



Reglamento Oficial - Wild Chaos

Contenido

1. DISPOSICIONES GENERALES	3
1.1. Oficialidad y Ámbito	3
1.2. Estructura de las Franquicias (Equipos).....	3
2. FASE 1: INSCRIPCIÓN Y MERCADO DE FICHAJES	3
2.1. Presupuesto y Objetivo	3
2.2. Valoración de Jugadores.....	4
2.3. Dinámica del Draft (Snake Draft).....	5
3. FASE 2: TEMPORADA REGULAR.....	5
3.1. Formato de Liga.....	5
3.2. Sistema de Puntuación	5
4. FASE 3: PLAYOFFS ("THE FINAL FOUR").....	5
4.1. Estructura de Fase Final.....	5
4.2. Criterios de Desempate: "El Caos Controlado"	6
5. MECÁNICA DE JUGADOR ESTRELLA Y GESTIÓN DE RECURSOS	6
5.1. El Presupuesto Táctico.....	6
5.2. Contratación del Jugador Estrella.....	6
5.3. Restricciones y Excepciones	7
6. WILD SYSTEM - Cartas Secretas.....	7
6.1. Categorías y Obtención	7
6.2. Protocolo de Activación en Partida	8
6.3. El Grimorio del Caos (Pool de Sorteo)	8
6.4. El Mercado Táctico (Cartas de Compra).....	10
7. NORMATIVA TÉCNICA DE PARTIDOS.....	11
7.1. Protocolo de Sala y Configuración.....	11
7.2. Fase de Selección y Bloqueo (Draft).....	11
7.3. Puntualidad e Incomparecencia	12
7.4. Pausas y Desconexiones	12
7.5. Victoria por Causas de Fuerza Mayor.....	12



8. CÓDIGO DISCIPLINARIO Y SISTEMA DE SANCIONES.....	12
8.1. Código de Conducta	12
8.2. Tarjetas y Castigos	13
8.3. Junta Arbitral	14
CLÁUSULA FINAL DE ACEPTACIÓN	14



1. DISPOSICIONES GENERALES

1.1. Oficialidad y Ámbito

El presente documento constituye la Normativa Oficial que regulará la competición de deportes electrónicos denominada "**Wild Chaos**".

La participación en dicho evento implica la **aceptación íntegra e incondicional** de todas las reglas aquí expuestas por parte de presidentes, jugadores y cuerpo técnico. La organización ("Wild Rhynos") se reserva el derecho de interpretación final ante cualquier ambigüedad no contemplada en este texto.

1.2. Estructura de las Franquicias (Equipos)

Para que un equipo sea considerado válido para competir, deberá estar conformado por la siguiente estructura jerárquica:

- **A. El Presidente (Propietario):**

Es el propietario legal de la plaza en la competición.

Actúa como máximo responsable administrativo y deportivo.

Es el único interlocutor válido para comunicaciones oficiales, fichajes y reclamaciones ante la Junta Arbitral.

Tiene potestad absoluta sobre su plantilla y staff.

- **B. La Plantilla Base (Roster):**

Compuesta por un mínimo de **5** y un máximo de **6** jugadores.

Estos jugadores deben ser seleccionados obligatoriamente desde la Bolsa de Jugadores Oficial mediante el proceso de Draft.

- **C. El Jugador Estrella (Star Player):**

Cada equipo dispone de un (1) *slot* especial reservado para el "Jugador Estrella".

Esta figura es un jugador externo a la plantilla base y al draft.

Nota: Su normativa de uso, elegibilidad y restricciones se detalla exhaustivamente en la Sección 5 de este reglamento.

- **D. Staff Técnico (Opcional):**

Entrenadores (Coaches), Analistas o Managers asistentes.

No pueden participar como jugadores activos bajo ninguna circunstancia, salvo que estén inscritos como tales.

2. FASE 1: INSCRIPCIÓN Y MERCADO DE FICHAJES

Para garantizar la equidad competitiva y fomentar la estrategia en la formación de equipos, "Wild Chaos" utilizará el siguiente sistema económico exclusivo.

2.1. Presupuesto y Objetivo

- **Presupuesto Inicial:** Cada equipo contará con un presupuesto fijo e intransferible de **50.000.000€ (Cincuenta Millones)** de dinero ficticio.



- **Objetivo:** Adquirir un total de **6 jugadores** (5 Titulares + 1 Suplente) durante las 6 rondas del draft.
- **Clausura Económica:** El presupuesto debe gastarse en su totalidad. Se permite el *overpay* (sobre pago voluntario) en la última ronda para asegurar el gasto total del presupuesto. Esto quiere decir, que la ultima elección gastará todo el presupuesto restante independientemente de si el precio es inferior, haciendo que el valor del jugador aumente hasta el valor de la transacción.

2.2. Valoración de Jugadores

El precio de mercado de cada jugador inscrito no es arbitrario. Ha sido calculado mediante un algoritmo que pondera tres factores clave para determinar su "Valor Real":

1. Nivel Individual (ELO Base):

El precio base se establece según el pico de ELO verificado del jugador. Los siguientes valores son un ejemplo y podrán ser modificados según la bolsa de jugadores:

Challenger: ~18€M

Grandmaster: ~15€M

Master: ~10.5€M

Diamante: ~7.5€M

Esmeralda: ~4.5€M

Platino: ~2.5€M

Oro: ~1.5€M

Plata/Bronce/Hierro: ~0.5€M

2. Factor de Escasez (Oferta y Demanda):

El precio final fluctúa dependiendo de la cantidad de jugadores disponibles en cada rol principal dentro de la bolsa de inscritos.

- **Roles Saturados:** Al existir una gran oferta de jugadores en esta posición, su precio tiene una **rebaja del 10%**.
- **Roles Críticos:** Debido a la extrema escasez de jugadores en esta posición, los jugadores de este rol tienen un **recargo del 15%**.

Nota: Los precios de roles que tengan una cantidad adecuada de jugadores se mantendrá inalterado.

3. Factor de Legado (Veteranía y Competición):

Se aplica un "Bonus de Leyenda" al precio de aquellos jugadores con historial demostrable en competiciones semiprofesionales, profesionales o que hayan mantenido rangos de élite (Master+) en múltiples temporadas pasadas, independientemente de su rango actual. Este bonus varía entre **+3.5€M y +5.0€M**.



2.3. Dinámica del Draft (Snake Draft)

La selección se realizará en formato serpiente a lo largo de 6 rondas. El orden se invierte en cada ronda par para equilibrar las oportunidades de elección.

- **Rondas:** 1^a (1→8), 2^a (8→1), 3^a (1→8), 4^a (8→1), 5^a (1→8), 6^a (8→1).
 - **Regla de Quiebra:** Si un manager agota su presupuesto antes de completar los 6 jugadores, deberá llenar los huecos restantes con jugadores de valor mínimo disponibles en la bolsa de draft aunque tambien, podrán sufrir penalizaciones deportivas o económicas a determinar.
-

3. FASE 2: TEMPORADA REGULAR

3.1. Formato de Liga

La competición se estructura en una liga única de **8 equipos** bajo el sistema "Round Robin" (Todos contra todos) a una sola vuelta. Los partidos se jugarán de Lunes a Jueves a las 21:00, siendo cada enfrentamiento, un día diferente.

- **Jornadas:** Se disputarán un total de **7 Jornadas** de competición.
- **Formato de Partido:** Todos los enfrentamientos de la fase regular serán al mejor de dos mapas (**Bo2**) con normativa **Fearless Draft**.

3.2. Sistema de Puntuación

- **Victoria (2-0):** Otorga **+3 Puntos**.
 - **Empate (1-1):** Otorga **+1 Punto** a cada equipo.
 - **Derrota (0-2):** Otorga **0 Puntos**.
-

4. FASE 3: PLAYOFFS ("THE FINAL FOUR")

Al finalizar la Temporada Regular, los **4 equipos** con mayor puntuación clasificarán a la Fase Final. El resto de equipos quedarán eliminados.

4.1. Estructura de Fase Final

- **Estructura:** Cuadro de Eliminación Simple.
- **Semifinales:**

Partido A: 1º Clasificado vs 4º Clasificado.

Partido B: 2º Clasificado vs 3º Clasificado.

Formato: Mejor de 3 mapas (**Bo3**) con normativa **Fearless Draft**.

- **Gran Final:**

Partido: Ganador A vs Ganador B.

Formato: Mejor de 5 mapas (**Bo5**) con normativa **Fearless Draft**.



4.2. Criterios de Desempate: "El Caos Controlado"

En caso de que dos o más equipos terminen la fase regular con la misma cantidad de puntos, se procederá al desempate siguiendo estrictamente este orden:

1. **Duelo Directo (Head-to-Head):**

- Si un equipo ganó 2-0 su enfrentamiento directo, este queda por encima.
- Si empataron 1-1, se procede al siguiente criterio.

2. **Duelo Indirecto:**

- Se hará un ARAM entre los dos equipos, con selección aleatoria de campeones. El ganador del ARAM ganará el desempate.

3. **La Ruleta Rusa del Barón:** (Criterio exclusivo de Triple Empate o superior que no se puede resolver)

- Si el empate persiste, los Capitanes de los equipos empatados se enfrentarán en una triangular (en caso de 3 equipos) o en un bracket de eliminación simple (4 o más) en duelos 1v1 a 2 Kills, Torre o 100 CS.
- En caso de no poder resolver el empate debido a otro empate (en caso de triangular), se tendrá en cuenta el tiempo de cierre de cada victoria.

5. MECÁNICA DE JUGADOR ESTRELLA Y GESTIÓN DE RECURSOS

5.1. El Presupuesto Táctico

Adicionalmente al presupuesto salarial de fichajes, cada equipo inicia la temporada con una bolsa de **1.000.000€ (Un Millón)** destinada exclusivamente a operaciones tácticas semanales.

- **Uso Permitido:** Compra de Cartas del Wild System, Ventajas de Draft y adquisición temporal de Jugadores Estrella.
- **Ciclo de Mercado:** El mercado de ventajas abre cada **viernes a las 17:00** (hora penínsular) y cierra indefectiblemente cada **domingo** durante el programa oficial.
- **Principio de Inmediatez:** Todo ítem o jugador adquirido con este presupuesto es de uso exclusivo para la jornada en curso. No se permite el almacenamiento de ventajas para jornadas futuras.

5.2. Contratación del Jugador Estrella

El Jugador Estrella es un activo temporal que debe ser adquirido y abonado jornada a jornada. Su coste se deduce directamente del Presupuesto Táctico.



A. Tarifas de Adquisición

El coste base se determina según el rango competitivo actual del jugador invitado. Los precios están ajustados para fomentar el uso de rangos intermedios y convertir los rangos altos en inversiones de lujo.

Rango / ELO	Coste Base por Jornada
Diamante III o inferior	25.000€
Diamante II	35.000€
Diamante I	50.000€
Master (0 - 99 LP)	70.000€
Master (100 - 199 LP)	85.000€
Master (200 - 299 LP)	100.000€
Master (300+ LP)	110.000€
Grandmaster	150.000€
Challenger	225.000€

B. Modificadores de Coste

- Bonus de Legado:** Se aplicará un recargo de **+30,000€ a +50,000€** a aquellos jugadores con trayectoria competitiva reconocida (Ex-Pros, Veteranos), siguiendo el mismo criterio que en el Draft.
- Impuesto al Líder:** Si un equipo encadena 2 o más victorias consecutivas, el coste de contratar a cualquier Jugador Estrella aumenta un **+25%**.

5.3. Restricciones y Excepciones

- Insolvencia Táctica:** Si un equipo agota su presupuesto de 1M€, perderá el derecho a contratar Jugadores Estrella externos y a comprar cartas hasta el final de la temporada.
- Excepción Presidencial:** El Presidente del equipo puede optar por jugar ocupando el slot de Estrella.

Si su ELO es **Esmeralda o inferior**, el coste será de **0€**.

Si su ELO es **Diamante o superior**, deberá abonar el **50% del coste oficial** estipulado para su rango.

- Bloqueo de Playoffs:** Un Jugador Estrella solo podrá ser alineado en Playoffs si ha disputado un mínimo del **50% de sus partidos** con el mismo equipo. De lo contrario, los equipos deberán afrontar la fase final con su plantilla titular o suplente oficial.

6. WILD SYSTEM - Cartas Secretas

El "Wild System" es el corazón impredecible de la competición. Consiste en una serie de cartas con efectos especiales que alteran las reglas del juego en tiempo real, rompiendo la monotonía del meta tradicional.

6.1. Categorías y Obtención

El sistema se divide en dos niveles de poder, diferenciados por su método de obtención:



A. Cartas Legendarias (Nivel 1 - Sorteo)

- Representan efectos devastadores capaces de cambiar el rumbo de una partida (ej. forzar peleas, bloquear zonas del mapa).
- **Método:** Antes de cada partido, la organización realizará un sorteo aleatorio donde cada equipo recibirá **UNA (1)** Carta Legendaria de forma gratuita.
- **Condición:** Esta carta es única, intransferible y debe usarse (o descartarse) en la jornada correspondiente.

B. Cartas Tácticas (Nivel 2 - Mercado)

- Ofrecen ventajas estratégicas menores o utilitarias, complementando el plan de juego del equipo.
- **Método:** Estas cartas se encuentran disponibles en el "Mercado Semanal" y deben ser adquiridas utilizando el **Presupuesto Táctico**.
- **Límite:** Cada equipo puede llevar al partido un máximo de **una (1)** Carta Táctica comprada, adicional a su Carta Legendaria.

6.2. Protocolo de Activación en Partida

Para garantizar la integridad competitiva, el uso de cualquier carta sigue un protocolo estricto:

1. **Solicitud:** El Staff Técnico o Capitán debe comunicar al árbitro su intención de usar una carta específica por el canal oficial.
2. **La "Pausa del Caos":** El árbitro ejecutará una pausa inmediata en el juego y anunciará globalmente la carta activada y sus efectos (ej. "ACTIVADA CARTA: COLISEO - Todos a Mid").
3. **Ventana de Oportunidad:**
 - **Prohibición de Combate:** Ninguna carta puede ser activada si ya ha comenzado una disputa individual o *Teamfight* (definida como intercambio de daño entre campeones en los últimos 3 segundos). Si se solicita durante un combate, la activación será denegada y la carta se mantendrá disponible.
 - **Resolución:** Tras anunciar el efecto, los equipos tendrán un breve periodo para posicionarse o cumplir la condición antes de reanudar la partida.

6.3. El Grimorio del Caos (Pool de Sorteo)

Estas cartas **NO se pueden comprar**. Se obtienen exclusivamente mediante el sorteo aleatorio gratuito asignado a cada equipo antes del partido.

1. COLISEO:

- **Efecto:** Todos los jugadores deben dirigirse inmediatamente al carril central (Mid Lane). Se iniciará una batalla a muerte 5vs5.



- **Condición:** Los jugadores que mueran no podrán salir de la fuente hasta que uno de los dos equipos sea completamente eliminado (Exterminio). El efecto termina cuando un equipo entero esté muerto o en base.

2. DESCONEXIÓN:

- **Efecto:** El equipo rival debe elegir a un jugador para que realice un *Back* inmediato y permanezca AFK en la fuente durante **2 minutos**.
- **Uso:** Ideal para crear superioridad numérica temporal (5vs4).

3. CEDA OBJETIVO:

- **Efecto:** Durante **2 minutos**, el equipo rival tiene prohibido disputar, robar o atacar el próximo Monstruo Neutral Épico (Dragón/Barón/Heraldo). Debe cederlo completamente.
- **Condición:** En caso de haber dos objetivos disponibles, se deberá detallar durante la pausa, qué objetivo se debe ceder.

4. CORTAFUEGOS:

- **Efecto:** Durante **2 minutos**, el equipo rival no puede cruzar la línea del río hacia la mitad del mapa del equipo que usó la carta. Si ya están dentro, tienen 10 segundos para salir.

5. SIN BACKEOS:

- **Efecto:** Durante **3 minutos**, el equipo rival no puede usar la retirada (B). Deben volver a base caminando o muriendo.

6. SIN HECHIZOS:

- **Efecto:** Durante **2 minutos**, el equipo rival tiene prohibido usar Hechizos de Invocador (Flash, Ignite, Smite, etc.) ni habilidades definitivas (R).

7. CIERRE DE TIENDA:

- **Efecto:** Durante **2 minutos**, el equipo rival no puede comprar objetos en la tienda.

8. EQUIPO ATURDIDO:

- **Efecto:** Durante **4 minutos**, el equipo rival no puede comunicarse por voz. Solo está permitido el uso de Pings dentro del juego.

9. CEGUERA TEMPORAL:

- **Efecto:** El equipo rival tiene prohibido utilizar/colocar guardianes de visión (Wards, Control Wards) durante **3 minutos**. No afecta a habilidades de campeones que otorgan visión.



10. IMPUESTO REVOLUCIONARIO:

- **Efecto:** Un jugador rival (elegido por el usuario de la carta) debe vender inmediatamente un **Objeto Completado (Legendario)** de su inventario.
- **Aclaración:** Si el jugador no tiene un objeto legendario, esta carta no tiene efecto.

11. COACH DE CAMPO:

- **Efecto:** Cuando la partida sea despausada, el coach del equipo que ha usado la carta, podrá hablar con sus jugadores durante 1 minuto.
- **Aclaración:** Si la partida es pausada durante este minuto, el coach no podrá hablar. El contador de la carta se pausará, como en todas las cartas.

12. ROBA-CARTA:

- **Efecto:** Robas la carta activa o guardada del equipo rival. Si la carta se roba en su activación, se activa en ese momento. Si se roba sin activarse, se guarda (Pero no sabrás que carta es). Si no tienen carta, se convierte en un **Comodín**.

13. COMODÍN:

- **Efecto:** Permite seleccionar y activar cualquiera de los efectos anteriores de forma inmediata (sin incluir el roba-carta).

6.4. El Mercado Táctico (Cartas de Compra)

Estas ventajas estratégicas **Sí se compran** con el presupuesto táctico. Son de anuncio público durante el programa seminal (Domingo) y afectan principalmente a la preparación o condiciones de victoria, no al *gameplay* directo.

1. ESCUDO DE DRAFT - Coste: 80.000€

- **Efecto:** El equipo nombra a un Campeón específico. El equipo rival **NO puede banear** a ese campeón durante la fase de bloqueos.
- **Riesgo:** El rival sigue pudiendo seleccionar (pickear) a ese campeón antes que tú.

2. DOBLE O NADA - Coste: 50.000€

- **Efecto:** El equipo paga 50k€ por adelantado. Si consigue ganar la serie con un **2-0**, la organización le otorgará **100.000€**.
- **Limitación:** Esta carta solo se puede comprar una vez por split.

3. BAN DE ORO - Coste: 50,000€

- **Efecto:** Otorga un bloqueo (*ban*) adicional durante la fase de Draft, elevando el total a 6 bans para el equipo comprador.
- **Uso:** Estrangular una *Champion Pool* específica.



4. VETO DEL CAOS - Coste: 35.000€

- **Efecto:** El equipo nombra una carta del *Pool de Sorteo* (ej. "Coliseo"). Esa carta queda inhabilitada para **ambos equipos** durante esa serie.

5. SEGURO DE VIDA - Coste: 20.000€

- **Efecto:** Si el equipo pierde la serie (0-2), la organización reembolsa el **50%** de todo el presupuesto gastado en esa jornada.

6. MULLIGAN - Coste: 10.000€

- **Efecto:** Permite descartar la carta aleatoria obtenida en el Sorteo y robar una nueva del mazo.

7. BONUS MVP - Coste: 40.000€

- **Efecto:** Apuesta al rendimiento. Si tu **Jugador Estrella** es nombrado MVP oficial del partido, la organización te **reembolsa el 100% de su salario**.
-

7. NORMATIVA TÉCNICA DE PARTIDOS

7.1. Protocolo de Sala y Configuración

- **Servidor:** Todos los encuentros se disputarán en el servidor **EUW (Europe West)**, utilizando la versión más reciente del cliente de juego (Live Patch).
- **Creación de Partida:**
- **Tipo:** Torneo de Reclutamiento (Tournament Draft).
- **Nombre:** "WC - [Equipo A] vs [Equipo B]".
- **Retraso:** Sin Retraso.
- **Permisos:** Solo jugadores titulares, staff técnico (durante el draft) y personal oficial de retransmisión/arbitraje.

7.2. Fase de Selección y Bloqueo (Draft)

- **Herramienta:** Se utilizará obligatoriamente una herramienta externa designada por la organización (ej. *Draftcore* o *Prodraft*) para garantizar la integridad visual de la retransmisión.
- **Placeholders:** Está terminantemente prohibido el uso de campeones *placeholder* para confundir al rival, salvo error técnico demostrable de la herramienta.
- **Lado del Mapa (Side Selection):**
- **Fase Regular (Bo2):** El equipo listado a la izquierda ("Local") jugará el Mapa 1 en el Lado Azul. Para el Mapa 2, los lados se invertirán automáticamente.



- **Playoffs (Bo3/Bo5):** El equipo con mejor *seeding* (clasificación previa) elegirá lado para el Mapa 1. En los mapas siguientes, el equipo perdedor del mapa anterior tendrá derecho a elegir lado.

7.3. Puntualidad e Incomparecencia

- **Check-In:** Los equipos deben estar presentes en el canal de voz oficial de Discord **30 minutos** antes de la hora programada.
- **Tiempo de Cortesía:** Se concede un margen máximo de **10 minutos** sobre la hora oficial de inicio.
- **Walkover (W.O.):** Si transcurrido el tiempo de cortesía un equipo no presenta a sus 5 jugadores titulares, el árbitro podrá decretar la derrota automática del primer mapa. Si la demora persiste **10 minutos más**, perderán la serie completa.

7.4. Pausas y Desconexiones

- **Pausa Táctica/Técnica:** Cada equipo dispone de una bolsa de **10 minutos** de tiempo de pausa por mapa para resolver incidencias técnicas o desconexiones.
- **Pausa Arbitral:** Los árbitros pueden detener la partida indefinidamente por motivos de fuerza mayor o para revisar jugadas polémicas (VAR). Este tiempo no consume la bolsa de los equipos.
- **Prohibición de Comunicación:** Durante una pausa, está prohibido hablar sobre la partida en curso, salvo para comunicar la incidencia técnica al árbitro.

7.5. Victoria por Causas de Fuerza Mayor

En caso de fallo técnico irrecuperable donde la partida no pueda continuarse, la organización podrá otorgar la victoria a un equipo si se cumple **al menos una** de las siguientes condiciones de "Certeza Razonable":

- **Inhibidores:** Diferencia de **3** inhibidores derribados.
- **Nexo:** Diferencia de **2** torretas de nexo abiertas/derribadas.
- ***Nota:*** Si no se cumple ninguna condición, la partida se considerará **REMAKE** (mismo draft).

8. CÓDIGO DISCIPLINARIO Y SISTEMA DE SANCIONES

Para mantener el orden dentro del caos, la Junta Arbitral aplicará un sistema escalonado de tarjetas con consecuencias deportivas inmediatas.

8.1. Código de Conducta

Todos los participantes (Jugadores, Staff y Presidentes) están obligados a mantener un estándar de profesionalidad.



- **Respeto Integral:** Se exige cortesía absoluta hacia oponentes, árbitros y audiencia. Cualquier comentario racista, sexista, homófobo o que atente contra la dignidad será sancionado con expulsión inmediata de la competición.
- **Indicaciones del Staff:** Las indicaciones de los árbitros deben seguirse sin discusión en el momento. Las reclamaciones se realizarán **a posteriori** por los canales oficiales por los presidentes.
- **Integridad Competitiva:**
 - Está prohibido el **Match-Fixing** (amaño de partidos) o el **Inting** (perder a propósito).
 - Se prohíben las apuestas sobre la propia competición por parte de cualquier miembro participante.
- **Redes Sociales:** La conducta en redes sociales que afecte a la imagen de la liga podrá ser sancionada de igual forma que la conducta **in-game**.

8.2. Tarjetas y Castigos

Tarjeta Amarilla (Advertencia)

- **Causa:** Infracciones leves (retraso menor, chat irrespetuoso leve, uso incorrecto de pausa, no cumplir cartas).
- **Efecto:** Apercibimiento oficial.
- **Acumulación:** La acumulación de **dos (2)** Tarjetas Amarillas en una misma jornada o serie se convierte automáticamente en una **Tarjeta Naranja**.

Tarjeta Naranja (Sanción Severa)

- **Causa:** Infracciones graves, reincidencia de amarillas, conducta antideportiva moderada, intento de explotar bugs o obtener ventaja al no cumplir cartas.
- **Efecto Inmediato (In-Game):**
 - **"El Castigo del Rincón":** El equipo infractor deberá retirar a un jugador (elegido por el árbitro o al azar) a la base. Deberá permanecer **AFK en la fuente durante 2 minutos** de tiempo de juego real, dejando a su equipo en situación de 4vs5.
 - **Aclaración AFK:** Durante este tiempo, el jugador sancionado PUEDE comprar items y gestionar su inventario, pero no salir de la plataforma de invocación.
 - **Efecto Diferido (Post-Partido):** Si la infracción se detecta tras el encuentro, la Junta Arbitral aplicará una sanción alternativa a su discreción:
 - Multa económica considerable sobre el Presupuesto Táctico.
 - Pérdida de bans para la siguiente jornada.
 - Deducción de puntos en la clasificación.

Tarjeta Roja (Expulsión)

- **Causa:** Infracciones muy graves, toxicidad extrema, racismo, amaño de partidos o desacato directo a una orden arbitral.
- **Efecto:**
- **Opción A:** Expulsión inmediata del jugador infractor de la partida y/o competición.



- **Opción B:** Derrota automática (*Forfeit*) del mapa o la serie en curso.
- *Nota:* La elección entre Opción A y B recae exclusivamente en el criterio del Árbitro Principal según la gravedad del acto.

8.3. Junta Arbitral

Las decisiones tomadas por los árbitros durante una partida son **firmes** para garantizar la fluidez del juego. Cualquier apelación formal deberá presentarse por escrito ante la Junta Arbitral en un plazo máximo de 24 horas post-partido. La resolución de la Junta será definitiva e inapelable.

CLÁUSULA FINAL DE ACEPTACIÓN

La inscripción en la "Wild Chaos" implica la lectura, comprensión y aceptación total de este reglamento. El desconocimiento de la norma no exime de su cumplimiento.

© 2026 Wild Rhinos. Todos los derechos reservados.