

DISC Season

Reglas Super Smash Bros. Ultimate

A. Reglas de Torneo

1.1. Duración del Set

Todas las partidas del torneo se jugarán al mejor de 3 juegos, hasta el top 8, en donde todas las partidas serán al mejor de 5 juegos.

1.2. Procedimiento del set

1. Los jugadores eligen sus personajes. Cualquier jugador puede elegir hacer una **Selección de Personaje Secreta** (ver sección 1.4).
2. Se usa el método de Baneo para Primer Juego para determinar el primer escenario (ver sección 1.5).
3. Se juega el primer juego del set.
4. El jugador que ganó el primer juego procede a banear dos escenarios (ver sección 2.3.2). El jugador perdedor elige un escenario no baneado y de acorde a la cláusula de escenarios (ver sección 2.3.2).
5. El jugador ganador del juego anuncia su personaje primero. Luego el jugador perdedor anuncia su personaje.
6. Se juega el siguiente juego.
7. Repetir los pasos 4 a 6 para todos los juegos sobrantes del set hasta que este se complete.

1.3. “Gentleman’s Clause”

Los jugadores pueden seleccionar cualquier escenario si ambos están de acuerdo a jugar en este, con tal que este escenario sea LEGAL (ver escenarios legales). En este caso se esquivan los baneos de escenarios. Si se juega en algún stage NO legal, AMBOS jugadores pueden ser completamente descalificados.

1.4. Selección de Personaje Secreta

Cualquier jugador puede pedir una selección secreta de personaje. Si esto ocurre, un referee o tercera parte se le dice en secreto ambos personajes ANTES del primer juego. Luego, ambas personas eligen sus personajes y el referee confirma que son los personajes que le dijeron.

1.5. Baneos de escenarios

Los jugadores juegan un mejor de 1 de Papel-Tijera-Piedra. El ganador elige banear 1 escenario. Luego el segundo jugador banea 2 escenarios. El jugador 1 elige de los dos escenarios restantes el primer escenario. (Orden P1-P2-P2-P1).

1.6. Pausas y botón de HOME

La pausa estará OFF en los juegos. Sin embargo, si no lo está, la pausa es únicamente legal cuando un jugador permanezca en su plataforma de inicio y ÚNICAMENTE con el propósito de llamar a un organizador o en el caso de una falla de hardware. TODAS las demás pausas implican **que el jugador que pausó pierda un stock**. Si la pausa causa que el oponente pierda un stock también, **el jugador pierde el juego inmediatamente**. Esta misma regla aplica para el botón de HOME de los controles de Switch.

1.7. Stalling o hacer el juego injugable.

Stalling, o intencionalmente entrar en una posición que el juego sea injugable, está **PROHIBIDO** y a discreción del Staff del torneo. Stalling incluye pero no está limitado a: Volverse invisible, continuar infinitos a 300% o más, entrar en posiciones inalcanzables para el oponente, etc. Stalling implica la **pérdida del juego automáticamente**.

1.8. Movimientos Self-Destruct (auto-destrucción)

Si el juego acaba con un movimiento de autodestrucción, en donde ambos jugadores mueren (ej: Ganoncide), el jugador lo determinará quien aparezca en la pantalla de victoria. Si ambos mueren al tiempo y ocurre sudden death, aplica la sección 1.9.

1.9. Sudden Death

Si un juego va a Sudden Death o acaba el tiempo de la partida, el ganador se determina primero por stocks y luego por porcentajes en el momento que acaba el juego. Si los jugadores están empatados en stocks, el jugador con menor porcentaje gana. Si los jugadores están empatados en porcentaje también, se jugará un nuevo juego de 1 stock y 3 minutos. El resultado del 300% Sudden Death **no cuenta**. Si sucede otro sudden death en este juego, se repite esta regla.

1.10. Suplantación de Identidad

Será inmediatamente descalificado cualquier persona que se encuentre falsificando su identidad (pretendiendo ser otro jugador). Además usar tags falsos para manipular el seeding está **terminantemente prohibido**.

1.11. Calentamiento, o revisión de botones

Periodos de calentamiento, button check, o revisión de controles **no pueden exceder los 45 segundos**. Una violación a esta regla puede incurrir un Game-loss a discreción de los organizadores.

1.12. Counterpicking

Cada jugador que perdió un juego tiene 30 segundos para informar a su contrincante el escenario que se jugará en el siguiente juego.

1.13. **Coaching y sus violaciones**

“Coaching” se define como un intento de dar consejos a un jugador durante una partida. El Coaching **no** se permite en toda la duración de una partida, es decir, ni durante un juego, ni entre juegos. La única excepción de esto es en las gran finales, si ocurre un reset de bracket. En esta instancia, los jugadores tienen 2 minutos para Coaching. El staff se reserva el derecho de diferenciar qué es coaching o no y la severidad de la violación. Las violaciones siguen la siguiente estructura:

- **1ra ofensa (menor):** Instrucción verbal al jugador y al coach. Este warning permanece todo el evento, y reincidencia implica una ofensa mayor.
- **2da ofensa (mayor):** El jugador recibe una pérdida del juego y el coach se le remueve del setup.
- **3ra ofensa (severa):** Ambas partes son descalificadas del evento.

Alentar vs. coaching

Alentar - Aseveraciones tales como “¡Vamos!”, “¡Una más!”, o “¡Destruýelo!”. Estas **no** son violaciones. Estas frases no pueden ser aplicadas en el juego y por lo tanto, no son violaciones.

Coaching - Frases muy específicas como mencionar hábitos, opciones, timings, etc. Ejemplo: “¡Refleja los proyectiles!”, “Tiene el Down B cargado” o “Ojo con el roll, no rollees”

1.14. **Demoras**

Cualquier jugador que no se presente para su partida después de 5 minutos de iniciar o llamarla, será descalificado del evento.

1.15. **Colusión o Confabulación**

Jugadores que se sospeche o encuentre confabulando para: manipular el bracket, perder a propósito, o alguna forma de división de premios, está sujeto a **descalificación** y remover su premio si esa fue la violación.

1.16. **Configuración incorrecta de reglas**

Los juegos o partidas no se van a jugar nuevamente a causa de elección incorrecta de reglas. Las reglas deben estar acorde a la sección 2.1. Es responsabilidad de los jugadores verificar estas reglas. Cualquier jugador puede pedir que un organizador verifique las reglas de una partida. Si los jugadores se dan cuenta que las reglas están incorrectas al inicio del juego, se puede rejugarse la partida si han pasado **menos de 20 segundos**. Esto incluye: Controles mal configurados, tiempo o escenario incorrecto, etc.

1.17. **Cláusula de “fuerza mayor”**

Cualquier juego que se interrumpa por elementos externos e imparciales, fuera del control de los jugadores (Se va la luz, se cae el televisor, se

desconectó el HDMI, etc.) se reiniciará **por completo** a discreción de los organizadores.

1.18. Reglas finales

Si sucede alguna situaciones **no** considerada previamente, el juicio queda a discreción del staff. Las reglas pueden ser modificadas antes del día del evento a discreción del staff si se considera óptimo para el desarrollo del evento. Ejemplo: se descubre un glitch durante el evento, un escenario con un fallo, etc etc.

B. Reglas de Juego

2.1. Configuración dentro del Juego

- Stocks: 3
- Timer: 8 Minutes
- Final Smash Meter: Off
- Spirits: Off
- Damage Handicap: Off
- Stage Selection: Anyone
- Items: Off y None
- First to: 1 Win
- Stage Morph: Off
- Stage Hazards: Off
- Team Attack: On
- Launch Rate: 1.0x
- Underdog Boost: Off
- Pausing: Off
- Score Display: Off
- % Show Damage: Yes
- Custom Balance: Off
- Echo Fighters: Separate
- Radar: Big
- Teammate Highlight: On
- Mii Fighters: Todos los movesets son legales

2.2. Lista de escenarios

Escenarios Starter

- Battlefield*
- Final Destination*
- Town & City
- Pokémon Stadium 2
- Smashville

Escenarios Counterpick

- Kalos Pokémon League
- Lylat Cruise
- Yoshi's Story
- Yoshi's Island

* Variaciones de Battlefield y Omega de los escenarios son permitidos cuando un jugador elija Battlefield y Final Destination respectivamente. Si se juega en algún escenario no descrito posteriormente, la responsabilidad es de los jugadores. La lista de Battlefields y Omegas permitidos es:

- | | |
|------------------------|--------------------------|
| • Arena Ferox | • New Donk City Hall |
| • Big Blue | • Palutena's Temple |
| • Battlefield | • Peach's Castle |
| • Castle Siege | • Pokémon Stadium |
| • Corneria | • Pokémon Stadium 2 |
| • Dracula's Castle | • Reset Bomb Forest |
| • Delfino Plaza | • Skyworld |
| • Dream Land | • Smashville |
| • Final Destination | • Spiral Mountain |
| • Frigate Orpheum | • Super Happy Tree |
| • Gaur Plains | • Suzaku Castle |
| • Great Plateau Tower | • Town & City |
| • Halberd | • Umbra Clock Tower |
| • Kalos Pokémon League | • Unova Pokémon League |
| • Kongo Falls | • Venom |
| • Kongo Jungle | • Yggdrasil's Altar |
| • Lylat Cruise | • Yoshi's Island (Brawl) |
| • Mementos | • Yoshi's Story |
| • Moray Towers | |

2.3. Reglas adicionales

2.3.1. Baneo escenarios counterpick

Después de cada juego de la partida, antes de elegir personaje, el jugador que ganó la partida puede banear dos escenarios de la lista de escenarios completa. Estos baneos persisten durante la partida. El perdedor elige de la lista de escenarios cualquier escenario no baneado o que no haya ganado antes durante el set (sección 2.3.2).

2.3.2. Cláusula de escenario

Un jugador o equipo no puede elegir un escenario en el cual ya haya ganado antes. A esto también se le conoce como David's Stupid Rule.

2.3.3. Controles permitidos

Por facilidad de conexiones y uso, el staff recomienda el uso de **controles de Nintendo GameCube** en cualquiera de sus versiones. El uso de Switch Pro y JoyCons está permitido también. Estos dos últimos están sujetos a la regla 2.3.4. Turbo o Macros están **prohibidos**. El uso de Arcade Sticks para Smash como el StickBox se permite con tal de no tener Macros o Turbo.

2.3.4. Interferencia de control

Si tu control causa una interferencia durante una partida o en cualquier punto del torneo por sincronizarse con la Switch, presionar el botón HOME, mover el cursor del juego durante la pantalla de selección de personajes causando retrasos, entre otros, podrás ser descalificado inmediatamente del evento a discreción del staff.

2.3.5. Clausula de glitches

Si algo extraño ocurre a causa de un error del juego no previsto (ej: un personaje se vuelve invisible, intangible, etc.) el juego se debe detener **de inmediato** y contactar a un miembro del staff para la resolución del problema.

2.3.6. Cláusula de peleadores Mii

Los jugadores que jueguen con los Mii deben usar uno de los Mii predeterminados de la consola, y deben crear los que vayan a usar en el set **antes** de su inicio (durante la fase de controles). El nombre de los mii debe ser su configuración de movimientos específica en el formato "WXYZ". Cualquier combinación de movimientos se puede usar.

2.3.7. Cláusula de modificación de controles

Los jugadores pueden crear hasta tres perfiles distintos de controles en cada consola en la que vayan a jugar. Cada jugador tiene un tiempo máximo de 2 minutos para hacer esto antes de su partida.

2.3.8. Versión del juego y parches

Se usará cualquier parche que esté vigente a la fecha de realización del evento, sea cual sea el más reciente.

2.3.9. Cláusula de personajes

Todos los personajes son legales y libres de usar en el evento. No se restringe el uso a uno solo en ningún punto. Todos los personajes descargables (DLCs) son permitidos en el torneo. El staff se asegurará que estén disponibles en éstas.