



Règlement officiel
SBCTournament

Super Smash Bros. Ultimate

En date du 16/10/21



Table des matières

1. Informations générales	2
2. Personnages et stage	2
2.1. Personnages	2
2.2. Stages	2
2.3. Choix du stage	3
2.3.1. Choix par accord	3
2.3.2. Choix classique	3
2.3.3. Choix de la couleur	3
3. Format des rounds	4
4. Paramètres d'un match	4
5. Détermination du gagnant	4
6. Matériel	5
7. Configuration des manettes	5
8. Échauffement	5
9. Placement et rappel	5
10. Interdiction	6
11. Tricherie	6
12. Pause	6
13. Condition et autre	6

1. Informations générales

En participant à cette compétition les joueurs acceptent, sans réticence ou interprétation, de respecter le règlement général, ainsi que le règlement du tournoi (celui-ci). Il est à noter que celui-ci est susceptible de changer d'ici le début du tournoi.

Par ailleurs, en cas de divergences d'interprétation de ce document, l'avis des administrateurs des tournois a préséance sur celui des joueurs.

Les joueurs doivent respecter les horaires donnés par les organisateurs et s'assurer d'être disponibles lorsqu'ils seront appelés avant le début du tournoi ainsi qu'à chaque fois que cela sera nécessaire, sous peine de disqualification.

En participant au tournoi, chaque joueur/accompagnateur accepte que son image soit utilisée dans des vidéos/photos afin de promouvoir l'événement.

Le tournoi SBCTournament Super Smash Bros. Ultimate est organisé par l'association SBCTech. Seul SBCTech est maître du tournoi et de son déroulement. Si vous devez vous adresser à un organisateur pour ce tournoi, vous devrez donc vous adresser aux administrateurs tournoi de SBCTech.

2. Personnages et stage

2.1. Personnages

Tous les personnages sont autorisés, cela comprend aussi les différents DLC. Les Miis ne peuvent pas changer de moveset en cours de match.

2.2. Stages

Voici la liste des stages disponible :

Starters :

- Destination Finale
- Champ de Bataille
- Ville et centre-ville
- Pokémon Stadium 2
- Smashville

Counters : (disponible à partir du deuxième match)

- Kalos Pokémon League
- Traversée de Lylat
- Yoshi's Story
- Yoshi's Island
-

2.3. Choix du stage

2.3.1. Choix par accord

Les deux joueurs ont la possibilité de se mettre d'accord sur le stage qui va être joué (parmi les 9 stages). Ils se mettent donc aussi d'accord sur les personnages qu'ils vont jouer ou choisissent s'ils annoncent leurs personnages (simultanément) avant ou après le choix du stage. Si aucun accord n'est trouvé, il faut procéder à un choix classique.

2.3.2. Choix classique

Premier match :

Les deux joueurs annoncent simultanément le personnage qu'ils vont jouer.

Ils peuvent aussi donner le personnage de manière confidentiel à un arbitre (blindpick), puis choisir leurs personnages dans le jeu, l'arbitre vérifiera bien qu'il s'agit des personnages qui ont été annoncés.

Les deux joueurs procèdent ensuite à un Pierre-Feuille-Ciseaux (shifumi) en une manche.

- Le gagnant bannit un stage parmi les starters
- Le perdant bannit deux stages parmi les 4 restants
- Le gagnant choisit l'un des deux stages restants

Deuxième match et plus :

Le gagnant de la partie précédente bannit trois stages parmi tous les stages disponibles (neuf stages)

Le perdant choisit parmi les six stages restants.

Une fois le stage choisi, le gagnant de la partie précédente annonce s'il garde son personnage ou change. Seulement ensuite, le perdant annonce s'il garde son personnage ou change.

Une fois un personnage annoncé/choisi, il n'est pas possible d'en changer avant le prochain match.

2.3.3. Choix de la couleur

Vous pouvez choisir la couleur de votre personnage.

Si vous êtes deux à avoir les mêmes personnages, vous pouvez vous mettre d'accord pour prendre des couleurs différentes. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, vous pouvez faire un Pierre-Feuille-Ciseaux (shifumi) en une manche, le gagnant choisit donc sa couleur en premier.

3. Format des rounds

Le tournoi est une double élimination composée d'un bracket ainsi qu'un loser bracket.

De base, les rounds sont joués en BO3, donc avec un maximum de 3 matchs.

À partir des quarts de finale et du round 6 loser bracket, les rounds sont joués en BO5.

La grande finale est jouée en BO7.

En fonction du temps disponible, il est possible que les rounds soient joués avec des BO différents.

4. Paramètres d'un match

Les matchs seront configurés selon ces paramètres :

- Règles : Vies
- Vies : 3
- Chrono : 7 minutes
- Jauge de Final Smash : non
- Esprits : non
- Dégâts initiaux : non
- Sélection du stage : Choix libre (parmi les disponibles)
- Victoires : 1
- Changement de stage : non
- Aléas des stages : non
- Éjection : x 1,0
- Énergie du désespoir : non
- Pause : non
- Affichage du score : non
- Affichage des dégâts : Avec

5. Détermination du gagnant

Si un joueur perd ses 3 vies lors d'un match, l'adversaire l'emporte

Si le temps est écoulé, le pourcentage le plus bas l'emporte.

Si les pourcentages sont égaux ou s'il y a mort simultanée, un rematch 1 vie en 3 minutes est jouée avec les mêmes personnages sur le même stage.

Si les pourcentages sont égaux ou s'il y a mort simultanée à la fin du rematch, une nouvelle mort subite est jouée.

Si un match est terminé par une attaque suicide, il est remporté par le gagnant affiché par l'écran de résultats.

6. Matériel

2 Nintendo Switch au minimum seront mises à disposition pour effectuer le tournoi.

Vous devez impérativement amener votre manette

- Manette Nintendo Gamecube (avec l'adaptateur)
- Manette Nintendo Pro Controller Switch
- Manette Nintendo JoyCon

Uniquement des manettes officielles Nintendo sont autorisées. Toute autre forme de manettes (turbo, macro, contrefaçon, autre marque...) est tout simplement interdite.

N'oubliez pas de venir avec votre manette chargée.

Aucune manette ne pourra être prêtée par SBCTech.

À la fin de votre round, vous devez déconnecter votre manette de la console sous peine de sanctions.

7. Configuration des manettes

En arrivant sur le lieu du tournoi, vous aurez 30 minutes pour ajouter votre profil et votre configuration de manette sur les consoles qui serviront au tournoi.

8. Échauffement

Les joueurs peuvent s'ils le veulent faire un match d'échauffement. Celui-ci ne doit pas durer plus de 30 secondes.

9. Placement et rappel

Les joueurs doivent suivre les différents écrans qui indique l'horaire et contre qui jouer (il est aussi possible que les joueurs soient appelés).

Ils doivent donc s'installer sur une des consoles disponibles (ils peuvent être aidés par les arbitres si besoin).

Il est préférable d'être à côté de l'espace de jeu un peu avant le début du match.

Un deuxième appel est fait au bout de 5 minutes de retard (qui peut entraîner des sanctions si cumulées)

Si au bout de 7 minutes, le joueur ne s'est pas présenté, il est directement considéré comme forfait.

10. Interdiction

Les différents points suivants peuvent entraîner des sanctions pouvant aller jusqu'à l'exclusion directe :

- Toute forme de perturbation dans le tournoi (retards, absence, antijeu, contestation, mauvais joueur...)
- Mauvais comportement (insulte, harcèlement et discrimination, atteinte physique ou morale...)
- Gène extérieur pouvant perturber un match (provocation, perturbation sonore, atteinte au matériel...)
- Coaching au sein d'un round (coaching interdit pendant et entre les matchs d'un round)
- ...

Il s'agit d'une liste non exhaustive.

Les sanctions qui sont appliquées par les organisateurs et ne peuvent pas être contestées.

Toute exclusion est définitive et non remboursable.

11. Tricherie

Toute forme de tricherie (antijeu, défaite volontaire, changement de paramètre, échange de manette, complicité et collusion...) entraînera une exclusion directe.

12. Pause

Si la pause ou le menu home est activé par un joueur lors d'un match, le joueur ayant effectué l'action perd automatiquement une vie, sans aucune contestation possible.

13. Condition et autre

En cas de changement dans le jeu d'ici l'évènement, il est possible que certaines modifications soient apportées dans les différents points abordés ci-dessus.

Vous pouvez rapporter votre console si vous le souhaitez pour jouer à côté du tournoi, vous aurez d'ailleurs une place attitrée.

Tous les sujets non abordés dans ce règlement seront à régler directement auprès de l'organisateur (SBCTech). Seul lui peut décider de la solution à apporter.