# STREET FIGHTER V

## Ficha técnica

* Organización: Animayo e Inexus
* Lugar: CICCA
* Fecha: 3 de mayo
* Plataforma: PlayStation 4
* Inicio de Check-in: 17 h
* Inicio del torneo: 17 h

## Inscripción

* Modelo: Inscripción online enviando un email a animayo@animayo.com
* Apertura: 20 de abril
* Cierre: 1 de mayo

## Premios

* 600 euros en premios a repartir entre todos los concursos y regalos

## Método de eliminación

* Bracket de doble eliminación
* Sets a 2 de 3 matches (Finales a 3 de 5 matches)

## Configuración del juego

* Versus
* 99 segundos
* 2/3 Rounds
* Default Handicap

## Escenarios

* Selección aleatoria

## Procedimiento del set

1. Selección de puerto:

Para iniciar el primer match del set, los competidores deben tirar una moneda, para establecer quién jugará como P1 y quién como P2.

1. Selección de personaje:

Si hay conflicto en quién escogerá primero su personaje, se puede pedir un Double Blind, que consiste en que cada participante le da a conocer su personaje de forma confidencial al juez, asegurando que se seleccionará independientemente del personaje seleccionado por su rival. Otro caso es que quien seleccionó el puerto para jugar, se ofrezca voluntariamente a escoger primero su personaje, por pura cortesía.

1. Selección de escenario random.
2. En caso de querer configurar los controles, se debe avisar antes de comenzar el round. Si se pausa el juego para esta acción sin avisar, el jugador que lo hizo perderá esa ronda.
3. Se juega el match (2 de 3 rounds) y se toman las siguientes consideraciones posteriormente:
4. El jugador que perdió tiene la opción de elegir un cambio de puerto, el ganador no puede hacer cambios.

## Reporte de violaciones al reglamento

* Los jugadores son responsables de detectar cualquier violación de alguna regla durante el match y reportarla al juez inmediatamente. Sólo los jugadores y el juez tienen la capacidad de reportar estas violaciones.
* Los jugadores no podrán detener un juego para reportar una violación a las reglas que no estén relacionadas al juego en curso. Detener un juego en progreso para reportar una violación de la regla del juego en curso, no dará lugar a la pérdida de la ronda por parte de la persona que detuvo el juego. Si el reporte es erróneo, quien detuvo el juego perderá esa ronda.
* Las infracciones deberán indicarse en el momento que ocurren. De lo contrario, se omitirán.
* Un juez puede reportar cualquier violación de la regla en nombre de un jugador. En caso de que el reporte sea erróneo, ningún jugador será descalificado, se reiniciará la pelea con los mismos personajes y puerto.
* Si un jugador accidentalmente o intencionalmente detiene su juego por cualquier otra razón, se verá obligado a renunciar a la ronda (dejarse perder en esa ronda o ese round, previa validación del juez).
* Si el match es interrumpido por causas ajenas a los jugadores (por ejemplo, desconexión de la consola o congelamiento de pantalla, entre otras razones) se tratarán directamente por el juez. Se harán todos los posibles intentos para reanudar la ronda donde se quedó. En caso de no lograr el cometido, el juego se repetirá con ambos jugadores usando los mismos personajes.

## Reportando fallos del equipo (controles/sticks)

* En caso de tener fallos en el control o stick, el jugador tiene la opción de detener el juego en curso para obtener un reemplazo.
* Al detener el juego, el jugador se ve obligado a dejarse perder ese round.
* El nuevo control o stick debe estar disponible de inmediato. Si el control o stick de reemplazo no se puede obtener de manera oportuna, el jugador debe continuar ese round con su control o stick actual, o perder el match.
* Una vez que se obtiene el control o stick de reemplazo, Al jugador se le da el resto del round para configurar sus botones y probar el control o stick. Si el jugador obtiene una ventaja indebida al hacerlo (por ejemplo, cargar una gran cantidad de súper), deberá dejarse perder el match.
* Un jugador puede optar por cambiar su control o stick durante el rematch screen selection sin penalización. Cuando esto ocurre, se le dará al jugador tiempo suficiente para configurar los botones antes de que el siguiente match comience.
* Cada jugador es responsable de tener en tiempo y forma su stick o control listo para cada match.

## Permisiones y prohibiciones

Los jugadores no pueden usar cualquier glitch o error que evite que el juego que se lleve a cabo, incluyendo, aunque no se limita, errores que provoquen que el juego se congele o reinicie, quitar el personaje de la zona de juego o resultados similares.

## Desempates

Cualquier partida que termine en empate deberá volver a jugarse, a menos que el mismo juego determine quién fue el vencedor.

## Coach/Entrenador

Todos los jugadores tienen derecho a elegir un coach para que lo asesore en los combates en caso de así desearlo. El coaching es una acción que debe realizarse entre cada match del set, pero una vez iniciando cada encuentro el coach deberá permanecer en silencio para evitar distraer a su jugador o incluso al rival. Si el jugador y su coach no hacen caso a las reglas se les hará un llamado de atención, al segundo llamado el jugador asesorado perderá el set automáticamente.

## Reglas de formalidad

1. Es responsabilidad cada jugador estar al pendiente de sus peleas y los llamados que el personal haga a lo largo del torneo. Si se ausentan o no ponen atención habrá penalizaciones en base al tiempo transcurrido a partir de la primera llamada:
2. 5 minutos de ausencia = match perdido

**b.** 10 minutos de ausencia = set perdido

1. Cada jugador podrá traer su propio control o stick. Pero por lo tanto, un error o mal funcionamiento de los controles es responsabilidad del participante.
2. Con el objetivo de evitar que el control siga conectado a la consola y pueda interferir en las peleas, queda estrictamente prohibido usar controles inalámbricos, a menos que se use un kit carga, que permita usar el control sin sincronizarlo con la consola.
3. En caso de configurar los controles, es responsabilidad de cada jugador asegurarse de comenzar el match que tal configuración se realizó adecuadamente. De otra forma, el jugador tendrá que jugar con esa configuración hasta terminar el match, a menos que ambos jugadores decidan reiniciarlo.