, el jugador podrá jugar en la plataforma Shield Battery durante el periodo de tiempo mencionado. La plataforma automáticamente va realizando el seguimiento del desempeño restando o sumando puntos según los resultados del jugador.
- ▶ El jugador deberá jugar menos un mínimo de 30 partidas durante la Etapa de Ranqueo. No existe límite máximo para el número de partidas que puede jugar un jugador con su nuevo perfil, siempre y cuando cumpla con el mínimo de 30 partidas jugadas requeridas.



- ▶ Si se detectan juegos con razas diferentes a la registrada durante la inscripción, por cada partida detectada se restará 20 puntos al MMR total obtenido al finalizar la etapa de ranqueo y las mismas NO CONTABILIZARÁN para la meta de 30 partidas mínimas.
- ▶ En fecha 17 de junio de 2024, una vez finalizada la Etapa de Ranqueo, de toda la lista de jugadores inscritos, los 8 mejores jugadores que hayan acumulado más puntos rankeando en los respectivos ladders de Perú, Chile, Bolivia y América y que hayan cumplido el mínimo requerido de haber jugado 30 partidas, clasificarán al "Round Robin".
- ▶ La etapa "Round Robin" arrancará en fecha 24 de junio de 2024 hasta el 3 de noviembre de 2023.
- ▶ La etapa de "Round Robin" dividirá a los 32 jugadores clasificados en ocho grupos distribuidos como se muestra a continuación:

Grupo A	Grupo B	Grupo C	Grupo D
Jugador clasificado	Jugador clasificado	Jugador clasificado	Jugador clasificado
Jugador clasificado	Jugador clasificado	Jugador clasificado	Jugador clasificado
Jugador clasificado	Jugador clasificado	Jugador clasificado	Jugador clasificado
Jugador clasificado	Jugador clasificado	Jugador clasificado	Jugador clasificado

Grupo E	Grupo F	Grupo G	Grupo H
Jugador clasificado	Jugador clasificado	Jugador clasificado	Jugador clasificado
Jugador clasificado	Jugador clasificado	Jugador clasificado	Jugador clasificado
Jugador clasificado	Jugador clasificado	Jugador clasificado	Jugador clasificado
Jugador clasificado	Jugador clasificado	Jugador clasificado	Jugador clasificado

- ▶ En cada grupo se asegurará que exista un jugador de los 32 clasificados de la Etapa de Ranqueo como se muestra en la figura a continuación. Esta disposición se realizará de manera aleatoria en un sorteo en vivo:

Grupo Ejemplo

Grupo Ejemplo
TOP 1-2 CHI/BOL/PER/AMER
TOP 3-4 CHI/BOL/PER/AMER
TOP 5-6 CHI/BOL/PER/AMER
TOP 7-8 CHI/BOL/PER/AMER



- ▶ La fecha y hora de las partidas de la etapa "Round Robin" serán comunicadas oportunamente a los jugadores participantes.
- ▶ En la Etapa "Round Robin" las partidas se desarrollarán bajo la modalidad todos contra todos Bo3 con los cuatro jugadores del grupo como se muestra a continuación:

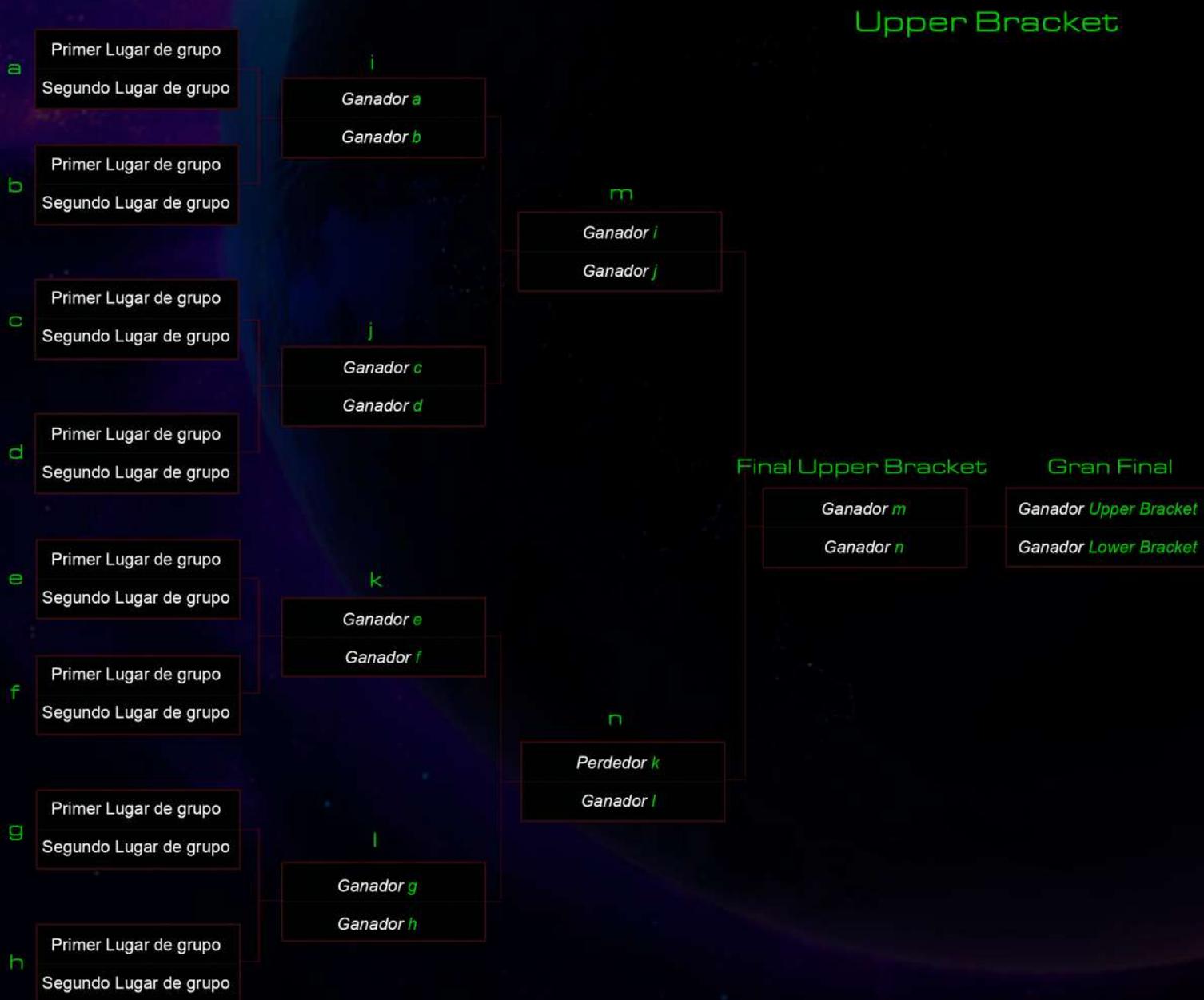


- ▶ En la etapa de "Round Robin" cada victoria equivale a un punto.
- ▶ Habiéndose jugado las seis series Bo3 se tendrá la lista de los 4 jugadores del grupo ordenada de jugador con mayor cantidad de puntos a jugador con menos puntos.
- ▶ En caso de un empate de puntos entre dos o más jugadores el siguiente criterio aplica para el Tie Breaker:
 - Se verificará la "diferencia de puntos" restando de la cantidad de victorias de la cantidad de derrotas de los jugadores empatados. El jugador con mejor diferencia de puntos tendrá la prioridad en la tabla. En caso de seguir el empate:
 - Se revisará a la partida dónde los jugadores empatados se enfrentaron. El jugador que se haya llevado la victoria en ese encuentro tendrá la prioridad en la tabla.
- ▶ Una vez jugados los ocho grupos de la etapa Round Robin se dará por finalizada la etapa y se tendrá un total de 16 jugadores clasificados a la etapa "Playoffs" (Dos de cada grupo, los mejores dos posicionados, los jugadores que queden con la tercera y cuarta posición de cada grupo quedarán eliminados).
- ▶ La etapa de "Playoffs" arrancará en fecha 31 de julio de 2024 hasta fecha 1 de agosto de 2024.



PLAYOFFS

- ▶ La etapa de "Playoffs" se llevará a cabo a través de una llave de doble eliminación. Todas las partidas se jugarán Bo5, la Final de Upper Bracket y Final de Lower Bracket Bo7, la Gran Final Bo9. El ganador de Upper Bracket llegará a la Gran Final con un (1) punto de ventaja.
- ▶ La ronda de playoffs se jugará hasta obtener al jugador campeón a través de la Gran Final.
- ▶ En la Ronda 1 de los Playoffs se ubicará en cada serie a un clasificado de primer lugar contra un clasificado como segundo lugar de manera aleatoria. No podrán emparejarse jugadores que ya se hayan enfrentado previamente en la fase de Round Robin.





PLAYOFFS

Lower Bracket

Ronda 1 LB

Perdedor <i>a</i> ^m
Perdedor <i>b</i>

Ronda 2 LB

Perdedor <i>l</i> ^q
Ganador <i>m</i>

Ronda 3 LB

Ganador <i>q</i> ^u
Ganador <i>r</i>

Ronda 4 LB

Perdedor <i>m</i> ^w
Ganador <i>u</i>

Semifinal LB

Ganador <i>w</i>
Ganador <i>x</i>

Final Lower

Perdedor <i>Final UB</i>
Ganador <i>Semi LB</i>

Perdedor <i>c</i> ⁿ
Perdedor <i>d</i>

Perdedor <i>k</i> ^r
Ganador <i>n</i>

Perdedor <i>e</i> ^o
Perdedor <i>f</i>

Perdedor <i>j</i> ^s
Ganador <i>o</i>

Perdedor <i>g</i> ^p
Perdedor <i>h</i>

Perdedor <i>i</i> ^t
Ganador <i>p</i>

Ganador <i>s</i> ^v
Ganador <i>t</i>

Perdedor <i>n</i> ^x
Ganador <i>v</i>



► De las obligaciones de los jugadores

Los jugadores están obligados a proporcionar información fidedigna al inicio del torneo mediante el formulario de inscripción. El uso de datos falsos durante la inscripción darán lugar a la anulación de inscripción del jugador.

► De la transmisión de las partidas

La transmisión de las partidas se realizará ÚNICAMENTE por el stream oficial del organizador del torneo (OliPatrick). Los jugadores están prohibidos de transmitir sus partidas en vivo o partidas de otro competidor en vivo por cualquier medio.

Así mismo queda prohibida la retransmisión de la señal original por cualquier otro medio por parte de terceros. Los jugadores podrán transmitir sus repeticiones del día UNA VEZ haya terminado el stream oficial de la fecha.

En caso de incumplimiento, el jugador que haya incurrido en esta falta será apartado del torneo.

► De la participación de los jugadores

Los jugadores están obligados a competir en el torneo utilizando en todo momento la nueva cuenta de juego creada con su sobrenombre con el formato previamente mencionado. (CHI-Nick, BOL-Nick, PER-Nick, LAT-Nick).

Los jugadores están obligados a competir en sus partidas utilizando solamente la raza declarada al momento de su inscripción al torneo. (Terran/Protoss/Zerg)

► Del uso de las cuentas

Los jugadores no deben prestar su cuenta a otro jugador para competir en su nombre. En caso de comprobarse una suplantación de identidad, él o los jugadores involucrados serán vetados del torneo.

► De la puntualidad

Existe una tolerancia de 10 minutos para el inicio de las partidas.

La penalidad por retraso es la siguiente: Pasarse de la tolerancia de 10 minutos: W.O. para la partida.

► De la conducta dentro del juego

Los jugadores deben mantener un correcto comportamiento en todo momento, durante cualquier etapa del torneo, tanto dentro del juego así como en las salas de chat del juego y otros medios de comunicación con la organización o transmisiones en vivo.

La mala conducta o faltas de respeto no serán toleradas bajo ninguna circunstancia y pueden dar lugar a que el jugador que haya incurrido en la falta reciba una advertencia previa. En caso de incurrir nuevamente en la falta dicho comportamiento derivará en que el jugador sea vetado del torneo.

► Durante la partida

Si un jugador se desconecta involuntariamente de la partida durante los primeros 2 minutos y no se hizo contacto entre los jugadores, el juego será recreado con exactamente los mismos parámetros que el primero. Las mismas razas deberán ser elegidas.

Si un jugador con clara ventaja se desconecta involuntariamente los administradores tienen el derecho de decidir si la partida se vuelve a empezar en orden de preservar el espíritu de la competición.

Si un jugador se desconecta involuntariamente en un punto avanzado de la partida, puede suceder lo siguiente:

- i) Al jugador oponente se le preguntará si desea reiniciar el encuentro en cuestión o no. Si el jugador oponente opta por reiniciar la partida, la partida será reiniciada.
- ii) Si el oponente opta por no reiniciar la partida, el réferi de la liga establecerá si el resultado de la partida aún estaba en disputa o si la ventaja hacia alguno de los jugadores era evidente. Entonces se decidirá si la partida es reiniciada o si la misma se definirá en favor del jugador que permaneció conectado al juego.



Los jugadores no deben pausar las partidas innecesariamente. Si una pausa es requerida, el jugador debe informar a su rival torneo inmediatamente colocando "PP" en el chat dentro del juego. Ambos jugadores deben estar preparados para reiniciar una partida después de una pausa.

► De la finalización de la partida

El juego termina cuando todas las estructuras de uno de los jugadores son destruidas por parte del oponente o por la desconexión voluntaria del jugador en desventaja.

El juego NO acaba cuando un jugador lanza 'GG' en el chat del juego. El juego debe mostrar la pantalla de victoria para uno de los jugadores, los competidores no deben confiarse y deben jugar en serio en todo momento.

En caso de estancamiento el juego terminará en empate para ambos jugadores. Se le otorgara un punto o victoria a cada jugador (Según la etapa del torneo). Un estancamiento se dá en el siguiente caso: Después de dos minutos de que ambos jugadores no puedan generar ingresos de minerales, producir alguna unidad, construir estructuras, desarrollar alguna actualización o destruir una estructura enemiga.

PREMIOS

- El prize pool inicial del torneo es de \$500 USD en efectivo.
- Un adicional 50% de todas las donaciones de estrellas al canal de Facebook de Olipatrick desde el 1 de junio de 2024 hasta la finalización del torneo se agregará al prize pool total.
- Un adicional 50% del valor de todas las SUSCRIPCIONES REGALADAS al canal de Facebook de OliPatrick desde el 1 de junio de 2024 hasta la finalización del torneo se agregará al prize pool total.
- Un adicional 100% de todas las donaciones a los Yape de Bolivia y Perú obtenidas desde el 1 de junio de 2024 hasta la finalización del torneo se agregará al prize pool total.
- Una vez obtenidos los montos adicionales de estrellas, suscripciones y Yape durante el rango de tiempo previamente mencionados, dichas sumas se incrementarán a los \$500 USD iniciales y el premio en efectivo para cada posición se recalculará utilizando el mismo porcentaje establecido en la tabla a continuación:

PUESTO	PORCENTAJE	\$ USD
1	40%	200
2	20%	100
3	10%	50
4	7%	35
5	4,5%	22,5
6	4,5%	22,5
7	3%	15
8	3%	15
9	2%	10
10	2%	10
11	2%	10
12	2%	10