

SUPER SMASH BROS.™

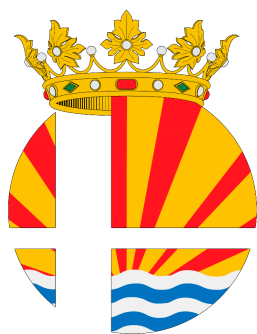
ULTIMATE



Nº de plazas: 64

Plataforma: Switch

Inscripción: 2€ que irán destinados al bote del torneo.



SMASH
ALICANTE

Normas del evento

- Trae tu propio mando. Si no tienes quizás puedas usar uno prestado, pero no cuentes con ello.
- Mandos permitidos: GameCube, Pro de Nintendo Switch.
- Si es un mando inalámbrico, desincronízalo de las consolas en las que juegues al acabar la partida.
- La organización procurará proteger el material de los asistentes pero no garantizamos su seguridad. Por favor, mantén tus cosas vigiladas.

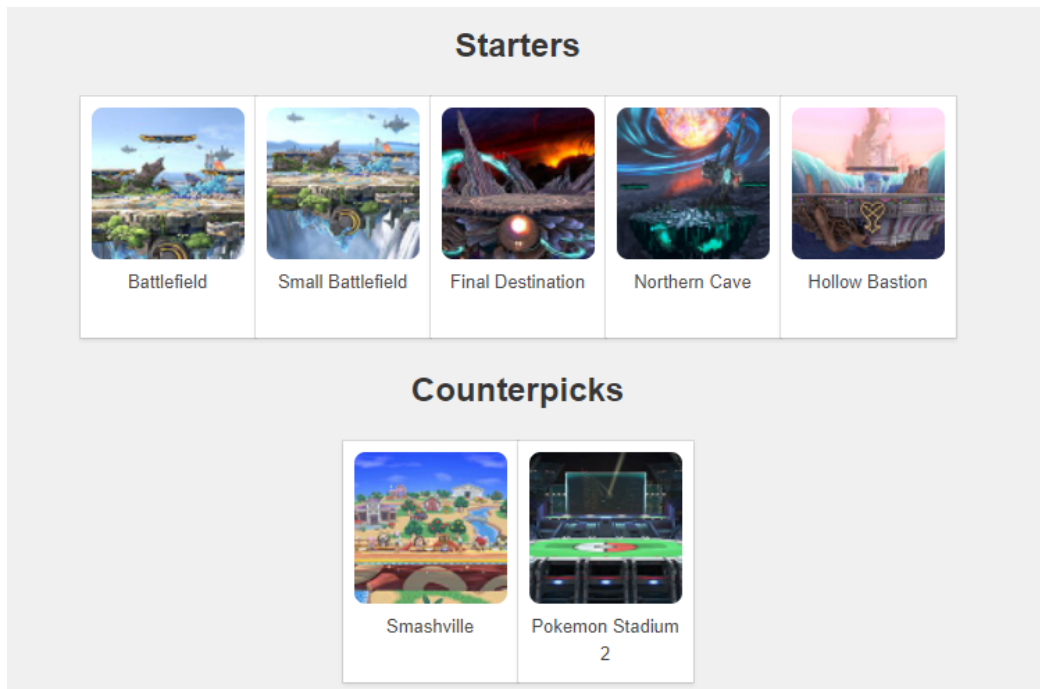
Normas del torneo

- Torneo de doble eliminación: se debe perder dos veces para ser eliminado.
- El ganador del set debe reportar su victoria a la organización.
- Los primeros sets serán al mejor de 3 y según avance la bracket pasarán a ser al mejor de 5 (dependiendo del número de asistentes).
- La organización tiene el derecho a subir a Internet cualquier partida. Negarse a jugar en stream puede resultar en la descalificación de un jugador.
- Está prohibido pactar resultados. Si la organización sospecha que ha habido un pacto, todos los jugadores envueltos en éste podrían ser descalificados.
- Dar consejos en mitad de un set a otros jugadores NO está permitido. Esto incluye contactar vía teléfono. Se pueden consultar notas propias. No seguir esta norma puede resultar en una descalificación.
- Si un jugador no aparece a los 10 minutos de llamarse su partida, éste perderá la primera partida. Si llega 15 minutos tarde, perderá el set entero.

Normas de juego

- 3 vidas, 7 minutos.
- Objetos desactivados, frecuencia nula.
- Hazards (mecanismos) desactivados.
- Pausa desactivada. Si estuviera activada y un jugador la pulsara, se contactará a la organización. Si no hay motivo justificable, el jugador que la activó se quitará una vida.
- Los Miis están permitidos con cualquier movimiento.
- El resultado del combate será el que dicte la pantalla de resultados.
- Si se acaba el tiempo ganará el jugador con más vidas, o el que tuviera menos %.
- Si hubiera empate, se jugará una partida de 1 vida, 3 minutos, en el mismo escenario y con los mismos personajes.
- El escenario se elegirá por stage striking (más información en Procedimiento de un set).
- Cada jugador puede banear 2 escenarios, los cuales no podrán ser escogidos por el rival cuando le toque hacer counterpick. Estos bans se pueden modificar entre partidas.
- Norma de Fei: cada jugador tiene un minuto entre partidas para mirar sus notas y hacer counterpick. Si se tarda más, el oponente podrá empezar la partida directamente en la pantalla legal que quiera.
- Se puede calentar antes del set y así comprobar los controles. No ha de durar más de 30 segundos.
- Si una consola, mando o TV da problemas e interfiere en el desarrollo de un set, los jugadores deberán contactar con la organización y seguir sus indicaciones.

Escenarios



Iniciales / Starters:

- Campo de Batalla / Battlefield
- Destino Final / Final Destination
- Bastión Hueco / Hollow Bastion
- Cueva del Norte / Northern Cave
- Pequeño campo de batalla / Small Battlefield

Adicionales / Counterpicks:

- Estadio Pokémon 2 / Pokemon Stadium 2
- Pueblo Smash / Smashville

Premios

- Lo recaudado de las inscripciones se repartirá del siguiente modo:
 - ❖ 1º 50 %
 - ❖ 2º 25 %
 - ❖ 3º 15 %
 - ❖ 4º 10 %