



Règles du tournoi Domilizion Arena Super Smash Bros WiiU

Avant le tournoi

Les joueurs doivent aller sur la console mise à disposition pour le tournoi afin de créer leur profil et paramétrer leurs touches.

Le nom du profil ne doit pas être vulgaire ou offensant (non raciste, non haineux, etc.).

Règles générales

Vous n'êtes pas autorisés à toucher au matériel sans permission de la part des organisateurs.

Il est interdit de faire preuve de violence orale ou physique (incluant blagues racistes, haineuses ou autres du même genre).

Vous ne devez en aucun cas détériorer le matériel.

Si vous enfreignez une ou plusieurs de ces règles, vous serez sanctionnés par les organisateurs du tournoi.

Règles par rapport au jeu

Version du jeu : EU Nintendo WiiU 1.1.6

Format : Double élimination

Les 3DS, les 2DS ou le Gamepad WiiU ne peuvent pas être utilisés pour le tournoi.

Paramétrage du jeu : 2 Vies, 6 minutes (temps limite), Combattants personnalisés

désactivés, Objets désactivés, Équipements désactivés, Handicap désactivé, Ratio des dommages 100%, Best of 3 (le premier qui gagne 2 matchs a gagné), Best of 5 (le premier qui gagne 3 matchs a gagné) à partir de la finale des perdants.

Combattants Mii : Interdit

Amiibo : Interdit

Stages Neutres (Stages utilisables pour tous les matchs) :

- Champ de Bataille
- Destination Finale
- SmashVille
- Traversée de Lylat
- Ville & centre-ville

Stages Counterpicks (Stages utilisables uniquement après le premier match) :

- Duck Hunt
- Dream Land (64)

Tous les stages Omega (DF) sont **interdits**.

Si les 2 joueurs se mettent d'accord sur le choix d'un stage qui n'est dans aucune de ces listes, les règles concernant le choix du stage ne s'appliquent pas.

Pendant la sélection des personnages et du stage (entre les matchs)

Le joueur désigné par le staff comme joueur 1 doit connecter sa manette **le premier**.

Les joueurs créent ou choisissent leur configuration le plus vite possible.

Le temps entre chaque match est de 60 secondes maximum durant un set.

Pour le premier match

L'arbitre sélectionnera le joueur qui débutera l'élimination des stages par un pile ou face.

Ce dernier (celui qui aura perdu le pile ou face) bannit un stage neutre puis le gagnant du pile ou face bannit deux stages neutres. Enfin, le perdant bannit un dernier stage neutre (1-2-1). Le gagnant du pile ou face choisit alors un stage parmi les stages neutres restants pour commencer le match. Les joueurs devront ensuite informer **discrètement** l'arbitre des personnages qu'ils ont choisis en veillant à ne pas divulguer volontairement ou involontairement leur choix à leur adversaire. L'arbitre vérifiera à ce que les deux joueurs respectent leur sélection.

Après le premier match et ceux qui suivent

Les 2 joueurs doivent de nouveau présenter leur choix à l'arbitre.

Le gagnant du match bannit **un stage parmi tous ceux autorisés** (counterpicks inclus) et **le perdant** choisit **le stage parmi les neutres et les counterpicks** sur lequel ils vont jouer.

En cas d'égalité (1 ou 2 matchs gagnés pour chaque joueur), **le perdant** ne peut **pas** choisir **un stage avec lequel il a déjà gagné** lors d'un des matchs du Best of 3 (ou Best of 5), **SAUF** si l'autre joueur est d'accord.

Pendant un match

Si il y a **mort subite**, le joueur avec le plus bas pourcentage avant la mort subite gagne la partie. S'il y a égalité, les 2 joueurs doivent faire un **match 1 Vie/3 minutes** qui déterminera le gagnant du match.

La Grande Finale

Le gagnant de la finale du **Looser Bracket** se retrouve face au **gagnant** de la finale du **Winner Bracket**. Les deux joueurs font un set Best of 5. Si **le gagnant** de la finale du **Winner Bracket** gagne le set, **il remporte le tournoi**. Si **le gagnant** de la finale du **Looser Bracket** gagne le set, ils refont un **2ème set**, toujours en Best of 5 qui déterminera le gagnant du tournoi.