

Gultarminator II – Reglas

Calificación:

Todos los candidatos deben, en primer lugar, inscribirse en la página siguiente para anunciar su participación en las pruebas de calificación:

I. Prueba de velocidad

Los candidatos a la calificación para el torneo, deberán someterse a una prueba de velocidad. La prueba es simple: derrotar a un jefe de mazmorra lo más rápido posible.

Un jefe de mazmorra le corresponde a cuatro clases, pero cada clase compite por separado.

- **Tofu Real** : Sacrógrito, Ocra, Anutrof, Yopuka
- **Blop Multicolor Real**: Pandawa, Zurcarák, Sadida, Osamodas
- **Maestro Pandora** : Aniripsa, Feca, Xelor, Sram

Atención:

- Durante los combates contra el Tofu Real, el Blop Multicolor real y el Maestro Pandora, el candidato debe estar solo.
- Los combates contra el Tofu Real, el Blop Multicolor Real y el Maestro Pandora deben llevarse a cabo en sus mazmorras. Los combates en la arena no serán aceptados.

Los tres mejores tiempos de cada clase y servidor pasarán a la segunda prueba de calificación.

II. Prueba de popularidad

En cada servidor, los tres candidatos que hayan obtenido los tres mejores tiempos de su clase, se enfrentarán en la prueba de popularidad.

Tan pronto como los resultados de la prueba de velocidad estén publicados, se lanzará la votación en cada servidor para elegir a los representantes de cada clase en el torneo. Los candidatos que tengan la mayor cantidad de votos por clase, en cada servidor, serán seleccionados para participar en el Gultarminator.

Para cada clase, el candidato que llegue en segundo lugar en los votos, se seleccionará como reemplazante del primer elegido. En caso de ausencia de este último, él deberá tomar su lugar en el combate para evitar el abandono del equipo.

PROCEDIMIENTO:

Sólo se acepta una única inscripción por cuenta y persona.

El resultado de la prueba de velocidad se recuperará directamente en el juego. No se tomará en cuenta otra cosa que no sea el mejor tiempo del personaje.

Es necesario tener un personaje de nivel mínimo de 40 en el servidor correspondiente, para poder participar al voto de la prueba de popularidad.

Una misma cuenta no puede votar más de una sola vez, y desde un solo servidor. Solo se aceptará un solo voto de una misma IP.

El torneo:

I. Reglas generales

- Los equipos son constituidos por 4 personajes.
- Todo el torneo se llevará a cabo en un servidor creado especialmente para la ocasión.
- Todo insulto supone la descalificación inmediata.
- La lengua oficial del torneo es el inglés. Es entonces este idioma el que será utilizado por defecto durante los combates entre dos equipos de comunidades diferentes. La utilización de otras lenguas está, sin embargo, autorizada entre jugadores de una misma comunidad.
- La utilización de caramelos que otorgan bonus y las bendiciones de templos de pandala están prohibidas y les serán automáticamente retirados a los personajes una vez dentro de la arena del torneo.
- Todos los hechizos están autorizados y pueden usarse.
- El servidor estará cerrado a los espectadores, fuera de autorizaciones especiales.
- El nivel de los participantes pasará automáticamente a 200 en el servidor del torneo, aunque mantendrán su nivel real en su servidor de origen.
- Se aplicará una restricción a la forjamagia exótica: Poco importa el número de PA/PM/AL exóticos en el equipamiento, solo se contabilizarán 1 PA, 1 PM y 2 AL, los otros serán ignorados.
- No se autorizará a combatir a equipos incompletos, se considerará como abandono.

II. Los árbitros

Durante todo el torneo, los árbitros serán los encargados de supervisar los combates.

En caso de desacuerdo entre dos equipos cualesquiera, el árbitro presente es quien tiene la decisión final.

Todos los equipos deben respetar a sus árbitros.

Los árbitros son fácilmente identificables, tienen la apariencia de un búho.

III. Constitución de los equipos

Una vez formada la lista de los 12 seleccionados por servidor, los seleccionados disponen de 2 días para repartirse en 3 equipos de 4 personajes.

En caso de desacuerdo en el seno de los 12, y de imposibilidad de encontrar un terreno de acuerdo para la formación de los equipos, Ankama los impondrá (serán elegidos al azar).

Los puntos se contabilizan por equipo y por servidor, es altamente aconsejable formar 3 equipos poderosos y equilibrados antes que apostar todo a un solo equipo.

La composición de los equipos también se rige por una regla particular.

No se podrá colocar en un mismo equipo la clase Sacrógrito, Osamodas y Aniripsa. Todos los personajes pasarán a grado 6 automáticamente. En pocas palabras si son mayor grado, bajarán a grado 6... y si son menor grado, subirán a grado 6.

IV. Pruebas comunitarias

Durante las 3 semanas del torneo, los jugadores de los distintos servidores serán invitados a participar a las pruebas comunitarias poniendo en competición los servidores entre ellos.

Los servidores que participen en las pruebas comunitarias y lleguen a obtener un buen lugar en la clasificación, hacen ganar puntos a cada uno de sus equipos. El número de puntos puestos en juego y su método de repartición, se precisarán en el anuncio del lanzamiento de cada prueba comunitaria.

V. Fase de Selección

Durante la fase de selección, cada equipo deberá realizar 3 combates.

En estos combates, los equipos acumulan puntos y se posicionan en la clasificación general del torneo.

Los 64 equipos que hayan reunido la mayor cantidad de puntos después de esta fase, serán seleccionados para participar a los 32^{avos} de final. Los puntos de los equipos dependerán del esfuerzo de sus servidores durante las pruebas comunitarias.

PROCEDIMIENTO:

El calendario de combates (fechas y horarios) será definido y publicado con anticipación. Los equipos deberán reunirse en el mapa que se les asignará.

Al final de cada combate, un miembro de cada uno de los dos equipos (no importa cual) debe dirigirse a la página del formulario de fin del combate. Se le solicitará una captura de pantalla de la interfaz de fin del combate.

En caso de no concordancia con las informaciones, se efectuará una investigación, el equipo que haya mentido será inmediatamente descalificado y los jugadores que lo componen serán sancionados de manera ejemplar.

Si un solo equipo llena el formulario de fin del combate, se considerará que el equipo desfavorable está de acuerdo.

VI. Fases finales

Los 64 equipos restantes se enfrentarán durante 7 días, desde los 32^{avos} de final hasta la final del torneo.

Cada derrota es eliminatoria.

El calendario de combates se publicará con anticipación.

Las ausencias y retrasos, implican una eliminación automática del equipo en cuestión.

VII. Contabilización de puntos

Los puntos se contabilizan por equipo y servidor.

Puntos ganados en función del tipo de victoria:

- Victoria perfecta (ninguna muerte en el equipo): 60 puntos
- Victoria de 3 (un muerto en el equipo): 50 puntos
- Victoria de 2 (dos muertes en el equipo): 45 puntos
- Victoria sobre el hilo (tres muertes en el equipo): 40 puntos
- Victoria por abandono: 45 puntos
- Combate empatado: 30 puntos
- Derrota: 0 puntos

Victoria aplastante:

Una victoria en menos de 10 minutos es una victoria aplastante.

Durante una victoria aplastante el equipo ganador recupera 20 puntos suplementarios.

Combate empatado:

Durante la fase de los grupos, el partido empatado es declarado cuando se superan los 60 minutos de combate.

Durante las fases finales, no es posible un empate, ya que no existe límite de tiempo.

Abandono:

Se considera abandono, cuando los equipos no se presentan a la hora indicada, o sus miembros no están presentes para su combate.

El equipo ausente es considerado perdedor, y el equipo que está presente es declarado ganador por abandono. En caso de ausencia de dos equipos, los dos son declarados perdedores.

Si un miembro del equipo está ausente, su reemplazante debe presentarse en su lugar, si los dos están ausentes y el equipo está incompleto, el equipo se declara automáticamente perdedor.

Los equipos disponen de 10 minutos, a contar desde la hora del comienzo del combate anunciada, para presentarse antes de que se declare el abandono.

VIII. Las recompensas

A. Recompensas por equipos

Equipo ganador de la final:

Los cuatro ganadores del torneo ¡serán recubiertos de kamas! ¡Ganaran 15.000 kamas cada uno, por cada punto ganado!

¡Y también ganarán un set del campeón, el emoticono campeón y sus nombres serán grabados en mármol como vencedores de este torneo!

Cada personaje del equipo también será inmortalizado en una carta a su nombre en el juego Wakfu TCG.

Los reemplazantes del equipo ganador ganan también el set del campeón y el emote.

Los kamas se entregarán sólo a los titulares, los cuales podrán elegir si compartirlas o no.

El equipo finalista:

Puede que no hayan ganado al final del torneo, pero de todas formas le han ofrecido ¡un gran espectáculo a Gúltar! Los 4 miembros del equipo, a quienes se les concederá el segundo escalón del podio, ganarán cada uno 10.000 kamas por cada punto ganado.

El equipo que haya reunido la mayor cantidad de puntos en cada servidor:

Cada miembro de sus equipos será gratificado de un set del campeón y, por supuesto, del emoticono campeón.

Los reemplazantes de sus equipos ganan, el set del campeón y el emoticono campeón.

Un equipo puede, obviamente, acumular varias recompensas.

En caso de igualdad de puntos, se organizará un desafío para desempatar los equipos y determinar quien merece la recompensa.

B. Recompensas por servidores.

Los servidores acumulan puntos gracias a las victorias de sus equipos y a sus esfuerzos durante las pruebas comunitarias. Se establecerá una clasificación de los servidores en función de sus puntos. Los servidores mejor posicionados serán recompensados.

Primer puesto:

Este servidor será recompensado con un fin de semana donde:

- La experiencia ganada será multiplicada por dos.
- El drop será multiplicado por dos.
- Los llaveros para las mazmorras podrán recargarse infinitamente.

Del segundo al quinto puesto:

Estos servidores serán recompensados con un fin de semana donde:

- La experiencia ganada será multiplicada por 1,5.
- El drop será multiplicado por 1,5.
- Los llaveros para las mazmorras podrán recargarse infinitamente.

Del sexto al décimo puesto:

Estos servidores serán recompensados con un fin de semana donde:

- Los llaveros para las mazmorras podrán recargarse infinitamente.