



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 gamepad de WiiU por un participante podrá ser por designación directa o por sorteo. El resto de jugadores podrán elegir entre Wiimote solo, con nunchaku o con adaptador volante

CONFIGURACIÓN JUEGO

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

AJUSTES USUARIO

- Se podrá cambiar el tipo de dirección cuando un participante utilice un Wiimote. Deberá avisar ANTES de empezar la partida de la necesidad del cambio.

ADVERTENCIAS

- 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 "TETRIS" EN MR.GAME

- **Versión a usar:** Tetris (Arcade)
- **Formato de Competición:** Eliminatorias 1 vs 1 el mejor de 3 partidas

Normativa específica de la competición

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

Configuración de juego

- Ambos jugadores empiezan la partida en el mismo nivel, tienen que ir eliminando piezas hasta que ocurra lo siguiente:
 - Ambos son eliminados por llenar la pantalla
 - Uno de los participantes es eliminado y sigue jugando hasta ser eliminado
- En ambos casos, ganará el que MAYOR puntuación obtenga hasta el final

Ajustes usuario

- Se utilizaran los ajustes predeterminados de control

Advertencias

- 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 "FIFA20" EN MR.GAME

- **Versión a usar:** FIFA20 (PS4)
- **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 jugara 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 “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.
 - Se competirá de forma individual.
 - Cada ronda se jugará **al mejor de 3 partidas**
 - Los combates son a **3 vidas y límite de 6 minutos**
 - El escenario para combate será **Campo de Batalla**
 - Los **objetos estarán desactivados**.
 - 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.
 - 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 “GRAN TURISMO SPORT” EN MR.GAME

- **Plataforma:** PS4
- **Versión a usar:** Gran Turismo Sport
- **Formato de Competición:** Vuelta rápida. Mejor tiempo sobre tres vueltas.

Normativa específica de la competición

- **Consolas:** Se jugará en los simuladores y con el material logístico proporcionado por la organización.
 - Tendrán que buscar el mejor tiempo en un máximo de tres vueltas. Si el piloto tarda más de 3 minutos en dar una vuelta será eliminado de la competición.
 - **Circuito:** Dragon Trail – Seaside II
 - **Vehículo:** BMW M4 2014
 - **Cambio:** a elección del participante
 - **Ayudas vehículo:** Solo ABS
 - **Ayuda circuito:** Solo trazado
 - 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 2020” EN MR.GAME

- **Versión a usar:** Just Dance 2020 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 "FORTNITE" EN MR.GAME

- **Versión a usar:** FORTNITE (PC)
- **Formato de Competición:** Fase de eliminatorias equipos 2vs2. Los equipos disponen de un **límite de 10 minutos o 10 bajas** para pasar a la siguiente ronda.
- 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 la **plataforma** y el **material logístico proporcionados** por la organización. **No podrán utilizarse mandos traídos por los equipos**
- **No podrán utilizarse cuentas privadas;** se jugará en cuentas proporcionadas por la organización. Se podrá hacer uso de los skins que tenga la cuenta.
- Modo de juego: **Patio de juegos**
- Límite de partida: **10 minutos o 10 bajas.** Si el tiempo llega antes que el número de baja, ganará el equipo que mayor número de bajas acumule. En caso de **empate**, se prorrogará el juego **2 minutos a muerte súbita**
- Escenario: **Pisos picados.** La zona montañosa anexa se considera **fuera de la zona de juego.**

CONDICIONES ESPECIALES

- **Prohibido disparar** a jugadores que aun estén bajando en **paracaídas**
- **Prohibido salir de la zona** de Pisos Picados
- **"Soltar objetos al ser eliminado"** estará **DESACTIVADO**
- **"Daño por caída"** estará **DESACTIVADO**
- **Se podrán modificar los controles, sensibilidad, etc...** **ANTES de empezar** la partida, se dispondrá de 1 minuto para realizar los cambios.
- El resto de parámetros quedarán establecidos por defecto, salvo que los rivales estén de acuerdo en modificarlo.

Los equipos que vulneren las condiciones anteriormente mencionadas, **serán apercibidos** por el arbitro asignado. **Si se reincide**, el arbitro podrá dictaminar la **expulsión inmediata del equipo**

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 “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.