



## 1. Inscripciones

Cada jugador participará de forma individual. Para formalizar la inscripción es necesario aportar:

- Nombre completo.
- Usuario de Telegram
- Nombre de entrenador de cada integrante. (Nombre in-game)
- Pagar la inscripción (1 euro)
- Correo electrónico de la UMU

## 2. Organización

Los partidos se jugarán presencialmente. Horario por determinar:

- Cada jugador puede traer su propio mando. Los mandos inalámbricos deben desconectarse correctamente al terminar de jugar en una Switch para evitar causar interferencias en futuras partidas.
- Los jugadores se dividirán en *grupos de cuatro* (aleatorizados y seleccionados al momento por el organizador en challenge). Los cuatro jugadores jugarán una selección de *cuatro carreras* elegidas al azar, al final de las cuatro carreras, los *TRES* jugadores con mayor puntuación pasarán a la siguiente ronda, en la que se enfrentarán a otros jugadores. Si el número de participantes no es potencia de dos, a veces se formarán grupos de tres personas para cuadrar. En este caso, al final de las cuatro carreras, los *DOS* jugadores con mayor puntuación pasarán a la siguiente ronda. En caso de duda, se puede consultar la ronda en challenge en cualquier momento o preguntar a los organizadores.
- Los ganadores de los sets tienen la obligación de informar a los organizadores por el resultado del partido, pero se recomienda mantener la pantalla de resultados activa para que pueda comprobar los resultados un organizador.
- Se prohíben pactar resultados entre los jugadores. Ante cualquier indicio de ello, los organizadores tomarán las medidas pertinentes.
- Si un jugador no aparece tras ser convocado a los *15 minutos* (o más si un organizador lo considera pertinente), los organizadores tendrán derecho a descalificar al jugador que no se haya presentado, y el resto de jugadores del set pasarán a la siguiente ronda

## 3. Reglas

Las reglas básicas del enfrentamiento serán las siguientes:

1. Se jugará en modo Carrera VS., 4 jugadores, GP de 150 CC, sin equipos, objetos normales, CPU normal, todos los vehículos, circuitos aleatorios.
2. El volante inteligente y la aceleración automática estarán desactivadas.
3. El control de dirección con joystick y el mini-mapa estarán activados.
4. Si un jugador pausa el juego, perjudicando al resto de jugadores, sea de manera accidental o no, se penalizará con la pérdida de una posición en el ranking del set. Ejemplo: Si un jugador, en un grupo de cuatro personas, pausa el juego, y al final del set obtiene la tercera posición de entre los cuatro, se considerará como que ha quedado en cuarta posición, y solo ese jugador será eliminado.



5. El resultado de un combate siempre será el determinado por la pantalla de resultados. Si dos o más jugadores empatan, los jugadores que hayan empatado jugarán una carrera extra para desempatar, en un circuito seleccionado al azar por el juego.

*Existe la posibilidad de retransmitir el torneo via **Twitch** si los jugadores lo desean. La comisión de San Alberto se reserva el derecho de modificar las normas según sea necesario para el correcto funcionamiento del torneo. Para cualquier duda contactar vía Telegram con: [@ChanseyAleo](https://t.me/ChanseyAleo)*