

Normativa HEARTHSTONE Palamós Lan Party

· Reglas específicas

1. Cada jugador debe escoger tres barajas con las que competirá al mejor de tres partidas.
2. Cada baraja debe ser de una clase diferente (druida, guerrero, mago, etc.), no se pueden repetir clases.
3. Las partidas son al mejor de tres partidas hasta las semifinales, la final se jugará al mejor de cinco partidas.
4. Cuando se gane una partida, cada baraja quedará anulada hasta el siguiente contrincante; por tanto, solo se podrá ganar una vez con cada baraja por contrincante.
5. Al pasar a la siguiente fase todas las barajas quedaran “reactivadas” de nuevo.
6. La competición se basará en el modo estándar, quedan excluidas cartas más antiguas, la baraja, por tanto, tiene que ser compatible con ese modo.

· Reglas del jugador

1. Se considerará como juego desleal el comportamiento antideportivo o, en general, perjudicial, inapropiado y/o acciones no profesionales dirigidas a otro jugador u organizador.
2. El uso de trampas durante los partidos supondrá la expulsión inmediata del jugador.
3. La penalización será determinada por el organizador u organizadores del torneo con la potestad de llevar a cabo dicha penalización.

· Desconnexions

1. Queda totalmente prohibido pausar el juego sin la aprobación de un organizador.
2. Cualquier desconexión no intencionada de un jugador supondrá la repetición del combate.

La Organización se reserva el derecho a modificar el reglamento hasta un día antes del inicio de la competición; así como disponer ajustes y correcciones durante el torneo para solucionar cualquier incidente no programado.