



## TORNEO – SUPER SMASH BROS. FOR WIIU

### 1. INFORMACIÓN

El torneo de Super Smash Bros. for WiiU se celebrará el día **8 de julio de 2017, a las 11:15 horas**, como parte de las VII Jornadas de Manga y Ocio Alternativo de Burgos, en el **Centro de Creación Musical Hangar**. La participación será gratuita.

Habrà 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 este 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 la hora de comienzo del torneo, sin excepción. La inscripción se realizará en el **stand de Información**, dejando un nombre y un nick (si lo tuviese).

Además, podrá realizarse la reserva de una plaza en el torneo enviando un correo a [victorhercas@gmail.com](mailto:victorhercas@gmail.com) poniendo en el asunto “**Smash 2017**” hasta el día 6 de julio a las 23:59 horas. Se abrirán 8 plazas para reservar por este método.

Las personas que hayan reservado plaza por este método deberán confirmarla en el stand de Información antes del comienzo del torneo. Si no lo hacen, perderán el derecho a la reserva de plaza.

### **3. BASES DEL TORNEO**

- Desde la primera ronda del torneo, hasta la ronda de semifinales (ambos inclusive), se jugará a:
  - Al mejor de 3 combates.
  - 1 vs. 1.
  - 6 minutos.
  - 2 vidas.
  
- La final se jugará a:
  - Al mejor de 5 combates.
  - 1 vs 1.
  - 6 minutos.
  - 2 vidas.
  
- Escenarios iniciales:
  - Campo de Batalla
  - Destino Final (y todas las versiones Omega)
  - Pueblo Smash
  
- Escenarios adicionales:
  - DreamLand 64
  - Sistema Lylat
  - Sobrevolando el pueblo
  
- El desarrollo de un set será el siguiente:
  - Cada jugador elige su personaje siendo el de la izquierda el primero en elegir.
  - Un primer jugador (el de la izquierda) empieza quitando uno de los tres escenarios iniciales y el segundo quita otro, quedando el escenario en el que se jugará la primera ronda.
  - Se juega la primera ronda.
  - El jugador que ha ganado la primera partida puede prohibir que el otro jugador elija dos de los escenarios legales durante el resto del set.
  - El jugador que ha perdido elige el escenario donde se jugará la siguiente ronda.
  - 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 7 se repiten hasta determinar el ganador de un set.
- 
- En caso de que el tiempo finalice, el juego declarará como ganador al jugador que le queden más vidas o, en su defecto, el jugador cuyo porcentaje de daño sea inferior.
  - Si ambos coinciden, no se jugará la Muerte Súbita, si no que se jugará un combate adicional, a 1 vida y 3 minutos de tiempo límite.
  - Se jugarán todos los combates con los objetos desactivados.
  - La personalización estará apagada.
  - Cualquier tipo de bug o glitch provocado de forma intencionada, con el objetivo de interrumpir el normal desarrollo del torneo, supondrá la eliminación automática del causante.
  - Estará desactivada la opción de pausar la partida.
  - No se puede molestar a otro jugador ni entorpecer su juego de ninguna forma.
  - Los jugadores podrán traerse sus propios mandos. La organización proporcionará un GamePad, 4 Wiimote + Nunchuk y 2 GameCube Controllers.

### 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.

### CONTACTO

[acnil@acnil.es](mailto:acnil@acnil.es)

[victorhercas@gmail.com](mailto:victorhercas@gmail.com)

