

Regras para **Warcraft® III: The Frozen Throne®**

Geral:

- Método de disputa: 1 x 1
- Duração do Confronto: Até determinar-se o vencedor
- Vencedor do Confronto: Aquele que destruir completamente o oponente ou se o oponente desistir durante a partida.

Configurações do Jogo:

- Seleção de Raças: Livre
- Velocidade de jogo: Fastest
- Mapas: Lost Temple, Turtle Rock, Gnoll Wood, Twisted Meadows (mapas podem ser adicionados por critério da organização)
- Pode-se alterar o arquivo "customkeyinfo.txt".

Configurações do Servidor:

- Lock Teams: Sim
- Teams Together: Não
- Full Shared Unit Control: Não
- Random races: Não
- Random hero: Não
- Observers: Full Observers

- Visibility: Default.

Desconexões:

- Conceito: Qualquer problema de conexão entre os jogadores causado por problemas de sistema, rede, computador ou energia.

- Desconexão Intencional: Por julgamento do juiz poderá ser dada derrota à quem a cometeu.

- De qualquer desconexão:

1) Se ocorrer nos primeiros 5 minutos de jogo: partida recomeçada

2) Se ocorrer após os 5 minutos de jogo:

- Se ambos jogadores concordarem, a partida será recomeçada;

- Se ambos jogadores não chegarem a um consenso a vitória será dada pelo juiz após analisar o replay do jogo.

Penalidade por Jogo Injusto:

- Conceito:

1) Uso de qualquer programa de maphack

2) Desconexão Intencional

3) Uso de qualquer configuração afora as permitidas

4) Durante a partida, qualquer ação em que a organização ou o juiz julgarem injustas ou não apropriadas.

- Da descoberta de qualquer jogador violando as normas acima descritas, esse será automaticamente desclassificado da competição.
- Duas penalidades implicam automaticamente na desclassificação do competidor da competição.

Uso Intencional de Bugs: advertência ou perda automática

- Qualquer uso intencional de bugs será penalizado no mínimo com uma advertência podendo chegar em perda automática da partida por desrespeito ao oponente.
- Na descoberta de qualquer ação injusta o jogador será desclassificado do campeonato.

As regras acima citadas valem para o UP CYBER GAMES e podem ser alteradas nas seguintes circunstâncias:

- Uso do último patch/versão oficial do jogo lançado – critério da organização.
- Alterações de configuração in-game ocasionadas pelo último patch/versão.
- Uso de programas anti-cheat.
- Diferenças operacionais entre modelos de competição online e offline.
- Alterações podem ser realizadas livremente pela organização.