

Normativa Super Street Fighter IV Arcade Edition

Normas generales	3
Formato del Torneo	4

Normas generales

1. Todos los participantes deberán guardar buenas formas con sus contrincantes y con los miembros de la Organización, así como el buen trato del material del torneo. En caso contrario será castigada con la **expulsión** del participante del torneo.
2. Cada torneo tiene asignado uno o varios árbitros que aplicarán la normativa establecida por la organización del evento, trasladando dicho árbitro las disyuntivas que puedan surgir respecto a dicha normativa a la comisión de la organización, la cual dictaminará **una decisión final inapelable** por todos los participantes.
3. La participación en el torneo **implica entender y aceptar** estas normas.

Formato del Torneo

1. Antes de cada enfrentamiento se dispondrá de 2 minutos para configurar los mandos como se guste. Es obligatorio revisar la configuración del mando para eliminar cualquier tipo de modificación previa. Una vez transcurrido este período no se podrá volver a configurar los mandos.
2. Durante los enfrentamientos está **prohibido** detener el juego, a menos que sea debidamente justificado y aceptado por la organización, en otro caso se penalizará al causante de la interrupción con **un asalto perdido**.
3. Se podrá seleccionar a cualquier luchador disponible.
4. Cada combate se jugará **al mejor de 3** asaltos con el **100%** de vida y **99** de tiempo.
5. Ganara **el mejor de 3** combates.
6. El escenario de cada combate será elegido de forma aleatoria.
7. El torneo se disputará con formato King of the Hill.

- **Funcionamiento:**

Los jugadores se disputan la permanencia en la consola, el ganador del partido permanecerá en la consola hasta que otro jugador sea capaz de eliminarlo y así ocupar su lugar. El jugador que más partidos gane se proclamará ganador del torneo.

Los jugadores se pueden presentar cuantas veces deseen.

8. **Configuración del Juego:**

Vida: **100 %**

Asalto: **3**

Tiempo del Asalto: **99**

El resto de opciones serán las predeterminadas.

9. Se jugará con la versión más reciente del juego. Todos los personajes de Super Street Fighter IV están permitidos, así como los personajes DLC de la Arcade Edition.

10. **Periféricos:**

- Los participantes si lo desean pueden traer sus propios mandos, haciéndose responsables de su correcto funcionamiento durante el

torneo. En caso de fallo del mismo se penalizará al participante con un **asalto perdido**, teniendo que jugar el resto del enfrentamiento con un mando estándar proporcionado por la organización.

- Si el mando es inalámbrico es obligatorio que tenga pilas nuevas y un juego de repuesto.
- La organización pondrá a disposición de los participantes una pareja de mandos por cada videoconsola para quienes prefieran no usar los suyos propios en el torneo.

11. Desconexiones.

- Cualquier interrupción entre los jugadores debido al sistema, un fallo en los mandos proporcionados por la organización, un fallo de potencia eléctrica o de otra índole, se considera desconexión.
- En caso de desconexión a mitad de una partida y de ser considerada accidental por el árbitro, se reanuda dicho asalto. Si la desconexión se produce en el sistema de menús del juego o antes de comenzar una ronda se esperaría para poder cambiar el mando o solucionar el problema de dicha desconexión.
- Si bajo el juicio del árbitro se determinara que la desconexión ha sido intencionada, el causante será inmediatamente eliminado del torneo. Esta decisión será inapelable.

La organización se reserva el derecho a 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.