



**REGLAMENTO  
SUPER SMASH BROS.  
ULTIMATE**

# CONTENIDO

- 1. INFORMACIÓN DEL EVENTO**
  - 1.1 FECHA DEL EVENTO**
  - 1.2 LUGAR DEL EVENTO**
- 2. ELEGIBILIDAD Y REGISTRO**
  - 2.1 ELEGIBILIDAD**
  - 2.2 PRE-REGISTRO**
  - 2.3 CHECK-IN**
  - 2.4 SEGUNDO REGISTRO**
- 3. EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES**
  - 3.1 EQUIPAMIENTO (PROPORCIONADO POR CRACKEN ESPORTS)**
  - 3.2 CUENTA DEL JUGADOR**
  - 3.3 PROGRAMAS PERMITIDOS**
- 4. ESTRUCTURA DEL TORNEO**
  - 4.1 DEFINICIÓN DE TERMINOS**
  - 4.3 FORMATO DEL TORNEO**
  - 4.4 PREMIOS**
- 5. PROCESO DE LOS COMBATES**
  - 5.1 OFICIALES DEL TORNEO**
  - 5.2 CONFIGURACIÓN PREVIA**
  - 5.3 CHAT DE VOZ**
  - 5.4 AJUSTES GENERALES DE LA PARTIDA**
  - 5.5 CREANDO UNA PARTIDA**
  - 5.6 CRITERIOS DE VICTORIA**
  - 5.7 MOLESTAR A LOS Oponentes**
  - 5.8 REPORTE DE RESULTADOS**
- 6. REGLAS DE JUEGO**
  - 6.1 HORARIOS Y PUNTUALIDAD**
  - 6.2 NO PRESENTARSE**
  - 6.3 DESCONEXIONES**
  - 6.4 REINICIO DE PARTIDA**
- 7. CÓDIGO DE CONDUCTA**
  - 7.1 COMPORTAMIENTO ANTIDeportivo**
  - 7.2 JUEGO DESLEAL**
  - 7.3 TRAMPA**
  - 7.4 IDENTIDAD Y SUPLANTACIÓN**
  - 7.5 SANCIONES**

# INTRODUCCIÓN Y PROPÓSITO

Estas reglas oficiales del torneo Super Smash Bros Ultimate ("Torneo") aplican a todos y cada una de las personas que se hayan inscrito para participar en este Torneo y serán referidos como "Jugador". Estas Reglas aplican exclusivamente al torneo Super Smash Bros Ultimate y a ningún otro torneo, competición o partidas organizadas por Cracken Esports.

Todos los jugadores aceptan que las decisiones relacionadas con la interpretación de estas Reglas son responsabilidad única y exclusiva de Cracken Esports, cuyas decisiones son finales. Las decisiones de la Liga con relación a estas reglas oficiales no pueden ser apeladas y no darán pie a ninguna reclamación por daños monetarios ni ningún otro tipo de compensación legal o equitativa. Estas Reglas pueden ser corregidas, modificadas o complementadas por Cracken Esports con el fin de garantizar la integridad del Torneo.

## 1. INFORMACIÓN DEL TORNEO

El torneo tiene como objetivo fomentar la escena competitiva en Latinoamérica; así como el sano desarrollo de las competencias de esports dentro de la comunidad.

El check in será 10 minutos antes del inicio de la primera ronda.

## 2. ELEGIBILIDAD Y REGISTRO

**2.1** Elegibilidad El torneo está abierto para personas mayores de 15 años que pueda asistir participar durante las fechas y horarios indicados (ver sección 1). Los menores de edad deberán contar con la aprobación de un tutor.

**2.2** Para jugar un torneo 1vs1 de Super Smash Bros Ultimate, tendrás que añadir a tu contrincante al juego mediante Código Amigo y crear una sala privada con la Leyenda Partida "el número de partida que te corresponde" en el cual tus amigos agregados puedan entrar para que tu contrincante pueda ingresar.

Cada jugador componente deberá tener una cuenta con Nintendo Online vigente.

**2.3** Check-in Los jugadores confirmados deberán conectarse al discord en la fecha del torneo 10 minutos antes para realizar check-in con los coordinador/es del torneo; habrá un canal destinado para esto. De no presentarse, se eliminará del torneo. Se tiene que llenar el registro proporcionado por Cracken Esports en redes sociales y en la página [www.crackenesports.gg](http://www.crackenesports.gg) con los datos requeridos para evitar problemas en el torneo y la comunicación en el mismo.

**2.4** El torneo comenzará a las 5:00 pm (Centro de México)

# 3. EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

**3.1** Es responsabilidad de los jugadores contar con el equipo adecuado para participar en el torneo. Cracken Esports no se hace responsable por mala conexión de red, Hardware y/o software.

**3.2** Cuenta del jugador Todos los jugadores deberán ser propietarios de una cuenta de Nintendo Online vigente y que esta esté disponible para su uso inmediato en el Torneo. El jugador deberá asegurarse conocer su usuario y contraseña, no se dará tiempo extra en caso de que no lo recuerde.

**3.3** Programas permitidos. No se permite la instalación o uso de programas en el torneo que no sean los siguientes:

1. Super smash Bros Ultimate
2. Discord como chat de voz
3. Programas oficiales y necesarios para el uso del teclado y/o mouse)

# 4. ESTRUCTURA DEL TORNEO

## CANTIDAD DE PARTICIPANTES

VICTORIAS	El mejor a 5 partidas	El mejor a 3 partidas
	MENOS DE 64	MÁS DE 64

Cupo: 32 jugadores Formato: 1 vs 1  
Enfrentamiento: Mejor de 3 (Bo3) Semi y Finales (Best of 5)

## 3.2 Configuración de partidas

Se creará una sala con las siguientes configuraciones:

Los combates son a tres (3) vidas y la duración está fijada en 7:00 minutos.

Estarán desactivados la barra de Smash Final, los Espíritus, el Daño inicial y los objetos, así como la pausa de juego. El impulso estará fijado en x 1,0 y los mecanismos apagados.

Se decidirá de manera aleatoria a el primer participante que podrá elegir el escenario de los establecidos.

Campo de batalla \*\*

Destino Final \*\*

Sistema Lylat

Estadio Pokémon 2

Pueblo Smash

(\*\*) Están permitidas las versiones alternativas (Omega)

Cada jugador es responsable de su conexión; si un jugador se desconecta a mitad de la partida tendrá el juego perdido.

Si un participante infringe las normas de conducta, el Staff organizador podrá detener el juego.

Si por alguna circunstancia se llega a repetir una partida, la próxima deberá comenzar con el mismo deck.

## 4.1 Definición de términos

**4.1.1** Partida. Se define por 1 juego de Smash Bros Ultimate. Algunas rondas podrán conformarse por Bo3, Bo1.

**4.1.2** Combate. Un enfrentamiento entre jugadores dentro del torneo. (ver regla 5.2).

**4.1.3** Match. Un conjunto de partidas que se juegan hasta que un jugador gana la mayoría del total de partidas.

## 4.4 Premios

**4.1** Distribución. Al final de la competencia y dependiendo del lugar que hayan obtenido.

**4.2** Entrega de premios. En los días inmediatos al término del torneo se solicitará a cada equipo ganador el llenado de una ficha de datos necesarios para el depósito. El equipo debe asegurar que estos datos son correctos ya que cualquier error o retraso provocado por entrega de datos incorrectos será su total responsabilidad.

Todos los premios en efectivo serán entregados a más tardar 30 días naturales después de finalizado el torneo.

# 5. PROCESO DE LOS COMBATES

**5.1** Moderadores: Son las personas que tienen la responsabilidad de resolver los problemas presentados durante el torneo. Deberán mostrarse completamente imparciales.

## 5.4 Ajustes generales de la partida

Plataforma: Nintendo Switch Parche: El actual

**5.5** El vencedor del enfrentamiento deberá subir una captura a el canal del respectivo torneo, en la que se vea el nombre de ambos jugadores y el motivo de la victoria. El perdedor deberá indicar derrota.

## 5.6 Criterios de victoria

**5.7** Reporte de resultados: El ganador deberá tomar captura de pantalla de la leyenda de victoria y reportar el resultado en el grupo de discord. Es necesario tener la captura en caso de problemas.

# 6. REGLAS DE JUEGO

**6.1** Horarios y puntualidad Para cada ronda de la competencia hay un tiempo asignado (ver regla 4.2) que deberá ser respetado.

**6.2** Si un jugador no está presente, se les dará derrota por inasistencia.

## 6.3 Desconexiones

**6.3.1** Desconexión no intencional (Jugador que pierde conexión con el juego debido a problemas o asuntos con juego, servidor, red o PC). Si esto ocurre se le debe notificar a un Moderador, quién revisará y decidirá el actuar conforme a la situación.

**6.3.2** Desconexión intencional (Jugador que pierde conexión con el juego debido a sus propias acciones). Si esto ocurre se tomará como abandono del juego por parte del jugador y el equipo.

**6.4** Reinicio de partida La decisión del reinicio de una partida están sujetas al criterio de los Moderadores del torneo. Si los oficiales determinan que un error o desconexión es crítico y verificable, se les otorgará la opción de reiniciar la partida. Esto solo será posible siempre y cuando los tiempos programados del torneo lo permitan.

# 7. CÓDIGO DE CONDUCTA

**7.1** Se espera que los jugadores demuestren un comportamiento de respeto hacia la organización del Torneo, prensa, patrocinadores, espectadores y hacia sus oponentes.

**7.1.1** Obscenidad y lenguaje discriminatorio. Ningún jugador podrá usar lenguaje obsceno o de alguna forma ofensiva, ni podrá incitar conductas discriminatorias.

Los participantes del torneo no podrán ofender la dignidad o integridad de un país, persona privada o grupo de personas por medio de palabras o acciones despectivas a causa de la raza, color de piel, etnia, origen nacional o social, género, idioma, religión, opinión política o de otro tipo, estado financiero, nacimiento u otro estado, orientación sexual o cualquier otra razón.

**7.1.2** Insultos. Los participantes del torneo no pueden incurrir en acciones o realizar ningún gesto dirigido a ningún participante del torneo.

**7.1.3** Agresiones. No se tolerará el maltrato a los oficiales, a los jugadores del equipo contrario o a los miembros de la audiencia. La ocurrencia repetida de violaciones a la etiqueta incluyendo, pero sin limitarse a, tocar el computador de otro jugador, su cuerpo o propiedad conlleva sanciones.

**7.1.4** Acoso. El acoso está prohibido. El acoso se define como los actos sistemáticos, hostiles y repetidos que tienen lugar durante un periodo de tiempo considerable y que se realizan para aislar o excluir a una persona o afectar su dignidad.

**7.2** Juego desleal Se espera que los jugadores jueguen dando lo mejor de sí en todo momento dentro de cualquier partida del Torneo y que eviten cualquier comportamiento inconsistente hacia el juego justo y limpio. Cualquier de las siguientes acciones será considerada desleal y sancionada acorde a este reglamento:

**7.2.1** Arreglo de partidas. Cualquier acuerdo entre jugadores o equipos organizaciones para arreglar los resultados de un combate en el torneo no importando el motivo del por que se realice el acuerdo.

**7.2.2** Soborno. Ningún equipo o jugador puede ofrecerle ningún regalo a un jugador, equipo, oficial del torneo, empleado de Cracken Esports o a otro organizador por servicios prometidos, prestados o a ser prestados al vencer o intentar vencer a un equipo en competencia.

**7.3** Trampa. Ninguna forma de trampa será tolerado. Esto incluye modificación de software, hardware, hacks, usar glitches del juego para ventaja, o cualquier otro comportamiento que sea determinado por la organización del torneo. Los participantes no podrán intencionalmente retrasar o alentar el gameplay, incluido pero no limitado a desconectar cables de red, interrumpir la conectividad de la red o cualquier otro método conocido o desconocido para manipular el juego.

## **7.4** Identidad y suplantación

**7.2.1** Identidad. Un jugador no podrá ocultar su identidad de ninguna forma ante los oficiales del Torneo, su identidad debe poder distinguirse en todo momento y los oficiales tienen el derecho de solicitar a los jugadores retirar cualquier objeto que impida su identificación o que sea una distracción para los otros jugadores.

**7.2.1** Suplantación. Queda prohibido jugar en una cuenta que no sea la registrada en el torneo o que un jugador suplante a otro jugador en su cuenta.

**7.5** Sanciones Luego de descubrir que cualquier miembro de equipo ha cometido cualquier violación a las reglas de este documento, los oficiales podrán aplicar alguna de las siguientes sanciones:

**7.5.1** Aviso verbal

**7.5.1** Perdida de partidas

**7.5.1** Descalificación del torneo

**7.5.1** Renuncia a premios

**7.5.1** Suspensión de participación en competencias de Cracken Esports.