



Victory Road Circuit

Reglamento oficial

Última revisión: 20/03/2022

Tabla de contenidos

1. Información general	1
1.1 Acerca del Victory Road Circuit	1
1.2 Organización del Victory Road Circuit	1
2. Estructura general del circuito	2
2.1 Calendario de clasificatorios	2
2.2 Calendario de la final	3
2.3 Método de clasificación	3
2.4 Premios de los eventos clasificatorios	4
2.5 Premios de la gran final	4
3. Mario Kart 8 Deluxe	5
3.1 Formato de competición	5
3.2 Inscripción a los eventos clasificatorios	5
3.3 Estructura de los eventos clasificatorios	6
3.4 Emisión en directo	6
3.5 Procedimientos y sanciones	6
3.6 Puntos clasificatorios	10
4. Super Smash Bros. Ultimate	11
4.1 Formato de competición	11
4.2 Inscripción a los eventos clasificatorios	11
4.3 Estructura de los eventos clasificatorios	12
4.4 Emisión en directo	12
4.5 Procedimientos y sanciones	12
4.6 Puntos clasificatorios	16
5. Pokémon Diamante Brillante y Perla Reluciente	17
5.1 Formato de competición	17
5.2 Información del equipo Pokémon	17
5.3 Inscripción a los eventos clasificatorios	18
5.4 Estructura de los eventos clasificatorios	18
5.5 Emisión en directo	19

5.6 Procedimientos y sanciones	19
5.7 Puntos clasificatorios	24
6. Pokémon Unite	25
6.1 Formato de competición	25
6.2 Inscripción a los eventos clasificatorios	25
6.3 Estructura de los eventos clasificatorios	25
6.4 Gestión de exploits y bugs del juego	26
6.5 Administración de los partidos	26
6.6 Emisión en directo	26
6.7 Procedimientos y sanciones	26
6.8 Puntos clasificatorios	28
7. Shows con influencers	29
7.1 Calendarización y horarios	29
7.2 Emisión en directo	29
7.3 Resultados	29
7.4 Demoras y tiempos de combate	29
8. Jugadores	30
8.1 Información pública del evento y protección de datos	30
8.2 Integridad de la competición y código de conducta	30
8.3 Requisitos de participación	31

1. Información general

El **Victory Road Circuit** (“el circuito”) es un evento desarrollado para los juegos Mario Kart 8 Deluxe, Super Smash Bros Ultimate, Pokémon Diamante Brillante y Perla Reluciente, Pokémon Unite (“el juego”) y organizado por Victory Road (“la organización”). Esta página contiene sus normas oficiales (“el reglamento”) y todo lo necesario para la comprensión y adhesión de estas durante sus eventos en línea y/o presenciales (“las competiciones” o “los torneos”). Todo usuario (“jugador” o “participante”) en la competición debe familiarizarse con lo definido en este documento.

Aquellos que incumplan la normativa aquí descrita podrían recibir sanciones, ser descalificados de dichas competiciones (perdiendo el derecho a premios conseguidos en los mismos) y/o perder el derecho de participación a futuros eventos organizados por Victory Road.

1.1 Acerca del Victory Road Circuit

El Victory Road Circuit es la primera edición de una iniciativa cuyo objetivo será la activación de la comunidad de jugadores de Mario Kart 8 Deluxe, Super Smash Bros Ultimate, Pokémon Diamante Brillante y Perla Reluciente y Pokémon Unite, otorgando a todos los jugadores, de cualquier nivel o grado de experiencia, la oportunidad de probar la experiencia de competir con otros jugadores.

Mediante la fusión de 16 eventos competitivos con el show de 30 reconocidos influencers de la comunidad, se busca agrupar la comunidad de interés general en los juegos, conocida como “comunidad casual”, y la comunidad competitiva de los juegos. Se busca el balance entre la competitividad que ofrecen los torneos entre jugadores y el show que ofrecen nuestros influencers, de manera que tanto jugadores como espectadores puedan disfrutar del evento en misma medida.

Del mismo modo, mediante los eventos multitudinarios en línea y su correspondiente fase final que se organizarán durante el Victory Road Circuit, definiremos un campeón nacional de cada juego (“Campeón del Victory Road Circuit”), pues solo los jugadores con mejores resultados del país avanzarán hacia la mencionada fase final del mismo.

1.2 Organización del Victory Road Circuit

Victory Road es la única organizadora y responsable del Victory Road Circuit. Nintendo y The Pokémon Company no organizan ni colaboran en la organización de esta acción promocional, por lo que no pueden ser consideradas en ningún caso como responsables de la misma. Cualquier reclamación sobre el funcionamiento o mecánica de esta acción promocional debe dirigirse contra Victory Road como organizador de la misma.

2. Estructura general del circuito

El circuito dará comienzo el día de su anuncio (22 de diciembre de 2021) y comenzando los eventos de la fase clasificatoria a partir de la fecha del primero de los torneos (26 de diciembre de 2021).

A partir de dicha fecha, el circuito quedará dispuesto de 16 jornadas de 1 semana cada una, donde el fin de semana se organizará el evento clasificatorio y, durante los próximos días de la semana, el show con los clasificados y los influencers de cada torneo. La fase final será celebrada en primavera de 2021.

En total, el Victory Road Circuit dispondrá de:

- **Clasificatorios del VR Circuit:** 16 jornadas, compuestas por 16 eventos clasificatorios en línea (*clasificatorios*) y 16 shows de enfrentamiento jugador-influencer (*shows*).
- **VR Circuit Finals:** 4 finales online, una de cada juego.
- **VR Circuit: Creators Cup:** una final especial con la colaboración de los influencers.

2.1 Calendario de clasificatorios

Evento	Fecha	Show	Fecha
Clasificatorio Smash #1	2 enero	Show #1 Smash	3-7 enero
Clasificatorio Pokémon VGC #1	8-9 enero	Show #1 Pokémon VGC	10-14 enero
Clasificatorio Mario Kart #1	16 enero	Show #1 Mario Kart	17-20 enero
Clasificatorio Pokémon Unite #1	23 enero	Show #1 Unite	24-27 enero
Clasificatorio Smash #2	29 enero	Show #2 Smash	30-4 febrero
Clasificatorio Pokémon VGC #2	5-6 febrero	Show #2 Pokémon VGC	7-10 febrero
Clasificatorio Mario Kart #2	12 febrero	Show #2 Mario Kart	13-18 febrero
Clasificatorio Pokémon Unite #2	20 febrero	Show #2 Unite	21-25 febrero
Clasificatorio Smash #3	27 febrero	Show #3 Smash	27-4 marzo
Clasificatorio Mario Kart #3	6 marzo	Show #3 Mario Kart	7-12 marzo
Clasificatorio Pokémon VGC #3	12-13 marzo	Show #3 Pokémon VGC	14-18 marzo
Clasificatorio Pokémon Unite #3	20 marzo	Show #3 Unite	21-25 marzo
Clasificatorio Mario Kart #4	26 marzo	Show #4 Mario Kart	27-1 abril
Clasificatorio Smash #4	2 abril	Show #3 Smash	4-8 abril
Clasificatorio Pokémon VGC #4	9-10 abril	Show #4 Pokémon VGC	10-15 abril
Clasificatorio Pokémon Unite #4	16 abril	Show #4 Unite	17-21 abril

Todas las fechas están sujetas a cambios sin previo aviso a discreción de la organización.

2.2 Calendario de la final

Las finales de cada juego son eventos independientes que se celebrarán online:

- **VR Circuit Finals: Pokémon VGC**, el sábado 30 de abril.
- **VR Circuit Finals: Smash Bros**, el domingo 1 de mayo.
- **VR Circuit Finals: Mario Kart**, el sábado 7 de mayo.
- **VR Circuit Finals: Pokémon Unite**, el domingo 8 de mayo.
- **VR Circuit: Creators Cup**, el 14 y 15 de mayo.

Todas las fechas están sujetas a cambios sin previo aviso a discreción de la organización.

2.3 Método de clasificación

Los jugadores ganarán puntos clasificatorios (“puntos”) mediante los eventos clasificatorios y el show con los influencers de tal manera como queda descrita en el punto 2.4.

Los veinticuatro (24) jugadores de Mario Kart 8 Deluxe, los dieciséis (16) jugadores de Pokémon Diamante Brillante y Perla Reluciente y Super Smash Bros. Ultimate, y los ocho (8) equipos de Pokémon Unite con más puntos al final de la fase clasificatoria (una vez celebrados los 4 torneos clasificatorios de cada juego) obtendrán una invitación a la fase final, que se celebrará online.

Sin embargo, existe la posibilidad de que las finales de Pokémon Diamante Brillante y Perla Reluciente y Super Smash Bros. Ultimate sean celebradas de forma presencial en Madrid. En caso de no poder asistir alguno de ellos, las invitaciones correrán a los siguientes nombres de la lista.

En caso de empate a puntos, se desempatará de la siguiente manera:

1. Si fuera un empate entre dos jugadores, se realizará un enfrentamiento al mejor de 5 partidas entre ellos. El ganador de dicho enfrentamiento obtendrá la posición sobre su oponente. Si las posiciones no fueran determinantes (por ejemplo: 12º y 13º) y ambos jugadores estuvieran de acuerdo, dichas posiciones quedarían decididas de manera aleatoria.
2. Si se tratase de un empate triple, se realizaría un triangular al mejor de 3 partidas hasta decidir el ganador (en el caso de Mario Kart, simplemente carreras de 3 jugadores). El ganador de dicho enfrentamiento obtendrá la posición sobre su oponente, así como el segundo obtendría la posición sobre el tercero. Si hubiera empate en un primer triangular, se seguirán jugando triangulares hasta decidir un ganador. Si las posiciones no fueran determinantes (por ejemplo, 12º, 13º y 14º) y todos los jugadores estuvieran de acuerdo, dichas posiciones quedarían decididas de manera aleatoria.
3. Si se tratase de un empate cuádruple o mayores, se realizaría una eliminatoria directa con *seeding* aleatorizado (en el caso de Mario Kart, simplemente carreras de 4 o más jugadores). Si las posiciones no fueran determinantes (por ejemplo, 12º, 13º, 14º y 15º) y todos los jugadores estuvieran de acuerdo, dichas posiciones quedarían decididas de manera aleatoria.

2.4 Premios de los eventos clasificatorios

En cada jornada clasificatoria (evento clasificatorio + show con el influencer) los jugadores ganarán puntos en base a las distribuciones desglosadas al final de los epígrafes de cada juego.

La cantidad de puntos que otorga cada torneo depende de la cantidad de jugadores que participan en él (*kicker*), de modo que, a mayor asistencia en un evento clasificatorio, más jugadores obtienen puntos.

Asimismo, los mejores jugadores de cada clasificatorio tendrán acceso al enfrentamiento contra el influencer sin importar el número de participantes registrados en la competición, así como acceso a los puntos que este proporciona.

Para obtener puntos habrá un límite de los 2 mejores resultados (*best finish limit*). Esto quiere decir que sólo contarán los 2 mejores resultados del total de torneos en que un jugador ha participado para la tabla de puntos clasificatorios a la final. Los puntos referentes a los shows con influencers no están sujetos a esta limitación y son acumulables sin límite.

2.5 Premios de la gran final

Los mejores jugadores recibirán los premios detallados a continuación:

Juego/Resultado	1° puesto	2° puesto	3° puesto
Pokémon VGC	Nintendo Switch OLED + juego de Nintendo Switch	2 juegos de Nintendo Switch	1 juego de Nintendo Switch
Super Smash Bros. Ultimate	Nintendo Switch OLED + juego de Nintendo Switch	2 juegos de Nintendo Switch	1 juego de Nintendo Switch
Mario Kart	Nintendo Switch OLED + juego de Nintendo Switch	2 juegos de Nintendo Switch	1 juego de Nintendo Switch
Pokémon Unite	5 packs de 6000, más 1100-7100 gemas.	5 packs de 2450, más 290-2740 gemas	

3. Mario Kart 8 Deluxe

La información de los eventos será publicada previamente a través de nuestros principales canales de comunicación:

- Página principal de la organización: www.victoryroad.es
- Sitio oficial del Victory Road Circuit: www.victoryroadcircuit.com/
- Cuenta de twitter oficial: twitter.com/victoryroades

3.1 Formato de competición

Todos los eventos serán jugados en línea en las copias originales, físicas o digitales, de Mario Kart 8 Deluxe para consolas de la familia Nintendo Switch.

Las reglas, desde la primera ronda hasta los cuartos de final (incluidos), serán 4 carreras con velocidad de 150cc, sin equipos, con objetos normales, con CPU difícil y con todos los vehículos permitidos. Las semifinales se jugarán a 8 carreras y la final a 12 carreras, el resto de reglas serán las mismas.

Dichas reglas las seleccionará el host de la partida, que a su vez será el creador de la sala y el jugador al que el resto de competidores del grupo deberán agregar en cada ronda y unirse en la pantalla de "amigos y rivales" dentro del online del juego. Cada sala tendrá un host asignado. Este deberá aceptar la solicitud de amistad de todos sus rivales para que puedan unirse a la sala con éxito una vez la cree.

Cada jugador podrá votar el circuito que quiera en cualquier momento, con la única excepción, de que no se podrá repetir un circuito que ya haya salido durante esa ronda, si esto ocurriera dicho jugador tendría una penalización de 10 puntos en su clasificación final. En el caso de que salga tras una votación de circuito aleatorio, no ocurrirá nada y se jugará con normalidad.

No se permitirá el juego en equipo ni el abuso intencional hacia un jugador de manera antideportiva y sin un motivo razonable. Si esto se demostrara con pruebas veraces, los jugadores serían descalificados del torneo automáticamente y un juez tomaría la decisión más oportuna según su criterio para el bienestar del torneo y de los jugadores.

3.2 Inscripción a los eventos clasificatorios

Las inscripciones a cada evento clasificatorio se abrirán el lunes previo a la semana en que se celebre el evento, esto es, con 5 días de antelación, aunque podrán abrirse antes si la organización lo considera oportuno. La inscripción será gratuita y limitada por defecto a 1536 participantes.

- El límite de plazas es expansible si la organización lo decide. Esto sería anunciado mediante los principales canales de comunicación previamente mencionados.

- Está terminantemente prohibida la inscripción a cualquier competición con identidades falsas o pertenecientes a otro individuo. Esto podrá concluir en la descalificación del jugador en el circuito en su totalidad y la pérdida de todos los puntos y premios obtenidos.
- La organización se reserva el derecho a negar la participación a cualquier jugador si se considerase perjudicial para la integridad del evento, si existiese un comportamiento inadecuado en competiciones previas o cualquier otra razón llevada a cabo en consenso por la organización no descrita en este epígrafe.
- Durante la inscripción del torneo se pedirá que el jugador mencione si está dispuesto y puede ser host de las partidas para así que el resto de jugadores le agreguen y se unan a su sala. Una vez indicado esto, la organización podrá otorgarle el rango de host de una sala si lo considera necesario durante el torneo.

3.3 Estructura de los eventos clasificatorios

Los torneos serán jugados con estructura de eliminatoria directa. Los 6 primeros clasificados en la pantalla de resultados de cada ronda serán los que pasarán a la siguiente ronda. El resto de jugadores quedarán eliminados. Se jugarán 4 carreras por ronda, hasta llegar a las semifinales, donde se jugarán 8 carreras.

3.4 Emisión en directo

La organización se reserva el derecho de pedir a cualquier participante que retransmita en directo su partida en cualquiera de las rondas de un evento clasificatorio en la plataforma que la organización considere, siempre y cuando esto sea posible. En este caso, los jugadores deberán seguir las indicaciones de la organización. En ocasiones esto podría suponer equipamiento adicional, tal como software o hardware.

Por otro lado, está permitido que los jugadores emitan en directo de manera individual sus combates en sus respectivas plataformas de retransmisión. En estos casos, la organización se reserva el derecho a pedir a estos jugadores el acceso a su emisión ningún grafismo añadido a ella para ser emitida de manera paralela en la plataforma de retransmisión en directo que la organización considere (propia o de terceros) o resubida tras el evento en plataformas de video que la organización considere (propio o de terceros).

3.5 Procedimientos y sanciones

Demoras

No será admitido ningún jugador tras el cierre de inscripciones en cada competición. La organización reserva el derecho, sin embargo, a incluir a cualquier jugador en cualquier momento.

Se entenderá como demora el tiempo adicional que tarde un jugador en agregar al host de su grupo y unirse a la partida tras habersele convocado. Tras el aviso de los organizadores, se establecerá un tiempo de cortesía para permitir al jugador conectarse, agregar al host y entrar en la sala (llamado *DQ timer* en adelante). Dicho margen de tiempo constará de 15 minutos desde el momento en que el participante es llamado a jugar. En caso de que los 15 minutos se agoten, al jugador ausente se le penalizará descalificándolo (*DQ*) y será eliminado del torneo.

Por otro lado, el host tendrá 5 minutos para abrir la sala y deberá aceptar todas (12, salvo ausencia) las solicitudes de los jugadores de su partida que reciba para que se puedan ir uniendo a la sala. Una vez que estén todos los jugadores disponibles en la sala, empezará la partida.

Tiempos de ronda

El límite de tiempo global máximo por ronda será de 40 minutos. Si los jugadores de una sala no hubieran terminado su partida en este tiempo, se investigará cuál ha sido la causa del retraso y se actuaría en consecuencia. La organización se reserva el derecho de advertir, dar la ronda por acabada o descalificar a cualquier jugador.

En caso de que alguno de los jugadores necesite algunos minutos para hacer ajustes por problemas de conexión, el tiempo máximo que se le dejará al jugador para reiniciar algún dispositivo (router, consola, etc.) será de 5 minutos.

Desempates

En algunas ocasiones, puede ocurrir que dos o más jugadores empaten en puntos al final de una ronda. En el caso de que esto ocurra y no tenga un impacto muy significativo (clasificación o eliminación, victoria del torneo, etc...) se tendrá en cuenta quién ha quedado mejor en la última carrera jugada de esa ronda y de esa forma se determinarán las posiciones del empate.

Si por el contrario, es un empate que determina algo realmente importante para dichos jugadores, deberán jugar 1 carrera extra ellos solos para desempatar. La clasificación de esta partida dará el ganador o ganadores del desempate.

Reporte de resultados

Los jugadores clasificados en cada ronda tendrán la primera responsabilidad de ponerse de acuerdo entre ellos para reportar sus resultados en la plataforma en la que se desarrolla el evento. Reportar resultado de cualquier otra manera podrá concluir en sanciones, y no se considerará válido por la organización.

Es obligatorio guardar una captura de pantalla de los resultados finales donde se muestre la clasificación general de la ronda. En caso de disputa, este será el método utilizado de cara a demostrar la veracidad de cada caso. De la misma manera, cada jugador es responsable de asegurar el espacio necesario en la memoria de su consola Nintendo Switch antes de participar en el torneo.

También se recomienda encarecidamente hacer captura de pantalla de los resultados de cada una de las carreras para así, en caso de desconexión, poder tener una demostración visual de los puntos que tenía dicho jugador o jugadores antes de su desconexión.

Cesiones

El resultado de una ronda debe ser decidido por el resultado proporcionado por el juego en todo momento. Sin embargo, está permitido que un jugador ceda la victoria a un oponente que ocupe la posición inmediatamente inferior a la suya o que sea el jugador eliminado con más puntos de dicha ronda, siempre y cuando no se trate de un consenso previamente acordado. Una vez un resultado cedido sea reportado en la plataforma, no podrá ser editado.

No está permitido:

- Que un jugador pregunte o pida a su rival la cesión de la victoria en cualquier punto de cualquier ronda.
- Extorsionar, coaccionar o similares hacia la cesión de la victoria en cualquier punto de cualquier ronda. Esto podría significar la descalificación automática de la competición y del circuito en su totalidad.
- Decidir el resultado de una ronda en base a procesos aleatorios externos al juego (como, por ejemplo, lanzar un dado o una moneda).

Todo jugador que abandone el torneo antes de su finalización será descalificado, perdiendo el derecho a adquirir puntos clasificatorios. Ante esta situación entre rondas el jugador con mayor puntuación de su grupo avanzará en su lugar si este había pasado de ronda previamente.

Abandono del torneo

Los jugadores que decidan no continuar su participación en el torneo en alguna de sus rondas deben abandonar de manera activa el mismo mediante la plataforma en la que se desarrollará el mismo. La organización necesitará que los jugadores confirmen personalmente esta acción, ya que será irreversible.

Problemas de conexión

La conexión por cable LAN no será de obligado uso, pero sí altamente recomendada. Su uso optimiza la velocidad de conexión en partida. En el caso de problemas de conexión o excesivo lag, los usuarios podrán avisar a un juez para que juzgue la situación. Aquel jugador que sea el responsable de estos problemas podría ser automáticamente descalificado del torneo.

Con respecto a problemas al conectarse a la partida, la responsabilidad recaerá única y exclusivamente sobre el jugador afectado. La organización se reserva el derecho a descalificar a cualquier jugador cuyo internet no le permita acceder a la partida durante el torneo. Con el objetivo de saber qué jugador está dando problemas, los organizadores podrán realizar un test de conexión con ambos jugadores. Todos los jugadores deberán asegurarse de que su NAT es la adecuada antes de inscribirse al torneo.

Si un jugador se desconecta de la partida, tendrá que volver a unirse a la sala lo antes posible para continuar jugando el resto de carreras de la ronda. Sus puntos conseguidos durante las carreras previas a su desconexión se tendrán en cuenta y se sumarán a los puntos que obtenga en las carreras que queden por jugar. Si dicho error de conexión sucedió durante una carrera o dicho jugador no pudo disputar alguna de las carreras, también se le sumarán los puntos que la CPU hizo en su lugar.

En ocasiones, es posible que algunos jugadores experimenten situaciones en las que sea complicado llevar a cabo las carreras con normalidad, estos son los casos contemplados más habituales:

- Dentro de una sala antes de empezar las carreras puede que haya conexiones entre jugadores que sean incompatibles. Si esto ocurre y hay jugadores que no son capaces de unirse a la partida, el host de la sala deberá reiniciarla y todos los jugadores tendrán que intentar entrar en la sala de nuevo lo más rápido posible. Si tras hacer esto, hay jugadores que siguen sin poder entrar a la sala podrán avisar a un juez para que supervise y ayude con la situación.
- Durante la ronda puede suceder que la sala se quede congelada al acabar una de las carreras. En estas situaciones, el host de la partida deberá reiniciar la sala y todos los jugadores tendrán que volver a unirse. En el caso, de que se hubieran jugado carreras anteriormente, se tendrán en cuenta de cara a los puntos finales y sólo se jugarán las restantes, siempre y cuando, haya pruebas gráficas de los resultados de dichas carreras jugadas. Si no llegaron a salir los resultados de la última carrera, esta no contará y se tendrá que volver a jugar junto con las restantes.

En caso de problemas no contemplados o situaciones muy complejas se resolverá de la siguiente manera:

1. **Acuerdo entre jugadores:** en primer lugar, se permitirá a los jugadores considerar la situación de la partida. En este consenso podrán decidir lo que ellos crean conveniente siempre y cuando la organización esté de acuerdo con ello.
 - Al participar en cualquier evento clasificatorio del circuito, los jugadores aceptan asumir la responsabilidad sobre la derrota en dicha partida en caso de lo siguiente:
 - El jugador conoce que el error de conexión está siendo por un problema suyo.
 - El error de conexión en un desempate se ha dado en un punto de la carrera en el que su derrota estaba prácticamente sentenciada.
 - Por otro lado, los jugadores deberán respetar los tiempos destinados a cada ronda, tratando de llegar a un acuerdo lo más rápido posible para asegurar la integridad y fluidez del evento. No está permitido ningún tipo de coacción o similares de cara a la resolución de la partida cuando se producen desconexiones.
2. **Evaluación de las pruebas:** si el acuerdo entre jugadores no resulta posible, la organización deberá evaluar las distintas pruebas y videos proporcionados por los jugadores para determinar la autoría de la desconexión, y por ende el resultado de la ronda o la situación en la que se encuentra. En caso de encontrar un responsable, dicho jugador podría ser descalificado para poder llevar a cabo la ronda de manera adecuada.

Sin embargo, si ninguno de los jugadores envía pruebas gráficas sobre la desconexión ni ninguna prueba de resultados, y el tiempo de la ronda se ha acabado, los jugadores de la partida podrían ser descalificados, salvo que la organización determine lo contrario.

3. **Resolución manual:** Si los jugadores no llegasen a un consenso siguiendo el primer punto, y quedase demostrado a criterio de la organización que ninguno de los jugadores es responsable de la situación siguiendo el punto 2, la organización podrá tomar cualquiera de las siguientes medidas a su discreción:

- Anulación de la ronda anterior y empezar de nuevo desde el principio.
- Clasificación de los competidores en base a los resultados de las carreras jugadas o de sus resultados en rondas anteriores durante el torneo.
- Cambio de host y nuevo intento de ronda con los jugadores disponibles teniendo en cuenta las posibilidades de sus conexiones.

Los jugadores deberán acatar la decisión de la organización y seguir las pautas del acuerdo. Faltar a dichas pautas podrá resultar en la derrota directa de dicho jugador y en otras sanciones a criterio de la organización.

3.6 Puntos clasificatorios

Resultado	Puntos del clasificatorio	Kicker de jugadores	Puntos del show
1° puesto	400 puntos	-	+50 si gana el reto
2° puesto	300 puntos	-	+50 si gana el reto
3° puesto	200 puntos	-	+50 si gana el reto
4-6° puesto	150 puntos	-	+25 si gana el reto
7-9° puesto	100 puntos	-	+25 si gana el reto
10-12° puesto	80 puntos		+25 si gana el reto
13-24° puesto	40 puntos	Más de 32 jugadores	-
25-36° puesto	20 puntos	Más de 64 jugadores	-
37-48° puesto	10 puntos	Más de 128 jugadores	-

4. Super Smash Bros. Ultimate

La información de los eventos será publicada previamente a través de nuestros principales canales de comunicación:

- Página principal de la organización: www.victoryroad.es
- Sitio oficial del Victory Road Circuit: www.victoryroadcircuit.com/
- Cuenta de twitter oficial: twitter.com/victoryroades

4.1 Formato de competición

Todos los eventos serán jugados en línea en las copias originales, físicas o digitales, de Super Smash Bros Ultimate para consolas de la familia Nintendo Switch.

En las reglas, el temporizador a 7 minutos con 3 vidas por partido y los objetos, los espíritus, los mecanismos y el modo refuerzo estarán desactivados. El Smash Final también estará desactivado.

Los escenarios permitidos serán Campo de batalla (Battlefield) Pequeño Campo de batalla (Small Battlefield), Destino Final (Final Destination), Pueblo Smash (Smashville), Estadio Pokémon 2 (Pokemon Stadium 2), Liga Pokémon Kalos (Kalos Pokemon League) and Sobrevolando el pueblo (Town and City)

El jugador con mayor seeding (cuyo número en la plataforma del torneo sea menor), será siempre el que elija primero el escenario para la primera partida. La segunda, será elegida por aquel jugador que pierda dicha partida. Siguiendo de la misma manera hasta la última partida. Por ejemplo: Si el jugador A tiene el seed #1 y se enfrenta al jugador B con seed #24, será el jugador A quien elija el escenario para la primera partida. Ambos jugadores deberán acordar los escenarios mediante el chat de la plataforma Smash.gg.

4.2 Inscripción a los eventos clasificatorios

Las inscripciones a cada evento clasificatorio se abrirán el lunes previo a la semana en que se celebre el evento, esto es, con 5 días de antelación, aunque podrán abrirse antes si la organización lo considera oportuno. La inscripción será gratuita y limitada por defecto a 512 participantes.

- El límite de plazas es expandible si la organización lo decide. Esto sería anunciado mediante los principales canales de comunicación previamente mencionados.
- Está terminantemente prohibido la inscripción a cualquier competición con identidades falsas o pertenecientes a otro individuo. Esto podrá concluir en la descalificación del jugador en el circuito en su totalidad y la pérdida de todos los puntos y premios obtenidos.
- La organización se reserva el derecho a negar la participación a cualquier jugador si se considerase perjudicial para la integridad del evento, si existiese un comportamiento inadecuado en competiciones previas o cualquier otra razón llevada a cabo en consenso por la organización no descrita en este epígrafe.

- Los jugadores participantes deberán residir en Europa. Debido a la limitada capacidad de los servidores, el evento únicamente admitirá jugadores del mismo continente.

4.3 Estructura de los eventos clasificatorios

Todos los eventos clasificatorios serán jugados en formato doble eliminación.

Para declararse ganador de la ronda, un jugador deberá ganar al menos dos (2) de los tres (3) combates disputados contra su oponente. Una vez un jugador gana dos (2) combates, la ronda se da por finalizada. Las rondas serán al mejor de 5 a partir de las últimas 3 rondas tanto en *winner*s como en *loser*s.

4.4 Emisión en directo

La organización se reserva el derecho de pedir a cualquier participante que retransmita en directo su partida en cualquiera de las rondas de un evento clasificatorio en la plataforma que la organización considere, siempre y cuando esto sea posible. En este caso, los jugadores deberán seguir las indicaciones de la organización. En ocasiones esto podría suponer equipamiento adicional, tal como software o hardware.

Por otro lado, está permitido que los jugadores emitan en directo de manera individual sus combates en sus respectivas plataformas de retransmisión. En estos casos, la organización se reserva el derecho a pedir a estos jugadores el acceso a su emisión ningún grafismo añadido a ella para ser emitida de manera paralela en la plataforma de retransmisión en directo que la organización considere (propia o de terceros) o resubida tras el evento en plataformas de video que la organización considere (propio o de terceros).

4.5 Procedimientos y sanciones

Demoras

No será admitido ningún jugador tras el cierre de inscripciones en cada competición. La organización reserva el derecho, sin embargo, a incluir a cualquier jugador en cualquier momento.

Se entenderá como demora el tiempo adicional que tarde un jugador en unirse a la partida tras habersele convocado. Tras el aviso de los organizadores, se establecerá un tiempo de cortesía para permitir al jugador conectarse y entrar en la arena (llamado *DQ timer* en adelante). Dicho margen de tiempo constará de 10 minutos desde el momento en que el participante es llamado a jugar. En caso de que los 10 minutos se agoten, al jugador ausente se le penalizará descalificándole (*DQ*), enviándole a la ronda de perdedores, o bien, sacándole del torneo si ya está en ella.

Tiempos de ronda

Cada partida del set tendrá un *timer* de 7 minutos, que dará fin a dicha partida en caso de que ninguno de los jugadores pierda todas sus vidas. Dado el caso, el juego dará la victoria al que más vidas conserve o, en caso de tener las mismas vidas, el que menos porcentaje de daño acumule.

Entre partidas, el tiempo para cambiar de escenarios o personajes (si procede), no será mayor a 1 minuto.

En caso de que alguno de los jugadores necesite algunos minutos para hacer ajustes por problemas de conexión, el tiempo máximo que se le dejará al jugador para reiniciar algún dispositivo (router, consola, etc.) será de 5 minutos.

El límite de tiempo global por set será de 30 minutos. Si dos jugadores emparejados no hubieran terminado su partida en este tiempo, se investigará cuál de los dos es la causa del retraso. La organización se reserva el derecho de advertir, dar ronda por perdida o descalificar al jugador.

Desempates

En ocasiones muy poco frecuentes, puede darse que alguna partida acabe por DOBLE K.O. Dado el caso, la partida no contará como jugada y se iniciará una nueva partida con una única vida para cada personaje. En caso de empezar con 3 vidas por defecto, ambos jugadores se lanzarán fuera del escenario dos veces hasta que ambos personajes cuenten con una única vida al 0% de daño. El ganador de esta partida resultará el ganador para el desempate.

Reporte de resultados

Los jugadores tendrán la primera responsabilidad de reportar sus resultados en cada ronda en la plataforma en la que se desarrolla el evento. Reportar resultado de cualquier otra manera podrá concluir en sanciones, y no se considerará válido por la organización.

Es obligatorio guardar una captura de pantalla de un momento de la partida que muestre la victoria o derrota de cada jugador en cada combate. En caso de disputa, este será el método utilizado de cara a demostrar la veracidad de cada caso. De la misma manera, cada jugador es responsable de asegurar el espacio necesario en la memoria de su consola Nintendo Switch antes de participar en el torneo.

Cesiones

El resultado de un combate debe ser decidido por el resultado proporcionado por el juego en todo momento. Sin embargo, está permitido que los jugadores cedan la victoria a su oponente siempre y cuando no se trate de un consenso previamente acordado. Una vez un resultado cedido sea reportado en la plataforma, no podrá ser editado.

No está permitido:

- Que un jugador pregunte o pida a su rival la cesión de la victoria en cualquier punto de cualquier ronda.
- Extorsionar, coaccionar o similares hacia la cesión de la victoria en cualquier punto de cualquier ronda. Esto podría significar la descalificación automática de la competición y del circuito en su totalidad.
- Decidir el resultado de una ronda en base a procesos aleatorios externos al juego (como, por ejemplo, lanzar un dado o una moneda).

Abandono del torneo

Los jugadores que decidan no continuar su participación en el torneo en alguna de sus rondas deben abandonar de manera activa el mismo mediante la plataforma en la que se desarrollará el mismo. La organización necesitará que los jugadores confirmen personalmente esta acción, ya que será irreversible.

Problemas de conexión

La conexión por cable LAN no será de obligado uso pero sí altamente recomendada. Su uso optimiza la velocidad de conexión en partida. En el caso de problemas de conexión o lag, los usuarios podrán avisar a un juez para hacer un lag test a ambos jugadores. Aquel jugador que sea el responsable de estos problemas será automáticamente descalificado del torneo.

Con respecto a problemas al conectarse a la partida, la responsabilidad recaerá única y exclusivamente sobre el jugador afectado. La organización se reserva el derecho a descalificar a cualquier jugador cuyo internet no le permita acceder a la partida durante el torneo. Con el objetivo de saber qué jugador está dando problemas, los organizadores podrán realizar un test de conexión con ambos jugadores. Todos los jugadores deberán asegurarse de que su NAT es la adecuada antes de inscribirse al torneo.

En ocasiones, es posible que algunos jugadores experimenten situaciones en las que ambas pantallas queden congeladas durante un combate, o bien pueda darse una desconexión de Internet sin pruebas demostrables sobre la autoría de la misma. En estas situaciones, el combate no puede proceder de manera orgánica y debe resolverse de manera externa. Los jugadores son responsables de guardar y aportar pruebas gráficas con respecto a la autoría (intencional o no) de las desconexiones como las siguientes:

- Captura de pantalla o fotografía del mensaje emergente informativo del error de conexión.
- Video de los últimos momentos del combate en el cual sea visible el mensaje emergente informativo del error de conexión.

La situación quedará resuelta de la siguiente manera:

1. **Acuerdo entre jugadores:** En primer lugar, se permitirá a ambos jugadores considerar la situación del combate antes de la desconexión. En este consenso podrán decidir lo que ellos crean conveniente siempre y cuando la organización esté de acuerdo con ello.

Al participar en cualquier evento clasificatorio del circuito, los jugadores aceptan asumir la responsabilidad sobre la derrota en dicho combate en caso de lo siguiente:

- El jugador conoce que el error de conexión ha sido por un problema suyo.
- El error de conexión se ha dado en un punto del combate en el que su derrota estaba prácticamente sentenciada.

Por otro lado, los jugadores deberán respetar los tiempos destinados a cada ronda, tratando de llegar a un acuerdo lo más rápido posible para asegurar la integridad y fluidez del evento. No está permitido ningún tipo de coacción o similares de cara a la resolución del combate cuando se producen desconexiones.

2. **Evaluación de las pruebas:** Si el acuerdo entre jugadores no resulta posible, la organización deberá evaluar las distintas pruebas y videos proporcionadas por los jugadores para determinar la autoría de la desconexión, y por ende el resultado del combate. En caso de encontrar un responsable, dicho jugador recibirá la derrota del combate. Sin embargo:

- Si uno de los dos jugadores no aportase pruebas gráficas de su desconexión, éste podrá recibir la derrota, salvo que la organización determine lo contrario.
- Si ninguno de los dos jugadores envía pruebas gráficas sobre la desconexión, ambos jugadores podrán recibir una derrota en dicho partido, salvo que la organización determine lo contrario.

3. **Resolución manual:** si los jugadores no llegasen a un consenso siguiendo el primer punto, y quedase demostrado a criterio de la organización que ninguno de los dos es responsable de la desconexión siguiendo el punto 2, la organización podrá tomar cualquiera de las siguientes medidas a su discreción:

- Anulación del set anterior para jugar uno nuevo desde el principio.
- Derrota para el jugador por cualquier situación descrita o no descrita en este documento.
- Derrota para ambos jugadores por cualquier situación descrita o no descrita en este documento

Los jugadores deberán acatar la decisión de la organización y seguir las pautas del acuerdo. Faltar a dichas pautas podrá resultar en la derrota directa de dicho jugador para el combate y en otras sanciones a criterio de la organización.

4.6 Puntos clasificatorios

Resultado	Puntos del clasificatorio	Kicker de jugadores	Puntos del show
1° puesto	400 puntos	-	+50 si gana el reto
2° puesto	300 puntos	-	+50 si gana el reto
3° puesto	200 puntos	-	+50 si gana el reto
4° puesto	175 puntos	-	+50 si gana el reto
5-6° puesto	150 puntos	-	+25 si gana el reto
7-8° puesto	80 puntos	-	+25 si gana el reto
9-12° puesto	40 puntos	-	+25 si gana el reto
13-24° puesto	20 puntos	Más de 64 jugadores	-
25-36° puesto	10 puntos	Más de 128 jugadores	-

5. Pokémon Diamante Brillante y Perla Reluciente

La información de los eventos será publicada previamente a través de nuestros principales canales de comunicación:

- Página principal de la organización: www.victoryroad.es
- Sitio oficial del Victory Road Circuit: www.victoryroadcircuit.com/
- Cuenta de twitter oficial: twitter.com/victoryroades

5.1 Formato de competición

Los combates en todas las competiciones del circuito utilizarán el Reglamento de Pokémon VGC Diamante Brillante y Perla Reluciente. Los jugadores deben traer su propio equipo de 6 Pokémon. Todos los Pokémon del juego están permitidos salvo aquellos considerados Pokémon legendarios restringidos y míticos.

Todos los eventos serán jugados en línea en las copias originales, físicas o digitales, de Pokémon Diamante Brillante y Perla Reluciente para consolas de la familia Nintendo Switch.

5.2 Información del equipo Pokémon

Es necesario enviar la información del equipo Pokémon con el que se participará, antes de empezar el torneo, mediante la plataforma en la que se desarrollará el torneo. Dicha información deberá contener todos los detalles de cada uno de los Pokémon utilizando este formato:

Pokémon @ Objeto

Habilidad

Naturaleza (la que corresponda a tus estadísticas si has usado alguna menta

Puntos de esfuerzo (EVs)

Valores individuales (IVs)

- Movimiento 1

- Movimiento 2

- Movimiento 3

- Movimiento 4

Queda terminantemente prohibido hacer cambios en el equipo Pokémon tras el envío de su información hasta el fin de la participación del jugador en la jornada. Esto incluye el show con el influencer si el jugador resulta clasificado para el mismo. A no ser que la organización decida lo contrario en base al reglamento que se aplique en dichos shows.

Los motes en los Pokémon de cada equipo están permitidos siempre y cuando se respete lo siguiente:

- Ninguno de los Pokémon miembros del equipo contenga 2 o más motes iguales.
- Ninguno de los Pokémon miembros del equipo contenga un mote que resulte ofensivo o discriminatorio.

La organización considerará este último punto y se reservará el derecho a aplicar sanciones hacia el jugador en cuestión.

5.3 Inscripción a los eventos clasificatorios

Las inscripciones a cada evento clasificatorio se abrirán el lunes previo al sábado en el que se celebre el evento, esto es, con 5 días de antelación. La inscripción será gratuita y limitada por defecto a 512 participantes. Algunos apuntes:

- El límite de plazas es expandible si la organización lo decidiese. Esto sería anunciado mediante los principales canales de comunicación previamente mencionados.
- Está terminantemente prohibido la inscripción a cualquier competición con identidades falsas o pertenecientes a otro individuo. Esto podrá concluir en la descalificación del jugador en el circuito en su totalidad y la pérdida a todos los puntos y premios obtenidos.
- La organización se reserva el derecho a negar la participación a cualquier jugador si se considerase perjudicial para la integridad del evento, si existiese un comportamiento inadecuado en competiciones previas o cualquier otra razón llevada a cabo en consenso por la organización no descrita en este epígrafe.

5.4 Estructura de los eventos clasificatorios

Todos los eventos clasificatorios serán jugados en dos fases a lo largo de dos días:

- **Día 1 (sábado):** rondas suizas al mejor de tres (3) combates.
- **Día 2 (domingo):** eliminatoria directa al mejor de tres (3) combates.

Para declararse ganador de la ronda, un jugador deberá ganar al menos dos (2) de los tres (3) combates disputados contra su oponente. Una vez un jugador gana dos (2) combates, la ronda se da por finalizada.

En función del número de participantes del evento, se establece un número de grupos y rondas en el día 1, así como de jugadores clasificados al día 2, de la siguiente manera:

Jugadores	Grupos en el día 1	Rondas suizas del día 1	Clasificados al día 2
1-64	1 grupo	6 rondas	8-25 (x-2)
65-128	1 grupo	7 rondas	15-29 (x-2)
129-256	1 grupo	8 rondas	19-37 (x-2)
257-360	1 grupo	9 rondas	24-32 (x-2)
360-512	1 grupo	9 rondas	33-46 (x-2)
513-720	2 grupos	9 rondas	48-64 (2 grupos x-2)
721-1024	2 grupos	9 rondas	66-92 (2 grupos x-2)
1025-2048	2 grupos	10 rondas	58-112 (2 grupos x-2)

5.5 Emisión en directo

La organización se reserva el derecho de pedir a cualquier participante que retransmita en directo su partida en cualquiera de las rondas de un evento clasificatorio en la plataforma que la organización considere, siempre y cuando esto sea posible. En este caso, los jugadores deberán seguir las indicaciones de la organización. En ocasiones esto podría suponer equipamiento adicional, tal como software o hardware.

Por otro lado, está permitido que los jugadores emitan en directo de manera individual sus combates en sus respectivas plataformas de retransmisión. En estos casos, la organización se reserva el derecho a pedir a estos jugadores el acceso a su emisión ningún grafismo añadido a ella para ser emitida de manera paralela en la plataforma de retransmisión en directo que la organización considere (propia o de terceros) o resubida tras el evento en plataformas de video que la organización considere (propio o de terceros).

5.6 Procedimientos y sanciones

Demoras

No será admitido ningún jugador tras el cierre de inscripciones en cada competición. La organización reserva el derecho, sin embargo, a incluir a cualquier jugador en cualquier momento.

Los jugadores deberán acceder cada ronda del evento a la sala común con su adversario, donde deberán contactar de cara a disputar sus combates. Todos los jugadores disponen de un tiempo limitado para reportar actividad en dicha sala.

- Si pasan más de cinco (5) minutos tras la publicación de los emparejamientos y un jugador no reporta actividad, recibirá de manera automática una derrota en el primer combate.

- Si pasan más de diez (10) minutos tras la publicación de los emparejamientos y un jugador no reporta actividad, recibirá de manera automática una derrota en el segundo combate, lo que implica una derrota en la ronda entera.

El hecho de que un jugador se demore en múltiples ocasiones podría concluir en su descalificación del evento si la organización así lo determinase. Similarmente, todos los jugadores registrados que no reporten actividad a lo largo del evento serán automáticamente extraídos del mismo.

Los jugadores que hayan sido extraídos automáticamente por no mostrar actividad en el lapso de 10 minutos podrán ser reinsertados en el torneo antes del comienzo de la ronda siguiente. No podrán serlo sin embargo, si los emparejamientos de la siguiente ronda han sido publicados. Recomendamos encarecidamente evitar demorar los combates de cara a la fluidez del torneo y la experiencia del resto de jugadores.

Si un jugador elige por accidente más o menos de los 4 Pokémon en un combate del set, su rival tendrá derecho a reclamar la victoria de ese mismo combate.

Tiempos de ronda

Cada ronda tendrá un tiempo de duración máximo de setenta (70) minutos desde la publicación de los emparejamientos. Existirá, sin embargo, un añadido de cinco (5) minutos extra en caso de aquellos jugadores que hayan sufrido problemas de conexión u otro tipo de instancias, siempre a discreción de la organización.

Aquellos que alcancen el tiempo máximo de ronda, deberán tomar una captura de pantalla de la situación de la partida en el minuto 70/75, ya que el resultado se decidirá de forma externa al juego de la siguiente manera:

- El jugador con más Pokémon en ese momento será declarado ganador del combate.
- Si ambos disponen de el mismo número de Pokémon en ese momento se considerará nulo.

Si en el minuto 70/75 los jugadores se encuentran en elección de turno, se tomará como válida la situación previa a dicho turno, mientras que si se encuentran en mitad de las animaciones del turno, se tomará la situación al acabar dicho turno.

Desempates

Se pueden dar empates en un combate por causas como:

- Ambos jugadores reciben una derrota doble, por alguna razón, una vez alcanzado el tiempo límite o en una franja de tiempo cercana a él (la cual será definida por la organización para cada ronda).
- Se ha alcanzado el límite de tiempo, o nos encontramos en una franja de tiempo cercana a él (definida por la organización en cada ronda) con el marcador aún en 1-1 o 0-0 en combates.

Se deberá desempatar mediante el sistema de muerte súbita, que se define como un sistema que consiste en el desarrollo de un último combate cuyo ganador se decidirá cuando uno de los dos jugadores termine un turno con ventaja de número de Pokémon en su equipo.

Esto quiere decir que pueden darse las siguientes situaciones:

- 1 Pokémon del jugador B es debilitado en un turno. Ningún Pokémon del Jugador A es debilitado dicho turno. Jugador A gana la partida.
- 2 Pokémon del jugador B son debilitados en un turno. Ningún Pokémon del Jugador A es debilitado dicho turno. Jugador A gana la partida.
- 2 Pokémon del jugador B son debilitados en un turno. 1 Pokémon del Jugador A es debilitado dicho turno. Jugador A gana la partida.
- Ningún Pokémon del Jugador A y Jugador B es debilitado en un turno. La partida procede otro turno y se reevalúa al final del turno siguiente.
- 1 Pokémon del jugador B es debilitado en un turno. 1 Pokémon de Jugador A es debilitado dicho turno. La partida procede otro turno y se reevalúa al final del turno siguiente.
- 2 Pokémon del jugador B son debilitados en un turno. 2 Pokémon de Jugador A son debilitados dicho turno. La partida procede otro turno y se reevalúa al final del turno siguiente.

Reporte de resultados

Los jugadores tendrán la primera responsabilidad de reportar sus resultados cada ronda en la plataforma en la que se desarrolla el evento. Reportar resultado de cualquier otra manera podrá concluir en sanciones, y no se considerará válido por la organización.

Es obligatorio guardar una captura de pantalla de un momento de la partida que muestre la victoria o derrota de cada jugador en cada combate. En caso de disputa, este será el método utilizado de cara a demostrar la veracidad de cada caso. De la misma manera, cada jugador es responsable de asegurar el espacio necesario en la memoria de su consola Nintendo Switch antes de participar en el torneo.

Los resultados de cada ronda no pueden editarse tras la salida de la siguiente. La organización no se hace responsable del reporte erróneo del resultado por el jugador. Se reserva sin embargo, el derecho al re-emparejamiento de una ronda si se encontrase un resultado erróneo en una situación excepcional valorada por la misma.

Cesiones

El resultado de un combate debe ser decidido por el resultado proporcionado por el juego en todo momento. Sin embargo, está permitido que los jugadores cedan la victoria a su oponente siempre y cuando no se trate de un consenso previamente acordado. Una vez un resultado cedido sea reportado en la plataforma, no podrá ser editado.

No está permitido:

- Que un jugador pregunte o pida a su rival la cesión de la victoria en cualquier punto de cualquier ronda.
- Extorsionar, coaccionar o similares hacia la cesión de la victoria en cualquier punto de cualquier ronda. Esto podría significar la descalificación automática de la competición y del circuito en su totalidad.
- Decidir el resultado de una ronda en base a procesos aleatorios externos al juego (como, por ejemplo, lanzar un dado o una moneda).

Abandono del torneo

Los jugadores que decidan no continuar su participación en el torneo en alguna de sus rondas deben abandonar de manera activa el mismo mediante la plataforma en la que se desarrollará el mismo. La organización necesitará que los jugadores confirmen personalmente esta acción, ya que será irreversible.

Problemas de conexión

Con respecto a problemas al conectarse a la partida, la responsabilidad recaerá única y exclusivamente sobre el jugador afectado. La organización se reserva el derecho a descalificar a cualquier jugador cuyo internet no le permita acceder a la partida durante el torneo. Con el objetivo de saber qué jugador está dando problemas, los organizadores podrán realizar un test de conexión con ambos jugadores. Todos los jugadores deberán asegurarse de que su NAT es la adecuada antes de inscribirse al torneo.

En ocasiones, es posible que algunos jugadores experimenten situaciones en las que ambas pantallas queden congeladas durante un combate, o bien pueda darse una desconexión de Internet sin pruebas demostrables sobre la autoría de la misma. En estas situaciones, el combate no puede proceder de manera orgánica y debe resolverse de manera externa. Los jugadores son responsables de guardar y aportar pruebas gráficas con respecto a la autoría (intencional o no) de las desconexiones como las siguientes:

- Captura de pantalla o fotografía del mensaje emergente informativo del error de conexión.
- Video de los últimos momentos del combate en el cual sea visible el mensaje emergente informativo del error de conexión.

La situación quedará resuelta de la siguiente manera:

1. **Acuerdo entre jugadores:** en primer lugar, se permitirá a ambos jugadores considerar la situación del combate antes de la desconexión. En este consenso podrán decidir lo que ellos crean conveniente siempre y cuando la organización esté de acuerdo con ello.

Al participar en cualquier evento clasificatorio del circuito, los jugadores aceptan asumir la responsabilidad sobre la derrota en dicho combate en caso de lo siguiente:

- El jugador conoce que el error de conexión ha sido por un problema suyo.
- El error de conexión se ha dado en un punto del combate en el que su derrota estaba prácticamente sentenciada.

Por otro lado, los jugadores deberán respetar los tiempos destinados a cada ronda, tratando de llegar a un acuerdo lo más rápido posible para asegurar la integridad y fluidez del evento. No está permitido ningún tipo de coacción o similares de cara a la resolución del combate cuando se producen desconexiones.

2. **Evaluación de las pruebas:** si el acuerdo entre jugadores no resulta posible, la organización deberá evaluar las distintas pruebas y videos proporcionadas por los jugadores para determinar la autoría de la desconexión, y por ende el resultado del combate. En caso de encontrar un responsable, dicho jugador recibirá la derrota del combate. Sin embargo:
 - Si uno de los dos jugadores no aportase pruebas gráficas de su desconexión, éste podrá recibir la derrota, salvo que la organización determine lo contrario.
 - Si ninguno de los dos jugadores envía pruebas gráficas sobre la desconexión, ambos jugadores podrán recibir una derrota en dicho partido, salvo que la organización determine lo contrario.
3. **Resolución manual:** si los jugadores no llegasen a un consenso siguiendo el primer punto, y quedase demostrado a criterio de la organización que ninguno de los dos es responsable de la desconexión siguiendo el punto 2, la organización podrá tomar cualquiera de las siguientes medidas a su discreción:
 - Anulación del combate anterior para jugar uno nuevo desde el principio.
 - Anulación del combate anterior para jugar uno nuevo repitiendo cada jugador los Pokémon traídos en el primer turno.
 - Anulación del combate anterior para su recreación repitiendo todos los turnos (Pokémon y movimientos usados) si fuera posible.
 - Derrota para el jugador por cualquier situación descrita o no descrita en este documento.
 - Derrota para ambos jugadores por cualquier situación descrita o no descrita en este documento.

Los jugadores deberán acatar la decisión de la organización y seguir las pautas del acuerdo. Faltar a dichas pautas (por ejemplo, no traer los mismo Pokémon al comienzo del nuevo combate en el caso B) podrá resultar en la derrota directa de dicho jugador para el combate y en otras sanciones a criterio de la organización.

5.7 Puntos clasificatorios

Recibirán puntos de acuerdo con esta tabla todos los jugadores clasificados al segundo día (Day 2) de competición de cada evento clasificatorio, independientemente del número total de jugadores del torneo (*kicker*).

Resultado	Puntos del clasificatorio	Puntos del show
1° puesto	400 puntos	+50 si gana el reto
2° puesto	300 puntos	+50 si gana el reto
3°-4° puesto	200 puntos	+50 si gana el reto
5-8° puesto	150 puntos	+25 si gana el reto
8-16° puesto	80 puntos	+25 si gana el reto
17-32° puesto	40 puntos	-
33-64° puesto	20 puntos	-

6. Pokémon Unite

La información de los eventos será publicada previamente a través de nuestros principales canales de comunicación:

- Página principal de la organización: www.victoryroad.es
- Sitio oficial del Victory Road Circuit: www.victoryroadcircuit.com/
- Cuenta de twitter oficial: twitter.com/victoryroades

6.1 Formato de competición

Todos los eventos serán jugados en línea en las copias originales de Pokémon Unite para consolas de la familia Nintendo Switch o dispositivos móviles.

6.2 Inscripción a los eventos clasificatorios

Los participantes deberán inscribirse al torneo en equipos de 5 jugadores. Está permitido que un sexto jugador suplente forme parte del equipo. Los equipos con 4 o menos jugadores no tendrán permitido el acceso al torneo.

Las inscripciones a cada evento clasificatorio se abrirán el lunes previo al sábado en el que se celebre el evento, esto es, con 5 días de antelación. La inscripción será gratuita y limitada por defecto a 512 equipos.

- El límite de plazas es expandible si la organización lo decidiese. Esto sería anunciado mediante los principales canales de comunicación previamente mencionados.
- Está terminantemente prohibido la inscripción a cualquier competición con identidades falsas o pertenecientes a otro individuo. Esto podrá concluir en la descalificación del jugador en el circuito en su totalidad y la pérdida a todos los puntos y premios obtenidos.
- La organización se reserva el derecho a negar la participación a cualquier jugador si se considerase perjudicial para la integridad del evento, si existiese un comportamiento inadecuado en competiciones previas o cualquier otra razón llevada a cabo en consenso por la organización no descrita en este epígrafe.

6.3 Estructura de los eventos clasificatorios

Todos los eventos clasificatorios serán jugados en formato eliminatoria directa al mejor de 3 partidos. La final será jugada al mejor de 5 partidos.

Para declararse ganador de la ronda, un jugador deberá ganar al menos dos (2) de los tres (3) partidos disputados contra su oponente. Una vez un equipo gana dos (2) combates, la ronda se da por finalizada.

6.4 Gestión de exploits y bugs del juego

La organización se reserva el derecho a prohibir el uso de ciertos Pokémon del juego que sufran de potenciales bugs en futuros parches. Por otro lado, todo *bug* o *exploit* de cualquier Pokémon en el torneo que no haya sido baneado (por razones como, por ejemplo, que el bug no sea conocido hasta el momento del torneo) será penalizado con la descalificación directa del torneo clasificatorio y, a discreción de la organización, del Victory Road Circuit en su conjunto.

6.5 Administración de los partidos

Con respecto a quien será el administrador o host de las partidas, el capitán de aquel equipo que aparezca a la izquierda en la plataforma de torneos será el responsable. Durante el segundo partido, el capitán del equipo opuesto será siempre el administrador o host de la partida. En caso de un tercer partido, los jugadores deberán utilizar el comando `"/coinflip"` de battlefy para tirar una moneda al aire. Siendo cara el equipo del lado izquierdo siendo el administrador del partido y cruz el equipo del lado derecho. En partidos al mejor de 5, los juegos 1 y 3 serán administrados por el lado izquierdo, mientras que los juegos 2 y 4 por el derecho. Dejando el potencial juego 5 a cara o cruz como descrito arriba.

6.6 Emisión en directo

La organización se reserva el derecho de pedir a cualquier participante que retransmita en directo su partida en cualquiera de las rondas de un evento clasificatorio la plataforma que la organización considere, siempre y cuando esto sea posible. En este caso, los jugadores deberán seguir las indicaciones de la organización. En ocasiones esto podría suponer equipamiento adicional, tal como software o hardware.

Por otro lado, está permitido que los jugadores emitan en directo de manera individual sus combates en sus respectivas plataformas de retransmisión. En estos casos, la organización se reserva el derecho a pedir a estos jugadores el acceso a su emisión ningún grafismo añadido a ella para ser emitida de manera paralela en la plataforma de retransmisión en directo que la organización considere (propia o de terceros) o resubida tras el evento en plataformas de video que la organización considere (propio o de terceros).

6.7 Procedimientos y sanciones

Demoras

No será admitido ningún jugador tras el cierre de inscripciones en cada competición. La organización reserva el derecho, sin embargo, a incluir a cualquier jugador en cualquier momento.

Los jugadores deberán acceder cada ronda del evento a la sala común con su adversario, donde deberán contactar de cara a disputar sus combates. Todos los jugadores disponen de un tiempo limitado para reportar actividad en dicha sala.

- Si pasan más de cinco (5) minutos tras la publicación de los emparejamientos y un jugador no reporta actividad, recibirá de manera automática una derrota en el primer combate.
- Si pasan más de diez (10) minutos tras la publicación de los emparejamientos y un jugador no reporta actividad, recibirá de manera automática una derrota en el segundo combate, lo que implica una derrota en la ronda entera.

Tiempos de ronda

Cada ronda tendrá un tiempo de duración máximo de cuarenta (40) minutos desde la publicación de los emparejamientos. Existirá, sin embargo, un añadido de cinco (5) minutos extra en caso de aquellos jugadores que hayan sufrido problemas de conexión u otro tipo de instancias, siempre a discreción de la organización.

Reporte de resultados

Los jugadores tendrán la primera responsabilidad de reportar sus resultados cada ronda en la plataforma en la que se desarrolla el evento. Reportar resultado de cualquier otra manera podrá concluir en sanciones, y no se considerará válido por la organización.

Es obligatorio guardar una captura de pantalla de un momento de la partida que muestre la victoria o derrota de cada jugador en cada combate. En caso de disputa, este será el método utilizado de cara a demostrar la veracidad de cada caso. De la misma manera, cada jugador es responsable de asegurar el espacio necesario en la memoria de su consola Nintendo Switch antes de participar en el torneo.

Cesiones

El resultado de un combate debe ser decidido por el resultado proporcionado por el juego en todo momento. Sin embargo, está permitido que los jugadores cedan la victoria a su oponente siempre y cuando no se trate de un consenso previamente acordado. Una vez un resultado cedido sea reportado en la plataforma, no podrá ser editado.

No está permitido:

- Que un jugador pregunte o pida a su rival la cesión de la victoria en cualquier punto de cualquier ronda.
- Extorsionar, coaccionar o similares hacia la cesión de la victoria en cualquier punto de cualquier ronda. Esto podrá significar la descalificación automática de la competición y del circuito en su totalidad.
- Decidir el resultado de una ronda en base a procesos aleatorios externos al juego (como, por ejemplo, lanzar un dado o una moneda).

Problemas de conexión

Si uno de los jugadores pierde la conexión durante el partido, él o ella será el único responsable de esto. El equipo podrá seguir jugando dicho partido con sus jugadores restantes.

Se permitirá, sin embargo, a ambos equipos considerar la situación del partido antes de la desconexión y llegar a un acuerdo. En este consenso podrán decidir lo que ellos crean conveniente siempre y cuando la organización esté de acuerdo con ello.

Por otro lado, los jugadores deberán respetar los tiempos destinados a cada ronda, tratando de llegar a un acuerdo lo más rápido posible para asegurar la integridad y fluidez del evento. No está permitido ningún tipo de coacción o similares de cara a la resolución del combate cuando se producen desconexiones.

Ante cualquier situación de problemas de conexión, se priorizarán los jugadores residentes en España, entendiéndose que es una competición nacional para España y considerando el hecho de que las conexiones son más propensas a dar lag cuando son intercontinentales.

6.8 Puntos clasificatorios

Resultado	Puntos del clasificatorio	Kicker de jugadores	Puntos del show
1º puesto	400 puntos	-	+50 si gana el reto
2º puesto	300 puntos	-	+50 si gana el reto
3-4º puesto	200 puntos	-	+25 si gana el reto
5-8º puesto	150 puntos	-	+25 si gana el reto
9-16º puesto	80 puntos	Más de 30 equipos	-
17-32º puesto	40 puntos	Más de 60 equipos	-
33-64º puesto	20 puntos	Más de 120 equipos	-

Sólo los equipos españoles adquirirán puntos clasificatorios. Un equipo será considerado español si 3 de sus 5 (o 6 incluyendo al potencial suplente) residan en España o dispongan de nacionalidad española

Los equipos deberán disponer, parcialmente, de los mismos jugadores para acumular puntos durante la fase clasificatoria del circuito. Así como para tener acceso a la final:

- Un equipo deberá disponer mínimo de los 4 mismos jugadores registrados en los clasificatorios previos para sumar puntos en el próximo. Siempre han de coincidir los mismos 4 jugadores durante cada clasificatorio para considerarse el mismo equipo. De otra manera, será considerado un equipo distinto.
- En la final, los equipos clasificados deberán registrar a los mismos 4 jugadores que han coincidido durante los torneos clasificatorios

7. Shows con influencers

El show con el influencer consistirá en un enfrentamiento directo con los influencers responsables de cada competición. Dicho enfrentamiento se llevará a cabo en un formato por determinar cada semana.

7.1 Calendarización y horarios

Los días y horarios planteados para estos enfrentamientos serán durante los días siguientes siguientes a la finalización de cada evento clasificatorio, en franjas flexibles de tiempo anunciadas durante la semana. Sin embargo, esto puede cambiar en base a la disponibilidad de los influencers y según la organización disponga.

Los jugadores clasificados deberán adaptarse a las franjas de tiempo en las que se desarrolle este evento. De otra manera, sus enfrentamientos quedarían anulados, sin que ello resulte en perjuicio al resto de puntos obtenidos durante el evento clasificatorio.

7.2 Emisión en directo

Todos los shows entre jugadores e influencers serán emitidos en el canal de Twitch de dichos influencers. Participando en el evento clasificatorio, el jugador da el consentimiento de sus derechos de imagen de tal manera que sus datos de registro en el circuito puedan aparecer en el canal de Twitch de todos los influencers y en cualquier momento durante el intervalo de tiempo en el que se sitúa el circuito. Los jugadores tendrán derecho a emitir su propio combate de la misma manera si así lo desean.

7.3 Resultados

El resultado de cada show será definido en base a la información única y exclusivamente proveniente del juego, salvo en caso de desconexión, en cuyo caso la organización reserva el derecho de decisión tras la evaluación de cada caso concreto según descrito en el punto (el que sea) o de cualquier otro modo.

7.4 Demoras y tiempos de combate

Cualquier jugador que no reporte actividad pasados los cinco (5) minutos de su franja horaria recibirá automáticamente la derrota. No habrá un tiempo límite por show más que aquél proporcionado por el juego.

8. Jugadores

8.1 Información pública del evento y protección de datos

Al registrarse en un evento organizado por Victory Road, el jugador acepta dar el consentimiento a la organización de los derechos de imagen para publicar información recogida sobre el evento, incluyendo listas de equipo, archivos de video de partidas jugadas en la competición, sanciones a jugadores, premios o cualquier otra información no descrita aquí.

En cumplimiento de la Ley Orgánica 15/1999, de Protección de Datos de Carácter Personal, se informa de que los datos obtenidos con motivo de la participación en cada evento serán compartidos con las empresas necesarias para la realización de este. Todos los jugadores podrán ejercer sus derechos ARCO en cualquier momento a través de nuestro formulario de contacto.

Jugadores y espectadores también tienen permitido compartir cualquier tipo de información sobre las competiciones desarrolladas por la organización, siempre y cuando coexista con la mención de Victory Road como fuente.

8.2 Integridad de la competición y código de conducta

Todos los participantes en cada competición del circuito aceptan mantener un comportamiento adecuado y respetuoso con el resto de jugadores, jueces y organizadores del mismo, evitando toda actitud que pueda ser perjudicial para la integridad y fluidez de los eventos y acciones del circuito.

Cualquier comportamiento inadecuado o en contra de dichos estándares podrá concluir en la descalificación automática del circuito, con la consecuente pérdida del derecho a cualquier premio o recompensa conseguida durante el mismo.

Entre los comportamientos inadecuados que Victory Road no tolerará se incluyen los insultos, las amenazas o discriminación por cuestión de etnia, genero, religión, orientación sexual, etc. Los miembros de la organización examinarán cada caso para proceder con las sanciones adecuadas según corresponda.

8.3 Requisitos de participación

Nintendo Switch Online

Todos los jugadores deberán asegurarse de tener una suscripción vigente al servicio Nintendo Switch Online antes de jugar cualquier evento.

Región

Las jornadas de la fase clasificatoria del circuito estarán abiertas a jugadores de todo el mundo, de manera que los eventos clasificatorios son de participación libre. De la misma manera, los 16 mejores jugadores de cada evento podrán enfrentarse a los influencers correspondiente sin importar su región. Sin embargo, solo los jugadores residentes en España podrán ganar puntos para acceder a las finales.

La organización se reserva el derecho de solicitar a cualquier jugador la correcta acreditación de su residencia en el territorio español previo acceso a la fase final.

Edad

No hay límites de edad establecidos para la participación en ninguno de los eventos del circuito. Se recomienda, sin embargo, que los participantes menores de 16 años sean acompañados por un adulto durante los procesos de inscripción y juego del circuito.

Aceptación de las normas

Todos los jugadores del circuito aceptan atenerse a las reglas descritas en este documento así como el seguimiento de las instrucciones por la organización en todo momento.

De la misma manera, los jugadores también aceptan la posibilidad de modificación del reglamento por la organización en base a adaptaciones a los distintos eventos y posibles situaciones que puedan surgir. El jugador acepta conocer todas las reglas aquí descritas antes de su inscripción a cualquiera de los eventos.