

DISC Season

Reglas Mario Kart 8 Deluxe

A. Reglas de Torneo

1.1. Duración del Grand Prix.

Todas las carreras se juegan hasta el final con los 4 competidores del Grand Prix. Cuando sólo quedan 2 jugadores, se jugará un Grand Prix sólo entre ellos.

1.2. Procedimiento del set

1. Se hace el pairing de los jugadores que participarán en el Grand Prix.
2. Se seleccionan **4 pistas al azar** en modo Grand Prix.
3. Se juega a la totalidad el Grand Prix.
4. Clasifican a la siguiente ronda los primeros 2 jugadores del Grand Prix.

1.3. Selección de Carro y Personaje

La selección de carro y personaje no es limitante. Los jugadores pueden cambiar de carro entre rondas, todos los personajes y vehículos son permitidos.

1.4. Pausas y botón de HOME

La pausa NO ESTÁ permitida. El único caso en que está permitido es que haya un fallo técnico. TODAS las demás pausas implican **que el jugador que pausó pierda la carrera por default**. Esta misma regla aplica para el botón de HOME de los controles de Switch.

1.5. Demoras

Cualquier jugador que no se presente para su partida después de 5 minutos de iniciar o llamarla, será descalificado del evento.

1.6. Colusión o Confabulación

Jugadores que se sospeche o encuentre confabulando para: manipular el bracket, perder a propósito, o alguna forma de división de premios, está sujeto a **descalificación** y remover su premio si esa fue la violación.

1.7. Coaching y sus violaciones

“Coaching” se define como un intento de dar consejos a un jugador durante una partida. El Coaching **no** se permite en toda la duración de una partida, es decir, ni durante un juego, ni entre juegos. El staff se reserva el derecho de diferenciar qué es coaching o no y la severidad de la violación. Las violaciones siguen la siguiente estructura:

- **1ra ofensa (menor):** Instrucción verbal al jugador y al coach. Este warning permanece todo el evento, y reincidencia implica una ofensa mayor.
- **2da ofensa (mayor):** El jugador recibe una pérdida del juego y el coach se le remueve del setup.
- **3ra ofensa (severa):** Ambas partes son descalificadas del evento.

Alentar vs. coaching

Alentar - Aseveraciones tales como “¡Vamos!”, “¡Una más!”, o “¡Destruýelo!”. Estas **no** son violaciones. Estas frases no pueden ser aplicadas en el juego y por lo tanto, no son violaciones.

Coaching - Frases muy específicas como mencionar el estado de un ítem, opciones, timings, etc. Ejemplo: “¡Ojo con el Blue Shell!” “Déjale una banana en la izquierda” o “¡Esa caja es falsa!”

1.8. Cláusula de “fuerza mayor”

Cualquier juego que se interrumpa por elementos externos e imparciales, fuera del control de los jugadores (Se va la luz, se cae el televisor, se desconectó el HDMI, etc.) se reiniciará **por completo** a discreción de los organizadores.

1.9. Reglas finales

Si sucede alguna situaciones **no** considerada previamente, el juicio queda a discreción del staff. Las reglas pueden ser modificadas antes del día del evento a discreción del staff si se considera óptimo para el desarrollo del evento. Ejemplo: se descubre un glitch durante el evento, un escenario con un fallo, etc etc.

B. Reglas de Juego

2.1. Configuración dentro del Juego

1. Racers: 12
2. Mode: VS Race
3. Class: 150cc
4. Teams: Off
5. Items: Normal
6. CPU: On
7. Courses: Random
8. Grand Prix: 4 Races

2.2. Reglas adicionales

2.3.1. Selección de pista manual

Los jugadores no pueden ponerse de acuerdo para elegir una pista.

2.3.2. Controles permitidos

Se permite el uso de cualquier control de **Nintendo Switch**, Joy cons o Switch Pro. Se permite el uso de controles de **Nintendo Gamecube**. No se permite el uso de controles con Macros.

2.3.3. Interferencia de control

Si tu control causa una interferencia durante una partida o en cualquier punto del torneo por sincronizarse con la Switch, presionar el botón HOME, mover el cursor del juego durante la pantalla de selección de personajes causando retrasos, entre otros, podrás ser descalificado inmediatamente del evento a discreción del staff.

2.3.4. Clausula de glitches

Si algo extraño ocurre a causa de un error del juego no previsto (ej: un personaje se vuelve invisible, intangible, etc.) el juego se debe detener **de inmediato** y contactar a un miembro del staff para la resolución del problema.

2.3.5. Versión del juego y parches

Se usará cualquier parche que esté vigente a la fecha de realización del evento, sea cual sea el más reciente.