

# REGLEMENT TOURNOI SSBU UA 2019

## INFORMATIONS GÉNÉRALES

L'inscription à l'UTT Arena est fixée à 20€ par joueur. La LAN se déroulera du Vendredi 6 Décembre 18h au Dimanche 8 Décembre à 18h sans interruption. Les tournois commenceront le samedi à 10h. Sera mise à disposition une buvette, avec de la nourriture en continu et à prix réduit.

Lorsque les joueurs ne seront pas en train de participer au tournoi sur les Nintendo Switch mises à disposition, 8 places seront disponibles aux joueurs pour installer leur propre console (pas de dock disponible, mais des écrans seront à disposition) afin de s'entraîner en groupe en attendant leur match. Chacun sera également invité à être spectateur des matchs en cours ou bien de la grande scène de l'évènement. Aucune place personnelle, pour installer un ordinateur ou autre, ne sera accordé aux joueurs du tournoi SSBU.

## RÈGLES GÉNÉRALES DU JEU

- Format : 1v1
- Mode : Vie
- Vies : 3
- Miis : Autorisés mais un seul set d'attaque par Mii (épéiste, tireur et combattant) et par joueur, et chaque Mii sera nommé en fonction du set (exemple : un joueur aura le Mii épéiste nommé 1211, le Mii tireur 2311 et le Mii combattant 2132)
- Handicap : Désactivé
- Taux d'éjection : x 1,0
- Choix du stage : Libre
- Choix des objets : Désactivés & Aucun
- Temps limite : 7 minutes
- Affichage des dégâts : Activé
- Énergie du désespoir : Désactivé
- Game de chauffe : seulement lors d'une reprise après une pause du tournoi (jour suivant, début des poules, début des playoffs...)

### Stages Starter :

- Champ de Bataille
- Destination Finale
- Stade Pokémon 2
- Smashville
- Traversée de Lylat

### Stages Counterpick :

- Ligue Pokémon de Kalos
- Ville & Centre-ville
- Yoshi's Story
- Yoshi's Island

## DÉROULEMENT D'UN MATCH

### Avant le match :

- Tout retard de plus de 5 minutes entraînera le forfait automatique d'une partie.
- Les joueurs devront s'assurer que les règles soient lues et comprises.

### **Début du match : Choix du stage**

- **Striking :**  
Les joueurs font un shifumi (pierre-feuille-ciseau), le vainqueur ban un stage parmi les stages starter détaillé ci-dessus. Le perdant ban deux stages et le vainqueur choisit la map 1 (parmi les 2 stages starter restants).  
Pour les matchs qui suivent, le vainqueur du match précédent ban 3 stages et le perdant choisit (stages starter & stages counterpick).

### **Fin du temps imparti / mort subite :**

- Si temps est écoulé, la personne ayant le pourcentage le plus bas l'emporte.
- Si % égaux ou mort simultanée, un rematch 1 vie 3 minutes est joué avec les mêmes personnages sur le même stage.
- Si % égaux ou mort simultanée à la fin du rematch, la nouvelle mort subite est jouée.

### **Interruption du match :**

- Si un match est interrompu par un aléa extérieur, le match sera rejoué entièrement. (Ou partiellement en fonction des décisions des organisateurs).
- En cas d'interruption causée par un joueur, les organisateurs se réservent le droit de prendre une décision adaptée.

## **FORMAT DU TOURNOI**

64 joueurs au total.

### **1ère phase : PHASE DE POULE :**

64 joueurs répartis aléatoirement sur 16 poules Round Robin de 4 joueurs. Les matchs se déroulent en 2 manches gagnantes (BO3).

Le choix des stages s'effectue selon les règles citées dans la section "Déroulement d'un match" (Striking).

Chaque joueur rencontre les autres joueurs présents dans sa poule.

- Une victoire rapporte 3 points.
- Un match nul rapporte 0 point.
- Une défaite rapporte 0 point.

Les critères pour départager et établir un classement au sein d'une poule sont les suivants :

- Plus grand nombre de points obtenus en phase de poule.

En cas d'égalité entre deux joueurs :

- Résultat du match entre les deux joueurs. Le joueur qui a gagné ce match, se place au-dessus de son adversaire.

En cas de nouvelle égalité parfaite entre plusieurs joueurs, un match pour les départager aura lieu.

Les joueurs font un shifumi (pierre-feuille-ciseau), le vainqueur ban un stage parmi les stages starter détaillé ci-dessus. Le perdant ban deux stages et le vainqueur choisit la map (toujours dans les stages starter).

## **2ème phase : ARBRE DOUBLE ÉLIMINATION :**

32 joueurs répartis sur un arbre double élimination. Tous les joueurs qualifiés à cette phase commencent en Winners Bracket. Chaque perdant au Winners Bracket aura droit à une seconde chance en Losers Bracket.

16èmes et 8èmes (Winners) :

- Match en 2 manches gagnantes (BO3).
- Le choix des stages s'effectue selon les règles citées dans la section "Déroulement d'un match" (Striking).

Quarts de finales et demi-finales (Winners) :

- Match en 2 manches gagnantes (BO3).
- Le choix des stages s'effectue selon les règles citées dans la section "Déroulement d'un match" (Striking).

Round 1 à 4 (Losers) :

- Match en 2 manches gagnantes (BO3).
- Le choix des stages s'effectue selon les règles citées dans la section "Déroulement d'un match" (Striking).

Round 5 (Losers) jusqu'aux demi-finales (Losers) :

- Match en 2 manches gagnantes (BO3).
- Le choix des stages s'effectue selon les règles citées dans la section "Déroulement d'un match" (Striking).

Winners Finals, Losers Finals et Grand Final :

- Match en 3 manches gagnantes (BO5).
- Le choix des stages s'effectue selon les règles citées dans la section "Déroulement d'un match" (Striking).
- En cas de victoire du finaliste qui provient du Losers' Bracket en Grand Final, le BO5 est rejoué. (Première défaite de l'autre finaliste).

## **MATÉRIEL :**

8 consoles sont mises à disposition des joueurs pour le déroulement du tournoi. Il est vivement conseillé de ramener sa manette. Pour des soucis de connectivité, il est préférable de ramener une manette filaire comme la manette de GameCube mais les manettes sans-fil compatibles avec la Nintendo Switch seront tolérées. Sinon des manettes de Gamecube seront disponibles en prêt gratuit.