



Plazas: 32

## Desarrollo del torneo

- El torneo tendrá lugar el 29 de diciembre de 2018 entre las 16.30h y 20.30h en el edificio municipal El Claustro (C/Labradores 6, Alicante).
- Los participantes deberán tener o ser mayores de 12 años.
- Las inscripciones se realizarán de forma presencial entre las 16.00h y las 16.30h, momento en el cual se pagarán los 2€ de inscripción. Se ruega puntualidad ya que a las 16.30h se cerrarán las inscripciones y empezará el torneo.
- Los socios de la Asociación Juvenil Alicante Otaku podrán pre-inscribirse (máximo de 10 plazas) y tendrán preferencia en la inscripción presencial.
- La organización pondrá a disposición del participante un mando de GameCube para que haga uso durante el torneo. No obstante, el jugador puede traer su propio mando de Gamecube o mando Pro, o sus propios *joy-con*.
- El sonido se escuchará mediante los altavoces integrados de la televisión. Los *headset* no están permitidos.
- El torneo será de un solo *bracket* y todas las rondas serán eliminatoria simple salvo las semifinales (Bo3) y la final (Bo5).
- Se dividirá a los participantes en 4 grupos de 8 personas de forma aleatoria.

## Configuración y normas de torneo

- Los escenarios y personajes disponibles serán aquellos que hayan podido desbloquearse desde el lanzamiento del juego (Planta Piraña incluida) hasta el día del torneo.
- Salvo la semifinal y la final, se elegirá un solo personaje para jugar todos los combates. Esta elección se transmitirá a la organización a la hora de realizar la inscripción.
- En semifinales y finales los jugadores tendrán derecho a cambiar de personaje entre combates de una misma ronda de forma oculta, comunicando dicho cambio a la organización.
- Configuración:
  - Smash por vidas 1 vs 1.
  - Vidas: 3.
  - Tiempo límite: 7 minutos.
  - Objetos: ninguno, desactivados.
  - Escenarios: modo omega, elección aleatoria.
  - Música: auto.
  - Pausa: desactivada.
- El lado en el que el jugador se sitúe y conecte los mandos de Gamecube vendrá determinado por su posición en el *bracket*.



Plazas: 32

- En caso de que se agote el tiempo en una partida, el jugador con mayor número de vidas (o menor porcentaje si disponen de las mismas vidas) será el ganador. Si las vidas y el porcentaje resultasen ser los mismos, se jugará una segunda partida donde ambos jugadores dispondrán únicamente de una vida y bajo las mismas circunstancias (mismo personaje y escenario).
- En caso de doble K.O., se jugará un segundo combate a una vida bajo las mismas condiciones (mismo personaje y escenario).
- En caso de que el combate acabe con un movimiento suicida (como puede ser el especial lateral de Bowser), el ganador será aquel que haya realizado el movimiento, independientemente del resultado que aplique el juego.
- El *stalling* o cualquier otra forma de retrasar una partida no está permitido. Si se observa este comportamiento se dará un primer aviso, si la conducta persiste será expulsado del torneo y su contrincante pasará a la siguiente ronda.
- El *coaching* no está permitido.
- Los organizadores podrán pedir que un combate pueda repetirse debido a circunstancias excepcionales como podrían ser bugs o imprevistos que puedan afectar a la jugabilidad.
- Si se detecta que algún participante está haciendo trampas, éste será inmediatamente expulsado del torneo y su contrincante pasará a la siguiente ronda.
- Las muestras de falta de deportividad continuada por parte de los participantes podrá ser motivo de expulsión del torneo.
- Los jugadores que falten al respeto, insulte, amenacen, intimiden y/o agredan a otros jugadores o a la organización serán inmediatamente expulsados del torneo y del evento.
- Si alguna persona ajena al torneo interviene y causa molestias a los jugadores o a la organización será expulsada del evento.

## PREMIOS

### **PRIMER PREMIO:**

- 70% de las inscripciones.

### **SEGUNDO PREMIO:**

- 30% de las inscripciones.

**Alicante Otaku se reserva el derecho de modificar la normativa para garantizar el correcto transcurso del torneo.**