Índice

Índice **1**
Duck Game **2**
Inscripción: 2
Reglas: 2
Formato: 2
Pokémon TCG **4**
Inscripción: 4
Reglas: 4
Formato: 4
Celeste **5**
Inscripción: 5
Reglas: 5
Formato: 6
Minecraft Parkour **7**
Inscripción: 7
Reglas: 7
Formato: 7
Cosplay **8**
Nota: 8
Inscripción: 8
Reglas: 8
Formato: 9

Duck Game



Inscripción:

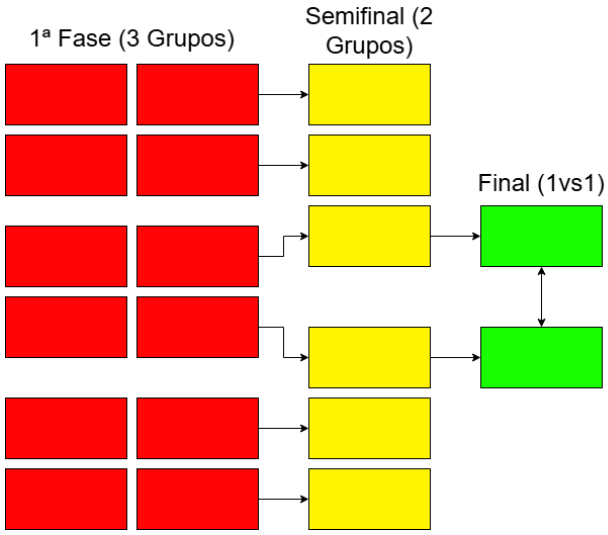
- Las inscripciones se harán por el formulario y se cerrará cuando esté lleno. En el caso de que algún participante no se presente, se podrán aceptar participantes en reserva durante el transcurso del torneo.
- Máximo de 12 participantes.
- Aunque se tendrán mandos del material aportado, se invita a los participantes que sí tengan los suyos a traerlos. En caso de utilizar teclado se pide a los participantes que traigan el suyo.

Reglas:

- Los puntos requeridos para ganar son 5, con intermisión cada 5 rondas.
- Se jugará sin mods, con los ajustes predefinidos.
- Todos los mapas estarán habilitados. Serán elegidos al azar por el juego.
- Está permitido el uso de “mecánicas” avanzadas del juego. (Ragdoll clipping, disparar a través de muros, angle saving…).

Formato:

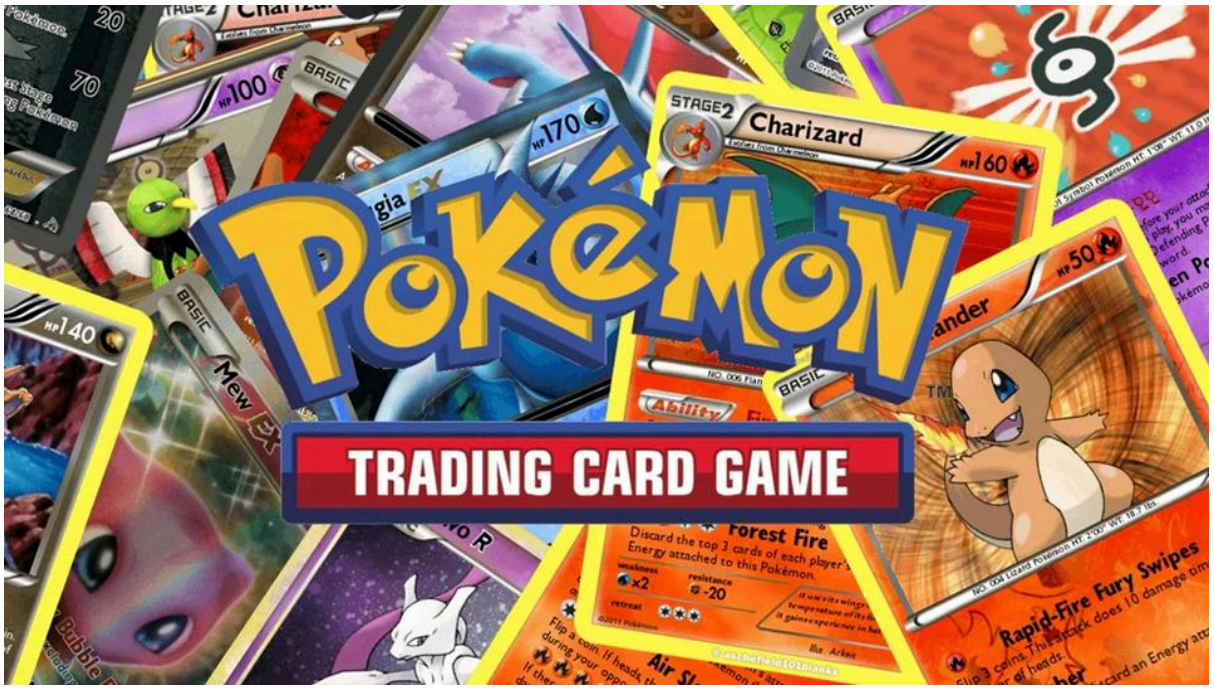
- Primero se jugarán todos contra todos en grupos de 4, los dos mejores de cada uno avanzan y se hacen grupos de 3, y los mejores de este pasan a la final.



(Se distribuirán los grupos en función de la cantidad de participantes final)

- En caso de empate entre 2 o más jugadores, se echará a suertes quién avanza a la próxima ronda.

Pokémon TCG



Inscripción:

- Por formulario y presencial, se dará prioridad a los inscritos por formulario.
- Máximo 8 jugadores.
- **No hay que traer una baraja propia**.

Reglas:

- Se jugará exclusivamente con barajas físicas otorgadas por la organización. La lista completa de estas barajas se publicará en la web de la asociación el día 9 de Febrero.

Formato:

- Se jugarán 2 rondas suizas, y los 4 mejor clasificados de esas rondas pasarán a un torneo de eliminación directa.
- En caso de empate, se utilizará el % de victorias de los rivales como desempate.
- Cada partida será al mejor de 1, con un tiempo de 30 minutos.
- Habrá 8 barajas, y se repartirán de manera aleatoria al inicio de cada partida en función del número de jugadores. De esta forma, en las rondas suizas, cada jugador usará la que le ha tocado, en las semifinales cada jugador recibirá 2 barajas y elegirá una de ellas y en la final, cada jugador tendrá 4 opciones de las que elegir.

Celeste



Inscripción:

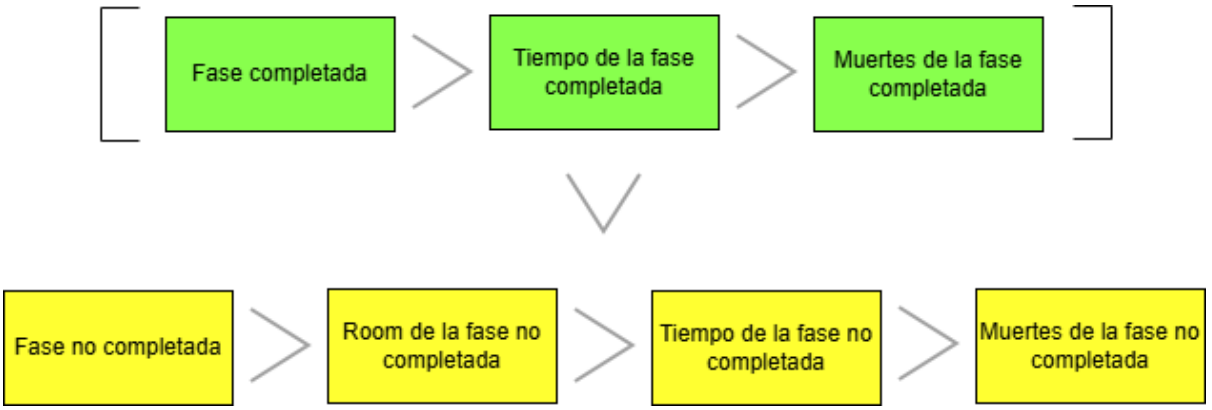
- No requiere inscripción previa y no hay límite de jugadores.
- Aunque se tendrán mandos del material aportado, se invita a los participantes que sí tengan los suyos a traerlos. En caso de utilizar teclado se pide a los participantes que traigan el suyo.

Reglas:

- El objetivo del torneo es pasarse un nivel de la forma más rápida posible. Los jugadores más rápidos avanzarán fases hasta llegar a la final.
- Los niveles irán incrementando su dificultad según la fase del torneo (Cada fase es un nivel). La selección de estos será del mod “Strawberry Jam”, y se revelarán al momento de jugarlos.
- Se jugará con el timer de capítulo activado, y será lo que se tendrá en cuenta para los tiempos.
- Cada nivel tendrá un límite de muertes y tiempo, en caso de superarlos el jugador pierde en esa fase.
- Solo habrá un intento por participante por fase.
- No está permitido pausar intermitentemente para ganar tiempo de reacción. (Se puede hacer pause buffering).
- No está permitido el uso del modo asistencia.
- No está permitido buscar la solución de ninguna room durante un intento.

Formato:

- Se podrá participar desde las 11:00 hasta las 17:00.
- Cualquier jugador es libre de jugar la respectiva fase del torneo en la que se encuentre dentro del horario establecido. No obstante, si un intento se pasa de largo de la hora de finalización, se parará inmediatamente.
- Se puede abandonar un intento en cualquier momento, pero no se repetirá.
- Los turnos se jugarán en orden de llegada a la mesa de juego.
- El criterio para elegir ganador será de la siguiente manera:



(Si hay alguna duda al establecer resultados se puede preguntar)

- En el remoto caso de empate, el ganador se echará a suertes.
- Los resultados se darán al final del día, junto con la entrega de premios.

Minecraft Parkour



Inscripción:

- Por formulario y presencial, se dará prioridad a los inscritos por formulario.
- Máximo 25 jugadores.

Reglas:

- Se jugará en un mapa personalizado por la organización.
- El mapa consiste en alcanzar el mayor número de checkpoints posibles (están numerados). Al llegar a un checkpoint, se guarda el tiempo total desde que se empieza el parkour hasta ese checkpoint.
- Si el jugador se cae 3 veces, se termina su partida.

Formato:

- El orden de los turnos se hará según a quien le vaya apeteciendo salir a probar (y si no se decide en el momento, se hace al azar).
- ¡Gana quien consiga el mayor número de checkpoints! Si se empata, se mira el tiempo en el que se ha llegado al último checkpoint.

Cosplay



Nota:

Este es un resumen general del funcionamiento del concurso. Las bases completas se encuentran en la web de Virtual Soul junto al formulario de inscripción.

Inscripción:

- Exclusivamente por formulario.
- Máximo de 22 participantes (contando grupos como 1 sola participación).
- Los participantes tienen la opción de presentarse en grupos de máximo 3 personas.
- A la hora de realizar la inscripción, estará la opción de presentar una pista de audio en formato MP3 o WAV.

Reglas:

- Se valora positivamente que el participante haya realizado su propio traje, pero no es obligatorio.
- Se recomienda encarecidamente que los participantes traigan **material fotográfico o digital que documente el proceso de elaboración** (WIP - *Work In Progress*). Esto puede ser solicitado por el jurado o la Organización para verificar el porcentaje de trabajo propio, siendo un factor crucial en caso de duda.

- Se permite la participación con Personajes Originales (OCs) siempre y cuando el participante presente un arte de referencia o una descripción clara del diseño para la evaluación, y cumpla con todas las demás reglas del presente reglamento.
- La presentación en el escenario (performance) no podrá ser superior a 3 minutos, se penalizará o interrumpirá cualquier performance que exceda este límite.

Formato:

- Se irá llamando a los participantes al escenario, donde harán una pequeña presentación de máximo 3 minutos enseñando el cosplay.
- Los criterios de calificación son:
    - **Esfuerzo en la elaboración** - 30 puntos.
    - **Parecido** - 30 puntos.
    - **Props hechos a mano** - 10 puntos.
    - **Juicio crítico** - 30 puntos.