



Combatientes, les damos la bienvenida ¿Planeas participar en Never Give Up 2018 (NGU)? Por favor, lea detenidamente las reglas y los formatos de los torneos, de esta manera, el día del torneo usted sabrá exactamente qué hacer sin perder tiempo innecesariamente.

Se recuerda que es **responsabilidad** de cada uno de los participantes conocer cada una de las reglas y sanciones expuestas en este documento.

1. Formato de torneo

1.1. Fases del torneo

Never Give Up es un torneo abierto Para cualquier participante que desee inscribirse. Este consta de múltiples juegos de peleas, en la cual dependiendo del número de inscritos, serán divididos en tres fases: pools de calificación, bracket de semifinales y la final del torneo. Estos bracket se publicarán online en la página oficial de F2G, posterior al cierre de inscripción la cual ser el **sábado 15 de septiembre**, antes de esto se publicara una lista con todos los inscritos para que cada participante revise si esta en dicha lista y no tener problemas al publicar los bracket. Los juegos en competencia serán Street Fighter V, Dragon Ball FighterZ, King of Fighter XIV, Tekken 7.

Dentro del evento se harán de forma paralela otros torneos llamados “side tournament”, dichos torneos son organizados por grupos que colaboran con la organización principal de NGU también requieren de inscripción previa, se podrá encontrar más información en la fanpage de F2G <https://web.facebook.com/F2Gcl/> o en la página oficial <http://www.f2g.cl/ngu18/>.

Capcom Pro Tour (CPT)

Por Tercer año NGU es sede CPT oficial en chile el cual repartirá a los 8 primeros lugares puntos para el ranking global y ranking regional, para mayor información visitar la página oficial <https://capcomprotour.com/rules>.

1.1.1 Pools de clasificación

Al inicio del torneo, los jugadores se dividen en grupos de ocho o más personas. El tamaño de cada pool depende del tamaño global de participantes en dicho torneo. Cada grupo se ejecuta como un bracket de doble eliminación, al mejor de tres peleas, hasta que solo queden 2 jugadores (finalista por winner y finalista por loser). Estos dos jugadores avanzarán al bracket de Semifinales.

1.1.2. Bracket de semifinales

Una vez que se hayan ejecutado todos los pools, los dos mejores jugadores de cada grupo pasan a un nuevo bracket de doble eliminación. Los jugadores que avanzaron en su pool por winner, seguirán en esta línea y los que avanzaron por loser seguirán en la misma, por lo que la mitad de los jugadores que avancen a esta etapa continuarán por winner y la otra mitad por loser, lo que significa que éstos últimos, tras una pelea perdida, quedarán fuera del torneo.

1.1.3. Final del torneo

A esta etapa avanzarán los ocho (8) mejores jugadores de cada torneo, independientemente si es bracket simple o con fase de pools.

2. Torneo

Los torneos son algo más que ganar, son una oportunidad para conocer gente de diferentes países y diferentes sectores de tu propio país que comparten la pasión por el juego. También sirven como área de reunión en el que finalmente se puede compartir con los amigos. Sin embargo, una parte importante de los torneos se trata de determinar un eventual campeón. Todos tenemos un espíritu competitivo dentro de nosotros, de lo contrario no estaríamos asistiendo a torneos, luchando por obtener el primer lugar.

Este documento es un intento de entregar toda la información respecto a las reglas que estarán vigentes el día del torneo. Nuestro objetivo no es hacer las cosas demasiado complicadas, sino más bien para asegurarse que todos sean tratados de manera justa. En caso de conflicto, el cumplimiento estricto de estas normas asegurará que las cosas no se vuelven personales y todo el mundo pueda pasar un buen rato. **Todos los competidores del torneo son responsables de conocer estas reglas de antemano.**

2.1. Registro

- Los participantes deben registrarse en línea antes de la fecha del torneo. Para más información ingresar a la página oficial <http://www.f2g.cl/ngu18/> o a la fanpage <https://web.facebook.com/F2Gcl/>

- Las inscripciones se cerrarán el día **sábado 15 de septiembre** del presente año a las 23:59 hrs.
- Las inscripciones al torneo después de finalizado el plazo no están permitidas, solo el staff de NGU podrá dictaminar si dicho jugador puede o no incorporarse al bracket del torneo, principalmente por razones de registros erróneos.
- Los derechos de inscripción **no son transferibles**.
- Si la persona inscrita reporta que no podrá asistir se le reembolsara el 50% de las inscripción (entrada o inscripción a algún juego), solo si esta se hace antes del cierre de inscripciones, pasada esta fecha no habrán reembolsos.

2.2. Conformación de bracket

Todos los jugadores en el torneo que sean de un mismo sector (país, región, team, etc.), en la medida que sea posible, serán posicionados en los brackets de manera de minimizar las posibilidades de jugar contra alguien de su mismo sector. Esto aumenta la probabilidad de jugar contra jugadores con los que no hayan luchado antes.

2.3. Al momento de jugar

Estas normas estarán en efecto mientras se juega una sola partida en el torneo. Si usted está jugando en el torneo, asegúrese de estudiar esta sección cuidadosamente, especialmente si usted no tiene experiencia en torneos anteriores.

2.3.1. Empezar la partida

- Cuando ambos jugadores están en la estación de juegos, deben llegar a un acuerdo de qué lado va a jugar cada uno (determinar quién será player 1 y player 2).
- Si no se llega a un acuerdo, la posición será determinada por un “lanzamiento de moneda” realizada por un integrante del staff.

2.3.2. Elegir Personajes

- Dos métodos serán los permitidos para selección de personaje: selección libre y selección ciega.
- Si los jugadores no discuten el método de selección de caracteres, se debe entender que se utilizará el método estándar (selección libre). Si los jugadores no pueden llegar a un acuerdo sobre el método de selección de personaje, el juez aplicará la selección ciega.

Selección libre

Ambos jugadores eligen sus personajes libremente. Una vez que ambos jugadores hayan elegido un personaje se pierden la opción del utilizar la selección ciega.

Selección Ciega

Si no existe acuerdo en la selección de personaje o si uno de los jugadores no desea selección libre, se puede elegir la selección ciega. Con esta opción, ambos jugadores dirán en forma

secreta al juez su personaje y el juez se encargará de que dicha selección secreta se lleve a cabo por ambos jugadores.

2.3.3. Término de cada partida

Las siguientes reglas entrarán en vigencia una vez que termine una partida.

- El jugador perdedor de una pelea puede cambiar de personaje(s).
- El jugador ganador de una pelea no puede cambiar de personaje(s)
- Si un jugador elige "Random Select" (Selección aleatoria) y gana su pelea, debe volver a elegir "Random Select" en la pelea siguiente.
- Si al termino de la pelea ocurre un empate (Draw Game) dicha pelea no se tomara en cuenta y se repetirá.
- Una vez que un jugador ha ganado el número requerido de peleas, **el ganador de la Partida debe informar el resultado al juez.**

3. Reglas, faltas y sanciones generales Never Give Up

3.1. Reglas

- Todas las partidas se jugarán en la configuración predeterminada, a menos que se especifique lo contrario.
- Se dará un round para la prueba y configuración de botones.
- Todas las macros disponibles a través del menú de configuración del control en el juego están permitidos.
- Entrada de hardware programable o de otros mecanismos de hardware asistidos están estrictamente prohibidos.
- Accidentalmente pausar el juego ya sea presionando start, shared o home en cualquier momento durante la pelea estará obligado automáticamente a renunciar al round. En el caso de DBFZ automáticamente perderá el personaje en turno.
- Cada participante debe contar con su propio control (stick o pad) de juegos en todos los sistemas.
- Todos los convertidores son responsabilidad del jugador.
- El único convertidor (adaptador) permitido de cualquier consola a PS4 son los adaptadores Brook
- Pad de PlayStation 4 Dual Shock están permitidos
- **Es responsabilidad de ambos jugadores en competencia antes de jugar revisar que no existan controles (pad) inalámbricos vinculados a la consola via bluetooth. Si un pad vinculado presiona home la pelea se reiniciara de cero sin importan que player vaya ganando en dicho momento.**

3.2. Reglas adicionales

- Cualquier jugador del torneo que no esté presente cuando sea llamado para participar ya sea en pools, semifinales o finales, sin previamente dar aviso al staff para no estar presente, tendrán un **plazo de cinco (5") minutos para presentarse a su estación** con el equipo requerido. Si el jugador no se presenta una vez transcurrido el periodo de cinco minutos, se verá obligado a dar por perdida su partida. Esta es una política de CERO TOLERANCIA para todos los jugadores.
- **Compartir Equipo (stick o pad) no se tomará como opción válida para llegar tarde a una partida.** Es responsabilidad de cada jugador estar en la estación a la que fue llamado, en un lapso no mayor a 5 minutos o podrá perder la partida.
- No habrá empates en ningún torneo. Cualquier persona que se niegue a jugar cualquier partida (incluyendo la final) será descalificado y perderá todos los derechos a cualquier titulo o premios que podría haber obtenido de otro modo para ese torneo.
- Cualquier persona visiblemente intoxicada o bajo la influencia del alcohol será expulsado inmediatamente del torneo y puede ser prohibido su acceso al recinto. Siempre hemos disfrutado de eventos libres de violencia y sana competencia, y queremos que se mantenga así.
- El consumo de bebidas alcohólicas y sustancias ilícitas de cualquier tipo dentro del recinto están totalmente prohibidas.
- Fumar dentro del recinto cerrado está prohibido no así en los espacios abiertos permitidos para dicho fin.
- NGU tiene una política de tolerancia cero hacia la violencia. Amenazas de violencia, intimidación y otras formas de vandalismo están prohibidas. Cualquier amenaza de violencia, intimidación extrema o violencia de cualquier tipo resultará en una prohibición inmediata de participar en el torneo y posiblemente de ingreso al recinto.
- Estas reglas son un intento para asegurar que el torneo se ejecute de manera justa y de la mejor manera posible. Sin embargo, circunstancias imprevistas pueden requerir una respuesta especial y por esta razón el Staff del Torneo se reservará el derecho de modificar cualquiera de las reglas del torneo o eliminar cualquier jugador en cualquier momento y por cualquier motivo, a su entera discreción.

3.3. Faltas y violaciones a reglas

En algún momento durante el torneo, un jugador puede violar cualquiera de las reglas del torneo. Por ejemplo, un jugador puede cambiar su selección de personaje después de ganar el juego anterior (una violación de las reglas del torneo), puede elegir personajes que realicen bugs haciendo que la pelea no pueda seguir en curso (una violación de las reglas del torneo), etc. Es responsabilidad de los jugadores detectar todas las violaciones a las reglas de cada partida y de informar a un juez inmediatamente.

- Toda violación de las reglas del juego o torneo deben ser reportados a un juez antes de que comience la partida.
- Detener un juego en curso para informar erróneamente una violación de las reglas se traduce automáticamente en la pérdida del round por el jugador que detuvo el juego.
- Las violaciones de reglas deben ser reportados en el momento que ocurren, de lo contrario, serán ignoradas.
- Si un Juez detiene un juego por mal informe de una violación de las reglas, el juego se repite con los dos jugadores utilizando los mismos personajes, el orden y lado. Nadie es descalificado.
- Las únicas personas autorizadas para detener un juego para reportar una violación son el Juez y los jugadores.
- Interrupciones del partido más allá del control de los jugadores (por ejemplo, el juego se bloquea o se congela) serán tratados directamente por el Juez. Se harán todos los mejores intentos para reanudar la ronda desde donde lo dejó. Si eso no se puede lograr, el juego se repetirá con los dos jugadores escogiendo los mismos personajes y modos.
- Si el participante no coincide con el inscrito, éste será eliminado del torneo, tanto su registro como el participante. Se recuerda que las inscripciones no son transferibles a otros jugadores.
- No serán toleradas las conductas antideportivas, tanto físicas como verbales, estas pueden ser sancionadas con round, peleas o eliminación directa del torneo. Recuerde “respete y será respetado”.

4. Premios

4.1. Street Fighter V

- Primer lugar: Galvano
- A repartir entre el top 3 \$1.000 USD en efectivo + productos de los auspiciadores
- Medalla y puntos Capcom pro tour para el top 8.
- primer lugar se lleva 150 puntos CPT2018

4.2 King of Fighter XIV

- Primer lugar: galvano + medalla
- A repartir entre el top 3 \$500 USD en efectivo + productos de los auspiciadores
- Medalla para el top 3.

4.3 Dragon Ball FighterZ

- Primer lugar: galvano + medalla
- A repartir entre el top 3 \$500 USD en efectivo + productos de los auspiciadores
- Medalla para el top 3.

4.4 Tekken 7

- Primer lugar: galvano + medalla
- A repartir entre el top 3 \$500 USD en efectivo + productos de los auspiciadores
- Medalla para el top 3.

5. Bases de cada juego

5.1. Street fighter V

- Versión del juego: PS4
- Configuración del juego: Modo Versus, 99 segundos,
- Los desafíos serán al mejor de 3 partidas (2/3)
- Los 8 mejores competidores (top 8) jugarán al mejor de 5 partidas (3/5).
- Si los jugadores no están de acuerdo en un escenario dentro de los 15 segundos, este será por selección random
- Solo el perdedor podrá cambiar de personaje
- Todas las opciones de botones y macros que incorpore el juego están permitidas

5.4. King of Fighter XIV

- Versión del juego: PS4
- Los desafíos serán al mejor de 3 partidas (2/3) incluidas las finales
- Duración de los rounds por defecto
- Si los jugadores no están de acuerdo en un escenario dentro de los 15 segundos, este será por selección random
- El ganador puede cambiar solo el orden del team.
- El perdedor puede cambiar el team
- De no alcanzar un mínimo de 35 participantes inscritos, el torneo será cancelado y las inscripciones reembolsadas a las personas que se registraron.

5.3. Dragon Ball FighterZ

- Versión del juego: PS4
- Configuración del juego: Modo Versus, 300 segundos, 2/3 Round, 2/3 Rondas Juegos, Edición Select = Off, No Handicap
- Los desafíos serán al mejor de 3 partidas (2/3) incluidas las finales
- Si los jugadores no están de acuerdo en un escenario dentro de los 15 segundos, este será por selección random
- El perdedor podrá cambiar de personajes
- Todas las opciones de botones y macros que incorpore el juego están permitidas
- De no alcanzar un mínimo de 35 participantes inscritos, el torneo será cancelado y las inscripciones reembolsadas a las personas que se registraron.

5.4. Tekken 7

- Versión del juego: ps4
- Configuración del juego: 60 segundos al mejor de 5 round
- Los desafíos serán al mejor de 3 partidas (2/3)
- Los 8 mejores competidores (top 8) jugarán al mejor de 5 partidas (3/5).
- No se podrán usar personajes custom
- Si los jugadores no están de acuerdo en un escenario dentro de los 15 segundos, este será por selección random
- Solo el perdedor podrá cambiar de personaje
- De no alcanzar un mínimo de 35 participantes inscritos, el torneo será cancelado y las inscripciones reembolsadas a las personas que se registraron.