

TORNEO SUPER SMASH BROS ULTIMATE (Teams)

Mangafest Sevilla Summer 2026 convoca en colaboración con **Ranked Players League**, torneo por parejas de **Super Smash Bros. Ultimate**, regido por las siguientes bases:

1. CONVOCATORIA

El torneo se realizará el día **21 de junio de 2025 a las 16h.**

2. PLAZAS

Se habilitará un **máximo de 32 plazas**, siendo el **mínimo de inscritos 8 participantes** para la realización del torneo. Estos números pueden variar si la organización del festival lo considera oportuno.

3. INSCRIPCIÓN

- Los participantes quedan obligados a proporcionar de manera veraz la totalidad de los datos solicitados en el proceso de inscripción. Aquellos inscritos que no hayan proporcionado sus datos correctamente serán expulsados del torneo.
- La participación en torneos es exclusiva para los jugadores. Se excluyen, entre otros, árbitros y entidades colaboradoras del evento.
- Está permitido el uso de *nicks*, siempre y cuando no resulten ofensivos o discriminatorios. Toda suplantación de identidad está sancionada con expulsión del torneo, incluyendo el uso de *nicks* de otros jugadores.
- Para los mayores de edad es imprescindible presentar el DNI original, mientras que para los menores es altamente recomendable, pues agiliza el procedimiento de confirmación.
- Los jugadores, al participar en cualquier torneo que forme parte de Ranked Players League, dan su consentimiento para mostrar en la web oficial de esta su nombre, apellidos y/o *nick* en cruces de torneos ya realizados y posibles publicaciones en plataformas como Twitter, Facebook, Instagram, YouTube o Twitch.
- Los jugadores, al participar en cualquier torneo que forme parte de Ranked Players League, autorizan a la organización a ser grabados durante la celebración de estos, tanto a ellos mismos como los partidos que tienen lugar en la competición. Dichos vídeos serán publicados por la organización en su web y redes sociales exclusivamente con fines mediáticos.
- Los jugadores dan su consentimiento para participar en entrevistas organizadas por Ranked Players League, que podrán llevarse a cabo durante la celebración de la competición.
- Todo participante menor de 18 años deberá aportar una autorización expresa de sus padres o representantes legales junto con una fotocopia del DNI de este mismo. En el siguiente enlace podrán descargar la autorización que deberán rellenar y entregar en el momento de la confirmación: [Autorización de menores](#)

Las inscripciones se realizarán *online* y de forma presencial según las siguientes indicaciones:

1. A) **Inscripción *online*:** Se realizará mediante el formulario disponible en la página web del festival, quedando abierta desde el día **jueves 21 de mayo a las 18:00 h hasta el jueves 18 de junio a las 15:30 h.**
 - A.I) En caso de superarse el límite de participantes establecido debido a sobrecarga del sistema, se ocuparán las plazas por estricto orden de inscripción, anulándose aquellos registros que hayan sobrepasado dicho límite.
 - A.II) Los jugadores deberán confirmar su inscripción mediante la compra de una entrada a Mangafest del mismo día del torneo y enviándola a rpl@rpleague.es para su verificación. La organización se reserva el derecho a eliminar la inscripción de un jugador en caso de que las plazas se agoten y éste no haya enviado su correspondiente entrada en un plazo máximo de 72 horas desde el momento de la inscripción.
 - A.III) La organización se reserva el derecho a eliminar la inscripción de un jugador en caso de que las plazas se agoten y éste no haya enviado su correspondiente entrada en un plazo máximo de 72 horas desde el momento de la inscripción.
 - A.IV) Todas las inscripciones *online* deben ser **confirmadas presencialmente en la misma zona del torneo** desde la apertura del recinto el día correspondiente a la realización del torneo **hasta las 15:45 h**, o quedarán anuladas.
1. B) **Inscripción *in situ*:** Si el número de participantes *online* no cubre la totalidad de las plazas, las excedentes quedarán libres para la inscripción presencial en “Información” desde la apertura del festival el día correspondiente a la realización del torneo **hasta las 15:30 h.**
 - El jugador inscrito que no pueda venir finalmente deberá comunicar su DQ en un plazo superior a 24 horas al torneo. De lo contrario, el jugador puede ser sancionado sin poder participar en el próximo torneo marca RPL que se realice a juicio de la propia organización.
 - Está prohibido también hacer DQ de forma presencial en el torneo.

4. CONDICIONES ESPECÍFICAS

- **Sistema de juego:**
 - Torneo de eliminación doble.
 - Partidas por equipos, 2 vs. 2.
 - 3 vidas.
 - 7 minutos de tiempo límite.
 - Objetos desactivados y en frecuencia nula.
 - Fuego amigo activado.
 - Se permite compartir vidas con el compañero.
 - Mecanismos desactivados.
 - Sin personalización de personajes.



- Los Miis están permitidos con cualquier set de ataques, siendo el mismo jugador responsable de su correcta personalización y debiendo realizarse en un periodo de tiempo inferior a 3 minutos.
- Todas las rondas al mejor de 3 partidas. Top 8 al mejor de 5 partidas.
- Los jugadores deberán, en medida de lo posible, adaptar el color de su personaje al color de su equipo.
- Si un equipo está compuesto por dos personajes Mii, deberán diferenciarse de algún modo distintivo, por ejemplo, través de un sombrero y/o indumentaria.
- Está totalmente prohibido intercambiar el mando con el compañero.
- Si se agota el tiempo, el ganador se decidirá por el número de vidas restantes y, en caso de empate, por el porcentaje de daño total recibido. Si aun así se mantiene el empate, el resultado se decidirá con una partida a 1 vida, un tiempo máximo de 3 minutos y los mismos personajes y escenario seleccionados.
- Está terminantemente prohibido abandonar el puesto de juego en mitad de un set sea cual sea el motivo (a excepción de justificación médica presentada), dando el encuentro como derrota para el equipo del jugador que abandone el puesto en ese momento.
- Se impondrá un DQ Timer de 5 minutos: al llamar a los jugadores se activará un contador visible en la web de Start.gg. El equipo que no esté presente en el puesto asignado antes del tiempo límite será descalificado del set.
- Si un movimiento suicida lleva a muerte súbita, el ganador será quien el propio juego indique.
- Queda prohibido aprovecharse de fallos del juego que impidan la correcta jugabilidad de este (congelación del juego o el personaje, reseteo de la partida, etc.).
- Perder el tiempo deliberadamente con el objetivo de agotar los minutos disponibles está prohibido.
- Se permite el uso de cualquier mando de control que carezca de botón TURBO, haciéndose el jugador responsable de su correspondiente conexión y funcionamiento.
- Los jugadores deberán participar con sus propios mandos, siendo ellos mismos responsables del correcto funcionamiento de éstos.
- Pausar el juego de forma injustificada estará penalizado con la obligación del infractor de perder una vida durante la partida. La organización se reserva el derecho a otorgar derrota al jugador que haga un uso indebido de esta norma (situaciones favorables, pausas irrespetuosas antes de acabar un game, etc.).
- Recibir consejos y *coaching* de terceras personas está prohibido tanto en mitad de una partida como en mitad de un set. No cumplir esta norma puede llevar a una advertencia seguida de una descalificación.
- La organización no se hace responsable de posibles desconfiguraciones en las reglas de la partida en cuestión. Cada jugador será responsable de comprobar que todos los parámetros están establecidos correctamente.
- La organización se reserva el derecho a realizar modificaciones parciales o totales en la normativa si se presentan cambios en el reglamento oficial nacional y/o regional.
- **Selección de personaje y escenario:**

- El escenario y el personaje serán escogidos mediante *Stage Striking*:
 - Escenarios disponibles: Destino Final, Campo de Batalla, Bastión Hueco, Pequeño Campo de Batalla, Estadio Pokémon 2, Sobrevolando el Pueblo, Pueblo Smash, Liga Pokémon de Kalos y Yoshi's Story.
 - Los escenarios versión Omega y Campo de Batalla podrán jugarse como escenario equivalente a su versión original (Destino Final y Campo de Batalla) siempre y cuando ambos jugadores estén de acuerdo.
 - Cada jugador dispondrá mediante esta modalidad de tres bans de escenario que utilizará cuando gane su primera partida del set.
 - DSR desactivado: un jugador puede volver a seleccionar un escenario en el que ha ganado previamente en el set.
 - El procedimiento de un set mediante *Stage Striking* es el siguiente:
 1. Los jugadores seleccionan personaje. Está prohibido especular con la elección del rival. En caso de posible confrontación, la elección se hará a ciegas comunicándosela en secreto a uno de los responsables del torneo.
 2. Se juega un piedra-papel-tijeras para decidir quién empieza a eliminar escenarios.
 3. El ganador elimina tres escenarios de los disponibles, el oponente elimina otros cuatro y el ganador decide finalmente en qué escenario se jugará la primera partida.
 4. Se juega la partida.
 5. El ganador elige su personaje.
 6. El perdedor elige su personaje. El ganador no podrá cambiar de personaje antes de empezar la partida.
 7. El ganador elimina tres escenarios del conjunto seleccionable.
 8. El perdedor elige el siguiente escenario.
 9. Se repiten los pasos del 4 al 8 hasta que se complete el set.
 - En el caso de que los dos jugadores estén de acuerdo, pueden pactar jugar en cualquier escenario (siempre que sea uno de los citados anteriormente).
 - Los jugadores disponen de un total de 3 minutos para seleccionar personaje y su correspondiente configuración. Estos mismos son responsables de conocer dichas modificaciones previamente al torneo. La organización se reserva el derecho a descalificar a un jugador si supera el tiempo permitido.
 - Ambos jugadores tienen derecho a una partida de prueba o *button check* de duración menor a 30 segundos previamente al enfrentamiento. No obstante, los jugadores deberán notificar a los árbitros del torneo de ello.

- Si uno de los jugadores desea usar cascos o auriculares, podrá hacerlo siempre y cuando pueda permitir que el otro jugador también pueda usar los suyos en caso de que así lo desee (conectando un *splitter*, por ejemplo).
- La selección de melodía en un escenario siempre se hará bajo acuerdo mutuo de ambos jugadores sin importar qué jugador sea el que elige escenario. De no alcanzar un acuerdo, se jugará con melodía aleatoria.

5. MODERACIÓN

Los organizadores del torneo son los máximos responsables de este, de forma que su voz y voto sobrepasan cualquier opinión personal o situación de la consola. Por lo tanto, si los organizadores determinan necesaria una pausa, anulación de partida, repetición de la misma u otros aspectos, habrá que acatar sus decisiones (puesto que tendrán un motivo para ello, como se comprende).

6. AUSENCIAS Y PENALIZACIONES

- Se llamará a cada participante durante un minuto. En caso de no aparecer se le descalificará automáticamente del torneo.
- Cualquier irregularidad en la inscripción conllevará la eliminación inmediata de los torneos en los que participe.

7. PREMIOS:

El primer puesto del torneo recibirá un **trofeo + merchandising (además de dos medallas)**, mientras que segundo y tercero recibirá cada jugador una **medalla**.

8. ACEPTACIÓN DE LAS BASES

La participación en el torneo implica la aceptación de sus bases, siendo responsabilidad de los participantes leer y entender la normativa.

La organización se reserva el derecho de adoptar cualquier iniciativa que, no estando regulada en estas bases, contribuya al mayor éxito del torneo, sin que tenga cabida reclamación al respecto.

La organización se reserva el derecho a cancelar el torneo si las condiciones, sean cuales sean, no permiten su correcto desarrollo o impiden una jugabilidad adecuada para los jugadores.



De conformidad con lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/1999 de Protección de Datos Personales y en el Real Decreto 1720/2007 por el que se aprueba el Reglamento de Desarrollo de la Ley Orgánica de Protección de Datos, se informa a todos los participantes en eventos producidos por Evento BWG S. L., como Ranked Players League, de que los datos de carácter personal que faciliten durante el procedimiento serán incorporados y tratados en un fichero cuya finalidad es la gestión y desarrollo del evento sin transmitir dichos datos a ninguna empresa o entidad sin autorización previa.

Si tienes cualquier ruego o pregunta, no dudes en preguntarnos a través del correo electrónico rpl@rpleague.es. Todas las consultas serán atendidas y respondidas con la mayor brevedad posible.

