

# **RÈGLES DE TOURNOI SUPER SMASH BROS ULTIMATE**

## **(EN MODE 1 VS 1)**

Le règlement qui suit définit le protocole des tournois Super Smash Bros Ultimate organisés par l'association Utopia. Il est divisé en plusieurs points et constitue la base sur laquelle les membres du staff s'appuieront en cas de doute ou litige lors du déroulement du tournoi. Les participants peuvent le consulter sur demande, et sont tenus de s'y conformer afin d'assurer un maximum d'équité pour chacun d'eux.

---

### **1.a Généralités à propos du tournoi**

Le tournoi est prévu le 24 octobre 2021 au Fil d'Eau à La Wantzenau. Il sera limité à 32 participants (nombre de places indicatif, les organisateurs se réservant le droit d'augmenter ou de réduire le nombre de participants sans qu'aucune réserve ne puisse être émise).

### **1.b Paramètres de base**

Les parties se dérouleront toutes au meilleur des 3 matchs (ou Best of 3, abrégé BO3) jusqu'au top 8, où elles passeront au format BO5 (sauf indication contraire des organisateurs), selon les règles suivantes :

- ❖ Nombre de vies : 35
- ❖ Limite de temps : 7 minutes
- ❖ Jauge de Final Smash : désactivée
- ❖ Esprits : désactivés
- ❖ Handicap de dégâts : désactivé
- ❖ Sélection du stage : par le perdant
- ❖ Objets : désactivés
- ❖ Transformation de stage : désactivée
- ❖ Effets aléatoires sur les stages : désactivés
- ❖ Attaque sur allié : activée
- ❖ Éjection : x1.0
- ❖ Pause : désactivée. En cas d'activation d'une pause ou du menu Home, la personne responsable de la pause doit sacrifier une vie, deux vies dans le cas où la pause entraîne la mort de l'adversaire. Les joueurs ne peuvent faire pause que sur les plateformes de réapparition pour résoudre un dysfonctionnement technique.
- ❖ Affichage du score : désactivé
- ❖ Affichage des dégâts : activé

### **1.c Paramètres et règles supplémentaires**

- ❖ Les Mii sont autorisés, avec un moveset libre mais fixe pour toute la durée du tournoi. Le moveset doit être annoncé en amont du début du match, et l'adversaire peut demander à ce

que les moves soient montrés en jeu avant de lancer le match. La nomenclature d'un Mii doit correspondre à son moveset, par exemple : 1312. Les joueurs de Mii sont limités à 3 moveset par tournoi (1 Brawler, 1 Swordfighter, 1 Gunner) et ne peuvent pas en créer de nouveau au cours du match ou du tournoi. Un Mii doit obligatoirement être créé à partir d'un Mii Invité de la console. Il peut changer de costume uniquement avec l'accord de l'adversaire.

- ❖ Les choix de personnages et de stages doivent être faits dans un délai raisonnable. À défaut, un organisateur pourra pénaliser les joueurs.
- ❖ La proposition de la musique est faite par la personne qui choisit le stage, et si les joueurs ne sont pas d'accord la musique sera choisie aléatoirement.
- ❖ Pour les stages Champ de bataille et Destination finale il est possible de les choisir en mode custom, sauf pour les stages suivants : 75m, Hanenbow, Dreamland GB, Mute City SNES, Balloon Fight, Espace 2D X, Duck Hunt, Pilotwings, PAC-LAND, Super Mario Maker, Tour de l'horloge de l'Umbra, Autel de l'Yggdrasil, Montagne perchée, Monastère de Garreg Mach.
- ❖ Choix du skin : si deux joueurs choisissent un même personnage et qu'ils n'arrivent pas à se mettre d'accord sur qui joue avec quel skin, ils peuvent se départager via un round de « pierre-feuille-ciseaux ». Le gagnant pourra ainsi sélectionner son skin en premier.
- ❖ Daltonisme : les joueurs daltoniens peuvent demander à leur adversaire de changer la couleur de costume de leur personnage.
- ❖ Si un match arrive au bout du temps réglementaire, le vainqueur est le joueur possédant le plus de vies ou le moins de pourcentage en cas d'égalité du nombre de vies. Si les critères sont égaux malgré tout ou s'ils meurent en même temps à la fin du match, un nouveau combat en 1 vie et 3 minutes sera joué sur le même terrain avec les mêmes personnages. À la fin de celui-ci, si les pourcentages sont à nouveau égaux ou qu'il y a une mort simultanée des deux joueurs, ils se départageront via la mort subite.
- ❖ Si un match est terminé par une attaque suicide (Ganoncide, Bowsercide, etc.), il est remporté par le gagnant affiché à l'écran des résultats.
- ❖ Le stalling (le fait de perturber, interrompre ou encore retarder le jeu de manière injustifiée) est strictement interdit. En cas de constatation par un organisateur, le joueur coupable pourra être déclaré forfait pour le match en question voire l'entièreté du tournoi en cas de récidive.
- ❖ Tout type de manette est accepté, à condition qu'elle ne possède pas de fonction macro ou turbo. Les manettes peuvent être contrôlées à tout moment par le personnel organisateur.
- ❖ La langue du jeu est paramétrée en français.
- ❖ Le coaching est interdit pendant les combats, mais toléré entre deux matchs tant que cela ne rallonge pas l'attente et ne perturbe pas la bonne tenue des parties.
- ❖ En cas de doute ou de désaccord sur le règlement, la décision finale revient aux organisateurs du tournoi.

---

## **2.a Liste des stages**

L'ensemble du tournoi se déroule sur un total de 9 stages en mode FLSS (Full List Striking System), où la totalité des stages est disponible dès le premier match.

- |                           |                      |
|---------------------------|----------------------|
| ❖ Champ de bataille       | ❖ Yoshi's Story      |
| ❖ Petit champ de bataille | ❖ Traversée de Lylat |
| ❖ Destination finale      | ❖ Stade Pokémon 2    |

- ❖ Smashville
- ❖ Ville et centre-ville

- ❖ Ligue Pokémon de Kalos

## **2.b Picks & Bans**

- ❖ Au premier match :
  - Les personnages sont sélectionnés en double aveugle (c'est-à-dire qu'ils sont soit annoncés en même temps par les deux joueurs, soit ils peuvent demander à un organisateur d'être présent et chacun annonce son choix à ce dernier sans que son adversaire ne l'entende pour un maximum d'équité).
  - Une manche rapide de « pierre-feuille-ciseaux ».
  - Le vainqueur retire 3 stages de la liste complète.
  - Le perdant retire 4 stages parmi les 6 restants.
  - Le vainqueur choisit le stage parmi les 2 derniers restants.
- ❖ Pour tous les autres matchs :
  - Le vainqueur retire 3 stages de la liste complète.
  - Le perdant choisit le stage parmi les 6 restants.
  - Le vainqueur choisit son personnage en premier.
  - Le perdant choisit son personnage en dernier.

Il est à noter que les stages retirés ne le sont que pour le match à venir, il faudra répéter la procédure avant chaque combat jusqu'au terme du BO3 ou BO5.

---

## **3. Matériel mis à disposition**

Il sera mis à disposition des participants, par l'organisateur, des écrans, consoles, jeux ainsi que les manettes. Super Smash Bros Ultimate se joue avec plusieurs manettes différentes : Joy-Con (en solo ou par paire), manette Gamecube, manette Pro et bien d'autres. Si le joueur ne possède pas sa propre manette, l'organisateur se réserve le droit d'imposer tel ou tel pad pour la compétition. Le joueur à qui il est prêté du matériel ne pourra en aucun cas effectuer de réclamation dans le cas où il ne peut pas jouer avec sa manette préférée.

---

## **4.a Code de conduite à respecter**

- ❖ Les joueurs doivent faire preuve d'un bon esprit sportif et de respect les uns envers les autres, mais aussi le public et les organisateurs.
- ❖ Les participants sont tenus de rester disponibles tant qu'ils sont encore en course dans le tournoi. Le staff ne pourra pas chercher les joueurs lorsque leur tour viendra et pourra disqualifier tout joueur ne répondant pas à l'annonce de son nom ou pseudonyme.
- ❖ Ils doivent également suivre les consignes des organisateurs du tournoi.

- ❖ Les joueurs ne peuvent pas envoyer de messages ou utiliser de réseaux sociaux pendant un match ou durant une partie (set allant jusqu'à 3 voire matchs en tout).
- ❖ Ils sont aussi tenus de jouer au meilleur de leurs capacités pendant le tournoi et d'éviter tout comportement antisportif ou allant à l'encontre des principes d'honnêteté ou de fair-play.
- ❖ Tout participant se comportant de manière inappropriée ou ne respectant pas le règlement tel que déterminé par les organisateurs du tournoi pourra être immédiatement disqualifié et perdra tous les prix potentiels.

#### **4.b Comportements prohibés**

Les comportements considérés comme inappropriés et en violation du code de conduite comprennent, sans toutefois s'y limiter, les éléments suivants :

##### *Les perturbations dans le déroulement du tournoi*

- ❖ Comportement antisportif
- ❖ Collusion (qui consiste à déterminer à l'avance le résultat d'une partie ou d'un match)
- ❖ Corruption
- ❖ Toute modification au jeu
- ❖ Utilisation intentionnelle d'un bug ou « hack » dans le jeu pour obtenir un avantage
- ❖ Tricheries en tout genre
- ❖ Retarder, ralentir ou altérer intentionnellement le déroulement d'un match de quelque manière que ce soit
- ❖ Contestation
- ❖ Absence ou retard prolongé
- ❖ Refus de jouer
- ❖ Pseudo offensant, vulgaire ou obscène

##### *Toute gêne extérieure au jeu au cours d'un match*

- ❖ Cris
- ❖ Provocations
- ❖ Atteintes physiques
- ❖ Déconnexion volontaire de la manette
- ❖ Toucher ou interférer de n'importe quelle manière avec les lumières, caméras ou autres équipements de production.

##### *Comportements pouvant être sanctionnés pénalement*

- ❖ Abus
- ❖ Violences
- ❖ Harcèlement
- ❖ Insultes
- ❖ Discriminations
- ❖ Sexisme
- ❖ Préjugés
- ❖ Racisme
- ❖ Menaces verbales ou physiques

- ❖ Âgisme
- ❖ Drogues

**Pour rappel, tout manquement peut entraîner une sanction, allant du simple avertissement à l'exclusion directe et définitive du tournoi.**

---

## **5. Limites de responsabilités**

L'association Utopia se réserve le droit d'écourter, de proroger, de modifier ou d'annuler cette compétition en cas de force majeure. Sa responsabilité ne saurait être engagée du fait de ces modifications. Elle se réserve dans tous les cas la possibilité de prolonger la période de participation, et de reporter toute date annoncée ou à en modifier les conditions. Sa responsabilité ne saurait être engagée de ce fait.

*Dernière édition du règlement le 05/09/21 par Blast.*