

Normativa para torneos

INFORMACIÓN BÁSICA DE LOS TORNEOS

- Cada jugador debe usar su propio mando.
- Se permite el uso de todos los mandos oficiales a excepción del Gamepad.
- Los emparejamientos tienen rama de ganadores y perdedores (Winners bracket y Losers bracket). Hace falta perder dos sets para caer eliminado.
- El ganador de un set tiene la obligación de informar del resultado del mismo a la organización.
- Los sets se juegan al mejor de 3.
- Las partes finales de la bracket serán al mejor de 5 según horarios.
- Si hay muchos jugadores se suelen hacer ligas de clasificación (pools) previas a los emparejamientos finales.
- En los empates de pools se tienen en cuenta los siguientes factores en este orden:
 1. Número de partidas ganadas.
 2. Número de partidas perdidas.
 3. Enfrentamiento cara a cara.
- Si todavía hay un triple empate los jugadores deben desempatar en un pequeño triangular al mejor de uno.
- El organizador del torneo y sus asistentes están en su derecho de grabar cualquier partida y subirla. Negarse a jugar en stream por petición de un TO equivale a retirarse.
- Está prohibido pactar resultados. Si un miembro del staff considera que un resultado ha sido pactado este podrá descalificar del torneo a ambos bandos.
- 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 seguida de una descalificación. Se permite el uso de notas propias.
- Si un jugador no aparece a los 10 minutos de llamarse su partida y hace que el torneo se retrase se le dará un combate por perdido. Si pasan 5 minutos más y el jugador sigue sin aparecer, perderá todo el set.

Normas adicionales para dobles

- 3 stocks y 8 minutos.
- El fuego amigo deberá estar activado.
- Se permite compartir vidas con el compañero.
- Si se acaba el tiempo y los dos equipos tienen el mismo número de vidas se sumará el % de los dos equipos y el que tenga menos se considerará vencedor.
- Los jugadores deberán, en medida de lo posible, adaptar el color de su personaje al color de su equipo.
- Si un equipo está compuesto por dos miis, deberán diferenciarse por un gorro.
- Está prohibido intercambiar el mando con el compañero.
- En caso de que ambos equipos no se pongan de acuerdo con el color, se decidirá mediante piedra, papel, tijeras.

Normas generales

- 2 stocks 6 minutos.
- Objetos desactivados y en frecuencia nula.
- Personalización apagada.
- Pausa desactivada. Si no se desactiva y uno de los jugadores la pulsa voluntaria o accidentalmente será penalizado con la pérdida de un stock. En caso de conflicto los jugadores deben avisar a un TO.
- Los Miis están permitidos con cualquier set de movimientos, pero deberán ser siempre Miis invitados y nunca podrán ser añadidos desde una 3DS. 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.
- El resultado de un combate siempre será el que dicte la pantalla de resultados, incluidos los movimientos suicidas.
- Si se acaba el tiempo, la victoria será para el jugador con más vidas. En caso de tener el mismo número de vidas se la llevará el jugador con menos porcentaje.
- Si los dos jugadores mueren a la vez o tienen el mismo % al acabarse el tiempo se jugará una partida aparte con los mismos personajes y escenario a 1 vida y 3 minutos para decidir el ganador de la ronda.
- El primer escenario de un set será escogido mediante stage-striking (explicado en el apartado "procedimiento de un set").
- Cada jugador dispone de 1 BAN de escenario que utilizará cuando gane su primera partida del set, el ban podrá ser modificado cada vez que el jugador gane una partida y antes de que su oponente elija escenario.
- Fei Rule: Cada jugador dispondrá de un minuto para ver notas y pensar counterpick entre partidas.
- Se podrá pedir 30 segundos para calentar y comprobar los controles antes del inicio de un set.
- En caso de un mal funcionamiento de controles, mandos o consola se avisará a un TO y este decidirá la acción a seguir caso por caso.

Procedimiento de un set

- Cada jugador elige su personaje*.
- Para decidir el orden de strikes se juega un bo1 a piedra, papel, tijeras. El ganador decide quién empieza el stage strike.
- El jugador que inicie el stage strike quita uno de los 5 escenarios iniciales, el segundo quita dos más y el primero elige entre los dos restantes en cual se jugará la primera ronda.
- Se juega la primera ronda.
- El jugador que ha ganado su primera partida del set puede prohibir (ban) que el otro jugador elija uno de los escenarios legales (iniciales + adicionales).
- El jugador que ha perdido elige el escenario donde se jugará la siguiente ronda (entre todos los escenarios legales que estén disponibles para ser seleccionados).
- El jugador que ha ganado debe decidir si cambiará de personaje.
- Una vez el ganador haya elegido quedarse con el mismo personaje o haya cambiado, el perdedor puede cambiar su personaje.
- Los pasos 4 a 8 se repiten hasta determinar el ganador de un set.

** En caso de no ponerse de acuerdo, un jugador puede pedir una doble elección a ciegas donde cada jugador le dice su personaje a un árbitro o lo apuntan en un papel para poder elegir personaje a la vez.*

ESCENARIOS LEGALES

Iniciales

*Campo de batalla - Battlefield**

*Destino Final – Final destination***

Sistema Lylat – Lylat cruise

Pueblo smash - Smashville

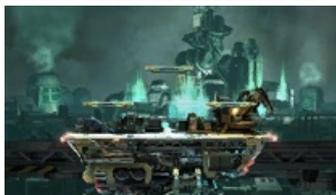
Sobrevolando el pueblo – Town and City



Adicionales/Counterpicks

*Dreamland 64 – Dreamland 64**

*Versiones Omega***



**Dreamland 64 y Campo de Batalla se considerarán como único escenario a la hora de banear y elegir counterpick.*

***Si en la primera ronda de una partida los jugadores van a Destino Final pueden ponerse de acuerdo para jugar en una versión Omega a gusto de ambos, pero en caso de no llegar a un acuerdo, jugarán en el Destino Final habitual. En el caso de las counterpick el jugador que hace counterpick decide qué versión de Destino se juega. Cuando se banean Destino se banean todas las versiones Omega*