



Reglamentario de Peru Rhythm Revolt: Tier 1

Links

Forum Post	Main Sheet	Discord	Registros
Challonge	Stats Sheet	Twitch	Staff Regs

General Information

1. El torneo **Peru Rhythm Revolt: Tier 1** es un torneo peruano nacional dirigido para aquellos jugadores peruanos con experiencia suficiente en torneos.
 - Solo se admitirán registros de personas con la bandera peruana en su perfil de osu!
 - En caso de que el jugador sea de origen peruano pero tiene una bandera diferente en su perfil, este se deberá comunicar con el Host (ktrihc) via Discord para conversar sobre su situación y decidir si el jugador podrá registrarse o no al torneo.
2. Este torneo es **1v1**
3. El rank range del torneo es **Open Rank, NO BWS**.
4. El torneo se jugará con las siguientes condiciones: **Head to Head, ScoreV2** con **NF** obligatorio.
5. Todos los horarios de la sheet estarán en **UTC-5**.

Reglas

1. Las infracciones de las normas de nuestro servidor Discord afectarán a tu posición en el torneo. Las normas de este documento se extienden a nuestro servidor de Discord, que se considera una plataforma de comunicación oficial, al igual que osu!Bancho, y se tratará como tal.
2. Se espera que los jugadores y el personal respeten las **normas de la comunidad de osu!** en todo momento.
3. El staff se reserva el derecho a sancionar, según considere oportuno y caso por caso, la toxicidad, el lenguaje obsceno, los insultos y cualquier otro tipo de lenguaje o comportamiento despectivo que se muestre en cualquier chat, comunidad o plataforma de redes sociales de la partida, incluidos, entre otros, osu!, Twitch, Discord, Twitter y los mensajes privados que se envíen en ellos.
 - Esta regla es intencionalmente vaga. Básicamente, la administración se reserva el derecho de moderar la comunidad como desee.
4. No está permitido el multi accounting, los cheats ni otras prácticas deshonestas. Si el jugador es atrapado cometiendo una de estas infracciones, se dará lugar a la descalificación inmediata del jugador y a la presentación de un informe al Comité del Torneo de osu!
5. En caso de que un jugador sea restringido por juego sucio durante el torneo, el staff se reserva el derecho de repetir la bracket stage de una manera apropiada basada en la etapa del torneo.
6. Si el partido se interrumpe porque un jugador tiene un problema técnico o personal tan grave que no puede jugar, se usará el timeout del jugador hasta que este pueda jugar tranquilamente sin problemas, en caso de que el timeout se agote y el jugador siga sin solucionar su problema, se declarará FF automáticamente, sin embargo, su contrincante puede dar la opción de continuar la match en otro momento
7. Si un jugador se desconecta del partido, su puntuación contará como cero (0) a menos que se proporcione una prueba adecuada de una "última puntuación conocida". Algunos ejemplos son:
 - Screenshot de la pantalla de resultados utilizando la herramienta de captura de pantalla osu! web (Shift+F12)
 - Livestream, VOD, u otra grabación de la puntuación
 - Un archivo de repetición (la replay)

8. Se espera que los jugadores mantengan el buen desarrollo del partido sin retrasos. El acoso a los miembros del personal, la toxicidad hacia otros jugadores y/o cualquier otro tipo de lenguaje en el chat que infrinja las normas de la comunidad conlleva la descalificación inmediata, pertinente a juicio del staff.
9. Deben seguirse las instrucciones de los árbitros y del staff.
10. Los árbitros pueden ser indulgentes o estrictos con los cronometradores a su discreción, de acuerdo con las reglas establecidas en la sección de timers.
11. El staff se reserva el derecho de modificar estas normas en cualquier momento. Se garantiza que cualquier cambio se anunciará a través de un canal oficial en el momento del cambio.
12. El host puede solicitar una jugada en directo o grabaciones de jugadores en cualquier momento y sin previo aviso.

Registros

1. **No BWS Rank**, no problem
2. **Los registros son individuales, vaya al link de registros**
3. Aqui **no hay rank buffer**. Debes estar en el rank range hasta que los registros acaben.
4. Una vez cerradas las inscripciones, se bloquean los ranks y nadie más podrá registrarse.
5. Los miembros del staff no pueden jugar, pero los streamers, comentaristas y diseñadores si pueden.
6. Si un jugador no se ha inscrito en el torneo durante la fase de registros, no podrá participar en el torneo. No habrá excepciones a esta regla bajo ninguna circunstancia.

Procedimiento de las Qualifiers

1. Qualifiers se jugará con **Head to Head, ScoreV2** y **NF** obligatorio.
2. Cada participante jugará las Qualifiers, y los 16 participantes con mejor puntuación pasarán a la ronda de 16 (Round of 16). La bracket será formada de esta manera:
 - Seed 1 vs Seed 16
 - Seed 2 vs Seed 15
 - Seed 3 vs Seed 14
 - etc...
3. Las Qualifiers consistirán en **4NM, 2HD, 2HR, 2DT, 1EZ**.
4. Las Qualifiers se jugarán en el orden predeterminado, osea desde **NM1** y finaliza con **EZ1**.
5. Las Qualifiers se jugarán solo una vez.
6. Si un jugador se desconecta durante un mapa debido a un problema técnico, podrá volver a jugarlo una vez.
7. A cada Jugador se le asigna exactamente una repetición de desconexión. Si varios jugadores se desconectan en el mismo mapa, sólo uno podrá repetirlo.
8. Si se demuestra que ha habido una desconexión intencionada por cualquier motivo no técnico, se anulará la puntuación.
9. Las desconexiones posteriores supondrán una puntuación de cero (0) para ese jugador, independientemente del incidente.
10. Todos los jugadores jugarán la misma mappool de Qualifiers.
11. Se espera que los jugadores se asignen a una lobby hasta el fin de semana de la etapa de Qualifiers, con tiempo de anticipación para poder buscar un referee para ellos.
12. La formula para calcular los qualifiers será Z-SUM

Qualifier timers

13. Los participantes tendrán máximo **10 minutos** para entrar a la sala. Caso contrario, tendrán que hacer reschedule.
14. Los participantes tienen **120 segundos** entre cada mapa.
15. Los referees se reservarán el derecho de enviar **!mp start 10** cuando el timer de 120 segundos haya acabado.

Procedimiento de las partidas

1. Los participantes recibirán una notificación de su partido **15 minutos** antes de la hora programada por parte de su árbitro designado.
 - Si no recibes una notificación, sientete libre de pinguear al referee o al host para hacernos recordar de que tienes una match pendiente.
2. El jugador que se demore más de 10 minutos, perderá automáticamente la match.
 - Esto se puede evitar si el contrincante acepta hacer reschedule de la match.
3. En el peor de los casos, si ambos jugadores no se encuentran para su match, la seed más alta gana automáticamente.
4. Todas las partidas serán jugadas con **Head to Head, ScoreV2 y NoFail** son obligatorios.
5. Si un jugador se desconecta durante un mapa debido a un problema técnico, puede volver a jugarlo una vez.
 - Esto solo funciona si realmente hubo un problema serio.
 - Si un jugador se desconecta antes de los primeros 30 segundos del mapa, el referee abortará el mapa, esto solo pasará una vez por match.
6. Se aplicará el sentido común a los errores de pickear algún mapa. Está prohibido corregir un error de selección una vez finalizado el timer.
7. **No Async.**

Warm-ups

8. Prohibidos, **excepto en Grand Finals.**

Rolls

9. Los jugadores enviarán **!roll** una vez autorizado por su referee asignado.
10. El ganador del roll **baneará primero y pickeará segundo.**
 - En caso de que exista un empate, los jugadores seguirán enviando !roll hasta que no exista un empate.
 - El ganador del roll es el dueño del número más alto.

Bans

11. Ro16, Quarterfinals - 1 ban
12. Semifinals, Finals, Grand Finals - 2 bans
13. Los bans son **ABBA.**
14. Prohibido Double Bans, excepto NM.

Picks

15. Obviamente los mapas baneados no podrán ser pickeados.
16. Los picks se alternarán entre los jugadores, empezando desde el primer pick.
17. Está totalmente prohibido double pickear algún mod, excepto NM.

El formato de Bans (a partir de semifinales) cambiará a lo mostrado en la siguiente imagen:



Esto se puede representar de la siguiente forma:

- Player 1 banea (ganador del roll)
- Player 2 banea (perdedor del roll)

** termina la primera ronda de bans y da comienzo a la primera sección de picks*

- Player 2 piquea (por perder el roll, piquea primero)
- Termina el pick y ahora Player 1 piquea (por ganar el roll, piquea segundo)
- Termina el pick y Player 2 piquea
- Termina el pick y Player 1 piquea

* termina el pick y da comienzo a la última sección de bans

- Player 2 banea (por que el Player 1 baneó primero en la primera ronda de bans)
- Player 1 banea

** termina la última sección de bans y da comienzo a los picks definitivamente*

- Player 1 pickea (por que el Player 2 pickeó primero la primera sección de picks)
- Player 2 pickea
- Player 1 pickea
- Player 2 pickea

*se repite hasta que exista un ganador de la match

Timers y Timeouts

18. Los jugadores tendrán **120 segundos** para **pickear** y **banear** mapas.
19. Los jugadores tendrán **120 segundos** para presionar "Listo" cuando el referee haya colocado el mapa.
20. Los referees tendrán el derecho de colocar **!mp start 10** una vez terminado los 120 segundo y de avisar que lo harán. Esto no es obligatorio, el referee elige si hacerlo o no.
21. Cada jugador dispondrá de **5 minutos** de timeout (por match) si lo desea, esto para que pueda solucionar algún inconveniente que tenga en medio de una match.

Scheduling

1. Todos los horarios predeterminados serán hechos por el host.
2. Los jugadores serán programados los fines de semana (sábado y domingo) por defecto. Se espera que los jugadores estén disponibles esos días durante todo el torneo.
3. Las eliminatorias no podrán programarse más allá del lunes siguiente al fin de semana de las eliminatorias a las 13:00 UTC-5, sin excepciones.
4. Los jugadores que no programen una lobby de Qualifiers o no lo completen serán descalificados.
5. Los equipos pueden solicitar la hora que deseen para una lobby de Qualifiers durante el fin de semana de Qualifiers. Nuestro equipo será lo más complaciente posible.
6. Si surge un conflicto de horarios entre dos jugadores y no puede resolverse antes del viernes a las 23:59 UTC-5, intervendrá el host.
7. La programación o reprogramación de los Lobbies y Qualifiers Lobbies debe realizarse al menos 24 horas antes de la hora que se solicita.
8. El host se reserva el derecho de sobrescribir un horario predeterminado por cualquier motivo y en cualquier momento.
9. La administración también se reserva el derecho de aprobar o denegar las solicitudes de reprogramación en caso necesario.
10. si un jugador no responde a una solicitud de aplazamiento en un plazo razonable (aproximadamente 24 horas), intervendrá el host.
11. Si un jugador solicita un reschedule totalmente irrazonable, se le denegará.
12. Los jugadores se reservan el derecho a denegar las solicitudes de reschedule; sin embargo, en situaciones en las que sea evidente que un jugador está siendo irrazonablemente obstinado hasta el punto de afectar a la integridad del enfrentamiento, el host intervendrá.

Freemod Rules

1. **1 HD** o **1 HR** es requerido.
2. **EZ** cuenta como un reemplazo del **HD**.
3. **HDHR** cuenta como **HR**.
4. **EZHD** cuenta como **HD**.
5. **EZHDFL** cuenta como **HD**, al igual que lo hace **EZFL**.
6. Está prohibido ir **NM only**. (osea solo NF)
7. Mods permitidos: **EZ**, **HD**, **HR**, **FL**.

Freemod Multipliers

- **EZ** - 1.75x

Mappool

Etapas	SR	Best of	Bans	NM	HD	HR	DT	EZ	FM	TB	Total
Qualifiers	★7.0	-	-	4	2	2	2	1	0	-	11
Round of 16	★6.5	9	1	5	2	2	3	2	0	1	15
Quarterfinals	★6.75	11	1	6	3	3	4	2	0	1	19
Semifinals	★7.0	11	2	6	3	3	4	2	0	1	19
Finals	★7.25	13	2	6	3	3	4	2	2	1	21
Grand Finals	★7.5	13	2	6	3	3	4	2	2	1	21

Cronograma

Cualquier cambio será anunciado en el servidor de Discord.

Inicio de Regs	ahora
Fin de Regs	mayo 10
Screening Buffer	1 o 2 semanas
Qualifiers	24 - 26 de Mayo
Round of 16	31 de Mayo - 02 de Junio
Quarterfinals	07 - 09 de Junio
Semifinals	14 - 16 de Junio
Finals	21 - 23 de Junio
Grandfinals	31 de Junio - 02 de Julio

Premios

- **1st Place**

- Profile Badge (Pending)



- Banner

- TBA

- **2nd Place**

- Banner

- **3rd Place**

- Banner