

Regolamento Torneo Super Smash Bros. for Wii U

1. Regole del Torneo

1.1. Durata del Set

Sarà presente il loser bracker. Tutti i set di torneo verranno giocati al meglio di 3 partite (quindi Best of 3), eccezion fatta per la Grand Final, la Winner Final e la Loser Final, che saranno sicuramente giocate in formato Best of 5. A seconda del numero dei partecipanti e del tempo a disposizione, lo staff deciderà sul momento se giocare anche la top 8 in formato best of 5.

1.2. Procedimento del Set

1. I giocatori selezionano il proprio personaggio. Qualunque giocatore può decidere di utilizzare la Double Blind Pick Character Selection (**Vedi sotto**)
2. Utilizzare lo Starter Stage Striking (**Vedi Sotto**) per determinare il primo stage
3. I giocatori giocano la prima partita del set
4. Il vincitore dell'ultima partita banna uno stage.
5. Il perdente dell'ultima partita sceglie uno stage per la prossima partita
6. Il vincitore dell'ultima partita può scegliere se cambiare personaggio.
7. Il perdente dell'ultima partita può scegliere se cambiare personaggio.
8. Inizia la partita successiva.
9. Ripetere i passi dal 4 all'8 per tutte le partite successive fino alla conclusione del set.

1.3. Stage Agreement Clause

I giocatori potranno scegliere qualunque stage **LEGALE** (vedere la sezione "Regole di gioco") se entrambi sono d'accordo.

I giocatori non potranno giocare su stage non legali o influenzare la durata di un set.

1.4. Double Blind Character Selection

Qualunque giocatore può richiedere di scegliere il personaggio tramite una Blind Pick. Se ciò dovesse accadere, a un referente o un terzo verrà detto in segreto il personaggio di entrambi i giocatori per la prima partita, con conferma del referente.

1.5. Starter Stage Striking

I giocatori giocheranno una partita secca (al meglio di 1) a Sasso-Carta-Forbice, il vincitore potrà scegliere chi bannerà il primo stage. Gli stage sono bannati nell'ordine che segue: G1-G2-G2-G1. Questa procedura si applica solamente prima dell'inizio del primo match di ogni set e, in questa fase, saranno ammessi solo gli stage presenti nella lista "Starter" (vedere la sezione "Regole di gioco").

1.6. Pausa

Mettere in pausa è ammesso solo se il giocatore è SULLA PROPRIA piattaforma di respawn, e solo con lo scopo di richiamare un organizzatore o in caso di malfunzionamento del proprio controller. Qualunque altro tipo di pausa risulterà nella perdita di una vita dal giocatore che mette in pausa la partita. Se mettere in pausa dovesse causare la perdita di una vita dell'avversario, il giocatore che ha messo pausa perderà automaticamente la partita. I giocatori potranno richiedere di lasciare la pausa attiva in caso di emergenza, ma le regole sopracitate verranno comunque applicate.

1.7. Sudden Death (o "Scontro Finale")

Se una partita risulta in un Sudden Death, il vincitore è determinato dal numero di vite e dalla percentuale nel momento in cui finisce la partita, quando il tempo finisce vince il giocatore con più vite. Se entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di vite il giocatore con la percentuale di danno minore sarà il vincitore. In caso di pareggio di percentuale, o di una partita dove entrambi i giocatori perdono la loro ultima vita nello stesso simultaneamente, verrà giocato uno spareggio da 1 vita e 3 minuti di tempo limite, lo spareggio include anche mosse di autodistruzione che non hanno un vincitore predeterminato, il risultato del Sudden Death a 300% non verrà contato. Se uno spareggio risulta nuovamente in un Sudden Death, lo spareggio viene giocato nuovamente, se ciò dovesse succedere un'altra volta ancora, verrà giocato il Sudden Death per determinare il vincitore della partita.

1.8. Controller Ammessi

Per facilità d'accesso, lo staff del torneo consiglia l'utilizzo del Nintendo Gamecube controller, tuttavia, il Wii U Pro controller (con la batteria ricaricabile rimossa), il Telecomando Wii, Telecomando Wii + Nunchuk, Telecomando Wii + Classic Controller, e la famiglia dei controller Nintendo 3DS sono tutte opzioni ammesse.

1.9. Coaching/Timeouts

Il coaching durante i set è sempre vietato, e qualsiasi violazione di questa regola può risultare in una squalificazione. Per coaching si intende aiuti da esterni in persona, e comunicazioni tramite telefono, che siano chiamate vocali o messaggi di testo in qualunque applicazione. Se un giocatore desidera utilizzare il proprio telefono per musica o note personali, è consigliato attivare la modalità aereo. Ad ogni partecipante è permesso di segnalare a un referente se si crede che un altro giocatore stia ricevendo coaching. Questa regola non si applica durante la pausa fra il reset della grand final.

1.10. Ritardi

Chiunque non sia presente per il proprio set entro i 15 minuti passati dall'inizio stabilito sarà soggetto alla totale squalificazione dall'evento.

1.11. Malinterpretazione/Malconfigurazione (Verifica delle Impostazioni)

Le partite o i set non saranno rigiocati per via di una malinterpretazione del regolamento O malconfigurazione delle impostazioni di gioco. Le impostazioni di gioco dovranno essere configurate secondo le Regole di Gioco riportate più Avanti. È responsabilità del giocatore chiedere all'organizzatore qualsiasi chiarificazione del regolamento in caso di disaccordo, e l'esito di una partita o di un set non verrà cambiato dopo i fatti salvo circostanze estreme, il giudizio è riservato allo staff del torneo.

1.12. Decisioni Finali

Se qualsiasi situazione inaspettata dovesse verificarsi, il giudizio dello Staff del Torneo è decisivo. Il regolamento potrebbe essere alterato o ignorato nei migliori interessi dell'evento a discrezione degli organizzatori.

2. Regole di Gioco

2.1. Impostazioni di Gioco

- Vite e tempo sono impostate a 2 vite e 6 minuti
- Handicap: Off
- Danno: 1.0x
- Oggetti: Off, nessuno
- Pausa: On (vedere più avanti)
- Equipaggiamenti: Off
- Tutti i personaggi DLC sono legali
- Mii Fighters: non ammessi

2.2. Lista degli Stage Legali

Starter Stages

- Le Rovine
- Destinazione Finale/Il Regno Celeste Omega*
- Il Sistema Lylat
- Smash Village
- Campagna e Città

Counterpick Stages

- Dream Land 64
- Stage Omega*

** Trattati come Destinazione Finale nella fase di striking. Se Destinazione Finale viene bannata, gli Stage Omega vengono bannati a loro volta e viceversa. Un giocatore potrà scegliere fra i seguenti Stage Omega: Il Regno Celeste, Il Tempio di Palutena, Il Colosseo e Il Castello del Dr. Wily.*

2.3. Regole Aggiuntive

2.3.1. Stage Clause

Un giocatore non potrà scegliere l'ultimo stage sul quale ha vinto durante il set. (La regola 1.3 può ignorare questa clausola)