

Normativa torneos CyL

Última actualización: 25/09/2025

Normas generales del torneo

* Torneo de doble eliminación: el jugador quedará eliminado tras perder dos veces (primero en la bracket de `_winners_` y después en la bracket de `_losers_`).

* El ganador del set será el responsable de reportar su victoria a la organización.

* Los primeros sets podrían ser al mejor de 3 (`_Bo3_`) y según avancen las rondas pasarán a ser al mejor de 5 (`_Bo5_`), dependiendo del número de asistentes y del tiempo.

* Está prohibido pactar resultados. Si la organización sospecha que ha habido un pacto, todos los jugadores involucrados en este podrían ser descalificados e incluso baneados.

* Dar consejos en mitad de un set a otros jugadores (`_coaching_`) NO está permitido. Esto incluye contactar vía teléfono. Sí se pueden consultar notas propias. No seguir esta norma podría resultar en una descalificación.

* No se permiten acciones que puedan distraer o molestar al rival en medio de la partida, como gritos o gesticulación exagerada.

* Si un jugador no aparece a los 5 minutos de ser llamado a jugar, este perderá la primera partida. Si llega 10 minutos tarde, perderá el set entero.

* No se tolerarán faltas de respeto de ningún tipo a otros participantes, a la organización, al personal del local (`_venue_`) o a clientes ajenos al torneo. Ante cualquier disputa, prevalecerá la decisión de la organización.

* Con su inscripción, el participante autoriza al uso de su imagen por parte de la organización para publicaciones sobre el torneo en redes sociales y retransmisiones de las partidas.

Normativa sobre mandos y otros accesorios

* El jugador es responsable de traer su propio mando (y adaptador, de ser necesario). En caso de no tener, podrá solicitar uno a la organización o a otro asistente, pero no se garantiza disponibilidad.

* No se permite el uso de turbo, macros u otro tipo de ventajas similares que permiten algunos mandos.

* Si se utiliza un mando inalámbrico, debe desincronizarse de la consola al acabar el set. Si el mando diese problemas en las siguientes partidas, podría resultar en la descalificación del dueño.

* Quedan prohibidos los adaptadores para mandos de GameCube que no sean los oficiales de Nintendo, Mayflash o Input Integrity.

* Se recomienda traer auriculares propios y splitter para jack. En caso de que un jugador quiera usar auriculares, se dará prioridad a estos frente a los altavoces del monitor.

* La organización procurará proteger el material de los asistentes, pero **no** garantizamos su seguridad. Por favor, mantén tus cosas vigiladas.

* El cuidado de las instalaciones y del material, tanto propio como ajeno, es ****obligatorio y de sentido común****. No se tolerarán actitudes tóxicas como golpear las mesas o lanzar los mandos. La organización sancionará estos comportamientos en función de la situación y la reincidencia, pudiendo ser un simple aviso, la descalificación del torneo o el baneo del jugador infractor durante una cantidad de tiempo determinada.

Consultar las normas de cada evento (Ultimate Singles, Ladder, etc.) en su apartado correspondiente

Normas de juego (Ultimate Singles)

* Vidas (_Stock_): 3

* Tiempo (_Time Limit_): 7:00

* Barra Smash Final (_FS Meter_): Off

* Espíritus (_Spirits_): Off

- * Daño inicial (_Damage Handicap_): Off
- * Objetos (_Items_): Off, None
- * Escenario cambiante (_Stage Morph_): Off
- * Mecanismos (_Stage Hazards_): Off
- * Fuego amigo (_Team Attack_): On
- * Impulso (_Launch Rate_): 1.0x
- * Refuerzo (_Underdog Boost_): Off
- * Puntuación (_Score Display_): Off
- * Medidor de daño (_Show Damage_): On
- * Ajuste de fuerza (_Custom Balance_): Off
- * Radar: Pequeño
- * Pausa: Off. Si estuviese activada y un jugador la pulsase sin previo aviso, su rival podrá notificarlo a la organización. Si no hay motivo justificable, el jugador que la activó será sancionado con la pérdida de una vida o incluso con la derrota en esa partida. Si se repite, puede resultar en descalificación.
- * No está permitido usar Steve. El resto de personajes están permitidos, pudiendo cambiar entre partidas (_games_).
- * Los personajes Mii están permitidos con cualquier combinación de movimientos especiales.
 - * Cada jugador puede crear y usar hasta un máximo de 3 personajes Mii por set.
 - * Deben crearse antes de comenzar el set.
 - * Deben ser Invitados Mii y usar su traje por defecto (en cualquier color). Este punto podrá ser ignorado si todos los jugadores están de acuerdo.
 - * Los personajes Mii usados deben nombrarse a partir de los números de la combinación de movimientos especiales elegida y deben tener algún elemento diferenciador entre sí, como el color del traje.
 - * Antes de empezar la partida, se deberá aclarar al rival la combinación de movimientos especiales elegida.
- * Si un jugador usa Héroe (_Hero_), la consola deberá estar en inglés. Esta norma podrá ser ignorada si todos los jugadores están de acuerdo.
- * El resultado del combate será el que dicte la pantalla de resultados.

* Si se acaba el tiempo, ganará el jugador con más vidas, o el que tuviera menos porcentaje si los jugadores tuviesen el mismo número de vidas. El resultado de la muerte súbita será ignorado.

* Si hubiera empate en el punto anterior, se jugará una partida a 1 vida y 3 minutos, en el mismo escenario y con los mismos personajes.

* Selección de escenario: El escenario se elegirá por baneo de escenarios (`_stage striking_`) (más información en Procedimiento de un set). Es posible acordar directamente el escenario donde se jugará sin necesidad de realizar el baneo si los jugadores están de acuerdo (`_gentleman_`), siempre y cuando el escenario sea uno permitido en el ruleset (más información en Escenarios).

* Los siguientes escenarios no se pueden jugar en versión Battlefield u Omega debido a alteraciones en el eje Z (`_Z axis_`):

* Dream Land (GB) (`_Dream Land GB_`)

* Zona extraplana X (`_Flatzone X_`)

* Hanenbow (`_Hanenbow_`)

* Super Mario Maker (`_Super Mario Maker_`)

* Mute City SNES (`_Mute City SNES_`)

* PAC-LAND (`_PAC-LAND_`)

* Duck Hunt (`_Duck Hunt_`)

* Selección de música: En el primer game, la selección será al azar excepto si los jugadores acuerdan escoger una canción concreta o permitir que uno de ellos elija. A partir del segundo game, el jugador que perdió el game anterior tendrá derecho a escoger la música. Un jugador no podrá elegir la música del juego si va a escuchar su propia música o si, a diferencia de su rival, no posee auriculares conectados a la consola.

* Las siguientes canciones no podrán seleccionarse, excepto por acuerdo de todos los jugadores y nunca en stream:

* Cualquier tema retro

* `_25m Theme_`

* `_Deluge Dirge_`

* `_Electroplankton_`

* `_Environmental Noises_`

* `_Freakyforms: Your Creations, Alive! Medley_`

- * _Gamer_
- * _PAC-MAN_
- * _Rhythm Boxing_

* Está permitido calentar antes del set y comprobar los controles (_button check_), pero no ha de durar más de 30 segundos.

* Los jugadores disponen de un tiempo máximo de 1 minuto entre partidas (_games_) para pensar o consultar notas.

* Si una consola, mando o TV da problemas e interfiere en el desarrollo de un set, los jugadores deberán contactar con la organización y seguir sus indicaciones.

* Tras acabar un set, los jugadores tendrán derecho a un tiempo mínimo de 5 minutos de descanso antes de ser llamados a jugar su siguiente ronda. Pasado ese tiempo, la organización puede exigir el comienzo del set.

Procedimiento de un set

1. Los jugadores escogen sus personajes. Si los jugadores no se ponen de acuerdo en el orden de elección, dirán su personaje en privado a un tercero o bien cada uno lo escribirá en su móvil de forma que se presenten ambas elecciones a la vez.
2. Se juega piedra, papel o tijeras para decidir quién empieza eliminando escenarios (_baneando_).
3. En la primera partida, el ganador del piedra, papel o tijeras banea 3 escenarios, el perdedor elige 2 escenarios que quiera mantener de los restantes y finalmente el ganador decide en cuál de esos dos escenarios se jugará. Se juega la primera partida.
4. El ganador del combate avisa qué personaje usará en el próximo enfrentamiento.
5. Una vez el ganador haya decidido su personaje, el perdedor del combate puede elegir el suyo sin que el ganador pueda cambiar.
6. El ganador del combate banea 3 escenarios.
7. El perdedor del combate decide, de entre los 6 restantes, el escenario donde se jugará.
8. Se repiten los pasos del 4 al 7 hasta que haya un ganador del set.

Escenarios (Ruleset unificado europeo)

- * Campo de Batalla (_Battlefield_)
- * Pequeño Campo de Batalla (_Small Battlefield_)
- * Destino Final (_Final Destination_)
- * Estadio Pokémon 2 (_Pokémon Stadium 2_)
- * Pueblo Smash (_Smashville_)
- * Sobrevolando el pueblo (_Town and City_)
- * Liga Pokémon de Kalos (_Kalos Pokémon League_)
- * Bastión Hueco (_Hollow Bastion_)
- * Yoshi's Story (_Yoshi's Story_)

Ladder

Podrás participar una vez hayas sido eliminado de Singles. Una ladder es un modo matchmaking. Podrás buscar partida desde el apartado de "Ladder" en esta página y te emparejará con otra persona del torneo que esté buscando, con la que jugarás un set al mejor de 3. Al final, el jugador con mejores resultados conseguirá una inscripción gratis para nuestro próximo torneo.

Normas de juego (RoA2 Singles)

- * Se seguirá el estándar del circuito oficial Rivals 2 Championship Series

- * Se utilizará el modo torneo integrado en el juego con los ajustes por defecto (3 vidas, 8 minutos)
- * Se podrá solicitar cambiar ajustes menores (como el `_screen shake_`), pero en caso de discusión prevalecerá el ajuste por defecto
- * Hay DSR estándar: salvo acuerdo, no se puede escoger un escenario en el que se haya ganado previamente. Si no se para una partida que infrinja esta norma inmediatamente después de empezar, se entenderá como un acuerdo
- * Todos los escenarios están permitidos
- * Se puede calentar antes del set y comprobar los controles (`_button check_`), pero no ha de durar más de 30 segundos. Recordamos que en RoA2 se puede hacer `_button check_` sin salir de la selección de personaje
- * Los jugadores disponen de un tiempo máximo de 1 minuto entre partidas (`_games_`) para pensar o consultar notas.
- * Si una consola, mando o TV da problemas e interfiere en el desarrollo de un set, los jugadores deberán contactar con la organización y seguir sus indicaciones.
- * Tras acabar un set, los jugadores tendrán derecho a un tiempo mínimo de 5 minutos de descanso antes de ser llamados a jugar su siguiente ronda. Pasado ese tiempo, la organización puede exigir el comienzo del set.

Procedimiento de un set

1. En la primera partida, los jugadores escogerán su personaje a la vez (doble ciego)
2. Se usará el piedra-papel-tijera integrado en el propio juego para decidir el orden de baneo de escenario. De no estar activado el modo torneo, se hará en persona
3. El ganador del PPT empieza baneando. Se banean los `_starters_` en una secuencia 1-2-1
4. El ganador del combate indica qué personaje jugará la siguiente partida
5. El perdedor escoge su personaje
6. El ganador banea dos escenarios
7. El perdedor escoge un escenario de entre los disponibles (teniendo en cuenta la DSR, que está activada por defecto en el modo torneo)

8. Se repiten los pasos 4-7 hasta que haya un ganador del set

Reparto de premios (Ultimate Singles)

2,50€ de cada inscripción se dedicarán al premio. El total se repartirá entre los primeros puestos, siendo un 60% para el ganador, un 30% para el segundo y un 10% para el tercero. El premio para el tercero consistirá en el reembolso de la inscripción en el caso de que el 10% de lo recaudado fuese menor que el precio de esta.

Los porcentajes de la repartición podrían variar según el número de participantes.

Ejemplo de diferentes repartos:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1BfpDYNyOHJOB5N2Tr5eNk6X2PtUCdiu8sVHVpIrUo48/edit?usp=sharing>

Premios (normativa legal)

Los jugadores podrán obtener un premio en valor de un porcentaje recaudado de las inscripciones. El valor de los premios y el número de premiados pueden variar en función del número de participantes.

Premio Ladder - Salamanca

El ganador de la Ladder contará con una inscripción gratis en el siguiente torneo organizado por Smash Salamanca en el que participe. Si ganase alguien que ya hubiese conseguido premio del torneo principal, el premio de la Ladder pasará a la siguiente persona en la clasificación.