

# BASES DE TORNEO

## “SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

### I. Sobre la participación

- I.1. Los concursantes participar en en **solitario**.
- I.2. Habrá un máximo de **48 plazas** en total, ya sean individuales o en grupo, y una lista de reserva.
- I.3. El concurso tendrá lugar en la sala 5 del Centro Cívico Clara Campoamor a partir de las 10:00 a las 14:00 y retomaremos de nuevo a las 16:30 a las 21:00 del jueves 24 de abril.

### II. Sobre la inscripción

II.1. El proceso de inscripción se realizará en dos fases, una inscripción online mediante correo electrónico en los días previos a las jornadas y una inscripción presencial durante las jornadas.

#### II.2. FASE 1- Inscripción online:

El proceso de inscripción online **comenzará con la publicación de estas bases y el anuncio en redes sociales y terminará a las 21:00 del lunes 21 de abril. Cualquier correo electrónico recibido fuera de esta franja será ignorado.** El procedimiento de inscripción online será del siguiente modo:

1. El concursante mandará un correo electrónico a [inscripciones@motsukora.org](mailto:inscripciones@motsukora.org) siendo el “Asunto” o “Subject” del correo “TORNEO DE SMASH” y en el cuerpo del mensaje:

- Nombre del participante
- Datos de contacto (teléfono y/o e-mail)

2. Una vez obtenidos estos datos, el participante recibirá un correo de confirmación de inscripción final, así como su número de turno asignado. En el caso de que se hayan agotado las plazas, se le indicará al concursante que pasará a formar parte de la lista de espera y su posición en ésta.

#### II.3. FASE 2 – Inscripción presencial:

El plazo de inscripción presencial estará indicado en el panel de anuncios de las jornadas. Para inscribirse se deberá acercarse a un socio organizador identificado con un chaleco azul con el logo de la asociación, a quien deberá facilitar los datos que le solicite y quien le indicará el número de turno asignado.

II.4. Ambos procesos de inscripción usan una lista única que se irá completando secuencialmente según vayan llegando las inscripciones.

### III. Sobre el torneo

III.1 Cada jugador debe traer su propio mando. Los mandos inalámbricos deben desconectarse correctamente al terminar de jugar en una Switch para evitar causar interferencias en futuras partidas. En caso de un mal funcionamiento de controles, mandos, consola o pantalla, se avisará a un organizador del incidente, y este decidirá la acción a seguir según el caso.

III.2 El torneo será en formato de doble eliminación: habrá una rama de torneo para ganadores ( “Winners Bracket” ) desde la que todo el mundo empieza, y otra rama de perdedores ( “Losers Bracket” ) a la que se trasladan los jugadores que hayan perdido un set. Hace falta perder dos sets para caer eliminado del torneo.

III.3 Los sets se jugarán al mejor de 3 partidas, exceptuando las rondas finales del torneo (semifinales y final), que serán jugadas al mejor de 5 partidas.

III.4 El ganador de un set tiene la obligación de informar del resultado de éste a algún organizador.

III.5 Los organizadores del torneo y sus asistentes están en su derecho de grabar cualquier partida y subirla a Internet. Negarse a jugar en stream por petición de un organizador puede conllevar una sanción al jugador, incluyendo su descalificación del torneo.

III.6 Está prohibido pactar resultados. Si un miembro de la organización considera que un resultado ha sido pactado, este podrá descalificar del torneo a las partes implicadas.

III.7 Está prohibido pedir o recibir consejos durante las partidas de un set. Esto incluye ponerse en contacto con otras personas vía móvil. No cumplir esta norma puede llevar a una advertencia/sanción, seguida de una descalificación. Se permite el uso de notas propias.

III.8 Si un jugador no aparece a los 10 minutos (o un tiempo específico definido por un organizador) de llamarle a su partida, haciendo que el torneo se retrase, se le dará un combate por perdido. Si el jugador sigue sin aparecer, perderá todo el set, y este proceso se podrá repetir si no aparece a tiempo.

### IV. Sobre las partidas

IV.1 Los combates serán por vidas y cada participante tendrá 4 vidas.

IV.2 Las partidas durarán como máximo 8 minutos.

IV.3 Los objetos estarán activados.

IV.4 La Barra de Smash Final estará activada.

IV.5 Los mecanismos de los escenarios ( “hazards” ) estarán activados.

IV.6 El escenario cambiante estará activado.

IV.7 La pausa en las partidas estará desactivada. Si no se desactiva y uno de los jugadores la activa voluntaria o accidentalmente sin motivo justificable, será penalizado con la pérdida de una vida. En caso de conflicto los jugadores deben avisar a un organizador para que juzgue la situación de forma acorde.

IV.8 La DSR estará desactivada.

IV.9 El primer escenario de un set será escogido al azar.

IV.10 Los escenarios disponibles serán parte de esta lista: Estadio Pokemon 2, Port town Aerp Dive, Castillo asediado, Planeta remoto, Isla Shadow Muses, Mansión de Luigi, Barco pirata, Zona green Hill, Pradera Monetaria, Valle Gerudo, Liga Pokemon de Teselia, Torre Prisma, Mute City (SNES), Coliseo de Regna Ferox, Isla Tórtimer, Pictochat 2, Reino Champiñón U, Selva Kongo, Dreamland, Ciudad Azafrán, Reino Champiñón, Castillo de Peach (Melee), Isla de Yoshi (Melee), Fuente de los sueños, Prados verdes, Estadio Pokémon 1, Reino Champiñón 2, ciudad Delfino, Circuito en 8, Wario Ware (inc), Gran puente de Eldin, Isla de Yoshi, Hal Abarda, Mario Galaxy, Circuito Mario, Altárea, Liga Pokémon de Kalos, Coliseo, Gamer, Vergel de la esperanza, Sala de Wii Fit, Duck Hunt, Pilotwings, Islas Wuhu, Zona Windy Hill, Midgar, Torre del reloj de Umbra, Ayuntamiento de NY, Torre de la meseta, Castillo de Drácula, Mementos, Altar de Yggdrasil, Estadio de King of Fighters, Monasterio de Garreg Mach, Estadio muelle, mundo de Minecraft, Mar de nubes de Alrest, Mishima Dojo.

IV.11 Los personajes Mii están permitidos con cualquier set de movimientos especiales. Antes de empezar el combate, el jugador que use a Mii deberá informar a su oponente de los movimientos que usa su Mii, y no podrá alterarlos durante el resto del set.

IV.12 En el caso de que uno de los jugadores utilice al personaje "Héroe", la consola deberá estar en inglés.

IV.13 El resultado de un combate SIEMPRE será el que dicte la pantalla de resultados.

IV.14 Si se acaba el tiempo, la victoria será para el jugador con más vidas. En caso de tener el mismo número de vidas, ganará el jugador con MENOS daño porcentual.

IV.15 Si los dos jugadores mueren a la vez o tienen el mismo daño porcentual al acabarse el tiempo, se jugará una partida más, con los mismos personajes y en el mismo escenario, a 1 vida y 3 minutos, para decidir el ganador de la partida.

IV.16 Cada jugador dispone de un tiempo limitado para ver sus notas y pensar su "counterpick" entre partidas. La organización podrá apremiar a un jugador que se considere que está utilizando demasiado tiempo para estas tareas. En caso de no hacer caso a la organización podrá ser amonestado.

IV.17 Se podrá pedir un tiempo breve y limitado para calentar y comprobar los controles antes del inicio de un set. Este periodo de prueba estará supervisado por la organización y deberá terminar cuando así se lo indique a los jugadores.

## V. Sobre el procedimiento de juego de un set

V.1 Cada jugador elige su personaje antes de proceder a la selección del escenario de una partida.

V.2 El escenario se elegirá al azar.

## VI. Sobre los premios

VI.1 El torneo tendrá un único ganador, que será quien resulte ganador de la fase final.

VI.2 El premio consistirá en un premio en metálico de 50 euros y un monolito conmemorativo.

VI.3 El premio será entregado al ganador durante la ceremonia de entrega de premios que tendrá lugar durante la ceremonia de clausura de la tarde del sábado **26 de abril**.

## VII. Sobre la organización

VII.1 La participación en el concurso supone la plena aceptación de las bases. No obstante, desde la Asociación Motsukora atenderemos cualquier queja de los participantes o del público. El incumplimiento de cualquier artículo de estas bases por parte de un participante podrá estar sujeto a amonestaciones, que podrán ir desde pequeñas penalizaciones en las siguientes partidas a jugar a la descalificación del torneo.

VII.2 No se tolerará ninguna conducta que desde la Asociación Motsukora consideremos inapropiada u obscena. En tal caso, nos reservamos el derecho a tomar las medidas que consideremos oportunas.

VII.3 Desde la Asociación Motsukora nos reservamos el derecho a adoptar cualquier iniciativa que, sin estar regulada en las presentes bases, contribuya al mayor éxito del concurso sin que pueda formularse reclamación alguna.

VII.4 Los datos personales para la inscripción en el concurso serán tratados confidencialmente de acuerdo con la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y Garantía de los Derechos Digitales, basada en la Directiva Europea EU/2016/679 de protección de datos (GDPR). Serán usados exclusivamente para la realización de este concurso y no serán cedidos ni vendidos a terceros en ningún caso. La base de datos será eliminada una vez finalizado el concurso y entregado el premio al ganador.