

Bases del concurso Super Smash Bros

Para participar en el torneo de Super Smash Bros organizado se deberán tener en cuenta las siguientes bases, que deberán ser aceptadas por todos l@s participantes y estarán a disposición de l@s jugador@s que lo requieran durante todo el torneo.

1. Reglas de torneo

1.1 Establecer longitud

Para menos de 16 participantes:

Se jugarán rondas de 3 partidas y se clasificará para la siguiente ronda el/la que más partidas gane.

La duración de cada partida será de 3 minutos, sin límite de vidas.

Entre 17 y 32 participantes:

Se jugarán rondas de 3 partidas y se clasificará para la siguiente ronda el que más partidas gane.

La duración de cada partida será de 2 minutos, sin límite de vidas.

La duración de cada partida podrá ser modificada el día del torneo, si las circunstancias lo requieren, para adaptar la duración del torneo al máximo permitido. En ese caso, se comunicará a tod@s los participantes, antes de comenzar el torneo la nueva duración de las partidas.

1.2 Establecer el procedimiento

L@s jugador@s seleccionan sus personajes.

El escenario se elegirá de forma aleatoria en cada combate.

El/la jugador/a ganador/a del juego anterior puede elegir cambiar los personajes.

El/la jugador/a perdedor/a del juego anterior puede elegir cambiar los personajes.

1.3 Pausa

La configuración de pausa estará desactivada para todas las partidas.

Se podrá solicitar la repetición de la partida en caso de un mal funcionamiento del controlador de algún jugador/a, siempre y cuando se notifique antes de superar los 30s desde el inicio de la partida.

1.4 Stalling o Bloqueo de la partida

Stalling, o hacer que el juego sea injugable intencionalmente, está y podría suponer la pérdida de la partida para el jugador/a que lo provoque. Si esta acción se realiza de forma repetida por parte del mismo jugador/a será descalificad/a del torneo. Stalling incluye, pero no se limita a: volverse invisible, provocar un bloqueo en situaciones de muerte súbita o alcanzar una posición que los oponentes nunca podrán alcanzar. Stalling dará como resultado la pérdida del juego para el jugador/a que inició la acción.

1.5 Movimientos de autodestrucción

Si un juego termina con un movimiento de autodestrucción, la pantalla de resultados determinará el ganador/a. Si ocurre una muerte súbita, se aplican las reglas estándar de muerte súbita.

1.6 La muerte súbita

Si un juego va a Muerte súbita, el ganador/a está determinado por la pantalla de resultados. No se permitirá, en esta situación provocar stalling (ver sección anterior), alargando el proceso de muerte súbita de forma excesiva. En ese caso, el/la jugador/a que provoque esa situación perderá la partida.

1.7 Selección del color del personaje / color del equipo

Si hay una disputa en los colores de los personajes o en los colores del equipo (es decir, ambos jugador@s quieren usar el mismo personaje del mismo color), l@s jugador@s decidirán, por desempate a juegos de azar (lanzando una moneda, Piedra-papel-tijera, etc) el color que elije color en primer lugar.

1.8 Cláusula de color del equipo

Cuando se juegue por equipos, l@s jugador@s deben elegir trajes de personajes que sean similares al color de su equipo. Ejemplo: 2 jugador@s de ROB en el equipo rojo usarían el Red Rob y el Rob con los brazos rojos. En el caso de un personaje que no tiene una opción de color (Ejemplo: no hay un color azul de Fox), recomendamos que esos equipos usen un color que esté disponible para ese personaje.

1.9 Cláusula de solicitud de color del equipo

L@s jugador@s pueden solicitar que su oponente cambie de color para acomodarse al daltonismo o si su color es indistinguible del color del otro equipo o del fondo del escenario. La solicitud debe hacerse antes de que comience el juego.

1.10 Calentamientos

Los períodos de calentamiento, los controles de los botones y los "calientamanos" no pueden exceder los 30 segundos en el reloj del juego.

1.11 Violaciones durante el torneo

Durante toda la duración del torneo está TOTALMENTE PROHIBIDO las acciones, tanto físicas como verbales, de falta de respeto a otr@s jugador@s del torneo, personal de arbitraje u organización, público y cualquier otra persona asistente al recinto. Las faltas de respeto hacia las demás personas podrán ser castigadas con la expulsión inmediata del torneo.

Para una primera ofensa verbal se realizará una primera advertencia verbal al jugador/a, que tendrá efectos para toda la duración del torneo.

Si el mismo jugador/a realiza otra acción ofensiva en lo que resta de torneo, será descalificado de todo el torneo.

Cualquier **amenaza verbal o física conllevará a la expulsión del torneo sin previo aviso.**

La causa de cualquier interferencia física (obstruir la visión de uno de los jugador@s, causar distracciones, modificar los controles del mando, tocar botones del mando de cualquier participante que se encuentre jugando en ese momento, etc) será castigada con la pérdida de una partida para la siguiente ronda del jugador/a causante de la interferencia.

1.12 Tardanza

Cualquier persona que no esté presente en 10 minutos después de la hora de inicio programada está sujeta a una descalificación total del evento.

1.13 Resoluciones finales

Si ocurre alguna otra situación imprevista, el juicio del personal del torneo es determinante. Las reglas se pueden modificar entre las fases de un torneo en el mejor interés del evento. (Ejemplo: se descubre un error de ruptura del juego en un torneo de etapa intermedia que podría ser explotado. Por lo tanto, es posible que haya que eliminar el escenario del juego legal durante el resto del evento).

B. Reglas del juego

2.1 Configuraciones de juego

Las reglas del juego aplicables al torneo son las siguientes:

Duración de cada partida: Tiempo (sin límite de vidas). La duración variará entre 2 y 3 minutos, según lo expuesto anteriormente en función del número de jugador@s inscrit@s al torneo.

No se permite la personalización de los personajes (Accesorios para modificar sus características, pero sí se permite la selección del color para cada personaje)

Desventaja: desactivado

Impulso: 1.0x

Escenario: Al azar (permitiendo la posibilidad de selección aleatoria de los escenarios omega, si está disponible)

Medidor de daño: activado

Pausa: desactivada

Penalización: -1

Objetos: Bastantes

Todos los personajes DLC disponibles en la consola son legales.

2.2 Controladores

El espacio del torneo dispone de mandos suficientes para los jugador@s (mandos de Wii sin nunchuk y un Wii U GamePad), no obstante, se deja abierta la posibilidad de que cualquier jugador/a lleve su propio mando al torneo, siempre que sea compatible con el juego, siendo los mandos compatibles el mando de Wii sin nunchuk, mando de Wii con nunchuk, Wii U Pro Controller, mando de Wii con el mando Pro de Wii y mando de GameCube, siempre que se lleve, junto con éste último el adaptador para poder conectarlo a la consola.

En caso de que un jugador/a lleve su propio mando al torneo deberá hacerse cargo de su correcto funcionamiento a lo largo de todo el torneo. Si se detecta el uso de mandos no originales modificados de cualquier manera para obtener un beneficio sustancial en el juego se descalificará al jugador dueño de dicho mando. Sí se permite utilizar accesorios que mejoren la ergonomía del mando (almohadillas, gomas para joysticks u otros accesorios que mejoren el agarre y la comodidad).