

TORNEO – SUPER SMASH BROS. ULTIMATE **(Nintendo Switch)**

1. INFORMACIÓN

El torneo de Super Smash Bros. Ultimate se celebrará el día **27 de julio de 2019, a las 16:30 horas**, como parte de las IX Jornadas de Manga y Ocio Alternativo de Burgos, en el **Fórum Evolución Burgos**.

Habrá un límite máximo de participantes de 32 jugadores, y un límite mínimo de 8 jugadores. La organización se reserva el derecho a suspender el torneo si no se alcanza el límite mínimo.

Las personas que se inscriban en el número 33 en adelante pasarán a formar parte de la reserva en el caso de que alguno de los inscritos no se presente al torneo.

2. INSCRIPCIÓN

La inscripción podrá realizarse hasta 15 minutos antes de la hora de comienzo del torneo, sin excepción. La inscripción se realizará en el **stand de Información**, dejando nombre y apellidos y un nick (si lo tuviese).

3. BASES DEL TORNEO

La primera ronda del torneo se jugará con las siguientes reglas:

- 1 Vs. 1
- 1 combate.
- 3 vidas.
- 8 minutos de tiempo límite.

Desde la segunda ronda hasta las semifinales, ambas inclusive, se jugará con las siguientes reglas:

- 1 Vs. 1
- Al mejor de 3 combates.
- 3 vidas.
- 8 minutos de tiempo límite.

La final se jugará con las siguientes reglas:

- 1 Vs. 1
- Al mejor de 5 combates.

- 3 vidas.
- 8 minutos de tiempo límite.

Los escenarios iniciales serán: Campo de Batalla, Destino Final, Pueblo Smash, Estadio Pokémon 2 y Liga Pokémon de Kalos.

Los escenarios counterpick serán: Sobrevolando el Pueblo, Sistema Lylat y Liga Pokémon de Teselia.

En la primera ronda del torneo, se seguirán los siguientes pasos:

- 1°.- El jugador que haya sido llamado el primero banea uno de los escenarios iniciales.
- 2°.- El jugador que haya sido llamado el segundo banea dos de los escenarios iniciales que no hayan sido ya baneados.
- 3°.- El jugador que haya sido llamado el primero escoge en qué escenario se jugará entre los dos escenarios iniciales que no hayan sido baneados por los jugadores.
- 4°.- Ambos jugadores escogen sus personajes y comienza la partida.

Desde la segunda ronda del torneo hasta la final, ambas inclusive, se seguirán los siguientes pasos:

- 1°.- El jugador que haya sido llamado el primero banea uno de los escenarios iniciales.
- 2°.- El jugador que haya sido llamado el segundo banea dos de los escenarios iniciales.
- 3°.- El jugador que haya sido llamado el primero escoge en qué escenario se jugará entre los dos escenarios iniciales que no hayan sido baneados por los jugadores.
- 4°.- Ambos jugadores escogen sus personajes y comienza la partida.
- 5°.- En las rondas sucesivas, el jugador que haya ganado el combate anterior banea dos escenarios de entre los iniciales y counterpick, y el jugador que haya perdido elige en qué escenario se juega de entre los restantes. A continuación, el jugador que ha ganado la ronda anterior elige si cambia o mantiene personaje, y después el otro jugador decide si cambia o mantiene personaje. Una vez ambos jugadores hayan escogido personaje, comienza la partida.

En el caso de que ambos jugadores mueran a la vez, o tenga las mismas vidas y el mismo porcentaje de daño al acabar la partida, se resolverá el combate jugando una partida adicional a 1 vida y 3 minutos de tiempo.

REGLAS COMUNES A TODAS LAS RONDAS

- Los objetos estarán desactivados y en frecuencia nula.
- La barra de Smash Final estará desactivada.
- Los mecanismos de escenario estarán desactivados.
- Los escenarios cambiantes estarán desactivados.
- Los Mii podrán jugarse con cualquier combinación de movimientos, pero no podrán cambiarse dentro del mismo set.
- La pausa estará desactivada. Si algún jugador modificase manualmente las reglas y pausase la partida, quedará inmediatamente descalificado del torneo.

La organización proporcionará dos mandos de Nintendo Gamecube para jugar las partidas. Solo estará permitido utilizar el mando de Nintendo Gamecube o el Pro Controller. En caso de querer utilizar el Pro Controller, el jugador deberá traer su propio mando.

Cualquier tipo de bug o glitch, provocado de forma intencionada y entorpeciendo el normal desarrollo del torneo, supondrá la eliminación automática del torneo del jugador que lo lleve a cabo.

No se puede molestar a otro jugador ni entorpecer su juego de ninguna forma.

Regla extra

En el caso de que el número de participantes sea un número impar, la organización podrá decidir resolverlo concediendo el acceso directo de alguno de los jugadores a una ronda superior del torneo. Esto, por supuesto, se realizará de forma aleatoria entre todos los participantes del torneo.

CONTACTO

acnil@acnil.es

victorhercas@gmail.com