

SUPER SMASH BROS.™ ULTIMATE

REGLAMENTO OFICIAL SUPER SMASH BROS. ULTIMATE



REGLAMENTO Super Smash Bros. Ultimate

1. Bases del torneo Online

El siguiente reglamento describirá las bases para el torneo online que se llevará a cabo durante los meses de Julio a Noviembre del 2023. Los últimos dos finalistas de este torneo ganaran un viaje a la final con transportación ida y vuelta y hospedaje pagado al evento eGamerFest que se llevará a cabo el 19 de Noviembre de 2023 en la ciudad de Veracruz para disputar la final de manera presencial.

El jugador debe vivir dentro de la República Mexicana para ser finalista del Torneo, y deberá de tener la disposición de trasladarse al festival sede en Boca del Río , Veracruz los días, 17, 18 ó 19 de Noviembre 2023, según itinerario de transporte planeado por los organizadores de EGamerFest, y así disputar la final presencial el día 19 de Noviembre 2023 en Boca del Río, Veracruz dentro del festival EGamerFest 2023.

Si el jugador finalista es extranjero, se le pedirá que llegue a cualquier parte de la República Mexicana para poder contar con el beneficio de trasladarse al festival de Boca del Río Veracruz pagado por los organizadores de EGamerFest.

1.1. Inscripción

El candidato solo podrá participar si está inscrito en el evento de las plataformas de eGamerFest y start.gg

1.2. Responsabilidades del participante

Los participantes inscritos tienen como responsabilidad:

- Competir con valores deportivos.
- Comunicarse de la forma más asertiva posible.
- Seguir las instrucciones del staff del torneo.
- Llegar a tiempo a sus partidos.

2. Competiciones

2.1. Formato de Enfrentamientos

El formato consistirá en partidas 1vs1, teniendo como condiciones para ganar el primero que consiga quitar 3 vidas a su oponente, en caso de que se termine el tiempo, ganara el participante con más vidas, si las vidas son las mismas, ganara la persona con menos porcentaje de daño.

2.1.1. Plantillas

Al ser un torneo de enfrentamientos en solitario se admite únicamente un jugador a competir y sin ninguna posibilidad de cambio de representación.

2.2. Formato del torneo

Todos los enfrentamientos serán al mejor de 3 (Bo3) y a partir del top 8 será al mejor de 5 (Bo5).

3. Procedimiento del partido

3.1. Antes del partido

Los jugadores deberán llegar a tiempo a su partido, con solo 5 minutos de tolerancia, en caso de ser un enfrentamiento virtual se deberá hacer el check-in.

Una vez pasados los 5 minutos de tolerancia se darán 5 minutos para que cada participante configure la consola con la que participará, así como las tareas de smash gg.

Se deberá tener especial atención a los siguientes puntos:

- Cuidado con el hardware que se utilice.
- Contar con una conexión estable a internet.
- Contar con el juego actualizado al menos desde 1 hora antes del enfrentamiento.

Esto para evitar interrupciones o accidentes y que la competición pueda desarrollarse de manera eficiente.

3.1.1. Check-In del enfrentamiento

Antes de empezar el partido, se hará el check-in correspondiente.

3.1.2. Victoria por defecto

Si un jugador no se presenta terminado el tiempo la tolerancia, se declarará **Victoria por defecto** de parte del jugador presente.

En el caso de que ningún jugador se presente terminando la tolerancia, se darán otros 5 minutos de cortesía, el primero que avise al moderador será el que pasara.

Las descalificaciones son inapelables y a discreción del staff encargado.

3.2. Durante el partido

3.2.1. Interrupción del partido

No está permitido que ningún jugador abandone una partida en curso. Si se produce sin una justificación válida, el enfrentamiento se penalizará con una vida. En caso de abandono por causa ajena, se tendrá que notificar al staff del torneo.

Cuando el problema afecte a ambos jugadores (por ejemplo un corte de energía eléctrica), se jugará solo una partida.

3.3. Después de la partida

Al finalizar la partida, el jugador ganador se deberá dirigir a start.gg y colocar el resultado.

Cuando el resultado sea introducido, el jugador oponente deberá confirmar dicho resultado.

Si ambos jugadores confirman el resultado se dará por concluido el encuentro, si existe un desacuerdo en el resultado final, los jugadores deberán aportar pruebas (fotografías, imágenes, videos, etc.) donde se aclare el resultado del encuentro.

Si nadie aporta ninguna prueba, el encuentro se anulará a los 10 minutos, por lo que ninguno de los jugadores pasará a la siguiente ronda.

Discord: <https://discord.gg/GYdExeaNTZ>

4. Horarios

Los horarios se publicarán en las redes sociales (Facebook, Twitter) y además estará visible en la página de inicio del evento correspondiente en start.gg

4.1 Asistencia

Los jugadores deberán estar preparados, preferentemente 10 minutos antes de la hora oficial de su partida.

Los jugadores deberán tener el juego actualizado.

Si ambos jugadores están listos y han comenzado el partido, no se permitirán pausas, a menos que sean para pruebas de conexión.

4.2 Cambio en los horarios

Debido a que la duración de los enfrentamientos es variable, los jugadores deberán estar disponibles 10 minutos antes y hasta 30 minutos después de la hora oficial del partido. Los árbitros pueden iniciar el enfrentamiento en cualquier momento dentro de este período.

4.3 Amonestación por retraso

Los jugadores deberán estar presentes en el chat de start.gg a la hora indicada, en caso contrario recibirán las siguientes penalizaciones:

Minutos de Retraso	Penalización
10 min	Pérdida de la partida.

4.4 Protocolo de reinicio de partida

Si un jugador detecta cualquier tipo de error en el juego, deberá notificar al oponente y al moderador encargado para que se detenga la partida antes de que transcurra el primer minuto del transcurso de la partida.

4.4.1 Problemas de desconexión

Se les recomienda a los jugadores que antes de iniciar su set hagan un pequeño test de conexión entre ellos. Una vez comenzado un juego del torneo, este contará sin importar el lag habido en este. Si al hacer su propio test de conexión los jugadores notan lag se debe llamar a un moderador para hacer un "Lag Test"

Si alguien pide lag test, pediremos a ambos competidores que usen el servicio de www.speedtest.net para la velocidad de subida, bajada y el ping, además de una prueba de conexión del switch (Options -> Internet -> Test Connection) y nos envíen sus capturas de pantalla.



Ilustración 1 Demostración de la prueba de conexión en speedtest

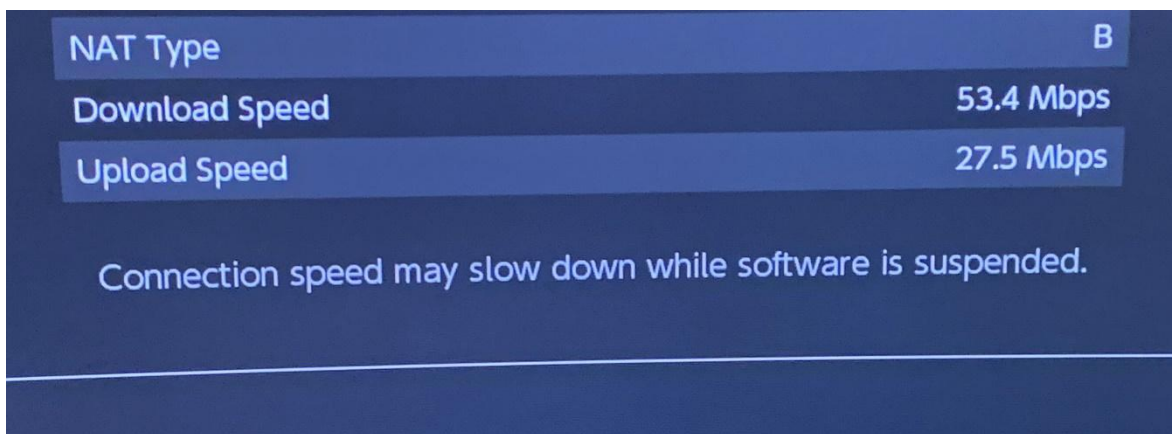


Ilustración 2 Demostración de la prueba de conexión en la consola Nintendo Switch

Si un jugador tarda más de 10 minutos en mandar sus capturas de igual manera se le dará DQ.

Los moderadores analizarán las conexiones con estas capturas y los criterios para DQ serán los siguientes:

- Tener menos de 2mb/s de subida
- Tener más de 60ms de ping

Si ambos jugadores faltan de cumplir alguno o ambos criterios, se aplicará alguno de los siguientes criterios de desempate:

- Quien tenga la peor conexión tendrá DQ
- Se usará el programa Sable Detect, el jugador con más "Flags" tendrá DQ

En caso de tener las mismas condiciones de conexión, o casi iguales, quien NO tenga ethernet tendrá DQ y en caso de que ninguno tenga cable entonces el que muestre mejor conexión recibida por su ordenador es el que avanzará.

A tomar en cuenta:

El jugador beneficiado con el avance de ronda será observado en sus sets futuros. Les recordamos que todos los juegos que ya se jugaron cuentan sin importar el lag o resultado a menos de que ambos jugadores hayan parado el match en los momentos iniciales, una

vez pasado más de 1 minuto o una stock perdida no se podrá reiniciar el match, es por esto que se les hace la recomendación de seguir todas estas indicaciones.

4.4.1 Problemas al entrar a una sala

Si alguno de los dos jugadores no puede entrar a la sala del otro podrán llamar a un moderador para que este les abra una sala.

En caso de que uno pueda entrar a la sala y otro no, el que pueda entrar a la sala tendrá la victoria. En caso de que ninguno de los dos jugadores pueda entrar a la sala ganará la persona con seed más alto.

4.5 Transmisión.

Hay partidas que serán marcadas para ser transmitidas en el canal de eGamerFest o al que se les indique en ese momento por parte de los administradores, dichas partidas pueden cambiar y no hay una cantidad fija de cuantas pueden ser, por lo que los jugadores deberán esperar y estar atentos a cuando sea su turno para que la administración o los jugadores nos manden la sala donde se jugará.

Twitch: www.twitch.tv/egamerfest

Youtube: www.youtube.com/@egamerfest

5. Reglamento del juego

- 3 Stocks
- 7 minutos
- No items

IMPORTANTE: Tendrán un tiempo límite de 10 minutos para reportarse una vez llamado su match, en caso de no reportarse después de este tiempo se les dará como perdido el set. Así que les pedimos de la manera más atenta que estén al pendiente de sus partidas en la pagina de start.gg

Si vas a usar el mismo setup que otra persona dentro del torneo por favor avisar a los administradores a más tardar 30 minutos antes de que empiece el torneo para poder ajustar los horarios.

VGBC Ruleset

Starter Stages

- Battlefield

- Final Destination
- Pokémon Stadium 2
- Smashville
- Town & City

Counterpick Stages

- Kalos Pokémon League
- Small Battlefield

- Los jugadores no pueden elegir el último escenario en donde ganaron.

6. Código de conducta

Los jugadores deberán mantener siempre la cortesía con sus oponentes, con el público y con el personal del Torneo. No se permitirá el comportamiento antideportivo, ni lenguaje obsceno.

Está prohibido dejarse ganar o jugar mal a propósito para alterar el resultado del partido.

7. Premios

Serán entregados por eGamerFest el día 19 de noviembre del 2023 en el evento que se llevará a cabo en la ciudad de Veracruz, para más detalles por favor estar atentos a las redes sociales donde se dará más información en los siguientes días.