



V Campeonato SmashRS de
Super Smash Bros. Brawl

Regulamento - Brawl Singles (1 vs. 1)

Regras Gerais

- O Campeonato seguirá de acordo com o conjunto de regras oficial **SmashRS**.
- Os participantes serão dispostos em chaves e se enfrentarão no sistema de *Eliminação Dupla*, ou seja, o participante só será eliminado definitivamente quando perder pela **segunda** vez.
- Após o primeiro embate, os competidores são divididos em duas chaves: quem venceu, avança para a próxima fase na *chave dos vencedores*; quem perdeu é deslocado para a *chave dos perdedores*. O participante permanece na chave dos vencedores até que seja derrotado e, assim, transferido para a chave dos perdedores, onde deve vencer todos embates até enfrentar o vencedor da chave dos vencedores, na Grande Final, e fazê-lo perder pela segunda vez.
- Cada embate consiste de um *set* de 3 partidas (melhor de três), à exceção das Finais das duas chaves (dos vencedores e dos perdedores) e da Grande Final, onde o *set* é de 5 partidas (melhor de cinco).

Regras das Partidas

- As partidas são em modo Stock, com 3 vidas.
- O tempo de cada partida é limitado a 8 minutos; caso o tempo se esgote, vence aquele que tiver mais Stock (vidas). Se o Stock restante for igual, vence o oponente que estiver com menos dano (%). A partida só vai para Sudden Death se o número de Stock e o percentual de dano dos dois oponentes forem iguais.
- Itens são desligados no Item Switch.
- Pause é desabilitado nas opções do jogo.
- Não há Handicap, e o Damage Ratio permanece em 1.0.

Seleção de Estágio

- Na primeira partida de cada *set*, o estágio deverá ser *Battlefield*, *Final Destination*, *Smashville* ou *Yoshi's Island*. A escolha é feita ou por *striking* (os adversários se alternam eliminando os estágios que não desejam até que reste apenas um), ou por acordo entre os combatentes, ou através de Random.
- Nas partidas restantes de cada *set*, é o perdedor da partida anterior quem escolhe o estágio, que deverá ser *Battlefield*, *Battleship Halberd*, *Brinstar*, *Corneria*, *Final Destination*, *Frigate Orpheon*, *Green Greens*, *Jungle Japes*, *Luigi's Mansion*, *Lylat Cruise*, *Norfair*, *PictoChat*, *Pirate Ship*, *Pokémon Stadium*, *Rainbow Ride*, *Smashville* e *Yoshi's Island*. No entanto, o vencedor da partida anterior pode remover um dos estágios da lista antes que seu adversário faça a escolha, e não é permitido escolher um estágio no qual o combatente já tenha vencido naquele *set*.

Seleção de Personagens

- Sistema *Double-Blind*: Em cada partida do *set*, os combatentes comunicam ao Juiz o seu personagem escolhido para a partida, de forma que cada adversário faça sua escolha sem saber o personagem do outro. O Juiz então anuncia a escolha de ambos.
- Nas partidas restantes de cada *set*, após o perdedor da partida anterior ter escolhido o estágio, cabe ao vencedor da partida anterior escolher primeiro seu personagem, dando ao perdedor a vantagem de fazer sua escolha por último.

Outros

- Haverá controles de Gamecube para empréstimo, mas é altamente recomendado trazer controle próprio.
- No caso de uma partida ir para Sudden Death após suicídio de Bowser por *Flying Slam* (→Ⓑ), a vitória será de Bowser.
- É vetado o uso de Infinite Cape.

