

Règlement Super Smash Bros Ultimate sur NINTENDO SWITCH

Médiathèque Montmerle-sur-Saône

Modalités d'inscription

Ce tournoi est gratuit et ne nécessite qu'une inscription auprès de la médiathèque de Montmerle-sur-Saône pour participer. L'inscription est effective après réception de la fiche d'inscription dûment remplie et signée. Seules les personnes inscrites avant le jour du tournoi peuvent participer. L'inscription au tournoi engage le participant à respecter le présent règlement et à se conformer aux décisions prises par l'arbitre du tournoi.

Pour participer il est impératif que les joueurs sachent jouer à la série Super Smash Bros.

Arbitre

L'arbitre du tournoi peut déléguer tout ou une partie de ses pouvoirs ou jugements à une personne désignée par affichage sur le lieu de la manifestation. La qualité d'arbitre permet de juger du respect ou non du présent règlement par un participant. En qualité d'arbitre il peut, par simple décision, en accord avec le présent règlement, après l'avoir signifié à l'intéressé, lui mettre dans un 1^{er} temps un avertissement, au 2^{ème} avertissement, il exclut le joueur du tournoi. La personne exclue doit quitter les lieux occupés par la manifestation et perd tous ses droits à une quelconque qualification ou récompense préalablement gagnée. L'arbitre est seul habilité à juger du comportement excessif d'un participant.

Comportement

Les participants s'engagent à ne tricher d'aucune façon durant le jeu. L'utilisation des bugs présents dans le jeu est interdite. Le participant doit avoir un comportement respectueux des biens et des personnes. Il s'engage, par son inscription, à ne pas proférer d'injures ou remarques blessantes aux personnes se trouvant dans la salle. Il s'engage à saluer ses adversaires désignés avant et après les parties. Il s'engage à ne manifester sa joie que modérément sans porter atteinte à la dignité de son adversaire ni en la dirigeant contre celui-ci. Le participant accepte les manifestations de joie modérées de son adversaire. En cas de gêne ou de comportement excessif d'un adversaire ou d'un spectateur, le participant peut faire appel à un arbitre pour lui signifier. Le participant s'engage à utiliser le matériel mis à sa disposition avec le plus grand soin. La dégradation, la casse ou le jet du matériel mis à disposition peut entraîner une demande en réparation. Le participant fautif, outre l'exclusion du tournoi, devra s'acquitter du prix d'achat neuf du matériel ou pourvoir à son remplacement par un matériel neuf identique.

Horaires

Le tournoi commence à 14h. Les participants doivent impérativement se présenter à l'arbitre une demi-heure avant cet horaire. Passé 14h l'arbitre peut déclarer le début du tournoi. Quand le début du tournoi est déclaré aucun participant ne peut se rajouter.

Paramètres généraux des combats

Matches en 3 vies de 5 minutes en 2 manches gagnantes (en duel)
Sans balle smash, sans smash final, sans objet, sans altération des décors, sans esprit
Réglage des pourcentages et des paramètres d'éjection par défaut
Décors aléatoires mais sous forme Champ de Bataille (CB)
Pause non autorisée pendant les matches

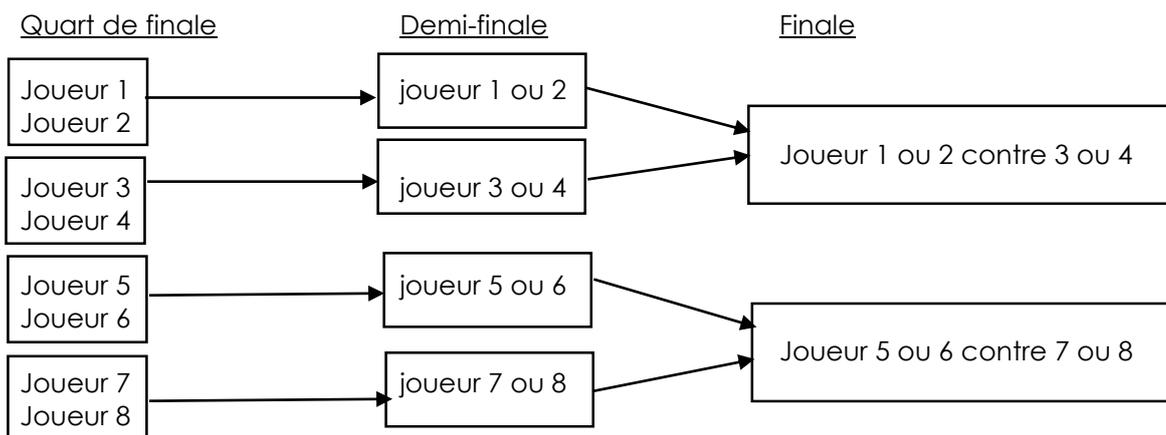
Qualifications

Les qualifications se feront sous forme de poules. Les joueurs seront tirés au sort pour former les poules. Chaque joueur d'une poule rencontrera tous les joueurs de sa poule. Chaque match gagné rapportera un point au joueur. Les deux premiers de chaque poule seront qualifiés pour les phases finales.

Phases finales

Les 2 meilleurs joueurs de chaque poule seront répartis dans un arbre de tournoi selon leur classement et combattront de telle sorte jusqu'à la finale :

Exemple de 8 joueurs qualifiés.
Tirage au sort pour la répartition des joueurs.



Points importants

- Les organisateurs garantiront le fait qu'il y ait 2 manettes lors du tournoi. Il s'agira de manettes Gamecube. Les joueurs peuvent apporter leur manette sous réserve d'acceptation par l'organisateur.
- Pour ne pas perdre trop de temps, le personnage sera choisi au moment de l'inscription et les joueurs le garderont tout le temps du tournoi.
- En cas d'égalité pendant les poules : si jamais plusieurs joueurs ont le même nombre de points et qu'ils sont en compétition pour une place pour les phases suivantes, le joueur ayant le plus de vies gardées sera qualifié. En cas d'égalité du nombre de vies, un match en une manche sera jouée pour les départager.
- Interruptions : si une manche est interrompue volontairement par un joueur, il sera déclaré pour le combat en cours. Et en cas d'interruption pour problème technique, le combat sera rejoué.
- Forfait : si un joueur déclare forfait (quelle qu'en soit la raison), il perd tous ces futurs combats. Le cas échéant, les organisateurs peuvent décider de repêcher un joueur éliminé pour assurer le bon déroulement du tournoi.
- Durant le combat il est interdit de toucher ou de gêner son adversaire. Les spectateurs ne doivent pas gêner le déroulement des matchs.