

SUPER SMASH BROS BRAWL

Wii

Plazas: 32

DESARROLLO DEL TORNEO

- **Debido al tiempo limitado disponible** el torneo será en formato de eliminatoria simple.
- Se dividirá a los participantes en 4 grupos de 8 personas.
- En las semifinales y en la final se jugarán sets al mejor de tres.

CONFIGURACIÓN Y NORMAS DE TORNEO

- El modo de juego será versus.
- Los combates se realizarán en un sistema de 1 vs 1.
- El juego será a tres vidas con un tiempo límite de ocho minutos.
- Los escenarios serán elegidos por mutuo acuerdo de los participantes. En caso de no ponerse de acuerdo, se elegirán aleatoriamente de una determinada selección de escenarios.
- Al inscribirse como participante, se tendrá que elegir al main (personaje principal) que usarás en todo el torneo. El main no podrá ser cambiado bajo ninguna circunstancia.
- Los objetos estarán totalmente DESACTIVADOS.
- El hándicap estará DESACTIVADO.
- El índice de daño será 1.0.
- La selección de escenarios será aleatoria, solo estando los siguientes escenarios en la lista: Campo de Batalla, Destino final, Pueblo Smash, Isla de Yoshi, Crucero Lylat, Corneria, Estadio Pokémon (Melee).
- El planqueo (perder tiempo para ganar cuando este acabe) y el stalling (huir por el escenario, hacer chaingrabs (cadenas de agarres) hasta porcentajes ridículos...) están prohibidos.
- Ningún chaingrab está prohibido.
- La capa infinita de Meta Knight está prohibida.
- Si, en la última vida de ambos contendientes, un jugador realiza una técnica suicida que elimina a ambos a la vez no se realizará una muerte súbita, sino que el ganador será el que realice la técnica. Ejemplo de ello son el B lateral de Ganondorf en el aire, que lanza a los dos al abismo.
- El mostrar puntuación estará desactivado.
- El medidor de daño será visible.
- El salto sacudida estará activado por defecto. Para desactivarlo, habrá que escoger uno de los perfiles que serán proporcionados.
- Antes de que el torneo de comienzo, se permitirá a los participantes que lo deseen crear un nuevo perfil para cambiar la configuración de botones.
- En caso de muerte súbita, se nombrará ganador al jugador con menos índice de daño. Si el índice de daño es exactamente el mismo, se jugará una nueva partida a una sola vida con 3 minutos de tiempo límite.
- Cada jugador tiene derecho a configurar los controles ANTES de cada combate. En el momento en el que empiece la carrera, no podrá hacerlo.
- No se permitirá pausar el juego bajo ningún motivo.
- Alicante Otaku se reserva el derecho de modificar la normativa para garantizar el transcurso correcto del torneo.