

Bases del torneo: STREET FIGHTER 2

1. Información básica.

Cada jugador participará de forma individual. Las **inscripciones** se formalizan a través de un **formulario publicado en las redes sociales de DELFI** disponible **entre el día 7 y el día 11** de noviembre.

La hora de **comienzo** se estipula **entre las 10:30 y las 11:00**. El torneo tendrá lugar **en la planta baja de la Facultad de Informática** ("home").

Para cualquier consulta sobre las bases contactar vía Telegram a @Hardfran06.

2. Formato del torneo.

Las partidas se disputarán presencialmente y serán 1 v.s. 1. La versión del juego a usar será la versión de consola de **SUPER STREET FIGHTER 2 X** (en occidente conocido como Super Street Fighter 2 Turbo) ya sea de la consola **Sega Dreamcast o de PlayStation 1** (u otra, dependiendo de la que permita un mejor funcionamiento) disponibles **en la máquina Arcade** de la facultad.

En primer lugar se dispondrá de un tiempo de 30 minutos durante el que los participantes podrán practicar y jugar libremente turnándose entre ellos. Pasado este tiempo, se procederá a dar inicio a la fase competitiva que durará, aproximadamente, entre 1 y 2 horas (en base al número de participantes).

Según el número de participantes, la organización del torneo será distinta:

- Si el número de **participantes es inferior a 8**, se llevará a cabo un torneo en formato **Liga** (Round Robin) en el que todos los jugadores se enfrentarán contra todos. Aquel que logre acumular más batallas ganadas, será el vencedor.
- Si el número de **participantes excede los 8**, se llevará a cabo en su lugar una **liga parcial**, en la que cada jugador tan solo se enfrentará a otros dos jugando al mejor de 3. Tras esto, los 4 con mejores puntuaciones pasarán a jugar en un formato de **torneo clásico de eliminación simple**.

En ambos casos los jugadores que se enfrenten entre sí serán escogidos al azar.

Los participantes de cada batalla deberán informar a los organizadores del resultado de la misma; estos se encargarán de anotarlo y anunciarán los participantes de la próxima batalla. Los organizadores están en su derecho a grabar cualquier partida.



3. Reglas.

Las reglas básicas del enfrentamiento serán las siguientes:

1. Las batallas están formadas por varias rondas (o rounds), el jugador que gane 2 de ellas será el vencedor. El tiempo límite son los 99 segundos que el propio juego impone.
2. No se restringirá el uso de un solo personaje, es decir, se podrá cambiar el personaje conforme se desee.
3. Está prohibido usar al personaje secreto “Akuma”. Tampoco se permitirá usar las versiones “Old” de los personajes.
4. El resultado de un combate siempre será el determinado por la pantalla de resultados. Si se acaba el tiempo, la victoria será para aquel jugador que tenga más salud en su barra de vida.
5. De cara a determinar el vencedor en casos de empate, se tendrán en cuenta las estadísticas de cada batalla, es decir, el número de rondas ganadas o perdidas.
6. La velocidad empleada en las batallas será “TURBO 2”, sin posibilidad de ser modificada.

Otras indicaciones y prohibiciones:

- Antes de comenzar el torneo se recordarán los controles, para que no haya confusiones entre los botones.
- En caso de incidencias o cualquier tipo de accidente o dificultad durante una batalla, contactar con un organizador, quien intentará resolverlo con la mayor rapidez y objetividad posibles.
- Se prohíben pactar resultados entre los jugadores. Ante cualquier indicio de ello, los organizadores tomarán las medidas pertinentes.
- Está prohibido recibir o pedir consejos durante las rondas de las batallas.
- No se permite salir del juego durante el torneo. Cualquier participante que lo intente será descalificado.
- Si un jugador no aparece tras 5 minutos de su convocatoria (o más si un organizador lo considera pertinente), los organizadores tendrán derecho a descalificar al jugador que no se haya presentado, dando la victoria de la batalla al rival.

La comisión de San Alberto se reserva el derecho de modificar las normas según sea necesario para el correcto funcionamiento del torneo.

