



Règlement du tournoi Super Smash Bros. Ultimate

Page 1

Association Chartreuse Gaming – 3 Rue des Ecrins – 38380 Saint Laurent du Pont

Téléphone – 06 30 54 20 67

contact@chartreuse-gaming.fr – <https://chartreuse-gaming.fr>

N° SIRET : 818 283 798 00028

Historique des changements

DATE	VERSION	DESCRIPTION
04/09/2019	Version 1.0	Publication initiale
10/09/2019	Version 1.1	Ajout de l'autorisation des personnages issus de DLC



CHARTREUSE
GAMING

Sommaire

1. Règlement du tournoi Super Smash Bros. Ultimate	4
1.1. Rappel au règlement général	4
1.2. Date et Heure	4
1.3. Généralités	4
1.4. Déroulement du tournoi	4
1.5. Format des matchs	5
1.5.1 Bracket.....	5
1.5.2. Réglages en jeu.....	5
1.5.3. Utilisation des combattants Miis.....	5
1.5.4. Liste des cartes	6
1.5.5. Déroulement d'un Best Of (BO)	6
1.5.6. Informations complémentaires – Vocabulaire.....	6
1.6. Planning prévisionnel de la journée	9

CHARTREUSE
GAMING

1. Règlement du tournoi Super Smash Bros. Ultimate

1.1. Rappel au règlement général

Le règlement du tournoi fait suite au règlement général. Ce règlement s'applique en plus du règlement général et se doit être respecté.

1.2. Date et Heure

Le tournoi débutera le Dimanche 27 Octobre 2019 à 9h.

1.3. Généralités

Nous rappelons que l'ensemble des joueurs doivent apporter leur console.

Les tournois sont organisés en partie privée, en mode local.

L'un des arbitres Super Smash Bros. Ultimate se réserve le droit d'arrêter, d'annuler ou de recommencer une partie s'il le juge nécessaire.

Dans la mesure du possible, tous les personnages seront jouables, y compris ceux provenant d'un DLC.

1.4. Déroulement du tournoi

Toute décision relative au déroulement du tournoi ne peut être prise que par l'un des arbitres (qui se présenteront dès l'arrivée des joueurs).

Les horaires du tournoi seront affichés par le biais, si possible, d'un vidéoprojecteur afin que les joueurs puissent suivre au mieux l'avancée du tournoi. Si un des joueurs souhaite décaler son match (dans la mesure du raisonnable), il doit recueillir l'accord préalable de l'équipe adverse et des arbitres. Cela peut être pour une pause. Subséquemment, les décalages ne peuvent excéder 15 minutes.

L'utilisation de programmes tiers ou toute autre action visant à instaurer un avantage non fair-play est strictement interdite. Sont donc prohibés par exemple : les déconnexions injustifiées et intentionnelles, les programmes de triche et/ou de piratage, les paramètres non inclus dans les paramètres par défaut, les macros, le fait de laisser intentionnellement un adversaire remporter un match et plus généralement toute pratique antisportive, ainsi que l'utilisation intentionnelle de failles du jeu.

Si un problème technique empêche le bon déroulement d'un tournoi, ce dernier pourra être repris en ligne à une date qui sera communiquée ultérieurement aux participants concernés.

Aucune personne extérieure au tournoi ne sera autorisée à pénétrer dans la zone des joueurs.

1.5. Format des matchs

1.5.1 Bracket

L'arbre du tournoi comporte un winner bracket et un loser bracket.

Le loser bracket se jouera exclusivement en BO3.

Le winner bracket se jouera en BO3 jusqu'aux demi-finales et finales qui seront quant à elles en BO5.

1.5.2. Réglages en jeu

Les règles qui suivent seront les seules applicables pour l'intégralité du tournoi. De ce fait, il est fortement conseillé de créer un « rullset » dans le jeu, si ce n'est pas déjà le cas, afin de faciliter le déroulement de l'événement.

Règles de base : Vies

Vies : 3

Chrono : 8 minutes

Jauge de Smash Final : Sans

Esprits : Sans

Dégâts initiaux : Sans

Sélection du stage : Choix restreint (Voir 1.5.4. Liste des cartes)

Objets : Sans et aucun

Victoires : 1

Changement de stage : Sans

Aléas des stages : Sans

Dégâts sur alliés : Activé

Ejection : x 1,0

Energie du désespoir : Sans

Pause : Sans

Affichage du score : Sans

Affichage des dégâts : Activé

Combattants écho : Rassemblés

Radar : Grand

Coéquipiers translucides : Avec

1.5.3. Utilisation des combattants Miis

Les combattants Miis peuvent utiliser toutes les combinaisons de spéciaux possibles, cependant le costume et la taille doivent être ceux par défaut.

Chaque Mii utilisé doit être correctement nommé pour afficher la combinaison utilisée, de type : <spécial neutre> <spécial côté> <spécial haut> <spécial bas> (exemple: 2132 représente un Mii avec le 2nd spécial neutre, le 1er spécial côté, le 3ème spécial haut et le 2nd spécial bas).

Les joueurs peuvent changer la combinaison utilisée avant un set mais sont "locks" dans un set une fois celui-ci démarré.

1.5.4. Liste des cartes

9 terrains seront disponibles et ce dès le premier match. Les terrains disponibles sont :

- Champ de bataille.
- Destination Finale.
- Smash Ville
- Ville et Centre ville.
- Stade Pokémon 2.
- Ligue Pokémon de Kalos.
- Traversée de Lylat.
- Ile de Yoshi
- Château du Dr. Willy

1.5.5. Déroulement d'un Best Of (BO)

Lors du premier match - Les deux joueurs se doivent d'annoncer le choix de leur personnage et ce avant la phase de choix des terrains. S'il un conflit s'élève, il est tout à fait possible de procéder à un choix à l'aveugle pour les deux adversaires.

Lors du bannissement des terrains – Dans un premier temps, un « pile ou face » est organisé pour déterminer le joueur A.

Le joueur A bannit 3 terrains parmi les 9 terrains.

Le joueur B bannit 4 terrains parmi les 6 restants.

Le joueur A choisit le terrain de son choix.

Lors des matchs suivants – Le gagnant du premier match ou du match précédent devient le joueur A et procède au bannissement de 3 terrains.

Le joueur B, perdant du premier ou du dernier match, choisit le terrain parmi les 6 terrains restants.

Le joueur A procède au choix du personnage et ce avant le joueur B.

Le joueur B choisit son personnage.

Cette procédure se répète autant de fois qu'il le faut pour mettre fin au BO.

A la fin du BO – Les deux joueurs doivent rapporter le score du match à l'un des administrateurs.

1.5.6. Informations complémentaires – Vocabulaire

Double blind pick

Chaque joueur peut demander une sélection en "double blind pick" : un staff sera demandé en 3ème partie.

Chacun des 2 joueurs dira en secret son personnage à cette 3ème partie, sans que l'autre n'en ait connaissance.

Le staff annoncera ensuite les personnages choisis, que devront prendre les joueurs.

Clause dite “du Gentleman”

Les joueurs peuvent jouer sur n'importe lequel des terrains autorisés s'ils sont tous les deux d'accord, sans passer par la phase de striking. Les joueurs ne peuvent pas jouer sur des terrains non autorisés ou changer la longueur du set.

Pause

La pause devra être désactivée. Dans le cas où elle ne l'est pas, la pause est uniquement autorisée dans le but de demander l'assistance d'un staff ou dans le cas d'un dysfonctionnement de manette. Toute autre pause aura pour conséquence la perte d'une vie pour le joueur ayant déclenché la pause. Si la pause entraîne pour l'adversaire une perte de vie, le joueur ayant pausé doit abandonner 2 vies.

Stalling

Le stalling ou le fait de volontairement rendre le jeu injouable sont interdits et à la discrétion des organisateurs du tournoi. Le stalling inclut mais n'est pas limité à : devenir invisible, continuer un combo “infini” au-delà de 300% et atteindre une position que l'adversaire ne peut pas atteindre. Le stalling causera un abandon du match pour le joueur initiant l'action.

De même, il est interdit aux deux joueurs de volontairement ne pas jouer (hors cas nécessitant l'intervention d'un staff, comme par exemple une pause), ceci étant jugé à la discrétion des organisateurs du tournoi.

Time outs et mort subite

Si un jeu arrive à la fin du temps ou à la mort subite, le gagnant est déterminé par le nombre de vies et le pourcentage au moment de la fin du match.

Quand le temps arrive à la fin, le gagnant avec le plus de vies est le gagnant du match. Si les 2 joueurs ont le même nombre de vies, le joueur avec le pourcentage le plus bas est le gagnant du match.

Dans le cas où les pourcentages sont les mêmes ou lorsque les 2 joueurs perdent leur vie simultanément, un match “tie breaker” sera joué en 1 vie, 3 minutes, sur le dernier terrain joué. Cette règle s'applique également dans le cas de coup amenant une auto destruction et ne forçant pas de gagnant.

Le résultat d'une mort subite ne compte pas. Si une mort subite arrive lors d'un tie breaker, le processus est répété une fois de plus. Si la mort subite arrive une fois supplémentaire, elle sera jouée et utilisée pour décider du vainqueur du match.

Auto-destruction

Si un match se termine avec un coup amenant une auto-destruction, l'écran de résultat détermine le vainqueur. Si une mort subite est causée, se référer à la règle des time outs/des morts subites ci-dessus.

Alting

Il est formellement interdit et puni de disqualification immédiate et sans remboursements d'utiliser un ou plusieurs pseudos et/ou de cacher son identité pour manipuler le bracket/seeding. La seule exception est si le joueur contacte et avertit l'organisateur du tournoi avant le tournoi.

Couleur de l'équipe/ du personnage

Si un conflit sur le choix de la couleur d'un personnage ou d'une équipe apparaît, les joueurs procéderont à une manche de Pierre/Feuille/Ciseau pour déterminer qui aura la couleur. Un joueur peut demander un changement de couleur du personnage de son adversaire s'il pense que la couleur choisie est difficile à voir sur le stage sélectionné.

Pour le 2v2, les joueurs doivent choisir les couleurs de personnages correspondant à la couleur de leur équipe.

Dans le cas de personnage avec des costumes très monochromatiques, le joueur devra utiliser la couleur d'équipe la plus proche de celle du personnage (exemple : Sonic en équipe bleue)

Contrôleur

Pour une facilité d'accès, il est recommandé d'utiliser les manettes Nintendo GameCube. Cependant, les manettes pro Nintendo Switch sont également autorisées. Les manettes sans fil devront être désynchronisées après chaque set pour éviter toute interruption d'un futur match sur le setup.

Dans le cas d'une interruption d'un match à cause d'une manette sans fil, le joueur se verra puni à la discrétion du TO (blame, disqualification sans compensation du tournoi ...).

Echauffements

Une période de 30 secondes maximum est autorisée pour les échauffements, vérification des boutons et échauffements des mains. Tout dépassement de cette période sera puni à la discrétion du TO (blame, perte du match...).

Temps de CP

Chaque joueur dispose de 45 secondes pour chaque étape de la phase de choix du terrain (striking, sélection du terrain et sélection du personnage). Si un des joueurs dépasse ce temps, un staff devra être notifié pour monitorer la situation.

Coaching (conseils)

Le coaching durant un set est interdit, et toute violation de cette règle peut résulter en une disqualification. Le coaching décrit ici inclut l'aide en personne, un appel téléphonique ou une application de messagerie.

Si un joueur désire utiliser son téléphone pour de la musique ou des notes, il est recommandé de passer son téléphone en mode avion pour éviter tout doute. Un joueur est autorisé à signaler à un référent s'il pense qu'un joueur reçoit du coaching. Cette règle ne s'applique pas au temps entre un reset de Grande Finale.

Distinguer Encouragements & Conseils (Cheering vs Coaching)

Encouragements - Affirmations non descriptives, comme "Allez là!", "C'est qui dans l'esport ??", "Poubelle !"

Tout ceci sont des encouragements et ne sont pas considérés comme des conseils appliquant au gameplay d'un joueur. Une certaine réserve sur l'intégrité des joueurs est cependant fortement conseillée afin de ne pas tomber dans le champ de l'insulte.

Conseils - Phrases spécifiques soulignant des habitudes, des options spécifiques ou des timings, comme "Roule péon! ", "Il va péter!", "Jean Michel Neutral get up"

Collusion

Si des joueurs sont suspectés de collusion, ils sont susceptibles d'être immédiatement disqualifiés du tournoi. Ceci inclut volontairement perdre un match, partager un prix ou faire toute sorte de manipulation du bracket.

L'organisateur du tournoi se réserve tout droit de refuser le paiement d'un cashprize à un joueur suspect de collusion.

Misconfiguration

Les matchs joués ne pourront être rejoués à cause d'une mauvaise interprétation des règles ou mauvaise configuration des paramètres du jeu. Lesdits paramètres devront être configurés selon la section spécifique 1.5.2. Réglages en jeu.

C'est la responsabilité du joueur de demander à l'organisateur du tournoi ou à un staff une clarification sur le règlement de l'événement ou un désaccord, et le résultat d'un match ou d'un set ne sera pas changé après fait, sauf circonstances extrêmes, déterminées par le jugement des staffs et de l'organisateur du tournoi.

Glitch

Si un événement fortuit se produit durant n'importe quel match, provoquant des conséquences non prévues (des personnages devenant invisibles, des téléportations soudaines, les personnages sont figés ou fixés à un autre objet du jeu, etc ...) le match doit continuer sans interruption, sauf si l'événement rend le jeu non jouable pour au moins un des joueurs. Dans cette situation, les joueurs doivent informer le staff du tournoi pour résoudre le problème.

1.6. Planning prévisionnel de la journée

8 heures 00	Ouverte des portes de la LAN
9 heures 30	Phase 1 – Tour 1
11 heures 10	Phase 2 – Tour 2 Winner Bracket
12 heures	Phase 3 – Tour 2 Loser Bracket
12 heures 50	Phase 4 – Tour 3 Winner Bracket
13 heures 15	Phase 5 – Tour 3 Loser Bracket
14 heures 05	Phase 6 – Tour 4 Winner Bracket
14 heures 30	Phase 7 – Tour 4 Loser Bracket
14 heures 55	Phase 8 – Demi-finales Winner Bracket
15 heures 35	Phase 9 – Tour 5-6-7 et 8 Loser Bracket
17 heures 40	Phase 10 – Grande finale Winner Bracket
18 heures 30	Fin du tournoi (heure approximative)