



## BASES DEL TORNEO “MARIO KART 8” EN MR.GAME

---

- **Versión a usar:** Mario Kart 8 (WiiU)
- **Formato de Competición:** Fase eliminatorias (1vs1vs1vs1)

### Normativa específica de la competición

- **Consolas y Accesorios:** Se jugará en las consolas y el material logístico proporcionados por la organización.
- Carrera de 3 vueltas en el circuito elegido por el organizador según nivel del cuadrante
- Se podrá escoger a cualquier personaje con cualquier combinación de piezas para el vehículo
- El uso del tabletomando de WiiU por un participante podrá ser por designación directa o por sorteo. El resto de jugadores podrán elegir entre Wiimote solo o con adaptador volante

### CONFIGURACIÓN JUEGO

- DIFICULTAD: 200 c.c.
- CIRCUITO: Según organizador
- VUELTAS: 3
- PERSONAJES: Cualquiera
- VEHICULOS: Cualquiera

### AJUSTES USUARIO

- Se utilizaran los ajustes predeterminados de control

### AJUSTES ENTRENADOR

- En cualquier caso, para cualquier problema que pueda surgir durante la disputa de la Competición, será el coordinador del torneo el que tenga la última decisión sin que quepa reclamación sobre la misma.
- No se permite interrumpir a los participantes ni darles indicaciones (coaching), la persona que incurra en esta falta y el participante que se vea beneficiado pueden ser amonestados o descalificados/expulsados de la competencia. Para cualquier otro inconveniente que pueda surgir durante la disputa de la Competición, será el coordinador del torneo el que tenga la última decisión sin que quepa reclamación sobre la misma.



## BASES DEL TORNEO “STREET FIGHTER V” EN MR.GAME

---

- **Versión a usar:** Street Fighter V (PS4)
- **Formato de Competición:** Eliminatorias 1 vs 1 el mejor de 3 combates

### Normativa específica de la competición

- **Consolas y Accesorios:** Se jugará en las consolas y el material logístico proporcionados por la organización.

### Configuración de juego

- **ESCENARIO:** Cualquiera
- **PERSONAJES:** Cualquiera
- **HANDICAP:** 100%

### Ajustes usuario

- Se utilizaran los ajustes predeterminados de control

### Ajustes entrenador

- En cualquier caso, para cualquier problema que pueda surgir durante la disputa de la Competición, será el coordinador del torneo el que tenga la última decisión sin que quepa reclamación sobre la misma.
- No se permite interrumpir a los participantes ni darles indicaciones (coaching), la persona que incurra en esta falta y el participante que se vea beneficiado pueden ser amonestados o descalificados/expulsados de la competencia. Para cualquier otro inconveniente que pueda surgir durante la disputa de la Competición, será el coordinador del torneo el que tenga la última decisión sin que quepa reclamación sobre la misma.



## BASES DEL TORNEO "FIFA19" EN MR.GAME

---

- **Versión a usar:** FIFA19 (XONE)
- **Formato de Competición:** Fase de eliminatorias. El cuadrante de competición lo realizará la organización, en función de los parámetros que considere oportunos.

### Normativa específica de la competición

- **Consolas:** Se jugará en las consolas y el material logístico proporcionados por la organización.
- **Fase de Eliminatorias:** Se disputará a un partido. La final, también se disputará a un único encuentro.

### Sistema de juego:

- Cada parte durará 4 minutos, excepto en la final y la semifinal, en la que serán 6 minutos.
- En las eliminatorias, los empates se decidirán en penaltis, salvo semifinal y final que se jugará también la prórroga.
- Ayuda de potencia de pase: Desactivado.
- Defensa: Defensa táctica.
- Dificultad: Leyenda.
- Cámara: Cámara de Grúa.

### Reglas especiales:

- Se podrán modificar los controles de juego, pausando al comienzo de la partida y no una vez haya empezado el enfrentamiento.
- Pausar el juego de forma injustificada estará penalizado con la expulsión inmediata del participante.
- En caso de cualquier inconveniente imprevisible durante el desarrollo de la Competición, (disco rayado, apagado de cualquier equipo logístico, "bug" etcétera) se jugarán los minutos que faltasen sumando al final los goles del partido interrumpido. Si dicha situación es provocada por un usuario con ánimo de beneficiarse de dicha acción, este será excluido.

En cualquier caso, para cualquier problema que pueda surgir durante la disputa de la Competición, será el coordinador del torneo el que tenga la última decisión sin que quepa reclamación sobre la misma



## BASES DEL TORNEO “CALL OF DUTY: BLACK OPS III” EN MR.GAME

---

- **Versión a usar:** Call of Duty: Black Ops III (PS4)
- **Formato de Competición:** Formato Eliminatorio. (1vs1vs1vs1/Todos contra todos)  
La organización se reserva el derecho a modificar el formato de competición para favorecer el mejor desarrollo de la Competición.

### Normas Generales

- La participación de un jugador en el torneo implica la aceptación de estas normas por parte del mismo.
- La organización del torneo velará en todo caso por el orden y la buena armonía del desarrollo del torneo.
- La organización podrá alterar cualquier parte del sistema de juego que considere oportuna para que el desarrollo del torneo cumpla los horarios establecidos. En caso de haber modificaciones, la organización las comunicará a los jugadores afectados.
- Será necesario presentar el DNI y tener 18 años para participar en el torneo.

### Normativa específica de la competición

El torneo se jugará por fases de cuatro jugadores y se jugará cada fase en el mapa que dicte la organización el día del torneo.

- **Sistema de juego:**
  - Modalidad: todos Contra todos.
  - 4 Jugadores por partida.
  - Límite de tiempo: 10 minutos.
  - Límite de puntuación: 30 puntos.
  - Cualquier especialista.
- El resto de normas quedarán con las opciones predeterminadas.
- Para cualquier inconveniente que pueda surgir durante la disputa de la Competición, será el coordinador del torneo el que tenga la última decisión sin que quepa reclamación sobre la misma.



## **BASES DEL TORNEO “DRAGON BALL FIGHTER Z” EN MR.GAME**

---

- **Versión a usar:** Dragon Ball Fighter Z (XONE)
- **Formato de Competición:** Fase de eliminatorias. El cuadrante de competición lo realizará la organización, en función de los parámetros que considere oportunos.

### **Normativa específica de la competición**

- **Consolas:** Se jugará en las consolas y el material logístico proporcionados por la organización.
- **Límite temporal:** 99 segundos.
- Al mejor de 3 partidas.
- Final al mejor de 5 partidas.
- **Reglas especiales:**
  - Se permitirá cambiar de personajes en cualquier ronda
  - Se podrán modificar los controles de juego, pausando al comienzo de la partida y no una vez haya empezado el enfrentamiento.
  - El escenario será elegido de forma aleatoria, no obstante, si ambos jugadores se ponen de acuerdo, pueden luchar en un escenario de su elección.
  - Pausar el juego de forma injustificada estará penalizado con la expulsión inmediata del participante.
  - Para cualquier otro caso que pueda surgir durante la disputa de la Competición, será el coordinador del torneo el que tenga la última decisión sin que quepa reclamación sobre la misma.



## BASES DEL TORNEO “SÚPER SMASH BROS” EN MR.GAME

---

- **Versión a usar:** Súper Smash Bros (WIIU)
- **Formato de Competición:** Fase de eliminatoria directa Todos contra todos (Sujeto a cambios por la organización por el buen funcionamiento del torneo)

### Normativa específica de la competición

- **Consolas:** Se jugará en las consolas y el material logístico proporcionados por la organización.
  - La Organización será la encargada de crear el cuadrante de eliminatorias.
  - Se podrá utilizar cualquier personaje disponible. **No se podrá usar personajes personalizados** (esto incluye los Mii y los amiibo).
  - Se competirá de forma individual.
  - Los objetos estarán activados y aleatorios.
  - En caso de fallo del mismo se permitirá el uso de los periféricos proporcionados por la organización. Si se utiliza una pausa para cambiar dichos periféricos, contará como una pausa utilizada por parte del jugador que haya cambiado de periférico.
  - Si el mando es inalámbrico es obligatorio que tenga pilas nuevas y un juego de repuesto.
  - Se jugará Todos contra todos, con un límite de tiempo de 6 minutos. Se clasificarán los 2 mejores. En caso de empate jugarán una batalla de desempate.
  - **Se jugará el mapa “Campo de batalla”.**
  - El resto de parámetros quedarán establecidos por defecto, salvo que los dos rivales estén de acuerdo en modificarlo.
  - Para cualquier otro caso que pueda surgir durante la disputa de la Competición, será el coordinador del torneo el que tenga la última decisión sin que quepa reclamación sobre la misma.
-



## BASES DEL TORNEO “FORMULA 1 2014” EN MR.GAME

---

- **Plataforma:** Simuladores
- **Versión a usar:** Fórmula1 2014
- **Formato de Competición:** Vuelta rápida. Mejor tiempo sobre una vuelta.

### Normativa específica de la competición

- **Consolas:** Se jugará en los simuladores y con el material logístico proporcionado por la organización.
  - Todos los participantes lo harán con las mismas condiciones. Mismo Piloto (Lewis Hamilton – Mercedes) y sobre un mismo circuito (Barcelona – Montmeló)
  - Tendrán que buscar el mejor tiempo en un máximo de dos vueltas. Si el piloto tarda más de 3 minutos en dar una vuelta o si por daños sufridos con el coche no puede completar ninguna, dicho piloto será eliminado de la competición.
  - No se permite personalizar la configuración del vehículo, se respetará las que viene por defecto, con las siguientes configuraciones:
    - Banderas y normativa: Realistas
    - Parc Fermé: Sí
    - Simulación de daños: Completos
    - Rendimiento de los coches: Equitativo
    - Colisiones: Completas
  - Para cualquier inconveniente que pueda surgir durante la disputa de la Competición, será el coordinador del torneo el que tenga la última decisión sin que quepa reclamación sobre la misma.
-



## BASES DEL TORNEO “JUST DANCE 2019” EN MR.GAME

---

- **Versión a usar:** Just Dance 2019 Kinect (XONE)
- **Formato de Competición:** Máxima Puntuación. La organización se reserva el derecho de modificar el formato o cualquier parámetro que considere oportuno para favorecer el transcurso de la Competición.

### Normativa específica de la competición

- **Consolas:** Se jugará en las consolas y el material logístico proporcionados por la organización.
  - El juego se desarrolla para la máxima puntuación, con la misma canción cantarán dos jugadores, el de máxima puntuación pasará a la siguiente fase.
  - La final será un reto 1 vs 1
  - La canción, la duración y el nivel en el que se disputará el torneo, lo fijará la organización el mismo día del torneo.
  - Para cualquier inconveniente que pueda surgir durante la disputa de la Competición, será el coordinador del torneo el que tenga la última decisión sin que quepa reclamación sobre la misma.
-





## BASES DEL TORNEO “LEAGUE OF LEGENDS” EN MR.GAME

---

- **Versión a usar:** LEAGUE OF LEGENDS (PC)
- **Formato de Competición:** Fase de eliminatorias por equipos (5vs5). El cuadrante de competición lo realizará la organización, en función de los parámetros que considere oportunos.

### Normativa específica de la competición

- **Plataforma:** Se jugará en Los ordenadores y el material logístico proporcionados por la organización.
- Escenario: Grieta del invocador
- Limite de tiempo: 20min
- Formato: Eliminacion unica
- Sin restricciones sobre hechizos, monstruos neutros ni objetos
- Se podrán seleccionar Campeones al azar por ambos equipos
- Se nombrara un capitán por equipo que les representara
- El resto de parámetros quedarán establecidos por defecto, salvo que los rivales estén de acuerdo en modificarlo.
- No se permite interrumpir a los participantes ni darles indicaciones (coaching), la persona que incurra en esta falta y el participante que se vea beneficiado pueden ser amonestados o descalificados/expulsados de la competencia
- Para cualquier otro caso que pueda surgir durante la disputa de la Competición, será el coordinador del torneo el que tenga la última decisión sin que quepa reclamación sobre la misma.



## BASES DEL TORNEO "FORTNITE" EN MR.GAME

---

- **Versión a usar:** FORTNITE (PC)
- **Formato de Competición:** Fase de eliminatorias 2vs2. El cuadrante de competición lo realizará la organización, en función de los parámetros que considere oportunos.

### Normativa específica de la competición

- **Plataforma:** Se jugará en los ordenadores y el material logístico proporcionados por la organización.
- **Límite de partida 15 minutos**
- Escenario: Pisos picados
- Prohibido disparar a jugadores que aun estén bajando en paracaidas
- Se podrán seleccionar únicamente los personajes que vengan por defecto en el juego
- El resto de parámetros quedarán establecidos por defecto, salvo que los rivales estén de acuerdo en modificarlo.

Para cualquier otro caso que pueda surgir durante la disputa de la Competición, será el coordinador del torneo el que tenga la última decisión sin que quepa reclamación sobre la misma.