

1. Primera Fase

En la primera fase del Prelude Of War, los equipos se dividirán en 2 grupos de 5 equipos cada uno, cada equipo se enfrentará a todos los demás equipos de su grupo dos veces.

Habrán 1 equipo en cada grupo colocado manualmente (seeds) y el resto de los 8 equipos restantes serán rifados para entrar en los grupos.

Si dichos equipos no llegaran a registrarse al torneo, los organizadores tienen la potestad de incluir a algún equipo para reemplazo. Las cabezas de los grupos B y C se definirán una vez concluida la inscripción.

Se jugarán 1 juego contra cada equipo. El equipo que gane un juego ganará 1pt, el equipo que pierda no recibirá ningún punto.

Al final de todos los encuentros se sumaran los puntos de cada equipo y pasará a la siguiente ronda el equipo con más puntos de cada grupo.

1. Modo de Juego

1. El modo de juego del torneo será “Extended League Mode” (se digita -ap dentro del juego), lo cual es 5vs5 (apxl).
2. Héroes Auto Baneados: Meepo, Undying, Darkseer
3. El juez designado decidirá por medio de una moneda al aire, que equipo inicia la fase de Bans/Picks y cual otro elige jugar Sentinel o Scourge.
4. Bans / Picks In Game: Apenas inicia el juego, se pone Pausa, y los capitanes de cada equipo son los únicos que tienen derecho para hablar por el “all chat”, el equipo que gano la moneda inicia la siguiente estructura:
 1. Bans 1-1-1-1-1-1, se usa la nomenclatura –nombre Heroe para designar cual héroe es removido:
 - Equipo uno remueve / salta la oportunidad 1 héroe.
 - Equipo dos remueve / salta la oportunidad 1 héroe.
 - Equipo uno remueve / salta la oportunidad 1 héroe.
 - Equipo dos remueve / salta la oportunidad 1 héroe.
 - Equipo uno remueve / salta la oportunidad 1 héroe.
 - Equipo dos remueve / salta la oportunidad 1 héroe.
 2. Una cantidad máxima de 6 héroes pueden ser removidos, los héroes removidos en esta fase no pueden ser elegidos por ninguno de los dos equipos durante la partida. Ejemplo:
 - Capitán 1: -na
 - Capitán 2: -bm
 - Capitán 1: -lesh
 - Capitán 2: -qop
 - Capitán 1: -clinks
 - Capitán 2: -sa
 3. Picks 1-2-2-2-1, se usa la nomenclatura +nombreHeroe1/+nombreHeroe2:
 - Equipo uno elige un héroe

- Equipo dos elige dos héroes
 - Equipo uno elige dos héroes
 - Equipo dos elige dos héroes
 - Equipo uno elige dos héroes
 - Equipo dos elige un héroe
4. Los héroes que se elijen durante esta fase son los únicos que se pueden seleccionar. Ejemplo:
 - Capitán 1: +jugger
 - Capitán 2: +lina/tiny
 - Capitán 1: +sk/+pa
 - Capitán 2: +lusi/skelly
 - Capitán 1: +sven/magna
 - Capitán 2: +ursa
 5. Una vez terminada la esta fase, el host digita –ap en el juego y los jugadores eligen a sus correspondientes héroes.
 5. Al finalizar cada juego ambos capitanes de cada equipo deben salvar el replay del juego, formato del nombre del archivo a salvar:
EquipoSentinela_EquipoScourge_fase1.
 6. La duración máxima por partida es de 1 hora. Si un juego llega a esa duración se detendrá y se determinará al ganador con base en estos criterios:
 - o Cantidad de barracas destruidas, las barracas de melee valen 2pts y las barracas de range tienen un valor de 1pt. Si hay empate en el número se pasa al siguiente criterio.
 - o Cantidad de torres (protegen el trono directamente) destruidas. Si hay empate en el número se pasa al siguiente criterio.
 - o Cantidad de torres (protegen la base) destruidas. Si hay empate en el número se pasa al siguiente criterio.
 - o Cantidad de kills por equipo. Si hay empate en el número se pasa al siguiente criterio.
 - o Cantidad de torres (en lanes) destruidas. Si hay empate en el número se decidirá el ganador por medio de una moneda.
 7. Cada equipo durante esta fase tiene una oportunidad para extender el juego 10 minutos adicionales, sin embargo el equipo contrario también puede extender el juego a otros 10 minutos adicionales. Cada equipo tiene una sola oportunidad para usar la extensión del juego, ya una vez usada esta oportunidad, el equipo no puede volver a pedir una extensión al juego durante esta fase.
 8. La duración máxima de las partidas se puede extender si y sólo si los organizadores lo determinan basados en el avance de las partidas durante la realización del evento o por condiciones propias de la partida en juego.

2. Empates

1. Si al finalizar las rondas clasificatorias se diera un empate entre dos o más equipos se utilizará el siguiente criterio:
 - o Ganador del match individual entre ambos equipos. Si es un triple o mayor empate donde el match individual no determina un ganador, se procederá al siguiente criterio.
 - o Rifa. Se hará una rifa al azar para determinar al equipo clasificado. Si los organizadores consideran que hay tiempo suficiente se puede rifar una clasificación directa a la segunda fase, y la segunda clasificación se

puede hacer un juego de desempate. Si los organizadores consideran que no hay tiempo suficiente se realiza la rifa directamente a los 2 lugares.

2. Segunda Fase

En la segunda fase del Torneo los 4 equipos restantes se enfrentaran en las semifinales.

1. Modo de Juego: El modo de juego y los héroes baneados serán los mismos usados en la Primera Fase.
2. Se jugarán las llaves al estilo Upper/Lower.
3. La final será un best of 3 (bo3). Esta regla podría cambiar dependiendo del avance de las partidas y quedará a criterio del comité organizador.
4. El juez designado decidirá por medio de una moneda al aire, que equipo inicia la fase de Bans/Picks y cual otro elige jugar Sentinel o Scourge.
5. Bans / Picks In Game: Apenas inicia el juego, se pone Pausa, y los capitanes de cada equipo son los únicos que tienen derecho para hablar por el “all chat”, el equipo que gano la moneda inicia la siguiente estructura:
 1. Bans 1-1-1-1-1-1, se usa la nomenclatura –nombreHeroe para designar cual héroe es removido:
 - Equipo uno remueve / salta la oportunidad 1 héroe.
 - Equipo dos remueve / salta la oportunidad 1 héroe.
 - Equipo uno remueve / salta la oportunidad 1 héroe.
 - Equipo dos remueve / salta la oportunidad 1 héroe.
 - Equipo uno remueve / salta la oportunidad 1 héroe.
 - Equipo dos remueve / salta la oportunidad 1 héroe.
 2. Una cantidad máxima de 6 héroes pueden ser removidos, los héroes removidos en esta fase no pueden ser elegidos por ninguno de los dos equipos durante la partida. Ejemplo:
 - Capitán 1: -na
 - Capitán 2: -bm
 - Capitán 1: -lesh
 - Capitán 2: -qop
 - Capitán 1: -clinks
 - Capitán 2: -sa
 3. Picks 1-2-2-2-1, se usa la nomenclatura +nombreHeroe1/+nombreHeroe2:
 - Equipo uno elige un héroe
 - Equipo dos elige dos héroes
 - Equipo uno elige dos héroes
 - Equipo dos elige dos héroes
 - Equipo uno elige dos héroes
 - Equipo dos elige un héroe
 4. Los héroes que se elijen durante esta fase son los únicos que se pueden seleccionar. Ejemplo:
 - Capitán 1: +jugger
 - Capitán 2: +lina/tiny
 - Capitán 1: +sk/+pa
 - Capitán 2: +lusi/skelly
 - Capitán 1: +sven/magna

- Capitán 2: +ursa
- 5. Una vez terminada la fase esta fase, el host digita –ap en el juego y los jugadores eligen a sus correspondientes héroes.
- 6. Al finalizar cada juego ambos capitanes de cada equipo deben salvar el replay del juego, formato del nombre del archivo a salvar:
EquipoSentinela_EquipoScourge_fase1.
- 7. La duración máxima por partida es de 1 hora. Si un juego llega a esa duración se detendrá y se determinará al ganador con base en estos criterios:
 1. Cantidad de barracas destruidas, las barracas de melee valen 2pts y las barracas de range tienen un valor de 1pt. Si hay empate en el número se pasa al siguiente criterio.
 2. Cantidad de torres (protegen el trono directamente) destruidas. Si hay empate en el número se pasa al siguiente criterio.
 3. Cantidad de torres (protegen la base) destruidas. Si hay empate en el numero se pasa al siguiente criterio.
 4. Cantidad de kills por equipo. Si hay empate en el numero se pasa al siguiente criterio.
 5. Cantidad de torres (en lanes) destruidas. Si hay empate en el número se decidirá el ganador por medio de una moneda.
 6. 8. La duración máxima de las partidas se puede extender si y sólo si los organizadores lo determinan basados en el avance de las partidas durante la realización del evento o por condiciones propias de la partida en juego.

3. Salvar el juego

1. Salvar el juego es permitido si ambos equipos están de acuerdo. Es responsabilidad de ambos equipos estar de acuerdo a salvar el juego antes de empezar.
2. Por lo general el juego se salva si un equipo logra destruir las barracas contrarias. -Cuando han ocurrido más de 12 muertes.
3. Los equipos pueden salvar cuando deseen, siempre y cuando estén de acuerdo.
4. Es recomendado hacer el primer save cuando ocurre la primera sangre.

4. Desconexiones

1. Si un jugador se desconecta antes de efectuarse la primera sangre o antes de los 5mins, el juego debe reiniciarse. Si el jugador se desconecta después de los 5 minutos el juego deberá de continuar al menos que el team contrario acepte reiniciar el juego.
2. Si un jugador se desconecta durante la partida (despues de los 5mins) el equipo que tenga más kills en ese momento puede elegir usar el último juego salvado durante los últimos 10mins o seguir el juego.
3. Una torre cuenta como 3 kills adicionales cuando se calculan los kills en caso de empate. Un Aegis cuenta como medio kill redondeado para abajo. Un rax cuenta como 5 kills
4. Si un mismo jugador se desconecta por 3 veces consecutivas, el equipo contrario puede decidir que la partida siga su curso 4v5.

5. Al desconectarse un jugador los miembros del equipo tienen 2 opciones. Pueden dejar los ítems en el héroe y usar ese héroe, pero no pueden comprarle más ítems. La otra opción es vender los ítems y que oro sea distribuido equitativamente entre los demás miembros del equipo. El uso de ítems del héroe desconectado llevara a descalificar el equipo y darle los 3 pts al equipo contrario.
6. Si la partida se reinicia los jugadores tienen que seleccionar a los mismos héroes, habilidades e ítems.

5. Restricción de Ítems

1. A continuación se menciona una lista de ítems restringidos y su cantidad por equipo:
 - o Dos Mekansm
 - o Dos Necromicon
 - o Un Refresh Orb
 - o Un Arcane Ring
 - o Dos Eul's Scepter of Divinity o Dos Guinsoo's Scythe of Vyse o Un Eul's Scepter of Dinivity y un Guinsoo's Scythe of Vyse.

6. Cheating

1. No se tolerara ninguna forma de Hack o cheating. El equipo que se encuentre haciendo esto será eliminado del Torneo sin remuneración alguna.

7. Game Chat

1. Solo capitanes de cada equipo pueden escribir en All Chat durante el juego. Cualquier abuso será penado de acuerdo al criterio del comité organizador.

8. Mapa

1. League Map 6.49c. [[Download](#)]

9. Reglas del juego

1. Pooling
 1. Pooling de cualquier clase no se permite. Pooling es definido como comprar ítems para que otro jugador los use o venda.
2. Sharing
 1. El share de ítems básicos de regeneración, wards, consumibles (tangos, sapphire water), y de gemas se permite. Los shared ítems deben de devolverse, no se pueden guardar o utilizar para cualquier otro propósito.
 2. Los únicos ítems permitidos en el share son los siguientes:
 - Sentry wards

- Observer wards
 - Clarity Potion
 - Flasks of Sapphire Water
 - Chickens
 - Ring of Regeneration
 - Ring of Health
 - Sobi Mask
 - Void Stone
 - Ancient Tango of Essifation
 - Gem of Truesight
 - Bottle
 - Scroll of Town Portal
 - Aegis
 - Chesse
 - Perseverance
 - Compra de ítems usando a un héroe aliado
3. La compra de ítems es totalmente permitido siempre y cuando el ítem se devuelva al jugador que pago por dicho ítem.
3. Dropped/Enemy Items
 1. Cuando un ítem es dropeado por un jugador o chicken y es recuperado por un jugador del otro equipo, este ítem se considera un ítem enemigo.
 2. El jugador que recoge el ítem enemigo no puede pasarle dicho ítem a sus héroes aliados, él puede optar por usar el ítem por todo el juego restante o vender dicho ítem para darle oro.
 3. Si el ítem se cae otra vez y es recuperado por el equipo original, el ítem todavía se considera un ítem enemigo para los dueños.
 4. Cuando un ítem es dropeado por un chicken y es recuperado por un jugador aliado, los ítems adquiridos se deben transferir inmediatamente al dueño de estos ítems. No se puede atacar a otros héroes o creeps mientras lleve los ítems que se requiera de este modo. Dicho ítem puede ser dejado en la fuente para que el dueño lo agarre.
 5. No está permitido suicidarse a propósito para darle un ítem a otro jugador.
 4. Sharing Control
 1. Los jugadores pueden dar share control para permitir que los jugadores del mismo equipo utilicen el chicken y/o héroe para comprar dichos ítems. Los ítems comprados de esta manera se deben transferir inmediatamente al jugador apropiado. No se puede atacar a otros héroes o creeps mientras lleve los ítems que se requiera de este modo.
 5. Team Killing
 1. Team killing se permite. Bajo condición de que el jugador del mismo equipo este en algún anormal status como, doomed o poisoned, la capacidad de matar a tus compañeros de equipo se permite para los propósitos del juego. Es una parte avanzada del juego y no será restricto.
 6. Backdooring/Throne or Tree Killing
 1. Backdooring a la base enemiga (dentro de la base) en el torneo será permitido siempre y cuando dentro de la base hayan creeps aliados (si la torre enemiga esta al rango de los creeps o viceserva se considera dentro del rango aceptado).

2. Se puede atacar a las estructuras de la base enemiga siempre y cuando hayan creeps, si los creeps se mueren, el héroe o los héroes pueden seguir atacándolos sin problema, esto es permitido.
3. Los creeps convertidos por medio de spells o ítems, no son considerados aceptados para hacer el backdooring.
4. Para los casos de abuso del teleport no se permiten. No se puede utilizar ninguna forma de teleport (habilidad del furion, ignis fatuus, o Boots Of Travel) para entrar a la base enemiga A MENOS QUE los creeps del sentinel (si dicho héroe es de sentinel) estén presentes en la base. Por ejemplo, el teleporting con BoT (Boots of Travel) sobre un ignis fatuus que este dentro de la base enemiga se considera ilegal. Otro ejemplo es tener a tu aliado hacer backdoor y luego se incorpore a la base enemiga y después Furion se teleporte dentro. Esto es ilegal porque tu creep wave no está presente.
5. Backdooring a la base enemiga(fuera de la base) es totalmente permitido.
6. No está permitido bloquear creeps con la ayuda de magias o habilidades especiales de los héroes Eje: Earthshaker, Furion.
7. Descalificaciones:
 1. Cualquier equipo que infrinja alguna de las reglas mencionadas llevara a la eliminación de la partida actual y la entrega de los 3 pts en juego al equipo contrario de acuerdo al criterio del comité organizador.

10. Consideraciones Finales

1. Este conjunto de reglas se considera la base de un juego limpio, ordenado y que facilite la realización del evento. El comité organizador puede variar cualquier regla en forma temporal o definitiva que considere conveniente para lograr estos objetivos.