



Reglamento Oficial

Juegos Deportivos Mechones S.S.B. Ultimate

Universidad de Chile

[CONSIDERACIONES PREVIAS]

Por medio del presente reglamento se intenta fomentar un ambiente propicio mediante el cual el jugador pueda desarrollar normalmente sus habilidades. El STAFF de la rama E-Sports UChile en su carácter de Organizador considera fundamental la conducta de los jugadores durante el desarrollo del Torneo, basado principalmente en el respeto a los rivales, árbitros y los miembros del Staff organizador.

I. CONVOCATORIA

Fecha: 21 de Marzo 2019.

Lugar: Sala 2° Piso Polideportivo Juan Gómez Millas (Capitán Ignacio Carrera Pinto #1045)

Acreditación: 12:00 – 13:30 hrs.

Horario inicio-termino: 13:30-18:30 hrs.

Fixture: A definir en recinto.

Premiación: 18:30

ARTÍCULO 1: [Reglas Generales]

- Habrá como límite 32 participantes.
- Solo podrán participar los estudiantes de primer año de la Universidad de Chile.
- Las inscripciones serán el mismo día del evento, de manera presencial y solo podrá participar quién haya sido certificado en la instancia correspondiente.
- Sets, hasta top 3, al mejor de 3.
- Desde top 8, al mejor de 5.
- 4 stocks, 8 minutos.
- Pause: Off
- Elección a ciegas: Si alguno de los jugadores lo pide.
- Prioridad de puertos: Si no hay acuerdo, se tirará una moneda, y escogerá el puerto el que gane.
- Partida neutral (posiciones del personaje en las etapas): Si alguno de los jugadores lo pide.
- Estándar DSR (Un jugador no puede counterpickear una etapa en la que ya ganó)

- DSRM: un jugador o equipo no puede counterpickear la última etapa en la que ganó
- Elección forzada de personaje: no (Si un jugador elige "Random" como su etapa counterpick, el otro jugador tiene el derecho de cambiar de personaje)
- ☒ Si un juego termina por tiempo, el ganador se decidirá por vidas y luego porcentaje. En caso de haber un empate de porcentajes, se jugará un desempate a un stock con 3 minutos de tiempo.
- ☒
- ☒ Todos los estudiantes que participen podrán generar puntaje para su unidad académica, pero sólo se considerarán los 3 mejores por unidad para generar dicho puntaje especificado a continuación:

a)	Lugar	Puntaje
	1ro	12
	2do	9
	3ro	7
	4to	6
	5to	5
	6to	4
	7mo	3
	8vo	2
	9no y mas	1

*Tabla de puntajes por disciplina

- Wobbling (agarre de Ice Climbers) , super wavedash (Samus) y yoyo glitch (Ness) están permitidos
- El uso de “Ice Climbers' Freeze Glitch” “Mewtwo's Soul Stunner”,” Link's Super Jump”, “Yoshi Pixel Glitch”, “Floating Vegetable”, “Master Hand” y cualquier otro glitch que deje en desventaja automática al rival, queda prohibido.
- El uso de “Peach Bomber”, "Luigi's ladder" y alguna otra técnica para hacer tiempo, queda prohibida, sólo está permitido para regresar al escenario.
- Se puede solicitar doble blind pick por medio de un intermediario al inicio de un set.
- El cambio de personaje en medio del set debe ser realizado después de seleccionar el stage en el que se jugará la siguiente partida, siendo el jugador ganador el primero en seleccionar su personaje.
- Un jugador podrá escoger un stage en el que ya haya ganado una partida durante el set sólo si su oponente está de acuerdo.
- Serán premiados los primeros 5 lugares, con 1 medalla de oro para el primer lugar, 2 medallas de plata para el segundo y tercer lugar, como también 2 medallas de bronce para el cuarto y quinto lugar.

ARTÍCULO 2: [Etapas Singles]

Neutrales:

- Yoshi's Story
- Fountain of Dreams
- Battlefield
- Final Destination
- Dream Land

Counterpicks:

- Pokemon Stadium

Para sets al mejor de 3, leer las reglas generales de como jugar un set.

Para sets al mejor de 5, en el juego número 4 (o 5), se pone en efecto DSRM.

ARTÍCULO 3: [Como jugar un set al mejor de 3]

- Los jugadores elijen sus personajes. Cualquiera de ellos puede pedir elección a ciegas.
- Se banean etapas para determinar la etapa inicial (En orden 1-2-1)
- Los jugadores juegan su set (Antes de empezar este juego, cualquier jugador puede pedir prioridad de puertas o una partida en posiciones neutrales, teniendo esta última prioridad sobre la otra)
- El ganador del juego anterior banea una etapa (Si es aplicable).
- El perdedor elije una etapa.
- El ganador puede elegir cambiar personaje.
- El perdedor puede elegir cambiar personaje.

- El perdedor puede elegir puerto.
- El siguiente juego se realiza.
- Repetir los pasos 4 al 9 hasta que el set haya terminado.

ARTÍCULO 4: [Como jugar un set al mejor de 5]

- Los pasos a seguir para jugar un set al mejor de 5, son similares a los pasos de “Como jugar un set al mejor de 3”, con la diferencia que el punto 4 no aplica en este caso, es decir, el ganador no puede banear etapa.

ARTÍCULO 5: [Código de Conducta]

Los jugadores son responsables de su propio bienestar general en cuanto al entorno del torneo. En otras palabras, los jugadores son responsables por:

- Conocer la lista de etapas y el ruleset en general
- Llegar a tiempo.
- Mantener su higiene personal
- Su control y sus pertenencias
- Coaching no está permitido mientras la pelea esté en juego.
- Calentamiento de manos previo a un juego no debe superar los 30 segundos.
- En caso de que se rompa alguna regla, no se debe seguir con el set hasta que el juez del set diga lo contrario.
- El OT (organizador del torneo) se reserva el derecho de pedir la salida del recinto a cualquier persona.
- Cualquier otra modificación a las reglas dentro de un set, está prohibido en cualquier match válido por torneo, Sopena de posible descalificación del o los responsables.
- Cualquier otra situación que se produzca que no esté listado en los puntos anteriores y que pueda causar problemas a los jugadores o a la realización del torneo queda a la discreción del organizador del torneo.