

Reglas Oficiales: Warcraft III: The Frozen Throne

General

1. Versión del juego: Warcraft III, Frozen Throne v 1.20e
2. Modo de Competencia: 1 vs. 1
3. Duración del encuentro: Hasta que resulte un vencedor.
4. Ganador del Match: El jugador que logre destruir completamente a su oponente aquel que logre la rendición de su adversario.

Configuración de Juego

5. Selección de Razas: Libre elección, esta permitido elegir Random, la elección de la raza deberá ser aprobada por el Arbitro antes del inicio del encuentro. El jugador que cambien de raza sin la autorización del arbitro antes del inicio de la partida, (durante el conteo regresivo) podrá perder el encuentro y/o ser descalificado.
6. Velocidad de Juego: Fastest
7. Mapas: Terenas Stand, Turtle Rock, Echo Isle, Twisted Meadows (Cada mapa puede ser cambiado por la administracion. Los jugadores serán avisados con anticipación ante posibles cambios / Los mapas pueden ser reemplazados dependiendo circunstancias locales.
8. Al final de cada Partida ambos jugadores deberán pedir la verificación del Arbitro de la misma forma la partida deberá ser salvada de manera obligatoria (el incumplimiento de esto podría resultar en la perdida de la partida por parte del infractor)

Configuración del Server de torneo

9. Lock Teams: Yes
10. Teams Together: No
11. Full shared unit control: No
12. Random races: No
13. Random hero: No
14. Observers: Full Observers
15. Visibility: Default

Desconexiones

16. Desconexión: Es considerada desconexión cualquier quiebre de conexión entre los jugadores, producto del sistema operativo, redes, PC y/o problemas de energía.
17. Desconexiones intencionales: Bajo el juicio del árbitro, cualquier desconexión intencional será penalizada con la derrota al jugador que comete la falta.
18. Cuando cualquier desconexión ocurre:
 - a. Si ocurre a los 3 minutos o menos de haber iniciado el encuentro: - Reinicio del encuentro.
 - b. Si ocurre después de los 3 minutos de iniciado: - Si ambos jugadores están de acuerdo, será reiniciado el encuentro. - Si no se llega a un acuerdo, el ganador será determinado por el árbitro luego del un análisis de la repetición del encuentro. - Si después de revisar el Replay, no se puede determinar un ganador. Ambos jugadores deberán acordar reiniciar la partida de lo contrario la partida se dará por perdida por abandono para el jugador que no decida Reanudarla.
19. Uso Intencional de Bugs: Advertencia como mínimo o la perdida del Encuentro. Sobre el descubrimiento de que cualquier jugador incurra en alguna acción que sea determinada como ilícita y/o en la cual se vea involucrado el uso de algún programa de bug. El jugador Infractor podrá ser advertido o declarado Perdedor por default.

Penalizaciones por Juego Ilegal

20. Juego Ilegal
 - a. El uso de cualquier programa de hack o externo a los mencionados por la dirección.
 - b. Desconexión Intencional
 - c. Uso de configuraciones que excedan las permitidas por la dirección de la WCG.
 - d. La interrupción de la partida por Chat innecesario.
 - e. Si durante el transcurso del match el árbitro observa situaciones irregulares.Sobre el descubrimiento de que cualquier jugador haga omisión de las reglas planteadas para la clasificatoria preliminar, lo que llevará en la descalificación del torneo.

Dos advertencias constituyen la descalificación del torneo.

- f. El uso de la mas reciente versión /parche para cada juego oficial .
- g. Todo el IN-GAME y/o factores que puedan ser requeridos para el uso de la mas reciente versión /parche.
- h. Programas de protección contra cheats y/o funciones de protección contra cheats.
- i. Los ajustes del juego y/o las pautas dictadas por diferencias entre torneos online y off-line
- j. La tolerancia máxima es de 15 minutos pasado ese tiempo el participante perderá por W.O.
- k. Los participantes tienen la obligación de llevar puesto el polo y/o indumentarias proporcionadas por la organización