



BASES DE TORNEO

“SUPER SMASH BROS. ULTIMATE”

I. Sobre la participación

- I.1 Los concursantes participarán en **solitario**.
- I.2 Habrá un máximo de **16 plazas** en total, ya sean individuales o en grupo, y una lista de reserva.
- I.3 El concurso tendrá lugar en la **sala de conferencias** del **Centro Cívico Clara Campoamor** a partir de las **16:30 del miércoles 12 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 terminará a las 21:00 del lunes 10 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, 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 la mesa de recepción de la asociación** donde deberá acercarse el participante para inscribirse. Ahí deberá facilitar los datos que le soliciten y se 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 3 vidas.
- IV.2 Las partidas durarán como máximo 7 minutos.
- IV.3 Los objetos estarán desactivados y configurados con frecuencia nula.
- IV.4 La Barra de Smash Final estará desactivada.
- IV.5 Los mecanismos de los escenarios (“hazards”) estarán desactivados.
- IV.6 El escenario cambiante estará desactivado.
- 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 mediante "stage-striking" o "veto de escenarios". El número de vetos de selección de escenario ("bans") será 3 por jugador que podrá utilizar cuando gane una partida del set. Los vetos se reinician tras cada partida, y podrán modificarse cada vez que el jugador gane una partida, y antes de que su oponente elija escenario.
- IV.10 Los escenarios disponibles serán parte de esta lista: Destino Final, Campo de Batalla, Pequeño Campo de Batalla, Estadio Pokémon 2, Liga Pokémon de Kalos, Pueblo Smash, Sobrevolando el Pueblo, Yoshi's Story, Bastión Hueco, Sistema Lylat, Cueva del Norte.
- 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 Para decidir el orden de "strikes" o vetos ("bans") de la primera partida, se jugará una partida de piedra, papel, tijeras. El ganador decide quién empieza el "stage strike". El jugador que inicie el "stage strike" veta tres de los once escenarios, el segundo veta cuatro más y el primero elige uno de los cuatro escenarios restantes.
- V.3 En las siguiente partida, el jugador que ha ganado la partida anterior veta 3 escenarios de entre la lista, mientras que el jugador que ha perdido elige de entre los escenarios restantes dónde se jugará la siguiente partida.
- V.4 El jugador ganador de la anterior partida debe decidir si cambiará de personaje. Una vez el ganador haya elegido personaje, el perdedor de la anterior partida puede cambiar el suyo o seguir con el mismo y comienza a jugarse la siguiente partida
- V.5 Se repetirán los pasos 3 y 4 hasta que se decida el ganador del set completo.

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€ 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 15 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.