

REGLAMENTO GUILD CONSORTIUM

Versión 1.0 – Agosto 2020



Autor: Grupo Administrativo de la Hermandad.
Fecha de publicación: 17-08-2020



Reglamento Guild Consortium

v.01

TABLA DE CONTENIDO

1. INTRODUCCIÓN	2
2. OBJETIVOS DEL REGLAMENTO.....	3
3. COMPORTAMIENTO Y CONVIVENCIA.....	4
3.1. Compromiso	4
3.2. Respeto	4
3.3. Relaciones interpersonales	5
3.4. Ambiente.....	6
4. ESTRUCTURA DE LA HERMANDAD.....	7
4.1. Administradores.....	7
4.2. Core de <i>Raid</i>	7
4.3. Miembros.....	7
4.4. Rangos de Hermandad.....	8
5. PLATAFORMAS OFICIALES DE LA HERMANDAD	10
5.1. Sitio Web de la Hermandad.....	10
5.2. Whatsapp del Core.....	10
5.3. Discord.....	10
6. REGLAMENTO DEL RAIDER	11
6.1. Proceso de Postulación al Rango <i>Raider</i>	11
6.2. Programación de Eventos PvE	12
6.3. Días y Horarios de <i>Raids</i>	13
6.4. Inscripción y Asistencia a <i>Raids</i>	14
6.5. Invitaciones a <i>Raids</i>	15
6.6. Desarrollo de una <i>Raid</i>	16
6.7. Cambios de Personajes Principales.....	19
6.8. Cambios de Rol	19
6.9. Evaluación del <i>Raider</i>	20
6.10. Descansos, Retiros y G-QUIT.....	21
7. ACTIVIDADES EXTRA-PROGRAMÁTICAS	22
7.1. Actividades PvP	22
7.2. Míticas Plus.....	22
7.3. Eventos Casuales	22
7.4. Días libres.....	23
7.5. Comportamiento fuera de la Hermandad	23
8. RETROALIMENTACIÓN.....	24



1. INTRODUCCIÓN

Considerando el consistente crecimiento que ha tenido nuestra hermandad (*Guild*) en los últimos meses, y en miras de una nueva expansión, hemos visto la necesidad de estandarizar ciertos lineamientos dentro del juego, que serán aplicables a todos los jugadores que sean parte de nuestra comunidad, o que en el futuro lo sean.

Cabe recordar que *Consortium* es una hermandad que fue creada durante la versión *Vanilla*¹ de *World of Warcraft* (*WoW*), y que posteriormente fue parte de la inauguración de los servidores latinos del juego (2008). Desde entonces, los cimientos de esta hermandad se han basado en lo siguiente:

- a) **PROPÓSITO:** Brindar un espacio de entretenimiento y amistad para la totalidad de los miembros de la hermandad, a través de las diferentes actividades que nos proporciona *WoW*.
- b) **MISIÓN:** Completar el contenido del juego como hermandad, en un ambiente grato, principalmente en el ámbito *PvE*².
- c) **VISIÓN:** Proporcionar un espacio social agradable, y como hermandad, lograr los diferentes objetivos que nos propongamos dentro del juego.

Cabe destacar que nuestra hermandad, independiente de su enfoque *PvE*, está abierta a todo tipo de jugadores, respetando cada estilo de juego, dentro de los márgenes establecidos en el presente documento, referidos al comportamiento y convivencia.

¹ https://en.wikipedia.org/wiki/Vanilla_software

² https://wow-es.gamepedia.com/Jugador_contra_Entorno



2. OBJETIVOS DEL REGLAMENTO

El objetivo general del presente documento es resguardar ciertos aspectos importantes del juego, dentro de la hermandad, de modo que los administradores e integrantes activos puedan interactuar bajo normas claras y precisas, independiente de la modalidad de juego que quieran desarrollar, facilitándose la convivencia e interacción entre las personas.

A modo de objetivos específicos, el presente reglamento abordará las siguientes temáticas, que hemos considerado relevantes dentro de nuestra hermandad:

- a) Determinación de los lineamientos de comportamiento y convivencia dentro de la hermandad, con el fin de cumplir con algunos fundamentos relevantes de ésta, relacionados con mantener un espacio de entretenimiento grato y respetuoso.
- b) Detalle de la estructura de nuestra hermandad, definiéndose con claridad cada rango establecido, y los criterios relacionados con su asignación.
- c) Desarrollo de un reglamento específico para los miembros de la hermandad que deseen ser parte del grupo de jugadores que participan en el progreso *PvE*.
- d) Determinación de estatutos vinculados a actividades o acciones extraordinarias, que se susciten dentro o fuera de la hermandad, con énfasis en aquellas que no se relacionen con el progreso *PvE*.



3. COMPORTAMIENTO Y CONVIVENCIA

El comportamiento que deseamos promover, no se relaciona con una personalidad específica de jugadores, sino más bien se vincula a ciertas actitudes básicas que deseamos fomentar dentro de la hermandad. Entre estas actitudes básicas, destacan en particular el compromiso y el respeto por los demás.

3.1. Compromiso

El “compromiso” no se refiere en estricto a una “lealtad”, o a una “obligación”, más bien se refiere al cumplimiento voluntario de un “acuerdo mutuo”, entre un jugador en particular, y los representantes de la hermandad (*Guild Master*³ y *Officers*⁴), bajo los lineamientos planteados en el presente reglamento. Por ejemplo, si alguien acepta ser parte del grupo de progreso PvE, debe comprometerse con cumplir con el reglamento específico de dicha actividad.

3.2. Respeto

Por otro lado, el “respeto” es considerado algo muy importante dentro de nuestra hermandad, y si bien se permiten actitudes distendidas, que son parte de la entretenición que brinda este juego, deben ser expresadas dentro de los márgenes de buenas costumbres que se establezcan entre los jugadores, evitándose así ofensas y/o problemas interpersonales.

Además, se deben evitar las expresiones políticas, religiosas, racistas, xenofóbicas, o similares, respetándose la opinión o pensamiento de otras personas, dentro de los márgenes aceptables de comportamiento social ⁽⁵⁾. Se deben evitar ofensas directas, el vocabulario ofensivo, y todo tipo de expresiones antipáticas de odio y/o resentimiento.

³ https://wow.gamepedia.com/Guild_master

⁴ <https://wow.gamepedia.com/Officer>

⁵ https://es.wikipedia.org/wiki/Comportamiento_social



3.3. Relaciones interpersonales

Como ya se especificó anteriormente, la intención de buscar compromiso y respeto, es facilitar las relaciones interpersonales, que muchas veces son difíciles de manejar en un ambiente virtual. Con el fin de mantener relaciones interpersonales enriquecedoras, se especifica lo siguiente:

- a) Cualquier problema entre dos o más personas, en primera instancia deberá ser tratado de forma privada, entre las partes involucradas, evitándose la expresión pública de dicho problema (chat de hermandad y/o canales públicos de *Discord*⁶).
- b) En caso de que el problema persista, se podrán contactar con algún *Officer* y/o *Guild Master*, explicando el problema y señalando las personas involucradas, con el fin de tener mediación y buscar una solución.
- c) En cualquiera de los casos anteriores, se solicita mantener el respeto especificado en el **Apartado 3.2**. El reiterado incumplimiento de esto, podría provocar la expulsión de la hermandad.
- d) Los comportamientos engreídos y de superioridad individual, que en gran parte aportan a los ambientes “tóxicos”, no serán bien evaluados, y los jugadores que recaigan en esto podrán ser expulsados de la hermandad.
- e) Si se observan reiterados problemas interpersonales con algún jugador, se evaluará su permanencia en la hermandad.

Es importante destacar que las actitudes positivas y que enriquezcan el ambiente social dentro de la hermandad, serán reconocidas abiertamente, y consideradas en el momento de evaluar la asignación de personas que participen en actividades administrativas.

⁶ <https://discord.com/new/download>



3.4. Ambiente

Es sabido que las consecuencias de tener un clima negativo, dentro de un grupo de personas, que comparten un objetivo en común, son cuanto menos perjudiciales para dicho grupo, y repercuten en su correcto desarrollo. Por lo anterior, es necesario que los esfuerzos de administración y organización de la hermandad, sean en gran parte enfocados a garantizar el bienestar emocional, tanto personal como colectivo.

Con el fin de asegurar un ambiente de juego positivo, en la medida posible, se solicita a todos cumplir con los siguientes lineamientos, lo que aplica para *miembros, core de raid y administradores* de la hermandad (ver **Aparatado 4**):

- a) Se debe fomentar la buena comunicación entre todos los jugadores de la hermandad, basado en la expresión de hechos concretos, o indicando que es una “opinión personal”, con el fin de evitar malentendidos. Se solicita no hacer eco de “rumores” o comentarios sin fundamento.
- b) Se deben respetar los horarios establecidos para todas las actividades que se programen. Del mismo modo, se debe respetar la programación semanal que se determine.
- c) Se debe fomentar el reconocimiento y valoración de los jugadores que aporten positivamente en el ambiente social.
- d) Se deben fomentar los lazos de amistad, lo que aporta enormemente al bienestar social y la entretenición.
- e) Se deben definir los roles dentro de la hermandad, las tareas y las responsabilidades de cada jugador, con el fin de generar comodidad y compromiso con la modalidad de juego de preferencia.



4. ESTRUCTURA DE LA HERMANDAD

Nuestra hermandad cuenta con tres grupos de jugadores, que tienen distinta funcionalidad y diferente responsabilidad. Estos tres grupos generales son: Administradores, Core de *Raid* y Miembros.

4.1. Administradores

Está compuesto por aquellos jugadores que han adquirido, de forma responsable y voluntaria, el rol de liderar la hermandad, siendo éstos los encargados de organizar, y administrar, las actividades masivas que se lleven a cabo, con énfasis en los eventos orientados al *PvE*. Existen dos rangos vinculados a esta categoría: *Guild Master* (GM) y *Officer*.

El grupo administrativo estará a cargo de la gestión de los recursos de hermandad, considerando en ello el contenido del “Banco de Hermandad”.

4.2. Core de *Raid*

Está compuesto por todos aquellos jugadores que posean el rango *Raider* (detallado más adelante), sumándose a ellos *Officers* y *GM*. Esta categoría se vincula a la modalidad de juego enfocada en el progreso *PvE* de la hermandad.

Cabe agregar que el Core de *Raid* es un grupo de jugadores, dentro de la hermandad, que busca enfrentar los desafíos más difíciles que el juego presenta. Este objetivo requiere de cierto nivel de compromiso, dado que involucra, de manera periódica, el tiempo y esfuerzo de más de 20 personas, que buscan conseguir una meta común.

4.3. Miembros

Está compuesto por todos aquellos jugadores que han ingresado a la hermandad, bajo la modalidad de juego de su preferencia, independiente de su nivel de responsabilidad y función, bajo el concepto de un “juego casual”.



4.4. Rangos de Hermandad

Los rangos de hermandad están asignados de acuerdo a los objetivos que tenga un jugador en particular, que a la vez depende de la modalidad de juego que éste prefiera. Algunos rangos tendrán mayor grado de compromiso dentro de la hermandad, mientras que otros serán de un carácter “casual”.

A continuación se indica y describe cada uno de los rangos que se han determinado para este periodo (2020-2021):

- 1) **GUILD MASTER (GM)**: Está asignado al fundador de la hermandad, y podrá ser alternado entre los Officers, de acuerdo a las necesidades de cada momento. Es parte del grupo administrativo, con énfasis en funciones regulatorias y de coordinación, atendiendo individualmente consultas y/o sugerencias de parte de los integrantes de la Hermandad. El GM será referencia de comportamiento y convivencia.
- 2) **OFFICER**: Está asignado a los jugadores que son parte del grupo administrativo de la hermandad, de acuerdo a su antigüedad y/o compromiso con el progreso de la misma. Los jugadores que son parte de este rango deberán ser referencia de comportamiento y convivencia dentro de la hermandad. Dentro de este rango se asignan los “Líderes de raid”.
- 3) **ALT-OFFICER**: Asignado a personajes alternativos de los jugadores que son parte del grupo administrativo, y que tendrán los mismos privilegios de hermandad que el rango Officer y/o GM.
- 4) **RAIDER**: Se asigna a los jugadores que son parte del Core de *Raid*, de forma constante y responsable, comprometidos con cumplir a cabalidad con los lineamientos expuestos en el “Reglamento del *Raider*”.
- 5) **POSTULANTE-RAIDER**: Se asigna a jugadores que postulan a ser parte del Core de *Raid* (rango *Raider*). Deben cumplir con los lineamientos expuestos en el “Reglamento del *Raider*”.



- 6) **VETERANO:** Se asigna a jugadores con trayectoria dentro de la historia de la hermandad, que no son parte del *Core de Raid*.
- 7) **EXPLORER:** Se asigna a jugadores que prefieren la modalidad “casual”, fuera del *Core de Raid*. También podrá ser asignado a jugadores nuevos en WoW, que estén en etapa de aprendizaje.
- 8) **ALT:** Asignado a personajes alternativos de los jugadores que son miembros de la hermandad o parte del *Core de Raid*. En el marco del grupo de *miembros de hermandad*, un personaje alternativo podrá transformarse en el personaje principal, si así lo estima conveniente el dueño del personaje, lo que deberá ser reportado a algún *officer*, para hacer efectivo en cambio de rango que corresponde. Lo anterior aplicará de distinto modo, en el caso de jugadores que son parte del grupo administrativo y del *Core de Raid*, lo que será detallado en el “Reglamento del *Raider*”.
- 9) **INACTIVO:** Se le asignará este rango a aquellos jugadores que no exhiban conexión por un periodo de 30 días o más, según la información entregada por el listado de hermandad (*in game*).

En caso de que un jugador con rango *veterano* o *explorer* quiera ser parte del *Core de Raid*, deberá pasar por el proceso de “postulación a *raider*”, que será detallado más adelante en el “Reglamento del *Raider*”.

La presente estructura podrá ser modificada en el tiempo, especialmente los rangos, que podrán ser renombrados o reestructurados por completo, de acuerdo los cambios que surjan en el progreso y desarrollo de la hermandad.



5. PLATAFORMAS OFICIALES DE LA HERMANDAD

En la actualidad, nuestra hermandad cuenta con tres plataformas oficiales de comunicación, siendo algunas de acceso restringido.

5.1. Sitio Web de la Hermandad

En la actualidad contamos con un sitio web, que funciona como plataforma oficial de la hermandad: <https://www.guildconsortium.cl>, que es administrado por el GM y algunos de los officers. Cabe destacar que el sitio cuenta con un blog, un foro y una [página de eventos](#), en donde se publicarán, con anticipación, los eventos semanales que se programen.

5.2. Whatsapp del Core

Es el medio de comunicación periódico del Core de *Raid*, en donde participarán exclusivamente los jugadores que tengan los rangos atingentes del caso. En este medio se compartirán opiniones relacionadas con el progreso PvE (estrategias, guías, etc.), y también servirá como medio de avisos oficiales de parte de la Administración.

5.3. Discord

Contamos con un servidor de *discord* específico para la hermandad, que podrá ser usado por todos sus integrantes, independiente del rango que posean. También se podrán hacer invitaciones a personas externas a la hermandad, ya sea porque participarán en alguna actividad *ingame*, o sean parte de la comunidad externa de la hermandad (jugadores retirados, amistades particulares, etc.). Cualquier invitación de personas externas deberá ser autorizada por algún Administrador. Se solicita respetar la finalidad de los canales de texto y voz; cualquier uso indebido, o que no se corresponda con el canal utilizado, será eliminado.

Enlace de Descarga del Software: <https://discord.com/new/download>



6. REGLAMENTO DEL RAIDER

El Reglamento del *Raider*, por razones obvias, se aplicará sobre los jugadores que sean parte del *Core de Raid*⁷, y que posean el rango *Raider*. Para obtener dicho rango, el interesado deberá comunicarse con algún Administrador (GM y/o Officer), y dar a conocer su intención de ser parte del Core, especificando el rol que desea cumplir (*Tanque*⁸, *Healer*⁹ o *DPS*¹⁰). Tras lo anterior, al interesado comenzará con el “Proceso de Postulación al Rango *Raider*”, que a continuación se describe.

6.1. Proceso de Postulación al Rango *Raider*

- a) Primero que todo, el personaje del postulante será revisado, con el objetivo de evaluar su *item level*¹¹ y talentos¹², con el fin de determinar si el personaje está a la altura del desafío en curso.
- b) Luego, si el personaje está a la altura del progreso *PvE*, el postulante deberá leer a conciencia el presente reglamento, comprometiéndose con todos los puntos tratados en él, con énfasis en aquellos que se refieran al rango al cual postula.
- c) Una vez establecido el compromiso de cumplir con este reglamento, al postulante se le asignará el rango “Postulante-*Raider*”, que ya fue descrito en el **Apartado 4.4**.
- d) Adquirido el rango “Postulante-*Raider*”, el jugador podrá inscribirse a los eventos *PvE* que la administración programe, mediante la plataforma oficial habilitada para tal efecto (ver **Apartado 5.1**).

⁷ <https://wow.gamepedia.com/Raid>

⁸ <https://wow.gamepedia.com/Tank>

⁹ <https://wow.gamepedia.com/Healer>

¹⁰ https://wow.gamepedia.com/Damage_per_second

¹¹ https://wow.gamepedia.com/Item_level

¹² <https://wow.gamepedia.com/Talent>



- e) Tras haber participado en los eventos *PvE* programados, durante dos semanas consecutivas, ya sea inscribiéndose y/o participando directamente en las *Raids*, el postulante será evaluado, considerando el compromiso preestablecido de cumplir con el presente reglamento, y su desempeño como jugador, en el rol que haya escogido.
- f) La evaluación del postulante será realizada por el grupo Administrativo de la hermandad (ver **Aparatado 6.10**), y en caso de ser positiva, al postulante se le asignará el rango *Raider*, con lo cual será oficialmente parte del *Core de Raid*.

6.2. Programación de Eventos *PvE*

Los eventos *PvE* programados por la hermandad, tendrán dos categorías generales, una de carácter obligatorio, para los jugadores que sean parte del *Core de Raid*; y otra de carácter voluntario.

- a) **EVENTOS PVE OBLIGATORIOS:** Son aquellos eventos de *raid* que se relacionan con el progreso *PvE* de la hermandad, en donde se cumplen los objetivos *endgame*¹³ del juego.
- b) **EVENTOS PVE VOLUNTARIOS:** Son aquellos eventos de *raid* que NO se relacionan con el progreso *PvE* de la hermandad, propiamente tal. En algunos momentos, se organizarán *raids* enfocadas en el equipamiento y aprendizaje de nuevos *raiders*, bajo un grado de dificultad menor al del progreso que se tenga en esos momentos (por ejemplo: si el progreso está en la dificultad “mítica”, se organizaran *raids* voluntarias en dificultad “heroica”, con el fin de equipar a algunos personajes). La asistencia por parte de *raiders* de avanzada, en eventos *PvE* voluntarios, repercutirá positivamente en su evaluación.

Ambos tipos de eventos serán programados en las plataformas y/o medios de comunicación oficiales de la hermandad (ver **Aparatado 5**). El método de inscripción a dichos eventos, se indica en el **Apartado 6.4**.

¹³ <https://wow.gamepedia.com/End-game>



Reglamento Guild Consortium

v.01

Cabe destacar, que la programación semanal podrá tener variaciones en su contenido, dependiendo del progreso *PvE* y los objetivos que se determinen en momentos específicos. Nos referimos puntualmente a la posibilidad de Extender el Bloqueo de Instancia (*Instance Lock Extension*¹⁴), de una semana a otra. Esto será eventual, y será decidido por el grupo administrativo de la hermandad, quienes se encargarán de avisarlo, de forma anticipada, ante el *Core de Raid*, por los medios oficiales disponibles.

6.3. Días y Horarios de *Raids*

En la **Tabla 1** se detallan los días y horarios de *Raids*, relacionados con los eventos *PvE* obligatorios. Los días y horarios podrán ser modificados, de forma anticipada y consensuada, en base al desarrollo del progreso *PvE* de la hermandad.

Ahora bien, dado que la gran mayoría de los integrantes de la hermandad residen en Chile, los horarios oficiales de *raid* considerarán los horarios chilenos, que podrán ser revisados en cualquier momento en el sitio: <https://www.horaoficial.cl>.

Los jugadores que no residan en Chile, deberán tener en cuenta que, durante el año, se modifica la hora oficial chilena (atrasándose o adelantándose 1 hora), de acuerdo a las estaciones del año (CLT para invierno/primavera y CLST para verano/otoño). En consecuencia, dependiendo de la hora en Chile, los horarios (*server time*) podrán ser cambiados durante el año.

Tabla 1 – Días y Horarios de Raid

		Hora Chile: Zona Horaria CLT (UTC-4 ¹⁵)		
Raid	Tipo	Inicio de inv.	Inicio Raid	Final Raid
Día 1 (Martes)	Fija	21:00	21:30	23:30
Día 2 (Miércoles)	Fija	21:00	21:30	23:30
Día 3 (Jueves)	Fija	21:00	21:30	23:30
Día 4 (Lunes)	Flexible	21:00	21:30	23:30

¹⁴ https://wow.gamepedia.com/Instance_Lock_Extension

¹⁵ <https://es.wikipedia.org/wiki/UTC-04:00>



Durante el horario CLT, el inicio de la invitación comenzará a las 20:00 hora del servidor, mientras que en CLST la invitación será a las 21:00 hora del servidor.

Cabe destacar que en la tabla se indica el tipo de *raid*, que podrá ser Fija o Flexible. La *Raid* Fija será siempre programada durante la semana, mientras que la Flexible será aquella de carácter eventual. Dicho de otro modo, el calendario semanal de *raid* cuenta con 3 días, con un máximo de 4.

6.4. Inscripción y Asistencia a *Raids*

Los jugadores que sean parte del Core de *Raid*, tendrán la obligación de inscribirse, de forma anticipada, en la [plataforma de eventos del sitio web](#), la que generará avisos automáticos de inscripción vía correo electrónico (e-mail), tanto para el jugador que se inscribe, como para los jugadores que son parte del grupo administrativo.

Una vez realizada la inscripción, el jugador será responsable de su puntualidad, y estar anticipadamente conectado, en el momento de recibir una invitación de *raid*. Del mismo modo, se solicita llegar anticipadamente a la instancia¹⁶, de modo que todos estén presentes en el momento de comenzar con la *raid*.

Cualquier inasistencia o atraso deberá ser avisada, con la mayor anticipación posible, mediante el Whatsapp del Core, o bien mediante los medios de comunicación disponibles en Battlenet y/o en el juego, dirigido a cualquier miembro del grupo administrativo. Aquellas inasistencias que no sean previamente avisadas, deberán ser justificadas posteriormente.

Es importante señalar que, la asistencia será aplicable también para jugadores que estén disponibles en el momento de armarse una *Raid*, y que queden de *backup* (ver **Apartado 6.5**) durante el desarrollo de ésta.

¹⁶ <https://wow.gamepedia.com/Instance>



Cabe señalar que, para mantenerse en el *Core de Raid*, el jugador debe cumplir con una asistencia mensual superior al 80%. En caso de no cumplir con ello, el jugador deberá autoevaluar su participación en el core, y deberá justificar sus ausencias, lo que será analizado por el grupo administrativo.

En el momento de asistir a una *raid*, será obligatorio el uso de Discord, que será la plataforma mediante la cual se coordinarán los aspectos más importantes del desarrollo de una actividad *PvE*.

6.5. Invitaciones a *Raids*

En el momento de armarse una *Raid*, las invitaciones serán cursadas, en primera instancia, sobre los jugadores que se encuentren inscritos, dándosele prioridad a la invitación de *Tanques* y *Healers*, para después continuar con los *DPS*.

Tras haber transcurrido 15 minutos, desde el inicio de las invitaciones (ver **Tabla 1**), se comenzará a invitar a los jugadores disponibles, y las inscripciones previas no tendrán validez. Los jugadores disponibles, que no se encuentren inscritos, deberán justificar su falta de inscripción.

En caso de que un jugador quede fuera de una *raid*, y manifieste interés de participar en ella, quedará en “Lista de Espera” (backup). En este caso, el jugador deberá evitar comprometerse con alguna otra actividad que retrase o impida su invitación, en caso de que se solicite su participación en la *raid*. Dicho de otro modo, tras quedar en lista de espera, deberá tener un 100% de disponibilidad, hasta finalizada la *raid*.

En caso de que un *Raider* sea especialmente necesario en una *raid* en particular, dado su rol, o bien por las necesidades que establezca una mecánica y/o estrategia en particular, este podrá ser invitado durante el desarrollo de la misma, independiente de que exista o no aviso previo de atraso o inasistencia; sin embargo, se tomará nota sobre esto, lo que podrá afectar la evaluación posterior del jugador invitado.



6.6. Desarrollo de una *Raid*

Durante el desarrollo de una *Raid*, los participantes deberán tener en cuenta los siguientes lineamientos y acciones de contingencia:

- a) **LIDER DE RAID:** Para cada raid se asignará un “líder”, que podrá ser constante o variable durante un periodo determinado de tiempo. Dicho líder será asignado dentro del grupo administrativo de la hermandad, y podrá ser apoyado por algún otro miembro de dicho grupo. El líder de raid no necesariamente es la persona encargada de delinejar una estrategia en particular, sino que más bien será la “voz de orden” durante el desarrollo de la actividad. En momentos específicos, podrá ser la única voz que deberá escucharse por *discord*.
- b) **USO DEL DISCORD DURANTE UNA RAID:** Como ya se indicó en el **Apartado 6.4**, el uso de *discord* durante el desarrollo de una *raid* es obligatorio, teniendo en cuenta los siguientes lineamientos y comportamientos:
 - Se permiten comportamientos distendidos, dentro de los márgenes que se establezcan en cada momento. Por ejemplo: durante los *trash*, no habrá límites de expresión, mientras se mantenga un orden mínimo (no hablen todos a la vez).
 - Se debe guardar silencio en el *discord* cuando se solicite.
 - Durante un enfrentamiento con un jefe de banda (*boss*), solo hablarán el “líder de raid” y las personas asignadas a alguna función en particular
 - En caso de que el jugador reconozca escaso “autocontrol de expresión” durante un enfrentamiento, se recomienda que él mismo se silencie (*mute*).
 - En caso de que un jugador no respete el silencio solicitado, podrá ser silenciado (*muteado*) por un administrador.
 - En algunos enfrentamientos, el líder de *raid* podrá solicitar que todos los *raiders* presentes habiliten su micrófono, para dar aviso de alguna



Reglamento Guild Consortium

v.01

- situación estratégica en particular. En el caso de que algún *raider* no pueda habilitar su micrófono, deberá informarlo por el *chat* de raid.
- Cualquier opinión, respecto de estrategias, o temas relacionados con la *raid*, debe ser expresada ordenadamente, y dentro de las pausas que se susciten, en forma propositiva y respetuosa.
- c) **COMPORTAMIENTO NO DESEADO:** El comportamiento general que debe cumplir un *raider* está especificado en el apartado 3 del presente documento. Sin embargo, a continuación se indican algunos comportamientos no deseados durante el desarrollo de una *raid*:
- Retirarse de una *raid*, sin previo aviso. Actitudes de este tipo, generará evaluación de permanencia en el Core.
 - La evidente intolerancia a la derrota (*wipe*¹⁷), será mal evaluada. Se debe tener presente, que el progreso *PvE* consiste en múltiples *wipes* de aprendizaje (ensayo y error¹⁸), hasta que el grupo logre el objetivo final.
 - Los jugadores que permanezcan en estado *AFK* (Away From Keyboard¹⁹), sin que se avise previamente (justificación), serán expulsados de la misma. Esto aplicará para enfrentamientos de *bosses* y de *trash*.
 - Los jugadores que evidencien intencionalmente un mal desempeño en un enfrentamiento de *raid*, serán expulsados de la *raid*, y se evaluará su permanencia en el Core.
- d) **DESCONEXIONES INESPERADAS:** Una desconexión inesperada, deberá ser avisada por *discord* o *whatsapp*. En caso que no exista aviso, tras 5 minutos de espera, el jugador será expulsado de la *raid*. El tiempo indicado podrá ser extendido, en caso de no existir reemplazo para el jugador afectado; la inexistencia de reemplazo, podría provocar la cancelación de la *raid*.

¹⁷ <https://wow.gamepedia.com/Wipe>

¹⁸ https://es.wikipedia.org/wiki/Ensayo_y_error

¹⁹ <https://wow.gamepedia.com/Away>



Reglamento Guild Consortium

v.01

- e) **RENDIMIENTO DEL RAIDER:** Si el rendimiento de un jugador está consistentemente muy por debajo del promedio de la *raid*, dicho jugador podría ser reemplazado. Cabe señalar que, en este caso, el bajo desempeño puede ser generado por inexperiencia del jugador, o bien por problemas técnicos (LAG, FPS bajos, etc.). Lo anterior se evaluará tomando en cuenta dps^{20}/hps^{21} , daño recibido, daño mitigado, uso de defensivos, uso de cooldowns (CD²²), muertes innecesarias, capacidad de seguir la estrategia elegida, etc.
- f) **INSUMOS DE RAID:** Los insumos de raid (*Flask*, comida, pociones de batalla, runas, etc.), serán de uso obligatorio. No se dará inicio a un enfrentamiento hasta que se verifique que todos los jugadores tengan sus insumos en uso. Que el inicio de un enfrentamiento se retrase, en este caso particular, será entera responsabilidad de los jugadores que no se encuentren usando sus insumos.
- Los *raiders* deben llegar con puntualidad a la instancia de raid, con todos sus insumos previamente obtenidos, con el fin de evitar retrasos. Para este punto se recomienda planificar la compra de insumos para la semana, considerando que, durante el progreso, a lo menos se pueden suscitar 15-20 *wipes* por encuentro, en una sola noche.
- Los insumos también incluirán elementos prácticos adicionales, como libros de cambio de talentos (que serán obligatorios para personajes que lo requieran), o artilugios de reparación.
- g) **USO DE ADDONS:** El uso de algunos *addons*²³ será obligatorio, tales como el DBM (*Deadly Boss Mods*²⁴) y el WeakAuras²⁵. El uso obligatorio de algún otro *addon* será indicado en su momento por el grupo administrativo.

²⁰ https://wow.gamepedia.com/Damage_per_second

²¹ https://wow.gamepedia.com/Heals_per_second

²² <https://wow.gamepedia.com/Cooldown>

²³ <https://wow.gamepedia.com/AddOn>

²⁴ <https://www.curseforge.com/wow/addons/deadly-boss-mods>

²⁵ <https://www.curseforge.com/wow/addons/weakauras-2>



6.7. Cambios de Personajes Principales

Los cambios de personaje (*pj*) principal, específicamente dentro del Core de *Raid*, serán analizados caso por caso, tras el aviso anticipado del jugador interesado.

Para concretar estos cambios, se deberá tener presente lo siguiente:

- a) El cambio será factible, siempre y cuando el nuevo *pj* esté a la altura del rendimiento del *pj* anterior, al menos en términos de ítem *level*.
- b) El cambio será factible, en caso de que el Core de *Raid* lo necesite explícitamente, bajo los criterios del grupo administrativo. Por ejemplo, necesidad de un nuevo *Tanque* o *Healer*.
- c) En caso de no ser una necesidad del Core de *Raid* (punto anterior), un jugador podrá solicitar, como máximo, dos cambios de *pj* durante el desarrollo de un parche²⁶ que involucre una nueva instancia de *raid*.
- d) El jugador solicitante, no podrá hacer efectivo el cambio de *pj*, sin aprobación del grupo administrativo de la hermandad.

6.8. Cambios de Rol

Tal como como se producen los cambios de personajes, un jugador en particular, podrá solicitar un cambio de rol (cambio de especialización - *spec*²⁷), con énfasis en las clases híbridas del juego²⁸.

En tales casos, un jugador podrá solicitar dicho cambio, el cual será aprobado por el grupo administrativo, en la medida que se cumplan los siguientes requisitos:

- a) El cambio será factible, siempre y cuando la nueva *spec* no produzca deficiencias en la composición del *core*.
- b) Para no afectar la eficiencia del *core*, el solicitante deberá asegurarse de que su anterior rol sea ocupado por otro jugador, que esté a la altura del desafío.

²⁶ <https://wow.gamepedia.com/Patch>

²⁷ <https://wow.gamepedia.com/Specialization>

²⁸ https://wow.gamepedia.com/Hybrid_class



- c) En caso de no existir reemplazo en el rol que se desea cambiar, el jugador solicitante no podrá hacer efectivo su cambio de spec, hasta que se encuentre una alternativa viable.
- d) El jugador solicitante, no podrá hacer efectivo el cambio de rol, sin aprobación del grupo administrativo de la hermandad.

6.9. Evaluación del *Raider*

La evaluación del *Raider* será aplicada en dos casos particulares, relacionados con los dos rangos atingentes al Core de Raid: a) *Raider* y b) Postulante-*Raider*. Cabe señalar, que para efectos de evaluación de desempeño, el GM y officers serán evaluados como *Raider*.

La evaluación de un *raider* será desarrollada por el grupo administrativo de la hermandad, y será ejecutada de forma constante, semana tras semana, y de forma interna.

Durante la evaluación, se considerará el cumplimiento de cada uno de los temas tratados en el presente reglamento. Dicho de otro modo, se evaluará el grado de cumplimiento del compromiso adquirido por el *Raider*.

Por otro lado, se evaluará el desempeño del *raider*, específicamente durante el cumplimiento de su rol en el desarrollo de las *raids*. En ello se considerará el conocimiento previo que tenga del enfrentamiento *PvE*, aplicación de conocimiento adquirido, y rendimiento como *Tanque*, *Healer* y/o *DPS*.

Además de la aplicación correcta de las mecánicas, para algunos roles se considerará una simulación previa del rendimiento del personaje, con el fin de contrarrestarlo con la realidad. Por ejemplo, para el rol de *DPS*, se empleará el addon *Simulationcraft*²⁹, que tiene aplicación en el sitio web RaidBots³⁰.

²⁹ <http://simulationcraft.org>

³⁰ <https://www.raidbots.com/simbot>



También se consideran los *logs* de combate³¹, que serán cargados en <https://www.warcraftlogs.com/guild/us/ragnaros/consortium>. Estos registros de combate entregan información variada sobre el desempeño de un jugador, que determinará una línea base de rendimiento (*dps/hps*, muertes evitables, daño mitigado, uso de CDs, uso de pociones, aceites, u otros elementos específicos de cada clase).

La evaluación descrita en los párrafos anteriores, también estará contemplada para analizar la promoción de un *Postulante-Raider* a la categoría de *Raider*. El análisis será el mismo desarrollado para la evaluación del *Raider*, con énfasis en su disponibilidad, al momento de ganarse un cupo en la *raid*.

En general, todas las evaluaciones que se realicen, considerarán y valorarán las actitudes pro-activas y positivas, que fomenten el espíritu de superación personal, y mejoramiento continuo del desempeño grupal.

6.10. Descansos, Retiros y G-QUIT

En caso de que algún jugador integrante del *Core* de *Raid* desee tomarse un descanso de las actividades de *Raid* (vacaciones), por un periodo determinado, deberá dar aviso anticipado a algún administrador. En estos casos, y dependiendo del tiempo de descanso, el jugador podría mantener el rango de *Raider*.

El aviso previo, y justificación, también aplica para jugadores que quieran retirarse del juego, ya sea de forma transitoria o permanente. En el caso de que un jugador retirado quiera retornar al juego, con la intención de volver al *Core* de *Raid*, deberá comenzar desde “cero” el proceso de postulación (ver **Apartado 6.1**).

En caso de que un jugador opte por salirse de la hermandad (*G-Quit*), en lo posible deberá dar sus motivos. Recibiremos, como corresponde, cualquier crítica constructiva, en caso de que el retiro de la hermandad sea producto de alguna inconformidad. La reincorporación de un jugador a la hermandad, será analizada caso por caso, siendo mal evaluados los *rage-quit*.

³¹ https://wow.gamepedia.com/Combat_Log



7. ACTIVIDADES EXTRA-PROGRAMÁTICAS

7.1. Actividades PvP

El *PvP*³² dentro de la hermandad, será una modalidad de juego de libre elección, pero ocasionalmente se podrán organizar grupos *Premade*³³, con el objetivo de participar en *RBG* (*Rated battlegrounds*³⁴).

Eventualmente, los eventos *PvP* de premades podrán ser programados en la página de eventos del sitio web de la hermandad (ver **Apartado 5.1**), y cualquier jugador “capacitado” (a la altura del desafío) podrá participar.

7.2. Míticas Plus

La programación de Míticas *Plus*³⁵ no está bajo la responsabilidad del grupo administrativo de la hermandad, y será de libre elección y coordinación. Sin embargo, se solicita, al menos, mantener los márgenes de comportamiento durante el desarrollo de estas actividades, ya descritos en el presente documento, tanto para grupos compuestos completamente por integrantes de la hermandad, como para *pugs*³⁶.

7.3. Eventos Casuales

Eventualmente, se podrán programar eventos extra-programáticos, vinculados a grupos de raid de *farmeo*³⁷ de *transmogs*³⁸ y/o monturas³⁹; o bien vinculados a “concursos especiales” desarrollados dentro de la hermandad (concursos de *screenshots*⁴⁰, monturas, mascotas de combate⁴¹, etc.).

³² https://wow-es.gamepedia.com/Jugador_contra_Jugador

³³ <https://wow.gamepedia.com/Premade>

³⁴ https://wow.gamepedia.com/Rated_battlegrounds

³⁵ <https://wow.gamepedia.com/Mythic%2B>

³⁶ https://wow.gamepedia.com/Pickup_group

³⁷ <https://wow.gamepedia.com/Farming>

³⁸ <https://wow.gamepedia.com/Transmogrification>

³⁹ <https://wow.gamepedia.com/Mount>

⁴⁰ https://wow.gamepedia.com/Changing_the_screenshot_format

⁴¹ https://wow.gamepedia.com/Combat_pet



Los eventos extraordinarios podrán ser programados en la página de eventos del sitio web de la hermandad (ver **Apartado 5.1**), y cualquier jugador podrá participar.

7.4. Días libres

Los días libres son aquellos que se encuentran fuera del calendario de *raids* (ver **Tabla 1 del Apartado 6.3**); es decir: **Viernes, Sábados y Domingos** (eventualmente los **Lunes**, en caso de que la *raid* flexible de este día no se efectúe).

Durante dichos días, los integrantes de la hermandad podrán desarrollar la actividad que deseen, incluyendo en ello eventos *PvP* (ver **Apartado 7.1**), míticas *plus* (ver **Apartado 7.2**) o eventos extra-programáticos (ver **Apartado 7.3**), entre otras.

Tanto los integrantes de la hermandad, como los jugadores que son parte de la administración, deberán respetar los días libres indicados. Cualquier alteración oficial de esto, será analizada por el grupo administrativo, y será anunciada con la anticipación correspondiente.

7.5. Comportamiento fuera de la Hermandad

Fuera de la hermandad, también se suscitan relaciones interpersonales, las que no están bajo el control de los administradores de hermandad. Se sugiere, en la justa medida, que todos los integrantes de la hermandad tengan un comportamiento óptimo fuera de ella, ya sea en *chats* públicos, instancias, *pugs*, por mencionar algunos ejemplos.

Cualquier reclamo que provenga desde fuera de la hermandad, que involucre un integrante de ésta, será analizado por el grupo administrativo, tomándose las acciones en cada caso.



8. RETROALIMENTACIÓN

El mantener este reglamento vigente, es responsabilidad de todos los integrantes de la hermandad. Toda sugerencia o crítica es bienvenida, y la inclusión de las mismas se realizará en una nueva versión del documento, que será publicada en los canales oficiales de la hermandad