



REGLAMENTO
SUPER STREET FIGHTER 4

TLP 2k10



Organiza:



· Normas generales ·

1. Solamente podrán participar aquellas personas que estén inscritas en el torneo y lo hayan hecho a través de la web www.tenerife-lanparty.com
2. Se deberá estar presente en el Stadium **10 minutos** antes del inicio de la partida.
3. 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 equipo/participante del torneo.
4. Ningún participante podrá inscribirse más de una vez en el torneo. La suplantación de personalidad será castigada con la **expulsión** del equipo/participante del torneo, no permitiéndole participar en los mismos en las próximas ediciones de TenerifeLanParty.
5. 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.
6. La participación en el torneo **implica entender y aceptar** estas normas.

· Formato del Torneo ·

1. El torneo tendrá un **límite de 128 participantes**.
2. El primer clasificado obtendrá un premio de **500€**, libre de impuestos, y el segundo obtendrá un premio de **250€**, libre de impuestos.
3. El torneo se desarrollará en la plataforma **Xbox360**.
4. 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.
5. 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**.
6. Se podrá seleccionar a cualquier luchador disponible.
7. Cada enfrentamiento se jugará **al mejor de 3 asaltos** con el **100%** de vida y **99** de tiempo.
8. Ganara **el mejor de 3** enfrentamientos.
9. El escenario de cada combate será elegido de forma aleatoria.
10. El torneo se dividirá en 2 fases dependiendo del número de participantes:
 - Fase previa:
 - ⊙ Los participantes se repartirán en grupos homogéneos de hasta 8 integrantes.
 - ⊙ Se enfrentarán en **modo liguilla** obteniendo 1 punto el vencedor de cada partida y 0 puntos el perdedor de la misma.
 - ⊙ Los **dos** mejores de cada grupo se clasificarán para la siguiente fase.
 - ⊙ En caso de triple empate en el primer puesto se tendrá en cuenta los resultados de las partidas entre los implicados.
 - ⊙ Si persiste el empate, los jugadores implicados jugarán una nueva liguilla para determinar el clasificado que pasa a la siguiente fase.

- Fase eliminatoria:

- ⊗ La disputarán los clasificados de la anterior fase.
- ⊗ Se realizarán emparejamientos entre los cabezas de serie y los segundos clasificados.
- ⊗ Los participantes se enfrentarán en eliminatorias **winner-loser**, con el mismo formato de luchas que en la fase previa.
- ⊗ La final se disputará al mejor de **5 enfrentamientos sin límite de tiempo** (1 enfrentamiento lo gana el mejor de 3 asaltos).

11. Configuración del Juego:

Vida: **100 %**

Asalto: **3**

Tiempo del Asalto: **99**

El resto de opciones serán las predeterminadas.

12. 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 la eliminación del torneo.
- 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.

13. 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 dicha ronda. 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.

14. 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.