



**EPSILAN**

# Règlement Super Smash Bros. Ultimate

Version 1.0-04/02/2019

**EPSILAN** 



**EPSILAN**

## SOMMAIRE

<b>Chapitre I</b>	<b>INFORMATIONS GÉNÉRALES</b>	<b>3</b>
Article I-1.	Application du règlement	3
<b>Chapitre II</b>	<b>FORMAT DE MATCH</b>	<b>4</b>
Article II-1.	Match « Best Of 1 »	4
Article II-2.	Match « Best Of 3 »	4
Article II-3.	Overtime	4
Article II-4.	Stage pool	5
Article II-5.	Choix de stage	5
Article II-6.	Changement de personnage	5
Article II-7.	Pour la grande finale	5
Article II-8.	Phase de poule	6
Article II-9.	Playoffs	6
<b>Chapitre III</b>	<b>DÉROULEMENT D'UN MATCH</b>	<b>7</b>
Article III-1.	Avant le match	7
Article III-2.	Interruption du match	7
Article III-3.	Arrêt du match en cours	7
Article III-4.	Validation du résultat	8
<b>Chapitre IV</b>	<b>PARAMÈTRES DE JEU</b>	<b>9</b>
Article IV-1.	Version du jeu	9
Article IV-2.	Paramètres des stages	9
<b>Chapitre V</b>	<b>INFRACTIONS AU RÈGLEMENT</b>	<b>10</b>
Article V-1.	Définition	10
Article V-2.	Comportements interdits et sanctions.	10
Article V-3.	Actions de jeu interdites	11
Article V-4.	Disqualification	11



**EPSILAN**

## CHAPITRE I - INFORMATIONS GÉNÉRALES

### Application du règlement

EN PARTICIPANT AU TOURNOI **SUPER SMASH BROS. ULTIMATE** DE L'EPSILAN, LES JOUEURS ACCEPTENT, SANS RÉTICENCE OU INTERPRÉTATION, DE RESPECTER LE RÈGLEMENT. LES JOUEURS ACCEPTENT L'APPLICATION DE CE RÈGLEMENT PAR L'ORGANISATEUR.

L'ORGANISATION SE RÉSERVE ÉGALEMENT LE DROIT DE PRENDRE DES DÉCISIONS SUR DES POINTS NON-COUVERTS PAR LE RÈGLEMENT OU MÊME CONTRAIRE À CELUI-CI DANS LE BUT DE CONSERVER L'ESPRIT SPORTIF ET L'ÉQUITÉ DE LA COMPÉTITION.

**EPSILAN** 



**EPSILAN**

## CHAPITRE II - FORMAT DE MATCH

Plusieurs formats de matchs peuvent être utilisés lors du tournoi de l'EPSILAN. Le choix du format de match est à l'appréciation de l'organisateur selon la structure de son tournoi.

### Match « Best Of 3 »

Un match Best Of 3 se joue en 1v1 avec 3 stocks en 7 min. Il faut deux parties gagnants pour remporter le BO3.

L'intégralité des matchs de la phase de poules sont en BO3.

### Match « Best Of 5 »

Un match Best Of 5 se joue en 1v1 avec 3 stocks en 7 min. Il faut trois parties gagnantes pour remporter le BO5.

L'intégralité des matchs de playoffs sont en BO5.

### Overtime

Si il n'y a pas de vainqueur au bout de 7 minutes, et qu'on ne peut pas les départager par leur nombre de vies, c'est le joueur avec le moins de % qui l'emporte.



**EPSILAN**

### Stage pool

#### Stages Starter :

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

#### Stages Counterpick :

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

### Choix de stage

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 (toujours dans les **stages starter**).

Pour les matchs qui suivent, le vainqueur du match précédent ban 3 stages et le perdant choisit (**stages starter & stages counterpick**).

### Changement de personnage

Lorsqu'une première partie est jouée, les deux joueurs ont le droit de changer de personnage pour la prochaine partie. Le gagnant doit pick en premier.

### Pour la grande finale

Dans le cadre de la grande finale le joueur venant du Loser Bracket doit gagner deux fois (2 matchs en BO5), pour gagner le tournoi. A l'inverse le joueur venant du Winner Bracket doit gagner une seule fois (1 match en BO5), pour gagner le tournoi.



**EPSILAN**

## Phase de poule

En phase de poule, chaque joueurs 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. Celui-ci devra être disputé en BO1, en comptant les stocks et les pourcentages.

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**).

## Playoffs

Les playoffs se déroulent dans un arbre à double élimination.

**EPSILAN**



**EPSILAN**

## CHAPITRE III - DÉROULEMENT D'UN MATCH

### Avant le match

Le match doit démarrer à l'heure exacte indiquée sur le planning, les joueurs doivent être présents sur place 30 minutes avant le début du match et prêts à démarrer au moins 15 minutes avant l'heure de match indiquée.

De plus, il n'est pas possible de quitter la zone de match sans la permission de l'arbitre durant les 15 minutes qui précèdent le match.

Si un quelconque problème survient avec le matériel, le joueur doit en avertir l'arbitre immédiatement afin de le résoudre au plus tôt avant le début du match.

### Interruption du match

Si un match est involontairement interrompu (plantage, déconnexion manette, etc.), les officiels du tournoi peuvent décider de recommencer la partie en cours.

### Arrêt du match en cours

Les joueurs ne sont pas autorisés à quitter un match officiel en cours sauf s'ils en sont autorisés par le format du match ou si cela a été expressément autorisé par un officiel du tournoi. Si un joueur quitte un match avant son terme le reste des parties restantes à jouer seront données à l'adversaire.



**EPSILAN**

### Validation du résultat

A la fin d'un match les deux joueurs doivent reporter immédiatement le résultat du match auprès des officiels du tournoi.

Si un joueur oublie de donner le résultat, ce dernier ne pourra pas contester le résultat auprès des officiels du tournoi, si ce dernier est faux.

Si les deux joueurs oublient de donner le résultat et que ceux-ci ne se manifestent pas dans les cinq minutes auprès des officiels du tournoi, ces derniers décideront que le match est nul.

Lorsqu'un joueur s'estime victime d'une violation du règlement durant son match, les joueurs ne devront pas pour autant arrêter la partie tant que celle-ci n'est pas finie. Une fois la partie terminée, le joueur pourra demander officiellement une investigation auprès des officiels du tournoi. Il est fortement conseillé de fournir les informations les plus valables possibles qui pourraient aider les officiels du tournoi dans leur investigation. Les demandes d'investigation injustifiées et répétées pourront être sanctionnées.

**EPSILAN**



**EPSILAN**

## CHAPITRE IV - PARAMÈTRES DE JEU

### Version du jeu

La version du jeu utilisée doit être la dernière version disponible de Super Smash Bros. Ultimate. En cas de mise à jour récente du jeu avant un événement, les organisateurs ont la possibilité d'utiliser la dernière version précédente après en avoir averti au préalable les joueurs.

### Paramètres des stages

Les objets, les effets aléatoires des stages, le smash final, les esprits et l'énergie du désespoir sont désactivés. Toutes les règles seront créées à l'avance sous le nom de "Tournoi Epsilon" de la façon suivante :

- Objets : Aucun
- Esprits : Aucun
- Personnalisation : Aucune
- Énergie du désespoir : désactivée
- Handicaps : fixés à 1.0
- Modification du taux d'éjection : fixé à 1.0

Les joueurs sont libres de configurer leur manette comme il le souhaite.



**EPSILAN**

## CHAPITRE V - INFRACTIONS AU RÈGLEMENT

### Définition

Les officiels du tournoi sont les arbitres et le directeur du tournoi.

Le tournoi est contrôlé par un directeur de tournoi. Celui-ci a tout pouvoir pour appliquer le règlement en relation avec le tournoi et tous les matchs de ce tournoi. Le directeur de tournoi attribue les arbitres aux matchs, peut donner des avertissements, peut donner des pénalités à des joueurs, et prendre part dans l'étude des infractions effectuées afin d'établir d'éventuelles sanctions supplémentaires.

### Comportements interdits et sanctions.

Un joueur peut être réprimandé et recevoir un avertissement s'il commet l'une des infractions suivantes :

- Refuser de suivre les instructions d'un officiel du tournoi ;
- Arriver en retard à l'heure de convocation ;
- Contester la décision d'un officiel de tournoi ;
- Utiliser un langage ou des gestes insultants ;
- Être coupable de comportement antisportif ;
- Recevoir plus d'un avertissement ;
- Être coupable d'actes violents ;
- Tricher ou utiliser un procédé inéquitable ;
- Mentir ou induire en erreur un officiel du tournoi ;
- Violier les règles de ce règlement.

Un joueur recevant une sanction perd automatiquement la manche en cours, ou la prochaine s'il ne joue pas.



**EPSILAN**

### **Actions de jeu interdites**

Les actions de jeu suivantes sont interdites et peuvent aller de la perte d'une partie à l'exclusion du joueur du tournoi (selon le jugement des administrateurs des tournois) :

- L'utilisation d'un script quel qu'il soit est interdit
- L'utilisation de bugs qui changent le principe du jeu est interdit
- Toute customisation de fichiers du jeu est interdite

Les sanctions sont à l'appréciation des officiels de la compétition.

### **Disqualification**

Après étude d'une infraction au règlement par les officiels du tournoi, un joueur ayant reçu une sanction peut également subir plusieurs défaites automatiques, la disqualification du joueur, et l'expulsion du joueur.

**EPSILAN**