

Frontier Ruleset

Este documento ha sido escrito el día 15/8/2021, en cualquier momento se le podrán realizar pequeños retoques/reglas nuevas dependiendo de lo que creamos correcto.

Reglas básicas:

Cada partida se jugará con las siguientes reglas.

8 Minutos

4 Stocks/Vidas

X1.0 launch Rate

No ítems

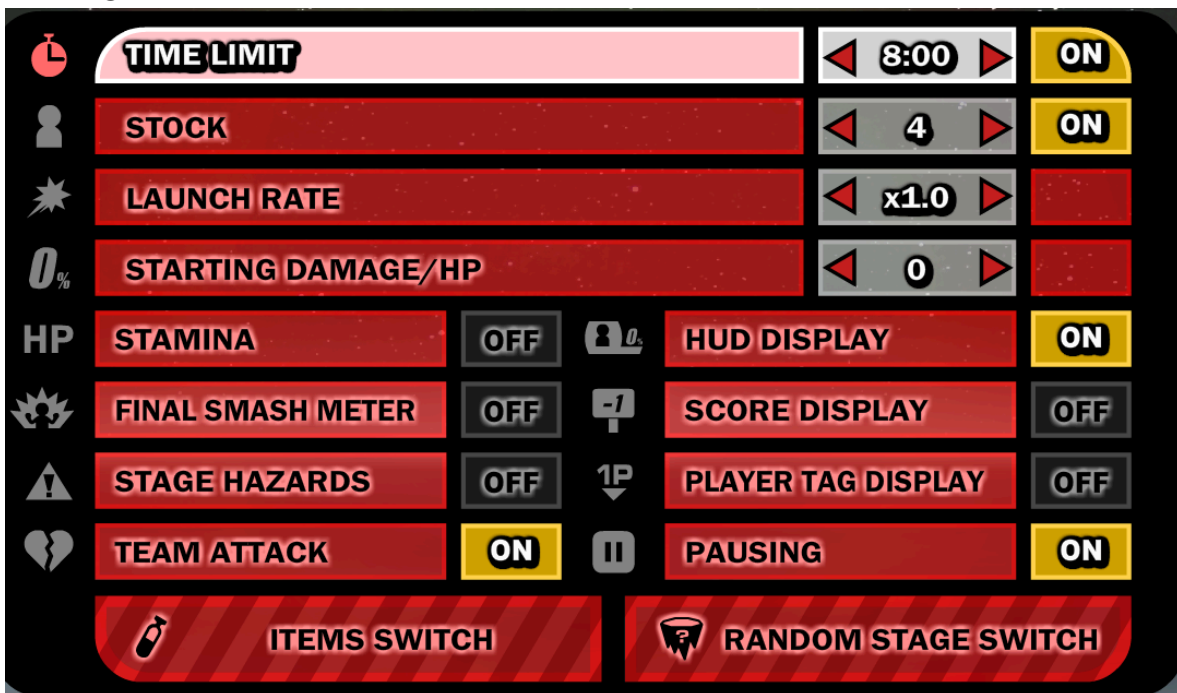
No stamina

Starting Damage/HP: 0

Sin stage hazards

No final smash meter

Las reglas se deberían de ver así:



Stages legales:

Los siguientes escenarios/stages son los que se jugarán en un torneo normalmente (incluiré abreviación y función)

Starters:

Tower Of Salvation/ToS

BattleField/BF

Pokémon Colosseum/PC

SmashVille/SV

Yoshi's Story/YS

Counterpicks:

DreamLand/DL

WarioWare/WW

Dracula's Castle/DC

GentleMan:

Final Destination/FD

Waiting Room/WR

Orden de baneos:

Desde la primera ronda, hasta top 8 el orden de baneo será; 1-2-1, lo que quiere decir, que el jugador con seed más bajo baneará 1 starter, el otro jugador baneará 2 y se tendrá que elegir uno de los 2 stages que queda. Y en el segundo y tercer juego el ganador tendrá que banear 2 stages y el perdedor tendrá que elegir cualquier stage.

Desde top 8 hasta Grand Finals, se hará el mismo proceso en la primera partida, pero en los siguientes juegos, será solo 1 ban para el que haya ganado la partida.

Gentleman: en caso de querer hacer gentleman a cualquiera de los stages legales, se deberá estar de acuerdo entre ambos jugadores para decidir el stage, sin necesidad de recurrir a baneos.

David's Stupid Rule/DSR:

El jugador que ya haya ganado en un stage, no podrá volverlo a elegir durante todo el set que resta. (esto quiere decir, que si ya ganaste una partida en ToS, no podrás elegirlo de nuevo, solo si se decide por GM o el otro decide elegirlo)

Lagclause:

El lag clause se llevará a cabo de la siguiente manera; si uno de los 2 jugadores decide hacer lagclause, los 2 deberán dirigirse a <https://www.speedtest.net> y mandar darle al círculo que dice Inicio/GO



Esta es la mínima de internet para pasar un speedtest:

30 De ping o menos

10 mbps de descarga o más

1 mbps de carga o más.

En caso de no cumplir estos requisitos, el jugador que si cumpla pasará automáticamente.

En caso de que los 2 pasen el speedtest, pero la partida sigue yendo injugable, el ganador se decidirá por quien tenga el seed más alto en ese set.

Nota: se podrá hacer lagclause desde antes de Grand finals, en grand finals es imposible hacer lag clause.

Nota 2: cualquier jugador al cual se le sorprenda falsificando un desync, se le baneará concederá el castigo debido.

Durabilidad de cada set:

La durabilidad de cada set va a variar dependiendo de cual sea la situación en la cual el set se esté jugando:

El tiempo transcurrirá si hay un jugador esperando en un set siguiente.

Teniendo esto aclarado, sabemos que no todos pueden contar con una conexión estable de 30 fps, el tiempo máximo en un BO3 (Best Of 3/El mejor de 3 partidas) será de 30 minutos, y en un BO5 (Best of 5/Mejor de 5 partidas) será de un tiempo máximo de 45 minutos. (recuerden que empieza a contar desde que hay alguien esperando en el siguiente set).

Desyncs/Freezes

En caso de ocurrir un desync o freeze, los 2 jugadores deberán ponerse de acuerdo en que condiciones se jugará la partida, esto incluye; Iniciar el game desde 0, partir con Stocks similares a cuando ocurrió el desync, o igualar en daño y stocks.

En Top 8 deberán guardarse ambas partidas, en donde ocurrió el freeze/desync y el resto de la partida.

Si ambos jugadores no se deciden, avisar a algún TO para revisar el caso.

Stalling/alargar sets:

El stalling excesivo y alargar un set de forma innecesaria está completamente prohibido (el stalling no aplicará si el jugador posee

estilo de juego defensivo/Zoner) en cualquier caso de que un jugador cometa uno de estos 2 actos, avisar a cualquiera de los TOs para analizar el asunto.

Glitches para freezear el juego/chaingrabs los cuales hagan más de 150 de daño están prohibidos igualmente.

Scooby Doo clause/Ausencias:

El scooby Doo clause consiste en que, si un jugador no se encuentra en discord, ya que tiene un nombre distinto en Challonge y discord, será eliminado del set en donde se encuentre, esto por atrasar el set de forma innecesaria, el usuario tendrá 10 minutos para reportarse y cambiar su nombre.

Para las ausencias, habrá que avisar a un TO sobre el usuario que no aparece conectado, desde que se le reporta al TO sobre la ausencia de un jugador, éste tendrá 10 minutos para reportarse, esto antes de top 8, si no se reporta, será descalificado.

En top 8 aplica de forma un poco distinta, se le dará 15 minutos al ausentado DESDE que haya un jugador esperando en un set siguiente.

Asshole Clause:

El asshole clause consiste en eliminar a cualquier jugador del bracket el cual rompa varias reglas repetidamente, ser un pesado en general, hacer fake desyncs, insultar reiteradamente, poner resultados erróneos, HASTA amañar bracket para forzar resultados distintos (como hacer un losers run y joder experiencia a jugadores nuevos solo porque sí, o perder a propósito para eliminar a otros jugadores solo por manía)

Esto también aplica si el jugador durante el torneo realiza glitches ilegales (como el de falco/fox/link) o descubre un glitch no reportado solo para ganar el torneo.

PTC/Pass The Controller:

A un jugador que se le sorprenda haciendo PTCing será baneado por una cantidad indefinida de torneos después del reporte de este, no tengo que aclarar el por qué esto está mal. (el castigo será mayor si se realiza en torneos PR)

Alts/Cuentas alternativas:

Al jugador que se le sorprenda usando alts para amañar resultados o por cualquier motivo, se le baneará de los torneos de forma indefinida, junto a removerle los puntos que haya hecho con cualquiera de sus cuentas, incluyendo la original.

Sub/Subbing:

Jugadores los cuales no hayan hecho check in, solo podrán hacer sub por un jugador que se haya ausentado durante 10 minutos ANTES de ronda 3, osea, ronda 2 y ronda 1 solamente.

Si un jugador no puede jugar, y se niega a darle su puesto a otro usuario, no se podrá hacer sub.

Double tour clause:

Jugador al cual se le sorprenda participando de 2 torneos a la vez, retrasando el bracket de forma innecesaria, será eliminado del torneo sin apelación. (esto solo si el jugador a quien le toca, reclama por el acto, de otra forma, no.

Lo mismo aplica para un jugador el cual participe en una crew battle y torneo a la vez.

LATAM Clause:

Al jugador al que se le sorprenda jugando en torneos LATAM, region lock, sin ser de LATAM, será inmediatamente eliminado del bracket, a menos que este haya pasado una prueba.

Los siguientes países son libres de participar en torneos LATAM region lock:

Chile

Argentina

Perú

Paraguay

Uruguay

Brasil

Ecuador

Colombia

Venezuela

Guatemala

El Salvador

Honduras

Nicaragua

República Dominicana

Costa Rica

Puerto Rico

Panamá

México

Aclaraciones:

Este ruleset será añadido a todos los torneos de frontier y puede ser añadido a cualquier otro servidor, siempre y cuando esté afiliado a nosotros, se irán añadiendo más reglas a pasar del tiempo si se encuentran más problemas para arreglar.