

COH “LEGUE-C” TOURNAMENT

RULESET

1. INTRODUCCIÓN

Este reglamento está hecho con la finalidad de hacer un torneo justo, divertido y dinámico. Fue desarrollado en base a las opiniones y requerimientos de los jugadores involucrados, con muchas de sus reglas y cláusulas no triviales definidas por votación de los participantes.

2. COMITÉ DEL TORNEO

Organizador del Torneo: JPeiper

Streamers: LkzMini y hilariofrplay.

Casters: LkzMini, hilariofrplay y JPeiper.

3. REGLAS BÁSICAS

3.1. **Versión del juego**

La versión del juego será la **v.2.700.2.43**, o el último parche proporcionado por Steam. No se permite ninguna versión anterior a la **v.2.700.2.43**.

3.2. **MODs**

3.2.1. No se permite ningún tipo de mod que altere el gameplay (*Blitzkrieg Mod*, etc).

3.2.2. Quedan permitidas las modificaciones de los archivos del juego que solo modifiquen skins y archivos de sonido siempre y cuando no se obtenga una ventaja evidente en el gameplay con este cambio.

3.2.3. Desde ya queda prohibido el zoomhack, maphack, y cualquier otro tipo de cheat. La violación de esta regla por uno de los jugadores implica su expulsión del torneo (ver sección 8).

3.3. **Facciones**

3.3.1. Para el bando alemán solo estará disponible la Wehrmacht.

3.3.2. Para el bando aliado solo estará disponible USA.

4. ESTRUCTURA DEL TORNEO

4.1. Tipo de estructura

Será un torneo de 4 jugadores con eliminación doble clásica.

4.2. Conformación de los brackets:



4.3. Calendario del torneo

4.3.1. La fecha de cada match se establecerá en consenso entre los siguientes involucrados:

- Los dos jugadores del match.
- Al menos uno de los streamers oficiales.
- El organizador del torneo.

4.3.2. Una vez elegida la fecha inmediatamente debe ser publicada en las páginas de los streamers oficiales.

4.3.3. Como mínimo se debe elegir una fecha 3 días posterior a la fecha de publicación. Es decir, si hipotéticamente “hoy” se reúnen los involucrados para elegir la fecha, ésta tendrá que ser como mínimo 3 días posterior a la fecha actual. Por supuesto, siempre y cuando la fecha tenga una publicación inmediata.

4.3.4. Caso en que un jugador no puede asistir a un encuentro:

- Si un jugador no puede asistir a la fecha acordada previamente (y publicada) para un match, éste debe avisarlo como mínimo 24 horas antes del horario de inicio pactado del encuentro. Si avisa durante las 24 horas previas al encuentro dicho aviso no será válido, de modo que tendrá el mismo efecto que directamente no avisar y

no asistir. En estos casos se le dará por perdido el match.

- Ante un aviso anticipado de ausencia válido, se posterga el match y se debe volver a acordar una fecha entre los involucrados del mismo (4.3.1).
- El jugador que posterga un match está obligado a asistir al resto de los matches que le toque jugar sin posibilidad de nuevas postergaciones. Si no asiste a un encuentro se le dará por perdido ese match al que no asista.

4.3.5. El cronograma tentativo es de dos matches por fin de semana en dos días distintos, por ejemplo viernes y sábado, sábado y domingo, o viernes y domingo. Aunque se insiste, es solo tentativo, pudiendo variar para adaptarse a la agenda de los involucrados; de modo que puede organizarse un match para un día laboral de la semana, y también pueden jugarse dos matches el mismo día (pero a distinta hora) si entre todos los involucrados de ambos matches están de acuerdo, y como siempre, se acuerda con al menos 3 días de anticipación.

4.3.6. En el caso en que se acuerde la fecha de dos matches para el mismo día, el segundo match se jugará al terminar el primero. No pueden correr ambos en simultáneo en ningún caso. Al terminar el primer match se puede optar por un intervalo para descanso de los casters, antes de comenzar con el segundo match de la fecha.

4.3.7. Como máximo se pueden organizar dos matches para una fecha. Es decir, no pueden organizarse tres o más matches para el mismo día.

5. ESPECIFICACIÓN DE LOS ENCUENTROS (BRACKETS)

5.1. Introducción

5.1.1. El ganador de un match se define por el mejor de tres mapas, con un cuarto mapa ocasional si hace falta un desempate.

5.1.2. La selección y ordenamiento de mapas se realiza antes de jugar cada match (se analizará en detalle posteriormente en este documento).

5.1.3. En cada uno de los primeros tres mapas se juegan dos partidas, un ida y vuelta intercambiando los bandos.

5.1.4. Si después de haber jugado los primeros tres mapas el match quedó en empate (ya sea con los 3 mapas empatados, o bien una victoria, una derrota, y un empate, en cualquier orden) se

jugará un cuarto mapa a modo de desempate, pero esta vez sin partida de vuelta. En este cuarto mapa, antes de jugar, se seleccionará al azar al jugador que elegirá el bando (esto se detalla en las secciones siguientes), siendo la elección de bando de gran importancia en este caso, ya que como se especificó anteriormente, en el cuarto mapa no habrá partida de vuelta donde se inviertan los bandos y se dé otra oportunidad de empate.

5.2. Enumeración del paso a paso de un match

- 5.2.1. *Elección del método de selección aleatoria (5.3).*
- 5.2.2. *Procedimiento de enumeración de jugadores (5.5).*
- 5.2.3. *Procedimiento de selección de mapas (5.7).*
- 5.2.4. *Procedimiento de ordenamiento de mapas (5.8).*
- 5.2.5. El jugador 1 será el privilegiado para la selección de bando.
- 5.2.6. *Procedimiento de selección de bando (5.9).*
- 5.2.7. Se juega a *el mejor de tres mapas (5.10).*
- 5.2.8. Si no hay empate, aquí queda establecido el ganador del match.
- 5.2.9. Si hay empate se continúa con los siguientes pasos:
 - Se efectúa el *protocolo de selección aleatoria de jugador (5.4)* para definir al jugador privilegiado que elegirá el bando.
 - *Procedimiento de selección de bando (5.9).*
 - Se juega el *cuarto mapa de desempate (5.11).*
 - El jugador que gane en el cuarto mapa será definitivamente el ganador del match.

5.3. Elección del método de selección aleatoria.

- 5.3.1. El primer paso de cada match es acordar entre los dos jugadores un método de selección aleatoria, el cual será utilizado en el *protocolo de selección aleatoria (5.4).*
- 5.3.2. El método de selección aleatoria es de bastante libre elección para los jugadores, puede ir desde métodos tradicionales como lanzar una moneda y ver si cae cara o seca, lanzar un dado y ver si sale un número par o impar, hasta utilizar un random picker de algún sitio web conocido.
- 5.3.3. El método de selección aleatoria acordado por ambos jugadores de un match deberá ser notificado a los miembros del comité del torneo presentes antes de comenzar dicho match.

5.4. Protocolo de selección aleatoria de jugador

- 5.4.1. Es ni más ni menos que efectuar el *método de selección aleatoria* elegido previamente por los jugadores del match (5.3).
- 5.4.2. El encargado de llevar a cabo este protocolo es el streamer autorizado para hacerlo (si hay múltiples streamers oficiales transmitiendo el mismo match solo uno será el responsable de realizar esta tarea, el cual será elegido por el organizador del torneo).
- 5.4.3. El *protocolo de selección aleatoria de jugador* será efectuado múltiples veces durante el match

5.5. Procedimiento de enumeración de jugadores

- 5.5.1. Se efectúa el *protocolo de selección aleatoria de jugador* (5.4). El ganador será el Jugador 1, y el perdedor será el jugador 2.

5.6. Lista de mapas jugables

- Angoville
- Beaux Lowlands
- Langres
- Semois
- Sturzdorf
- Wrecked Train

5.7. Procedimiento de selección de mapas

- 5.7.1. El jugador 1 banea uno de los seis mapas de la *lista de mapas jugables* (5.6).
- 5.7.2. El jugador 2 banea otro mapa de los cinco restantes.
- 5.7.3. En este punto ya quedaron seleccionados los cuatro mapas a jugar, es decir, los tres mapas para los enfrentamientos ida y vuelta, y un cuarto mapa para jugarlo eventualmente (sin ida y vuelta) en caso de empate. Solo queda por definir el orden en que van a ser jugados durante el match.

5.8. Procedimiento de ordenamiento de mapas

- 5.8.1. De los cuatro mapas elegidos en la selección de mapas, el jugador 1 selecciona el primero a jugar.
- 5.8.2. De los tres mapas que quedaron, el jugador 2 selecciona el que se jugará en segundo lugar.
- 5.8.3. De los dos mapas que quedaron, el jugador 1 selecciona el tercero a jugar, quedando por descarte el mapa restante para la eventual partida de desempate.

5.9. Procedimiento de selección de bando

- 5.9.1. El jugador privilegiado para la selección de bando elige el bando con el que jugará en la primer partida del primer mapa, quedando para el jugador no privilegiado el bando contrario.

5.10. El mejor de tres mapas

- 5.10.1. En cada mapa se juegan dos partidas, un ida y vuelta intercambiando los bandos.
- 5.10.2. Si un jugador gana en los dos primeros mapas (es decir, gana los primeros dos pares de partidas) entonces al tercer mapa no hará falta jugarlo, se lo omite e inmediatamente se declara a dicho jugador como ganador del match. En cualquier otro caso el tercer mapa debe ser jugado.
- 5.10.3. Asignación de bandos no intercalada:
- Primer mapa: El jugador que eligió bando (al bando elegido llamémoslo bando Z) jugará la partida de ida con el mismo. La partida de vuelta lógicamente la jugará con el bando contrario (bando W, que sería el bando que le tocó en la primer partida al jugador que no pudo elegir).
 - Segundo mapa: Ahora se invierte el orden, el jugador que el mapa anterior lo empezó jugando con el bando Z ahora empezará jugando con el bando W. Y lógicamente en la partida de vuelta jugará con el bando contrario (Z).
 - Tercer mapa: mismo orden del primer mapa, el jugador que al primer mapa lo empezó jugando con el bando Z ahora también lo jugará durante la partida de ida. La partida de vuelta otra vez será con el bando contrario (bando W).
 - Es decir, la asignación de bandos para el jugador que elige el bando queda en el siguiente orden:
Mapa #: [bando-ida, bando-vuelta]
Mapa 1: [Z, W]
Mapa 2: [W, Z]
Mapa 3: [Z, W]
 - Por ejemplo, si el jugador Pepe fue privilegiado para seleccionar el bando y eligió Alemanes, entonces pepe jugará el siguiente orden de partidas:
Mapa 1: [Alemanes, Aliados]
Mapa 2: [Aliados, Alemanes]
Mapa 3: [Alemanes, Aliados]
- 5.10.4. Opciones de partida para las partidas de ida: sección *Partida de ida* (6.1).

- 5.10.5. Opciones de partida para las partidas de vuelta: sección *Partida de vuelta* (6.1).

5.11. Cuarto mapa de desempate

- 5.11.1. Solo se juega en caso de que luego de jugar los primeros tres mapas el match haya quedado en empate.
- 5.11.2. Se jugará una sola partida en este cuarto mapa. Es decir, no habrá una partida de vuelta.
- 5.11.3. Las opciones de juego para la única partida de este mapa son las mismas que las opciones de juego para las partidas de ida de los primeros tres mapas (sección 5.10.4).

5.12. Encuentro de jugadores y el comité para la realización del match

- 5.12.1. Previo a la hora acordada para la realización del match se deben encontrar los participantes (tanto jugadores como el comité) en el canal de discord acordado para el torneo, ya sea en una sala de chat o de voz.
- 5.12.2. Luego de cada partida en un match, sin importar si es de ida o de vuelta, cualquiera de los participantes puede pedir un descanso de hasta 10 minutos. Este descanso podrá ser más largo si tanto ambos jugadores como también los miembros del comité presentes están de acuerdo.
- 5.12.3. Si uno de los jugadores no se presenta a la hora acordada, se le darán 30 minutos de gracia en los que podrá llegar tarde y empezar a jugar el match sin aplicarle ninguna sanción.
- 5.12.4. Si un jugador avisa con tiempo (es decir, al menos 15 minutos antes de la hora acordada) que va a llegar más tarde que 30 minutos después de la hora estipulada del encuentro, debe estimar su hora tentativa de llegada tardía al encuentro y deberá reportársela al comité del torneo. El jurado decidirá a su criterio si perdonar su demora y esperarlo, o bien darle por perdido el match y otorgarle la victoria a su rival que sí se presentó.
- 5.12.5. Si un jugador no se presenta al encuentro ni siquiera en los 30 minutos siguientes de gracia, ni tampoco dio aviso de demora antes de los 15 minutos previos al inicio estipulado del match, éste se le dará por perdido, otorgándosele así la victoria a su rival que sí se presentó.
- 5.12.6. Si ninguno de los dos jugadores se presenta a jugar el match, éste deberá postergarse inevitablemente.

5.13. Abandono en un match

- 5.13.1. Si en el transcurso de un match **uno de los jugadores** se retira sin avisar, ya sea desconectándose o simplemente dejando de responder a los mensajes del comité, tendrá una ventana de 15 minutos (más un eventual tiempo de gracia que determine el jurado) para informar al comité por algún medio el motivo de su ausencia, y si va a volver en la brevedad o no (según lo que el jurado considere que es “breve” o no):
- Si el jugador ausentado responde afirmativamente (es decir, para el jurado la demora que el jugador ausente estimó es breve), se continuará la espera. Si en 10 minutos pasados la hora anunciada por el jugador éste no aparece, el jurado tendrá el poder de decidir decretar su derrota en el match o bien seguir esperando un rato más.
 - Si el jugador ausentado responde negativamente (es decir, no va a volver en la brevedad), o directamente no responde por ningún medio, se le decretará inmediatamente la derrota de todo el match, sin posibilidad de pausarlo y postergarlo.
- 5.13.2. Si en el transcurso de un match **ambos jugadores** se retiran, no queda más opción que pausar y postergar la reanudación del match, a priori, en tiempo indefinido (*ver 5.14*).

5.14. Pausa y postergación de un match

- 5.14.1. Si por algún motivo el match debe ser pausado y su reanudación postergada, se debe volver a acordar entre ambos jugadores y los miembros del comité del torneo una nueva fecha de encuentro, pero por supuesto que esta vez no sería la fecha y hora de inicio del match sinó de su reanudación.

6. ESPECIFICACIONES DE UNA PARTIDA

6.1. Partida de ida

- 6.1.1. Bando: **X**
- 6.1.2. Win condition: Victory Point Control
- 6.1.3. Victory Point Ticker: 500 points
- 6.1.4. Starting Locations: **Random**

6.1.5. Starting Resources: Standard

6.2. Partida de vuelta

6.2.1. Bando: **Y**

6.2.2. Win condition: Victory Point Control

6.2.3. Victory Point Ticker: 500 points

6.2.4. Starting Locations: **Fixed**

- Se invierten forzosamente las posiciones con respecto a la partida de ida. Es decir, si en la partida de ida el jugador 1 (J1) jugó en la posición 1 de aliado y J2 jugó en la posición 2 de alemán, entonces ahora J1 jugará en la posición 2 de alemán, y J2 jugará en la posición 1 de USA. Es decir, por ejemplo en Langres, si en la primera partida pepe jugo de aliado arriba, y ramón abajo de alemán, entonces en la partida de vuelta pepe tendrá que jugar forzosamente de alemán abajo, y ramón de aliado arriba.

6.2.5. Starting Resources: Standard

6.3. Fin de partida

6.3.1. La partida se considera finalizada (no interrumpida prematuramente (ver *Capítulo 9*)) cuando ocurren alguna de las siguientes condiciones:

- Los puntos de victoria de uno de los jugadores llega a 0 (derrota por puntos de victoria).
- Uno de los jugadores se rinde antes que sus puntos de victoria lleguen a 0 (ver 6.3.2).
- Todos los edificios de uno de los jugadores son destruidos (derrota por aniquilación) antes que sus puntos de victoria lleguen a 0.

6.3.2. Rendición de un jugador: Cuando un jugador desea rendirse, debe escribir y enviar 'gg' en el chat de la partida, e inmediatamente debe salir de la misma. Nótese que ambas condiciones deben cumplirse para que la acción sea considerada rendición. A continuación se analizará el resto de los casos:

- Un jugador escribe 'gg' en el chat pero no sale de la partida: La partida continuará normalmente.
- Un jugador sale de la partida sin haber escrito antes 'gg' en el chat: La partida se considerará terminada por *desconexión de un jugador* (6.4).

7. CLÁUSULAS ADICIONALES

7.1. **No exploits**

Lista de exploits que están prohibidos en el torneo:

- 7.1.1. *Cap Walking*: Mientras una parte de un squad captura un sector, otra parte del squad avanza al siguiente sector simultáneamente, de modo de poder empezar a capturar el siguiente sector “inmediatamente” después de terminar de capturar el primero, sin el delay normal que tomaría el desplazamiento del squad entre bandera y bandera. Por lo que queda prohibido el uso de este glitch si es clara la intención de utilizarlo para obtener una ventaja en el poder de captura global.
- 7.1.2. *PaK-38 Cooldown reset*: Darle una orden de movimiento al PaK-38 y cancelarla inmediatamente con el fin de resetear el cooldown y sacar así una ventaja al mejorar su cadencia de disparo.
- 7.1.3. *Low % built AT traps*: Cuando los AT traps incompletos se usan indiscriminadamente para obstruir el paso de un vehículo.
- 7.1.4. *AT Trap blocking infantry*: Cuando un AT trap se utiliza con el fin de bloquear el paso de la infantería en un espacio pequeño donde ya de por sí ningún vehículo puede pasar.
- 7.1.5. *Registered Artillery on sandbags*: Queda prohibido utilizar la artillería off map *Registered Artillery* sobre sacos de arena, alambres, trampas anti tanque, etc. Solo está permitido usarla sobre banderas (sectores) edificios de la base y bunkers.

Si un jugador en una partida se aprovecha de alguno de estos exploits, ésta se le dará por perdida, otorgándosele así la victoria al jugador rival.

7.2. **No mid-set coaching**

- 7.2.1. Un jugador durante el desarrollo de **todo el match** no tiene permitido recibir ningún tipo de consejo operacional/táctico/estratégico de terceras personas en el transcurso del mismo, ni siquiera en el tiempo entre partidas (a excepción de una eventual *pausa y postergación de la reanudación del match* (ver 5.14), donde en el tiempo entre su pausa y su reanudación esta regla no será aplicada).
- 7.2.2. Ante la violación de esta cláusula el jugador será expulsado del torneo (ver sección 8).

7.3. **No stream feedback**

- 7.3.1. Los jugadores tienen terminantemente prohibido observar y/o escuchar el stream en el transcurso de su match, ni siquiera en el tiempo entre partidas.
- 7.3.2. Ante la violación de esta cláusula el jugador será expulsado del torneo (ver sección 8).

8. EXPULSIÓN DE UN JUGADOR

8.1. Características

- 8.1.1. Si un jugador es expulsado del torneo, se le dará por perdido el match en el que estaba en curso, es decir, no podrá seguir jugando, aún si todavía le quedaban partidas por jugar en dicho match, otorgándosele así la victoria a su adversario.
- 8.1.2. Si estaba en los brackets de ganadores (es decir, no perdió ningún match hasta el momento) entonces no solo se le dará por perdido su match actual, sino que además se le dará por perdido el match que eventualmente jugaría después en los brackets de perdedores. Otorgándosele así la victoria del match a su eventual rival en los brackets de perdedores, aún sin ni siquiera haber empezado dicho match.

9. DESPERFECTOS TÉCNICOS DURANTE EL DESARROLLO DE UNA PARTIDA

9.1. Política de restarts

- 9.1.1. Un pedido de restart lo puede realizar un jugador cuando sufre de algún desperfecto técnico (como bugs gráficos, mala conexión a internet, o simplemente una mala configuración gráfica, custom hotkeys no instalados, parlantes o auriculares no conectados, etcétera) al inicio de una partida. El pedido de restart solo será válido durante el primer minuto de partida.
- 9.1.2. Solo se pueden pedir tres restarts en un mismo match. Es decir, tres restarts para las seis partidas (o siete si hay cuarto mapa) del match.
- 9.1.3. Un jugador puede pedir múltiples restarts en una misma partida si todavía le quedan disponibles. Cada restart usado en una partida se descuenta del contador global de restarts del match para ese jugador.
- 9.1.4. Para pedir el restart, el jugador debe escribir en el chat del juego la palabra "Restart" o simplemente "re". En caso que el

desperfecto técnico no le deje siquiera escribir en el chat (por ejemplo, malfuncionamiento del teclado), debe dejar sus unidades inmóviles (como señal a los casters), e inmediatamente solicitar el restart por otros medios.

- 9.1.5. Si un jugador ya utilizó sus tres restarts reglamentarios en el transcurso de un match y sigue sufriendo de desperfectos técnicos, deberá escoger entre jugar con dichos desperfectos técnicos presentes, o bien retirarse y darle por ganado el match al jugador rival.
- 9.1.6. Ante un restart, el jugador que primero debe salir de la partida es el que pidió el restart, el otro jugador simplemente debe esperar la pantalla de “victoria”.
- 9.1.7. Luego de un pedido de restart válido, el jugador que lo solicitó debe salir de la partida y solucionar su problema técnico antes de volver a intentarlo. Para esto tiene una ventana de tiempo con un límite de 5 minutos (más un eventual tiempo de gracia a criterio del jurado). Pasado este tiempo, si ambos jugadores y el jurado están de acuerdo (en el caso del jurado: por mayoría simple), en base a testimonios y pruebas convincentes de que el jugador que pidió el restart efectivamente tiene problemas técnicos importantes que no puede solucionar en el corto plazo), el match podrá pausarse, con su reanudación postergada (a priori) indefinidamente (ver 5.14). Si no hubo acuerdo, se decretará la derrota de todo el match para el jugador que pidió el restart y no le quedaron más disponibles.
 - La postergación o no del match queda bajo votación a modo de impedir que un jugador pueda utilizar indiscriminadamente el restart como medio para postergar forzosamente un match.

9.2. Lag durante una partida

- 9.2.1. Si en la partida se experimenta lag, se puede seguir jugando en la medida en que éste sea leve.
- 9.2.2. Si el lag es muy alto al punto de volver la partida muy difícil de jugar, el jurado podrá decidir detener la partida y comenzar el *proceso de Admin win* (9.x). Luego de este proceso, si no hay admin win, se procederá a analizar cuál jugador estuvo ocasionando el lag. Si las pruebas que afirman cual de los jugadores ocasionaba el lag son claras y evidentes, se le decretará a éste la derrota de la partida. Pero si en esta instancia no se puede demostrar con claridad quién estaba causando el lag, la partida será omitida y tendrá que volver a

jugarse.

- 9.2.3. Si el jurado detecta intencionalidad clara en el lag de un jugador, por ejemplo, si repetidas veces el lag le viene de repente cuando empieza a perder una partida, el jurado podrá decidir su expulsión del torneo (ver sección 8).

9.3. Error de sincronización

- 9.3.1. El error de sincronización generalmente ocurre en partidas donde hay mucho lag, de modo que en caso de ocurrir se seguirá el procedimiento legal deportivo de “Lag durante una partida” en las secciones 9.2.2. y 9.2.3.

9.4. Desconexión de un jugador

- 9.4.1. Se considera desconexión de un jugador en cualquier caso en que éste sale de la partida, independientemente del motivo, con un único caso de excepción (*Error fatal del juego 9.5*). En cualquier otro caso, ya sea por corte del enlace a internet, error del sistema operativo, o el problema cual fuere, incluso simplemente cerrando la ventana del juego o saliendo de la partida se considera desconexión.
- 9.4.2. La desconexión abrupta de un jugador (sin pedir formalmente restart) durante el primer minuto de partida a priori no está penalizada, pero sí descuenta en uno la cantidad de restarts disponibles del match para el jugador. Si no posee restarts disponibles, se le dará por perdida la partida.
- 9.4.3. En caso de desconexión de un jugador luego del primer minuto de partida, el jurado podrá iniciar el *proceso de Admin win (9.x)*. Si no hubo admin win, la partida se le dará por perdida al jugador que tuvo la desconexión, por lo tanto, dándole así la victoria al jugador que permaneció conectado.

9.5. Error fatal del juego (Bug Splat de Relic)

- 9.5.1. Un error fatal del juego es un error que dispara el Bug Splat de Relic. Este tipo de errores son muy evidentes ya que cierran abruptamente el juego y dejan abierta una ventana de envío de reportes de errores a Relic.
- 9.5.2. Ante la interrupción de la partida debido un error fatal del juego, se deberá efectuar el *procedimiento de admin win (9.x)*. Si el jurado considera que no hubo admin win, entonces el procedimiento dependerá si el error fatal ocurrió solo en la

computadora de uno de los jugadores o si ocurrió en la computadora de ambos:

- Si el error fatal ocurrió solo en la computadora de uno de los jugadores, se le decretará la derrota de la partida a este último, otorgándosele así la victoria al jugador que quedó dentro del juego.
- Si el error fatal ocurrió en la computadora de ambos jugadores, la partida será omitida y deberá volver a jugarse.

9.6. Procedimiento de admin win

9.6.1. Ante una interrupción anómala de una partida, el jurado podrá determinar si amerita otorgarle la victoria a uno de los jugadores o no. Esto se resolverá según cómo los integrantes del jurado entendieron que avanzaba la partida al momento previo de la interrupción de la misma:

- Si el jurado considera que el resultado de la partida estaba muy inclinado hacia un jugador, de forma tal que era difícil de revertir si la partida hubiese continuado, se le concederá la victoria a ese jugador (admin win), y por lo tanto, la derrota a su rival.
- En cualquier otro caso no habrá admin win, por lo que deberá continuar el proceso legal deportivo que corresponda.

9.7. Caída de los servidores de Steam

9.7.1. Si se caen los servidores de steam y se interrumpe una partida, se deberá efectuar el *procedimiento de admin win* (9.x). Si el jurado considera que no hubo admin win, se omite la partida y ésta deberá volver a empezar cuando se restauren los servidores en cuestión. Ante la demora de la vuelta online de dichos servidores el jurado podría postergar la partida.

9.8. Bugs (no fatales) y glitches durante una partida

9.8.1. El juego tiene muchos bugs (no fatales) conocidos, muchos explotables (es decir, los que se pueden forzar para obtener una ventaja en el juego) (ver sección *No exploits* (7.2)) y muchos otros bugs que tienen más impacto negativo que positivo en la partida, o directamente solo impacto negativo sin ningún beneficio para el jugador al que le ocurren.

- 9.8.2. Si un bug (no fatal) no explotable del juego ocurre durante una partida, se lo tomará como parte de la suerte y “azar natural” de una partida de Company of Heroes.

9.9. Pedido de excepción ante un desperfecto técnico

- 9.9.1. En una partida, ante la ocurrencia de cualquiera de los casos de problemas técnicos detallados anteriormente en este capítulo (9), puede que ambos jugadores creen que un fallo del jurado ante este problema técnico en cuestión no fue justo. Esto es bastante natural en los problemas de este tipo, ya que las mismas reglas de este capítulo no son justas para todo el universo de los casos. Por lo tanto, si ambos jugadores están de acuerdo, pueden pedir una excepción a las reglas de este capítulo.
- 9.9.2. El pedido de excepción debe ser aprobado por el jurado (con mayoría simple), ya sea de forma sumaria (11.7.2) o en una *investigación* (11.7.1).
- 9.9.3. Si se concreta la excepción a las reglas de este capítulo para analizar una ocurrencia de desperfecto técnico, se debe revisar el caso de forma legalmente más laxa, menos técnica e involucrando la opinión de ambos jugadores.
- 9.9.4. El período de validez de una excepción de una regla del capítulo está acotada a la revisión de un caso puntual en una partida, por lo que a partir de la partida siguiente en el match (inclusive) quedarán restauradas nuevamente todas las reglas de este capítulo (9). De todos modos, también queda habilitado nuevamente el pedido de excepción en caso de que los jugadores lo requieran.

10. CAMBIOS EN EL REGLAMENTO

- 10.1. Los cambios en el reglamento durante el transcurso del torneo están permitidos pero quedarán sujetos a la aprobación los jugadores participantes.
- 10.2. Un cambio en el reglamento, para hacerse efectivo con el torneo en curso, deberá ser aprobado de forma unánime por todos los jugadores aún no eliminados. Es decir, ante la discrepancia de solo uno de dichos jugadores este cambio no será implementado.
- 10.3. Los jugadores “aún no eliminados” son los jugadores que todavía tienen chances de llegar a la final. Recordar que este torneo es de eliminación doble, por lo que para quedar fuera del torneo (es decir, sin

chances para avanzar y llegar a la final) hace falta perder si o si dos matches.

- 10.4.** Se considera “en curso” al torneo a partir de las 00:00hs de la fecha elegida para el primer match de todo el torneo.

11. JURADO DEL TORNEO

- 11.1.** Los integrantes del jurado son los mismos tres integrantes del comité del torneo (ver sección 2).
- 11.2.** El rol del jurado es investigar y sancionar a los jugadores que infrinjan las reglas del torneo.
- 11.3.** Ante una violación flagrante y evidente a las reglas el jurado podrá fallar de forma sumaria, pudiendo así aplicar una sanción inmediatamente a quien corresponda.
- 11.4.** Si una hipotética acción que viola las reglas del torneo no está del todo clara a simple vista, ya sea porque la acción es dudosa, o da lugar a sospecha pero el jurado no encuentra una infracción de reglas lo suficientemente evidente para que amerite un fallo sumario, el jurado tendrá el poder de abrir una *investigación (10.6)* posterior sobre el caso.
- 11.5.** Los jugadores de un match tienen el derecho de hacer un pedido de iniciar una *investigación (10.6)* sobre una hipotética acción de su adversario, no observada por el jurado en el stream, que a su criterio infringe las reglas del torneo. El pedido podrá hacerse durante el transcurso del match (es decir, en el lapso de tiempo entre las partidas del mismo), o bien una vez finalizado el match. Para esto deberá presentar pruebas contundentes que ameriten iniciar la investigación. El jurado aceptará o no abrir la *investigación (10.6)* si determinan que las pruebas son suficientes o no para iniciarla.

11.6. Investigación

- 11.6.1.** Inicio: Debe iniciarse después de haber finalizado el match que se está investigando.
- 11.6.2.** Finalización: debe finalizar antes del comienzo de los matches siguientes en los que los jugadores involucrados serían eventualmente participantes. Si la investigación se retrasa, los matches en cuestión deberán ser postergados.
- 11.6.3.** En la investigación el jurado deberá recolectar pruebas (replays, testimonios, fragmentos de stream, o cualquier otra prueba que

consideren oportunas) y fallar en base a su interpretación de las reglas.

11.7. Fallos

- 11.7.1. Fallo de una investigación: Son por mayoría simple, la opinión de los tres miembros del jurado es obligatoria.
- 11.7.2. Fallos sumarios: Es por unanimidad de los miembros del jurado presentes (deben haber al menos dos presentes). En caso de alguna discrepancia entre los miembros del jurado presentes si o si debe postergarse el fallo y abrirse una *investigación* (10.6). Esta posibilidad de fallar sin la opinión del tercer miembro del jurado en caso de que no esté presente es necesaria para poder efectuar fallos sumarios en la mayoría de los casos, ya que puede ocurrir que no siempre estén presentes los tres miembros del comité en todos los matches del torneo. De todas formas, sí es obligatoria la presencia de al menos dos cualesquiera de los miembros del jurado en cada uno de los matches del torneo. Por lo tanto, si en un match no se hacen presente al menos dos miembros del jurado, dicho match no podrá comenzar.

11.8. Apelaciones

- 11.8.1. Si un fallo otorgado en un match, ya sea de forma sumaria o en una investigación posterior, es considerado injusto por **ambos jugadores** del match, le da la posibilidad a dichos jugadores de apelar la decisión del jurado.
- 11.8.2. Ante una apelación, se abre una investigación con las mismas características y reglas de una investigación común (11.6), solo que en este caso lo que se investiga es si amerita revertir o no la sanción aplicada en un fallo anterior.