

INFORMACIÓN BÁSICA:

- Es obligatorio traer mando propio.
- Mandos permitidos: Mando de Game Cube, Mando Pro, Joycons. Los mandos inalámbricos deben desconectarse correctamente al terminar de jugar en una Switch para evitar causar interferencias en futuras partidas.
- Torneo de doble eliminación, se debe perder dos veces para caer eliminado.
- El ganador del set debe reportar su victoria a los TOs.
- Los sets son al mejor de 3.
- Las partes finales de la bracket serán al mejor de 5 (mínimo top 64)
- Los TOs tienen 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 los TOs sospechan 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 un DQ.
- 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.
- La organización se reserva el derecho de entrada, no se permitirá el acceso a jugadores baneados en otras regiones.

Normas generales (Sujetas a cambios):

- 3 vidas, 8 minutos.
- Objetos desactivados y en frecuencia nula.
- Hazards de los escenarios desactivados.
- La función de Pausa desactivada. Si está activada y uno de los jugadores la pulsa, se debe contactar a los TOs. Si no hay motivo justificable, pulsarla resultará en perder una vida.
- Los Miis están permitidos como invitados pero con la posibilidad de usar cualquier movimiento.
- El resultado de un combate será siempre el que dicte la pantalla de resultados.

- Si se acaba el tiempo y ambos jugadores tienen el mismo número de vidas, el ganador será el que tuviera menos %.
- Si ambos jugadores mueren a la vez o se acaba el tiempo con ambos jugadores en el mismo %, se jugará un play off de 1 vida y 3 minutos. Se jugará en mismo escenario y con los mismos personajes.
- El escenario de la primera partida será el decidido por Stage Strike (más información en su sección).
- Cada jugador puede banear hasta 3 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 decidir su counterpick. Si se tarda más de este tiempo, el oponente podrá empezar la partida directamente en la pantalla legal que quiera.
- Los jugadores pueden calentar antes del set y así comprobar sus controles. Estos calentamientos no pueden superar los 30 segundos.
- Si una consola, mando o TV da problemas e influye en el proceso de un set, los jugadores deberán contactar a un TO y seguir sus indicaciones.

Normas adicionales para dobles:

- Fuego amigo activado.
- Está permitido compartir vidas.
- Si se acaba el tiempo con el mismo número de vidas en ambos equipos, el ganador será el equipo con un % total más bajo entre ambos jugadores.
- Los jugadores deben, en la medida de lo posible, usar trajes de sus personajes que se correspondan al color de su equipo. Por ejemplo, usar el color azul de Peach si son equipo azul.
- Si un equipo lleva 2 luchadores Mii del mismo tipo, estos deben estar diferenciados con un sombrero.
- Está prohibido intercambiar mandos con el compañero de equipo.
- Se usará piedra-papel-tijeras para decidir el color de los equipos si no hay acuerdo.

Procedimiento de un set (Sujeto a cambios):

1. Se juega piedra-papel-tijeras para decidir quién empieza el Stage Strike.
2. Los jugadores escogen sus personajes.*

3. El ganador strikea una pantalla, el perdedor continua con dos más y finalmente el ganador decide en cuál de las dos pantallas restantes se juega la primera partida.
4. Se juega la primera ronda.
5. El ganador del combate anuncia sus baneos de entre los escenarios legales.
6. El perdedor del combate decide la pantalla donde se jugará la siguiente ronda.
7. El ganador del combate decide su personaje.
8. Una vez el ganador haya decidido su personaje, el perdedor del combate puede elegir el suyo sin que el primero pueda cambiar.
9. Se repiten los pasos 4 a 8 hasta que haya un ganador del set.

** Si los jugadores no se ponen de acuerdo en la elección de personajes, se activará un blind pick. Ambos jugadores le dirán su personaje en privado a un tercero o bien los escribirán en su móvil de forma que se presenten ambas elecciones a la vez.*

Escenarios legales (Sujeto a cambios):

Starters:

Destino Final

Campo de Batalla

Sobrevolando el Pueblo

Estadio Pokémon 2

Pueblo Smash

Counterpicks:

Yoshi's Story

Liga Pokémon de Kalos

Crucero Lylat

Liga Pokémon de Teselia

