

Règlement Tournoi Super Smash Bros Ultimate

Article 1 : Règle de conduite

Les participants devront prendre en compte les règles de conduite stipulées dans le Règlement Général du « E-sport challenge».

Article 2 : Les organisateurs de la compétition

Les organisateurs sont seuls habilités à prendre toute mesure nécessaire au bon déroulement de la compétition, incluant l'arbitrage des matchs, la prise de sanctions disciplinaires à l'encontre de participants ayant enfreint le code de conduite ou ayant adopté un comportement nuisible vis-à-vis des autres participants, des organisateurs ou des tiers en général. Aucun match ne peut être lancé sans l'accord préalable de l'arbitre.

Article 3 : Paramètres de jeu

L'ensemble des matchs de la compétition seront joués selon les paramètres de jeu suivants:

- Durée d'un match: 7 minutes
- Nombre de vies : 3 vies
- Choix du stage : parmi cette liste définis ci-dessous
- Champ de Bataille
- Petit Champ de Bataille
- Destination Finale et ses variantes
- Stade Pokémon 2
- Smashville
- Ligue Pokémon de Kalos
- Ville et Centre-Ville
- Yoshi's Story
- Cratère Nord

- Sélection des personnages et du stage:
 - Les deux joueurs devront effectuer un pierre/feuille/ciseaux avant la première manche.

 - Le vainqueur doit bannir trois stages, puis vient le tour du deuxième joueur de bannir quatre stages, et enfin le joueur gagnant du < pierre/papier/ciseaux > banni une fois encore un stage parmi les deux dernières (Joueur 1 - Joueur 2- Joueur 2 - Joueur 1). Les joueurs devront jouer sur le stage restant.

 - Le participant ayant remporté la manche précédente a la possibilité de bannir deux stages parmi la liste des stages. Les bans effectués sont effectifs seulement pour le match à venir. Le gagnant peut aussi changer de personnage mais doit annoncer son choix avant celui de son adversaire. (Le participant à 30 secondes pour faire son choix)

 - Le participant ayant perdu la manche précédente peut choisir le prochain stage où il souhaite jouer la prochaine manche parmi les stages restants, après l'annonce des deux stages bannis par leur adversaire. Le participant peut aussi choisir de changer de personnage, celui-ci doit cependant attendre le choix du personnage de son adversaire. (Le participant à 30 secondes pour faire son choix)

Article 4 : Bugs et Glitches

Les participants ne sont pas autorisés à exploiter des bugs et/ou des glitches connus. Dans le cas où un organisateur détermine qu'un participant a utilisé un bug ou un glitch ayant pour effet l'obtention d'un avantage indu, l'organisateur pourra décider soit de revenir à l'état du jeu antérieur à l'utilisation du glitch ou appliquer une sanction disciplinaire au participant dans le cas où cette utilisation serait volontaire. L'organisateur est seul compétent pour déterminer du caractère volontaire de l'utilisation du glitch.

Article 5 : Matériel

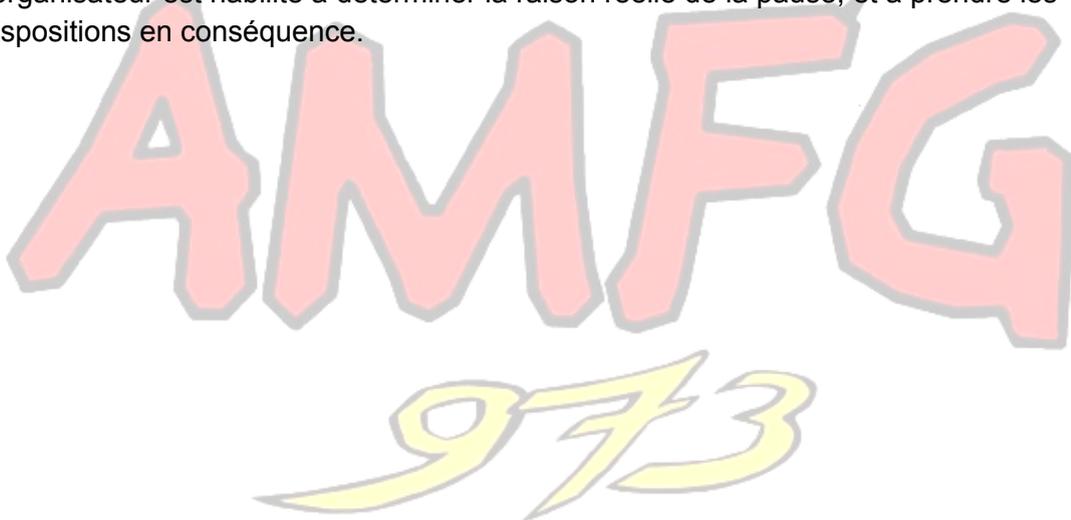
- Les participants ont le droit de ramener leur propre matériel (manette, stick arcade, hitbox). Cela est de même fortement conseillé.

- Les participants devront vérifier le bon fonctionnement et la bonne configuration de leurs boutons avant le début d'une rencontre officielle. Pour les phases de compétition requérant la présence physique des participants, les participants devront uniquement utiliser le matériel fourni par l'organisateur, à l'exception de la manette ou du stick arcade pour lesquels le participant est autorisé à utiliser son propre matériel.

- L'association AMFG ne saurait être tenue responsable des dommages, vols ou pertes du matériel des participants. Le participant devra donc veiller sur son propre matériel.

5.1 : Pauses et déconnexions du matériel

Toute pause provoquée par un participant entraîne la perte de la manche en cours sauf dans le cas où la pause est appliquée en raison d'un problème dû à la console. Seul l'organisateur est habilité à déterminer la raison réelle de la pause, et à prendre les dispositions en conséquence.



Article 6 : Format du tournoi

- Les matchs se jouent en 1 contre 1 sur Switch, la seule console admise pour ce type de match.
- Le format sera en double élimination: dans chaque rencontre, le gagnant continue dans l'arbre des gagnants/winner's bracket, le perdant va dans l'arbre des perdants/looser's bracket. Lorsque le joueur perd dans l'arbre des perdants, il est définitivement éliminé du tournoi.
- Lors d'une rencontre le premier joueur arrivé à 2 manches gagnantes est déclaré vainqueur sauf les rencontres du top 8 c'est à - dire Demi-Final des gagnants/Winner's Demi-Final, Demi-Finales des perdants / loser's Demi-Final, Finale des gagnant/Winner's Final, Finale des perdant/Looser's Final et la Grande Finale qui se jouent en 3 manches gagnantes.
- Tous les personnages sont autorisés, sauf si le dit personnage à moins d'une semaine d'existence à son arrivée dans le jeu
- Les écouteurs et casques sont autorisés seulement si les deux joueurs se mettent d'accord avant le début de leur match.
- Les organisateurs annonceront le pseudonyme des participants afin qu'ils se présentent pour démarrer leur match. Si le participant ne se présente pas sous un délai de 3 minutes suite à la première annonce, il perd d'office son match et se retrouve donc soit en Looser's bracket, soit disqualifié du tournoi.

Article 7 : Attribution des lots A l'issue du tournoi des lots sont attribués dont une Switch Lite pour le vainqueur. D'autres lots sont à gagner pour les autres participants

