

# Regolamento Smash Ultimate

## 2018/2019

**Nota:** Questo regolamento è una prima versione del regolamento italiano per smash ultimate, e ha lo scopo di unire la community Italiana di Smash Ultimate. Questo regolamento verrà utilizzato in tutti i tornei principali Italiani.

### 1. Regole del Torneo

#### 1.1. Durata del Set

Tutti i set di torneo verranno giocati al meglio di 3 partite (da qui Bo3), fino a un taglio nella top X dove le partite sono estese al meglio dei 5 (da qui Bo5).

#### 1.2. Procedimento del Set

1. I giocatori dichiarano il proprio personaggio. Qualunque giocatore può decidere di utilizzare la Double Blind Pick Character Selection (**Vedi Sezione 1.4**)
2. Utilizzare lo Starter Stage Striking (**Vedi Sezione 1.5**) per determinare il primo stage
3. I giocatori giocano la prima partita del set
4. Il vincitore dell'ultima partita banna due 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** 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. 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.

### **1.6. Pausa**

Si raccomanda di disattivare la pausa. Se lasciata attiva, 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 del giocatore che mette in pausa la partita. Se mettere in pausa risulta nella 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. Stallo**

Stallare, o rendere volontariamente il gioco non giocabile, è vietato e a discrezione dello staff. Stallare include ma non si limita a diventare permanentemente invisibili, continuare infinite oltre i 300%, evitare volontariamente di colpire l'avversario o raggiungere una posizione che l'avversario non può a sua volta raggiungere. Lo stallo verrà punito con la perdita della partita nei confronti del giocatore che ha iniziato lo stallo.

### **1.8. Sudden Death (o "Scontro Finale")**

Se una partita risulta in un Sudden Death, il vincitore è determinato 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 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.

#### **1.9. Stock Sharing (o “Torna in Gioco”)**

Prendere le vite del proprio compagno di team nei doppi è permesso.

#### **1.10. “Grab and Go” Clause**

Nei doppi, i giocatori non potranno scambiarsi il personaggio con il proprio compagno. Scambiarsi personaggio passandosi il controller o utilizzando il soft reset risulteranno nella completa squalifica di entrambi i giocatori del team.

#### **1.11. Missing Teammate Clause (Compagno Assente)**

Se il compagno di un giocatore non è presente per la partita, il set non potrà proseguire fino all'arrivo del compagno. Non potranno essere giocate partite 2v1 o giocare con una CPU.

#### **1.12. Alting**

Si è soggetti a squalificazione immediata senza rimborsi se si viene sorpresi ad utilizzare il nome di un altro giocatore o nascondere la propria identità con lo scopo di manipolare bracket/seeding. L'unica eccezione è se il giocatore avvisa un organizzatore in anticipo prima del torneo.

#### **1.13. Scelta del Colore del Personaggio/Colore del Team**

Qualora ci fosse una disputa per i colori dei personaggi o del team (es: entrambi i giocatori vogliono utilizzare fox verde), i giocatori giocheranno una partita secca di RPS (Sasso Carta Forbice) per determinare i colori.

#### **1.14. Interferenza del Controller**

Se il controller di un giocatore è causa di interruzione del torneo (che sia durante una partita o altro), esso sarà soggetto a completa squalificazione dall'evento.

#### **1.15. Controller Ammessi**

Per facilità d'accesso, lo staff del torneo consiglia l'utilizzo del Nintendo Gamecube controller, tuttavia, lo Switch Pro controller, I joy-con switch doppi ed il joy-con singolo sono tutte opzioni ammesse.

### **1.16. Team Colour Clause**

Durante i doppi, i giocatori dovranno scegliere i costumi dei personaggi che più si assomigliano al colore del proprio team. Nel caso di personaggi con schemi di colore molto monocromatici, è consigliato avere il colore del team che più si avvicina al personaggio (es: sonic nel team blu). Se è presente un Cloud in entrambi i team, uno dovrà utilizzare Cloud di FF7, mentre l'altro Cloud di AC. Se un giocatore è daltonico e non può distinguere due team potrà richiedere un cambio di colori per rendere più facile la distinzione. Questa richiesta deve essere fatta prima dell'inizio della partita.

### **1.17. Riscaldamenti**

Periodi di riscaldamento e controllo dei comandi non dovranno superare i 30 secondi. La violazione di questa regola può risultare in una squalificazione a discrezione degli organizzatori.

### **1.18. Counterpicking**

A ogni giocatore verranno dati 30 secondi per ogni passo della fase di counterpick (ban degli stage, scelta dello stage o del personaggio). Se qualunque giocatore impiega più del tempo previsto, un giudice dovrà essere avvisato per monitorare la situazione.

### **1.19. Coaching/Timeouts**

Il coaching durante i set è vietato da tutti i tornei, 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. Al giocatore 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.

### **1.20. Ritardi**

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

### **1.21. Collusioni**

I giocatori sospettati di collusioni potrebbero essere immediatamente squalificati dal torneo. Questo include perdere intenzionalmente una partita, dividere un premio in denaro, o commettere qualsiasi forma di manipolazione della bracket. L'organizzatore si riserva il diritto di negare il pagamento di un premio ad un giocatore sospettato di collusione.

### **1.22. 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 (**Vedi Sezione 2.1**). Un giocatore dichiara di aver accettato le regole utilizzate nel game precedente una volta iniziato uno nuovo. 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.

### **1.23. Decisioni Finali**

Se qualsiasi situazione inaspettata dovesse accadere, 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 3 vite e 7 minuti per i Singoli
- Vite e tempo sono impostate a 3 vite e 8 minuti per i Doppi
- Handicap: Off
- Fuoco Amico: On
- Danno: 1.0x
- Oggetti: Off, nessuno
- Barra Smash Finale: Off
- Minimappa: Piccola
- Potenza D'Emergenza: No
- Pericoli: Off
- Pausa: Off
- Tutti i personaggi DLC sono legali
- Mii Fighters: xxxx, guest size (**Vedi Sezione 2.3.3**)

### **2.2. Lista degli Stage**

#### **Starter Stages**

- Le Rovine/Stage Versione Rovine\*
- Destinazione Finale/Stage Omega\*\*
- Sistema Lylat
- Smash Village
- Lo Stadio Pokémon 1

## Counterpick Stages

- Lega Pokémon Di Kalos
- Campagna e Città
- Yoshi's Story

*\*Trattati come Le Rovine nella fase di striking.*

*\*\* Trattati come Destinazione Finale nella fase di striking.*

### 2.3. Regole Aggiuntive

#### 2.3.1. Starter Stage Striking

Dopo aver scelto chi banna per primo (**Vedi Sezione 1.5**), i giocatori potranno fare striking fra gli starter stages (ogni giocatore banna gli stage nel formato 1-2-1) per determinare lo stage iniziale per la prima partita.

#### 2.3.2. Counterpick Stage Striking

Dopo ogni partita del set, prima di fare counterpick, il vincitore della partita precedente toglierà tre stage dalla lista starter o counterpick. Il ban non persiste per tutta la durata del set e potrà essere cambiato successivamente nel caso di un set Bo5.

#### 2.3.3. Mii Fighters

I Mii Fighters potranno utilizzare il loro set completo di mosse custom. Tuttavia, possono solo utilizzare i Mii "guest sized" che sono presenti su ogni console (es: Ospite A, Ospite B, etc.). Un giocatore sospettato di star utilizzando un Mii dalle dimensioni alterate è soggetto a squalificazione. Ogni Mii deve essere categorizzato seguendo il tipo di mosse assegnate, nella forma di <Speciale Neutro> <Speciale Laterale> <Speciale Alto> <Speciale Basso> <Tipo di Mii> (es: 2132B rappresenta un Lottatore con il secondo speciale neutrale, il primo speciale laterale, il terzo speciale alto ed il secondo speciale basso). I giocatori non potranno cambiare le mosse del proprio Mii durante il set, ma potranno cambiarle prima che abbia inizio.

## 3. Regole Online

### 3.1. Decisioni Finali

Per un corretto svolgimento dei set durante un torneo online, si consiglia a tutti i giocatori di **vendere** le proprie Smash Tag di tutti i partecipanti al torneo con cui si ha già giocato.

Se due giocatori segneranno due risultati diversi durante un set gli admin chiederanno una foto della vittoria del match in questione o delle "Smash Tag" dell'avversario, a dimostrarne la sconfitta.

Inoltre al giocatore che avrà riportato il risultato non corretto verrà assegnato un warn.

In caso di assenza della possibilità di confermare un risultato, la decisione definitiva spetta sempre allo Staff o agli organizzatori del torneo.

### 3.2. Eccessivi problemi di connessione

In caso di Lag eccessivo, un admin verrà nella stanza per valutare la situazione e avrà la possibilità di chiedere un match 1v1 di 30 secondi con entrambi i giocatori per eseguire un Test delle connessioni.

Al responsabile del lag sarà assegnato un DQ per il set in questione, e si proseguirà con l'andamento normale del torneo.