



NORMATIVA SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

1. INTRODUCCIÓN

El objetivo de este documento es poner en conocimiento de los participantes de este torneo de Gran Canaria Summer Con 2026 la normativa. Inscribirse en el torneo implica de manera automática la aceptación sin restricciones de todas las normas que se detallan a continuación. Si no está de acuerdo o tiene alguna cuestión relacionada con alguno de los puntos, le recomendamos ponerse en contacto con nosotros a través de la sección de contacto disponible en la Web, o bien enviando un correo electrónico a la dirección: torneos@summercon.es. La organización se reserva el derecho de modificar a su criterio el reglamento antes del inicio de la competición sin previo aviso, así como disponer ajustes y correcciones durante el torneo para solucionar cualquier incidencia.

2. INSCRIPCIÓN

- 2.1. Se deberán cumplir los siguientes requisitos:
 - 2.1.1. Los jugadores deberán tener cuenta propia en start.gg
 - 2.1.2. Tener cumplidos los 16 años en la fecha del comienzo del torneo. Se reserva el hecho de solicitar el DNI para la verificación de la edad.
 - 2.1.3. Disponer de cualquier tipo de entrada al evento
 - 2.1.4. No se podrán inscribir más de una vez en el mismo torneo.
 - 2.1.5. Queda prohibido el uso de nicks o nombres de equipo inapropiados, por ejemplo: símbolos ilegibles o nombres que puedan resultar ofensivos. Esto puede ser motivo de descalificación.
- 2.2. **Queda prohibida** la participación en el torneo de cualquier jugador o equipo patrocinado por los organizadores del torneo: Nakatomi Corp.
- 2.3. Además, los miembros de la Organización no pueden participar.
- 2.4. El **DISCORD** es el medio de comunicación que la Organización. Por esta razón, todo participante tiene la obligación de entrar en él. Link de unión:



<https://discord.gg/S3TMwZ6zKq>

- 2.5. Todos los jugadores deben tener el mismo nickname, nombre de registro en el torneo y nombre en el servidor de discord durante todo el torneo.
- 2.6. En caso de participar en varios torneos que coincidan en horario en algún momento, se deberá avisar a los organizadores de los torneos implicados. La organización tratará de acomodar los encuentros para que estos no coincidan a la misma hora, pero no se asegura que sea posible. En caso de que el organizador considere que no es posible, el jugador o equipo deberá decidir en qué torneo continuará participando.

3. FORMATO DEL TORNEO

- 3.1. **Plataforma:** Nintendo Switch
- 3.2. **Bracket:** Doble Eliminación. El torneo tendrá 2 brackets, uno que será conocido como Winner's bracket y otro como Loser's Bracket. Todos los jugadores comenzarán el torneo desde el Winner's bracket. Si un jugador pierde su encuentro mientras esté en el Winner's bracket será movido al Loser's Bracket. Y por otro lado, si un jugador pierde su encuentro estando en el Loser's Bracket, este jugador pasa a ser eliminado del torneo y no podrá seguir avanzando en el bracket. El ganador del Winner's bracket jugará contra el ganador del Loser's Bracket en la Grand Final del torneo.
- 3.3. Jugadores: 32 jugadores.
- 3.4. Los **emparejamientos** del torneo serán establecidos por la organización de forma aleatoria o de acuerdo con el seeding de torneos anteriores.
- 3.5. Las partidas serán al mejor de tres (Bo3), excepto Winner finals, Loser finals y Grand final que serán al mejor de cinco (Bo5).
- 3.6. No existirá ninguna limitación a la hora de escoger personaje. Sin embargo, la organización no asegura tener todos los DLCs en todas las consolas del torneo.



4. PROCEDIMIENTO DEL TORNEO

- 4.1. El jugador deberá realizar el check-in a la hora designada por la organización por los canales oficiales del evento o por la plataforma de inscripción. El check-in se realizará en el puesto de admin de la arena del torneo durante la primera media hora designada todos los días que transcurra el torneo. La no aparición en esta primera hora es motivo de descalificación del torneo, y *no se tendrá tiempo de cortesía*.
- 4.2. En caso de no llenarse el bracket por ausencia de los participantes en el tiempo de check-in, se aceptarán inscripciones en la misma arena en el horario estipulado, siempre y cuando se tenga comprada las entradas mencionadas en el apartado de Inscripción.
- 4.3. En caso de no hacer acto de presencia durante el período de check-in, se aplicará una penalización de falta media. Dos faltas medias constituyen un baneo en los próximos torneos de la organización. El número de dichos torneos variará según considere la coordinación.
- 4.4. Los encuentros se realizan por orden según el bracket publicado en la plataforma. Los encuentros se realizan por orden según el bracket publicado en la plataforma. Dado que existe la posibilidad de que existan ausencias o nuevas incorporaciones en el periodo de check-in, los bracket estarán sujetos a modificaciones. Por esta razón, se obliga a todos los jugadores a la hora del check-in establecido por la Organización de la arena.
- 4.5. Los jugadores deben estar presente al momento en el que se les llame para el encuentro. Si estos no se presentan en un plazo de 10 minutos se les dará el partido por perdido.
- 4.6. Al finalizar los encuentros, será obligación del ganador el reportar los resultados en el puesto de admin de la arena del torneo.
- 4.7. En caso de que ocurra un retraso en el torneo causado por alguno de los participantes, se aplicará una falta media o grave, según valore el organizador del torneo.
- 4.8. El **DISCORD** es el medio de comunicación que la Organización utilizará para avisar cualquier tipo de cambio, por lo que se debe estar atento a este.



5. DURANTE LA PARTIDA

- 5.1. La configuración de la partida será la siguiente:
 - 5.1.1. Vidas: 3.
 - 5.1.2. Tiempo: 7 minutos.
 - 5.1.3. Barra de smash final desactivada.
 - 5.1.4. Espíritus desactivados.
 - 5.1.5. Daño inicial desactivado.
 - 5.1.6. Objetos desactivados.
 - 5.1.7. Escenario cambiante desactivado.
 - 5.1.8. Mecanismos de escenario desactivados.
 - 5.1.9. Refuerzo desactivado.
 - 5.1.10. Ajuste de fuerza desactivado.
 - 5.1.11. Radar grande.
 - 5.1.12. Selección de escenario libre.
 - 5.1.13. Victorias: 1.
 - 5.1.14. Impulso: x1.0
 - 5.1.15. Medidor de daño activado.
- 5.2. Pausa desactivada. Si no se desactiva y uno de los jugadores la pulsa voluntaria o accidentalmente será penalizado con la pérdida de 1 vida. En caso de conflicto los jugadores deben avisar al staff a cargo.
- 5.3. No existen baneos de personajes. Todos los personajes estarán permitidos en todo momento.
- 5.4. Se permite utilizar Miis con cualquier set de movimientos e indumentaria, pero deberán ser siempre Miis invitados. Antes de empezar el combate, el jugador que use a Mii deberá informar a su oponente de los movimientos que usa su Mii y no podrá alterarlos durante el resto del set.
- 5.5. El resultado oficial de cada partida será el que aparezca en la pantalla final, incluidos los movimientos suicidas.
- 5.6. Si el tiempo se agota, el jugador con más vidas será declarado vencedor. Si ambos jugadores tienen el mismo número de vidas se la llevará el jugador con menos porcentaje de daño.
- 5.7. Si ambos jugadores mueren simultáneamente o tienen el mismo porcentaje de daño al finalizar el tiempo, se jugará una partida de desempate con los



mismos personajes y escenario, con 1 vida y 3 minutos para determinar el ganador de la ronda.

- 5.8. Cada jugador dispondrá de un minuto para ver notas y pensar counterpick entre combates.
- 5.9. Se podrán solicitar 30 segundos de calentamiento y comprobar los controles antes del inicio de un set.

6. PROCEDIMIENTO DE UN SET:

- 6.1. Para decidir el orden de baneos se juega un bo1 a piedra, papel, tijeras. El ganador decide quién empieza.
- 6.2. Cada jugador elige su personaje. Si no logran ponerse de acuerdo, cualquiera de los jugadores puede solicitar una selección doble a ciegas, donde cada uno le dice su elección a un árbitro o la escribe en un papel, de modo que ambos elijan su personaje al mismo tiempo (Blind pick)
- 6.3. El jugador que inicie los baneos de escenarios quita tres de los nueve legales, el segundo quita cuatro más y el primero elige entre los dos restantes en cual se jugará en la primera ronda.
- 6.4. El jugador que ha ganado su primera partida del set deberá indicar si cambiará de personaje o mantendrá el mismo.
- 6.5. Una vez el ganador haya elegido quedarse con el mismo personaje o haya cambiado, el perdedor puede cambiar su personaje.
- 6.6. El jugador que ha ganado puede banear tres de los escenarios legales
- 6.7. El jugador que ha perdido tendrá libre elección, entre los escenarios disponibles, a escoger donde se jugará la siguiente ronda.
- 6.8. En caso de no ponerse de acuerdo, un jugador puede pedir una doble elección a ciegas donde cada jugador le dice su personaje a un árbitro.
- 6.9. Los pasos 4 a 8 se repiten hasta determinar el ganador de un set.
- 6.10. Escenarios
 - 6.10.1. *Campo de batalla - Battlefield
 - 6.10.2. Pequeño campo de batalla - Small Battlefield
 - 6.10.3. *Destino Final - Final Destination
 - 6.10.4. Pueblo Smash - Smashville



- 6.10.5. Estadio Pokémon 2 - Pokemon Stadium 2
- 6.10.6. Sobrevolando el pueblo – Town and City
- 6.10.7. Yoshi's Story
- 6.10.8. Bastión Hueco - Hollow Bastion
- 6.10.9. Liga Pokémon de Kalos – Kalos Pokémon League

(*)En caso de que el primer escenario de un set sea Campo de Batalla o Destino Final se deberá ir a la versión estándar correspondiente a no ser que ambos jugadores acepten ir a una variación concreta. En caso de que uno de los dos escenarios sea seleccionado como counterpick, el jugador que lo selecciona tiene libertad de seleccionar cualquier variación del mismo (a excepción de la Fuente de los Sueños, 75 m, Mario Bros., Dream Land (GB), MUTE CITY (SNES), Balloon Fight, Zona Extraplana X, Duck Hunt, y PAC-LAND en ambos casos).

- 6.11. **Coaching.** Los jugadores podrán designar a 1 coach durante su encuentro. Podrán consultarle por un tiempo máximo de 1 minuto entre los combates del encuentro. Hacer coaching durante el combate no está permitido y conlleva la pérdida del encuentro.
- 6.12. **Empates.** Si se acaba el tiempo, la victoria será para el jugador con más vidas. En caso de tener el mismo número de vidas, ganará el jugador con menos daño porcentual. Si los dos jugadores mueren a la vez o tienen el mismo daño porcentual al acabarse el tiempo, se jugará una partida más, con los mismos personajes y en el mismo escenario, a 1 vida y 3 minutos, para decidir el ganador de la partida.
- 6.13. **Grand Final.** La Grand final es un encuentro entre los 2 últimos jugadores que quedan en el torneo al mejor de 5. Si el jugador que proviene del Winner's bracket gana el primer encuentro, se termina el torneo ya que eliminará al jugador proveniente del Loser's bracket. Si el jugador proveniente del Loser's bracket gana el primer encuentro, se entiende que habrá enviado a su contrincante al Loser's bracket, por lo tanto se jugará un segundo encuentro para determinar el ganador del torneo.



7. DESCONEXIONES ACCIDENTALES O POR CAUSA EXTERNA Y BUGS

- 7.1. Una desconexión será considerada no intencional si se recibe un problema con el sistema, la conexión de red, el ordenador, o cualquier otro problema relacionado con energía o fallo del sistema eléctrico.
- 7.2. En caso de que se produzca una desconexión accidental reconocida por la Organización, ya sea una desincronización del periférico de uno de los jugadores, un "crasheo" del juego o fallo de hardware, se reiniciará el encuentro.
- 7.3. Si un jugador ocasiona una pausa en el encuentro pulsando el botón "+", "home" o cualquier botón que te saque de la pantalla de juego u ocasione una desconexión de su periférico, el jugador que haya ocasionado dicha pausa perderá esa ronda del encuentro.
- 7.4. Si se produjera algún bug, se debe pausar la partida de inmediato.
 - 7.4.1. Dependiendo de la severidad del bug, y del impacto que pueda tener en el resultado de la partida, la Organización decidirá cómo proceder.

8. PREMIOS

- 8.1. El premio publicado en la página oficial del evento puede ser en efectivo o en tarjeta regalo.
- 8.2. El pago del premio se realizará en un plazo aproximado de hasta 3 meses a partir del día de finalización del evento.
- 8.3. Si la totalidad de las plazas del torneo no son cubiertas, la Organización se reserva el derecho a reducir el *prize pool* de manera proporcional a las plazas cubiertas.
 - 8.3.1. Si las inscripciones al torneo son inferiores a cierto número de las plazas, la Organización se reserva el derecho de **cancelar** dicha competición.
- 8.4. La entrega de premios es presencial. No asistir supondrá la renuncia del mismo y, si la Organización así lo estima, podrá entregarse dicho premio al siguiente clasificado.
 - 8.4.1. Si el equipo ganador no pudiera recoger el premio, podrá acudir una persona autorizada presentando una autorización firmada (donde se



recoja el número del DNI del ganador y de la persona autorizada) y una fotocopia del DNI del ganador.

- 8.5. Para reclamar el premio, los jugadores podrán reclamarlo en el propio evento de la organización y a través de un mensaje en torneos@summercon.es.
- 8.6. Los MENORES DE EDAD requerirán una autorización para recibir el premio, siendo autorizados por los padres, tutores o representantes legales si procediera.
- 8.7. En caso de ser premios en metálico, la Organización y los participantes deben cumplir con la normativa fiscal vigente en el momento del reparto de premios. Por ello, dichos premios estarán sujetos a retención.
- 8.8. En caso de necesitarla, la organización pedirá la información pertinente de los ganadores vía email, en un plazo de 30 días posteriores al torneo.

9. COMUNICACIÓN E IMAGEN

- 9.1. Se entiende como método de contacto al canal oficial para el intercambio de información entre la organización y los participantes del torneo.
 - 9.1.1. Discord proporcionado por la organización. Link de unión: <https://discord.gg/S3TMwZ6zKq>
 - 9.1.2. A través de un mensaje en torneos@summercon.es.
- 9.2. La Organización se reserva el derecho de realizar streaming, foto y vídeo de los torneos.
- 9.3. Solo la Organización del torneo podrá hacer streaming de las partidas.
- 9.4. **Vestimenta:** no se podrá acceder a la arena o escenario en bañador o sandalias.

10. PERIFÉRICOS Y HARDWARE

- 10.1. Tanto en la arena de competición como en el escenario esports se dispondrá de:
 - 10.1.1. Equipo con conexión a Internet.
 - 10.1.2. Última versión del juego.
 - 10.1.3. Mando de Nintendo Switch.



- 10.2. Los participantes se comprometen a dar buen uso al material proporcionado por la Organización y terceros. En caso de producir algún daño a dicho material los participantes tendrán que subsanarlo.
- 10.3. Cada jugador tendrá la posibilidad de traer su propio periférico. En caso de no traerlo, la organización proporcionará un mando, sin ser obligatorio que este sea el oficial de la consola.
- 10.4. El uso de un mando que haya sido modificado implicará la expulsión del participante.
- 10.5. En caso de querer tener audio en la partida, deberá ser avisado al responsable de la arena en las hora del primer check-in del torneo. En caso de no avisar, no se asegurará poder disponer de audio.
- 10.6. Se podrá traer sus propios periféricos siempre que se configuren en el tiempo dado de configuración anteriormente mencionado, excepto los cascos.

11. PENALIZACIONES Y SANCIONES

- 11.1. El incumplimiento de cualquiera de las normas puede conllevar una sanción en forma de falta leve o grave (a discreción de la Organización, salvo los casos en los que se especifique).
 - 11.1.1. Tres faltas leves serán consideradas como una falta grave.
 - 11.1.2. Una sanción grave indica la expulsión de la competición.
 - 11.1.3. En casos de sanción especialmente severa, la Organización se reserva el derecho a expulsar del torneo inscrito, y a vetar al jugador o equipo en el resto de torneos celebrados durante el evento. Además se considerará el veto a la participación en torneos de próximas ediciones de los torneos relacionados con la organización de Gran Canaria Summer-Con.
- 11.2. Cada torneo tiene asignado uno o varios árbitros que aplicarán la normativa establecida por la Organización del evento. Cada árbitro tendrá la responsabilidad de resolver las disyuntivas que puedan surgir respecto a dicha normativa. En última instancia, se acudirá a la comisión de la Organización, que dictaminará una decisión final inapelable por ninguna de las partes.



- 11.3. Cualquier uso de programas de terceros que suponga una ventaja en el desarrollo del juego se considera una falta grave.
- 11.4. Una desconexión intencional se considera falta grave.
- 11.5. Las inscripciones con datos erróneos se consideran falta grave.
- 11.6. La suplantación de identidad se considera falta grave.
- 11.7. La manipulación de pruebas se considera falta grave.
- 11.8. La descalificación por cualquiera de los motivos anteriormente mencionados o por incomparecencia implica la pérdida de derecho a premio.
- 11.9. Cualquier falta leve puede ser aumentada a grave si la Organización considera que el comportamiento específico requiere un castigo más severo.
- 11.10. En caso de haber circunstancias atenuantes, la Organización se reserva el derecho de disminuir la gravedad de una falta grave a una leve.
- 11.11. Cualquier comportamiento antideportivo, faltas de respeto a contrincantes o miembros de la Organización, o abuso de alguna norma, puede conllevar una sanción proporcional a su severidad.

12. RECLAMACIONES Y DENUNCIAS

- 12.1. Para realizar cualquier tipo de denuncia o reclamación ante cualquier situación, el denunciante deberá presentar pruebas objetivas que sustenten la reclamación/denuncia en los casos que proceda.
- 12.2. Se aceptarán como pruebas:
 - 12.2.1. Screenshots que no hayan sido manipuladas donde se pueda identificar el acto denunciado/reclamado y fecha y hora del sistema.
 - 12.2.2. Demos o videos que no hayan sido manipulados donde se pueda identificar el acto denunciado/reclamado y que se trate de la partida en cuestión. Habrá que indicar el segundo en el cual se produce el acto denunciado.
- 12.3. La reclamación o denuncia debe ser realizada de inmediato tras la finalización del enfrentamiento.
- 12.4. Si la Organización sospecha del uso de programas de terceros ("cheating"), se reserva el derecho a revisar los equipos de los participantes.
- 12.5. La Organización podrá determinar en cualquier momento del juego que un jugador está haciendo trampas y proceder a la descalificación del mismo.



13. MÉTODOS DE CONTACTO

Se entiende como método de contacto al canal oficial para el intercambio de información entre la organización y los participantes del torneo.

1. Discord proporcionado por la organización. Link de unión:

<https://discord.gg/S3TMwZ6zKq>

2. A través de un mensaje en

torneos@summercon.es