

Regole generali

1.1 Cosa mi serve per poter partecipare?

Prima dell'inizio di ogni incontro, lo Staff fornirà tutto il materiale necessario per poter giocare. È consentito l'utilizzo del proprio controller di gioco. Assicuratevi di arrivare in orario, o potreste non poter prendere parte al torneo.

1.2 Norme comportamentali

I giocatori sono tenuti ad avere un comportamento rispettoso e cortese verso gli altri partecipanti e lo Staff dell'evento. Linguaggi offensivi e di dubbio gusto o comportamenti inappropriati saranno costantemente scoraggiati.

1.3 Materiali ammessi

Durante un incontro non è consentito l'utilizzo di strumenti elettronici diversi dalla propria console, come telefoni cellulari o tablet. È consentito l'uso di cuffie, da collegare esclusivamente alla console.

1.4 Annotazioni

Non è consentito prendere annotazioni durante gli incontri.

****Nel caso in cui la partita si interrompesse per un problema tecnico, il Giudice di Gara farà ripartire l'incontro con i settaggi consentiti dal regolamento. Nessun risultato appartenente al match interrotto sarà tenuto come riferimento per il nuovo match.**

Struttura della competizione

Gli incontri seguiranno la struttura a Doppia Eliminazione. I team saranno abbinati casualmente, durante il primo turno di gioco (Winner's Bracket). I team sconfitti la prima volta avranno l'opportunità di giocare in un tabellone secondario, chiamato Loser's Bracket, e ottenere una nuova chance per trionfare durante la competizione. I team vincitori, nel tabellone di riferimento, avanzeranno nel tabellone, fin quando non sarà possibile eleggere chiaramente un vincitore. I team della Winner's Bracket e Loser's Bracket giocheranno un incontro finale, che determinerà il team campione italiano.

Regole della competizione

2.1 Set di regole

- **Incontro:** A vite
- **Vite:** 3
- **Tempo:** 7 minutes
- **Barra Smash Finale:** NO
- **Spiriti:** NO
- **Lv.CPU:** 1
- **Danni iniziali:** NO
- **Selezione scenario:** Chi perde – scorri sotto per maggiori info.
- **Sfera Smash Sì** (frequenza rara), **altri strumenti** NO
- **Scenari casuali:** No

Avanzate

- **A vittorie:** 1
- **Cambio di scenario:** NO

European Smash Ball Team Cup – Regole qualifica nazionale (IT)

- **Pericoli:** NO
- **Attacchi amici:** Sì
- **Potenza di lancio:** 1.0×
- **Potenza d'emergenza:** NO
- **Pausa:** NO
- **Punteggio:** NO
- **Dannometro:** Sì
- **Regole aggiuntive 2v2:** prendere una vita dal compagno in 2v2 è consentito.

Mischia totale regole aggiuntive:

- **N° max incontri:** 35
- **Clemenza:** No.

Smash di gruppo regole aggiuntive

- **Tipo:** A eliminazione
- **Tempo:** 3 minuti anziché 7 minuti
- **Selezione scenario:** A scelta
- **Numero di scenari:** 2
- **Cura dopo la vittoria:** 0
- **Scontro decisivo da giocare**

Non è consentito selezionare i lottatori Mii. Non è consentito l'utilizzo di personaggi rilasciati dopo il 01/02/2019. La Pianta Piranha è ammessa alla competizione.

2.2 Scelta di personaggi e scenari

Il team formato da 3 giocatori dovrà utilizzare il seguente setup, **al meglio delle 5 partite** (Best of 5):

- **Incontro 1:** incontro 2v2 (Partita singola, Best Of 1) (due giocatori qualsiasi per ogni team da 3)
 - **Incontro 2:** Mischia totale incontro 1: 1v1 partita singola (BO1) (un giocatore da ogni team)
 - **Incontro 3:** Mischia totale incontro 2: 1v1 partita singola (BO1) (un giocatore da ogni team)
 - **Incontro 4:** Mischia totale incontro 3: 1v1 partita singola (BO1) (un giocatore da ogni team)
 - **Incontro 5:** 3v3 Smash di gruppo (A eliminazione, cura dopo la vittoria 0%) partita singola (BO1) (ognuno dei 3 giocatori da ciascun team)
1. **Condizione 1:** gli incontri 2-4 saranno giocati in modalità "Mischia totale" – questo comporta che ogni personaggio già utilizzato in un incontro non sarà più disponibile nel successivo
 2. **Condizione 2:** Ogni giocatore del team deve aver giocato un incontro, una volta raggiunto l'Incontro 3 (così che ogni componente del team abbia giocato nel caso di vittoria per 3 incontri a 0)
 3. **Condizione 3:** Se si arriva a giocare all'incontro 4, ogni giocatore del team deve aver disputato almeno un incontro 1vs1.

L'utilizzo del tasto per il menu "Home" non è consentito durante un incontro. Ogni uso non consentito del menù Home comporterà alla rimozione di una vita per il giocatore responsabile. Se la pressione non consentita del tasto Home porta il giocatore avversario a perdere una vita non regolarmente, la vittoria dell'incontro viene assegnata al giocatore che non ha premuto il tasto.

Nel caso in cui un controller venga scollegato intenzionalmente da un giocatore durante un incontro, al giocatore che ha rimosso intenzionalmente il controller (che può essere il suo o quello di un avversario) sarà assegnata una sconfitta.

European Smash Ball Team Cup – Regole qualifica nazionale (IT)

Lista scenari legali

È consentita la scelta di 15 scenari in totale. Ecco la lista completa:

- Le rovine
- Brinstar
- Il castello assediato
- Destinazione finale
- La fregata Orpheon
- Lega Pokémon di Kalos
- Il sistema Lylat
- Lo Stadio Pokémon 2
- Oltrenuvola
- Smash Village
- Campagna e città
- WarioWare, Inc.
- Castello del Dr. Wily
- L'Isola Yoshi (no L'Isola Yoshi (Melee))
- Yoshi's Story

Altri scenari che possono essere aggiunti dall'organizzatore in sostituzione a quelli legali:

- Il Cammino Arcobaleno
- Regno dei Funghi U
- Duck Hunt
- Foresta Zero
- Giungla Kongo
- Lega Pokémon di Unima

Scegliendo Le rovine o Destinazione Finale, i giocatori possono acconsentire a giocare su una versione delle stesse in un altro scenario. Una volta scelta la forma, non sarà più possibile scegliere queste forme di qualunque altro scenario, inclusi gli originali "Destinazione Finale" e "Le rovine". Se i giocatori non trovano un accordo su uno scenario differente, la versione standard sarà quella legale.

Regole di selezione degli scenari

Prima dell'inizio del primo incontro 2vs2, i team giocheranno un incontro a Sasso/Carta/Forbice in partita singola (BO1). Il team vincitore sceglierà se avviare loro la procedura di selezione (diventando il Team 1) o concedere agli avversari di farlo (rendendo il team avversario il Team 1):

1. Il Team 1 sceglie uno scenario dalla lista per l'incontro 2vs2
2. Il Team 2 sceglie 1 personaggio da utilizzare (un giocatore del team sceglie il suo personaggio)
3. Il Team 1 sceglie 2 personaggi da utilizzare (entrambi i giocatori del Team 1 scelgono il proprio personaggio)
4. Il Team 2 sceglie l'ultimo personaggio da schierare (ovvero l'ultimo giocatore rimasto per la selezione)
5. Il match 2vs2 può cominciare
6. Una volta concluso l'incontro, il giocatore appartenente al team sconfitto sceglie lo scenario per il prossimo incontro
7. Selezione del personaggio
 - In un incontro 2v2, l'ordine di selezione è il seguente: Vincitore, Perdente, Perdente, Vincitore

European Smash Ball Team Cup – Regole qualifica nazionale (IT)

- In un incontro 1v1, l'ordine di selezione è il seguente: Perdente, Vincitore (questa regola è introdotta per evitare che la scelta di un personaggio sia fatta per contrastarne un altro specifico)
8. Inizio del nuovo incontro
 9. Ripeti i passaggi da 6 a 8.

Se si arriva all'incontro in "Smash di gruppo", i giocatori sconfitti scelgono il 1° scenario, i vincitori il 2° scenario

L'ordine di selezione dei personaggi sarà il seguente: Vincitore, Perdente, Perdente, Vincitore, Vincitore, Perdente

I giocatori aggiustano l'ordine di gioco dei propri membri e l'incontro "Smash di gruppo" viene avviato, determinando la squadra che passa il turno.

Regola dello "Stagedown"

Ogni scenario già giocato all'interno dello stesso set al meglio delle 5 partite (BO5) non potrà essere scelto nuovamente da uno dei due team.

2.3 Risoluzione di un incontro allo scadere del Tempo limite

In caso scada il tempo durante l'incontro in "Mischia di gruppo", sarà giocato uno "Scontro Decisivo" per determinare i vincitori.

Altre risoluzioni:

1. In caso il tempo scada, il team con il maggior numero di vite rimanenti (sommate in un incontro 2vs2) otterrà la vittoria.
2. Se entrambi i team posseggono lo stesso numero complessivo di vite, il team con la minore percentuale di danno (sommata in 2v2) otterrà la vittoria.

In caso nessuno di questi tie-break porti ad eleggere chiaramente un vincitore e si verificasse una situazione di assoluto pari merito, sarà avviato uno "Scontro Decisivo".

2.4 Aggiornamenti del documento

Questo regolamento può essere soggetto a variazioni per esigenze organizzative in qualunque momento, con o senza preavviso.