

BATTLER UNIVERSITARIO

**SUPER  
SMASH BROS.™  
ULTIMATE**

## 1. Elegibilidad.

Los jugadores deberán contar con acceso propio al videojuego Super Smash Bros Ultimate y por consecuencia, con una cuenta válida y libre de sanciones en la plataforma de Nintendo. Su cuenta deberá tener los privilegios para poder acceder a las funciones de red multijugador; los organizadores no proveerán de esta función.

Ese mismo nombre de cuenta se tendrá que ingresar en la plataforma de registro Battler Universitario | SSBU

Es responsabilidad de los jugadores revisar el reglamento general para conocer los requisitos de cuenta, nacionalidad y edad necesarios para formar parte de las competiciones, además de cumplir con los siguientes requisitos:

### 1.1. PARTIDAS.

- Las partidas se jugarán bajo el formato de partida amistosa en partidas privadas.
- Se jugarán partidas al Bo3 por jornada, donde los jugadores con mas puntos serán los que avancen de fase.
- Se jugarán las rondas necesarias de acuerdo con el máximo de jugadores inscritos.
- El sembrado de partidas será aleatorio.

<b>CONCEPTO</b>	<b>PUNTOS</b>
<i>WIN</i>	+5
<i>LOSE</i>	0
<i>STOCKS RESTANTES</i>	+1

### 1.2. Hosting.

- Todas las partidas deberán jugarse en modo Batalla Amistosa 1v1.
- Las salas para las finales las creara el equipo de Battler que fungirá como anfitrión y comunicara a los jugadores la sala asignada
- Para jugar, los participantes deberán invitar a su rival a una sala privada.
- Es responsabilidad de los jugadores revisar que la configuración de la partida esté en orden, al momento de empezar tu juego **estás aceptando las condiciones de este.**

### 1.3. Jugadores.

Tras recibir la información sobre el horario de su próxima partida y la clave para la partida privada es responsabilidad de jugador unirse:

Se recomienda que los equipos se conecten de 10 a 15 minutos antes de la hora de inicio oficial, para así contar con tiempo más que suficiente para acceder a la sala de la partida personalizada, resolver todos los posibles problemas y prepararse para el duelo.

#### 1.4. Descalificación.

Para que los torneos sean lo más eficientes posible, el organizador (BATTLER), se reserva el derecho de descalificar a los jugadores. Cualquier jugador que esté usando un exploit o bug conocido perderá su juego en la primera ocasión. Si se encuentra que el jugador utiliza otro exploit o bug conocido por segunda vez y se determina que se ha hecho a propósito, será eliminado del evento y excluido de cualquier evento futuro.

Las apuestas durante cualquier evento de Battler Universitario (por un jugador, equipo o en nombre de cualquier persona asociada con el jugador) no serán toleradas. Aquellos que participen serán descalificados del evento en cuestión y recibirán el periodo de prohibición que considere la organización.

Las siguientes circunstancias también serán motivo de descalificación si los organizadores así lo determinan:

- El jugador muestra poca deportividad
- Todo jugador que use lenguaje obsceno, inadecuado, vulgar, que insulte, amenace, abuse verbalmente, que calumnie, difame o diga cualquier otra cosa ofensiva o criticable. O todo miembro del equipo que, en cualquier momento, fomente o incite una conducta discriminatoria o de odio, ya sea en la zona de combate o cerca de ella.
- Compartir cuenta: La cuenta de un participante de la plantilla original es usada por un jugador externo al torneo.
- Complots: perder intencionadamente una partida para facilitar la victoria del otro jugador
- Hacer uso de cualquier error de programación, bots, etcétera.

#### 1.5. Cuestiones técnicas.

- En caso de fallas con los servidores de Nintendo, se investigará el caso de los afectados y se llegará a una solución individual, equilibrada e inapelable.

#### 2. Inscripción.

Será necesario el uso de Battler Universitario como plataforma de registro, la cual estará alojada en el sitio **Battler Esports**. Aquí se podrán comunicar los competidores mediante nuestras redes sociales las cuales podrán encontrar en la plataforma, así como el chat general de sus matches en DISCORD. Las fechas de competencia se harán públicas por estos medios.

**2.1** El jugador tendrá la responsabilidad de presentar los datos correctos al momento de inscribirse, en caso de existir una inconsistencia grave en los datos ingresados podrá ocasionar la descalificación o invalidación de la participación.

**2.2** En caso de expirar la fecha de inscripción no se aceptarán en ninguna circunstancia inscripciones extemporáneas.

**2.3** La cuenta o gamertag que se ingrese durante el proceso de inscripción no podrá repetirse y tendrá que ser única.

**2.4** Cualquier protesta por una cuenta de juego incorrecta, conexión u horario deberá ser abierta antes de la partida. Las objeciones posteriores se consideran una aceptación de la situación y la protesta será rechazada para que la partida pueda continuar.

### **3. Normas IN-Game.**

Todos los ajustes permanecerán predeterminados a menos que se indique explícitamente a continuación. La administración se reserva el derecho de realizar cambios en la configuración del juego por cualquier motivo en cualquier momento.

La administración puede hacer ajustes temporales a la configuración del juego para ayudar a mitigar el impacto de cualquier error en el juego.

#### **3.1 Mandos permitidos**

Se podrá participar con cualquier tipo de mando homologado por Nintendo (Pro Controller, Joy Cons, Gamecube, etc). Quedan descartados mandos que incluyan atajos, ventajas, botones de turbo o macros.

#### **3.2 Selección de lado y color de personajes.**

Los jugadores pueden acordar mutuamente quién juega como el lado del jugador 1 o el equipo del jugador 2 al comienzo de un conjunto de partidos. Si los jugadores no pueden ponerse de acuerdo en esto, jugarán un Coin-Flip (Bo1) para determinar quién elegirá su referencia en primer lugar. Los jugadores jugarán la totalidad del conjunto de partidos con esta selección. Es recomendable (no obligatorio) que los jugadores usen luchadores con el mismo color que el de su equipo, o en su defecto, el más parecido.

#### **3.3 Formato de torneo 1on1.**

- Estilo: Stock
- Vidas: 3
- Duración: 7:00 min
- Barra Smash Final: Desactivada
- Espíritus: Desactivados
- Daño Inicial: Desactivado
- Objetos: Desactivado
- Selección de mapas: Manual
- Stage Morph: Desactivado
- Stage Hazards/Peligros del mapa: Desactivado
- Ataque de equipo: Desactivado
  - Omega: Activado
- Pausa: Activado
- Impulso: 1.0x
- Display de puntuación: Desactivado
- Porcentaje de Daño: Activado

#### **3.4. Personajes y escenarios.**

Todos los personajes están permitidos. Los mapas dependerán de la partida que esté en curso. Pool de mapas para la partida inicial:

- Final Destination
- Pokemon Stadium 2
- Battlefield
- Smashville

\*Están permitidas las versiones alternativas (Omega) Pool de mapas para las siguientes partidas: o Kalos Pokemon League o Town and City o Yoshi's Story o Yoshi's Island.

\* Escenarios añadidos tras la partida inicial

\* Están permitidas las versiones alternativas (Omega) La selección de mapas para la partida inicial será mediante baneo. Para la selección el jugador que esté a la ARRIBA del bracket baneará dos mapas de los Starters y el que está de lado ABAJO del bracket elegirá un mapa de los dos restantes. Para las siguientes partidas de la serie, el ganador banea dos mapas de starters y/o counterpicks y el perdedor elegirá uno de los restantes.

### 3.5 No show.

Si el oponente no está listo para jugar **15 minutos después de la hora programada de la partida**, se deberá contactar a un administrador del torneo. De esta forma se decidirá si se pasa a la siguiente ronda.

### 3.6 Pérdida.

Los participantes pueden optar por perder una partida si lo desean.

### 3.7 Protestas.

Si el oponente informó incorrectamente el resultado de una partida, se tendrán 30 minutos para contactar a un administrador. Las protestas deben incluir evidencia que muestre claramente los resultados de la partida.

Ambos equipos participantes en la partida pierden su derecho a presentar una protesta después de que la partida se haya cerrado. Una partida cerrada permanecerá cerrada en casi todos los escenarios a menos que un administrador considere que es necesario volver a abrirlo.

### 3.8 Administradores.

Todos los participantes deben cumplir con las decisiones y reglas de los organizadores del torneo, administradores y árbitros. Todas las decisiones son definitivas, excepto en los casos en que se indique claramente la opción de apelación. Las conversaciones, verbales o escritas, entre organizadores, administradores o árbitros, y los participantes son confidenciales. Publicar o compartir estas conversaciones con terceros está **estrictamente prohibido**, a menos que se obtenga permiso.

### 3.9 Comunicación.

La comunicación entre jugadores, para todo lo relacionado con las partidas, se tiene que realizar directamente en DISCORD, la cual estará alojada en el sitio de Battler Esports. Esta plataforma cuenta con un chat privado para los jugadores y administradores.

La comunicación con los administradores del torneo deberá suceder por Discord.

## 4. Estructura y funcionamiento [Battler Universitario](#)

4.1 Toda la eliminatoria se llevará de manera online.

4.2 Las fechas de las partidas transmitidas serán anunciadas a través de RRSS y en Discord.

## 5. Registro de resultados.

Los resultados de la partida deberán registrarse en la plataforma [Battler Universitario](#), la cual estará alojada en el sitio **Battler Esports**, subiendo una captura de pantalla que muestre el resultado de cada partida. Esta captura será la única prueba válida para el resultado.

## AVISO DE PRIVACIDAD

Le comunicamos que los términos y condiciones de este Aviso de Privacidad cumplen con la Ley Federal de Protección de Datos Personales en Posesión de Particulares, los cuales podrá ser consultados en la página web [www.battler.gg](http://www.battler.gg), le sugerimos los lea y analice cuidadosamente, ya que la aportación que haga de sus datos personales constituye la aceptación de estos Términos y Condiciones:

- BATTLE S.A.P.I. de C.V., será el “responsable” de su información personal.
- El domicilio de BATTLE S.A.P.I. DE C.V., es Boulevard Miguel de Cervantes Saavedra 169, Piso 15, Colonia Granada, Del. Miguel Hidalgo, CP 11520, CDMX, México
- El uso de sus datos personales tendrá relación directa con el motivo de su llamada a BATTLE S.A.P.I. DE C.V., S.A. de C.V.
- La temporalidad del manejo de los Datos Personales será indefinida a partir de la fecha en que usted se está comunicando con nosotros.

## AVISO DE CONFIDENCIALIDAD

**AVISO DE CONFIDENCIALIDAD:** Este correo electrónico es confidencial y para uso exclusivo de la(s) persona(s) a quien(es) se dirige. Si el lector de esta transmisión electrónica no es el destinatario, se le notifica que cualquier distribución o copia de la misma está estrictamente prohibida. Si ha recibido este correo por error le suplicamos notificar inmediatamente a la persona que lo envió y borrarlo definitivamente de su sistema. Gracias. Consulte nuestro aviso de privacidad en [www.battler.gg](http://www.battler.gg)

**CONFIDENTIALITY NOTICE:** This electronic mail transmission is confidential, may be privileged and should be read or retained only by the intended recipient. If the reader of this transmission is not the intended recipient, you are hereby notified that any distribution or copying hereof is strictly prohibited. If you have received this transmission in error, please immediately notify the sender and delete it from your system. Thank you. See our privacy notice at [www.battler.gg](http://www.battler.gg)