



CONDITIONS PARTICULIERES DE PARTICIPATION

Super Smash Bros Ultimate

PREAMBULE

Le tournoi Hello!Nexen Championship – Super Smash Bros Ultimate est un tournoi de jeux-vidéos.

Le tournoi est organisé par l'association HelloWorld!EDHEC en partenariat avec l'association Nexen.

Dans toute la suite du présent règlement, il sera désigné par :

- l' « Organisateur », les associations HelloWorld!EDHEC et Nexen, et leur membres ;
- le « Participant », le participant au tournoi ;
- l' « Evènement », le tournoi Hello!Nexen Championship – Super Smash Bros Ultimate

ARTICLE 1. – CONDITIONS PARTICULIERES DE PARTICIPATION

Le Participant devra s'inscrire sur le site officiel de l'Evènement : <http://www.esport.helloworldedhec.com/index.html>.

Le montant à payer pour l'inscription au **tournoi 1vs1 est de 10€.**

Le montant à payer pour l'inscription au **tournoi 2vs2 est de 10€ par joueur.**

Il est également possible de s'inscrire aux deux tournois pour la somme de **15€.**

Cette somme ne prend pas en compte le tarif majoré de la formule incluant le repas, prévu dans les conditions générales de participation.

L'inscription sur le site smash.gg n'est donc pas suffisante.

Le participant est tenu d'apporter son propre contrôleur de jeux, aucune manette ne sera prêtée par l'Organisateur. Le matériel doit être officiel et compatible avec la console officielle Nintendo Switch. Tout usage de contrefaçon sera puni selon le règlement général de la compétition.

ARTICLE 2. – FORMAT DE LA COMPÉTITION

2.1. Match « Best of 3 »

Un match au « Best Of 3 » se joue en 2 ou 3 manches et oppose deux Participants. Le vainqueur d'un match est le participant qui a gagné deux parties.

2.2. Match « Best of 5 »

Un match au « Best Of 3 » se joue en 3 à 5 manches et oppose deux Participants. Le vainqueur d'un match est le participant qui a gagné trois parties.

2.3. Format des matchs

Les matchs se jouent se le format suivant :

- Objets désactivés
- 3 vies
- Aléa des stages désactivé
- 7 min
- Pause désactivée
- Esprits : Aucun
- Personnalisation : Aucune
- Énergie du désespoir : désactivée
- Handicaps : fixés à 1.0
- Modification du taux d'éjection : fixé à 1.0

En cas d'overtime, le gagnant est le participant ayant le plus de vies. S'ils sont à égalité en terme de vie, c'est celui qui a le moins de %.

Si l'égalité persiste, les Participants font un match à une vie avec pour limite de temps 3 min.

La résultat de la mort subite ne compte pas

2.4. Choix du terrain

2.4.1 Terrains autorisée

Les terrains autorisés sont les suivants

- Champ de Bataille
- Destination Finale
- Stade Pokémon 2
- Smashville
- Traversée de Lylat
- Ligue Pokémon de Kalos
- Ville & Centre-ville
- Yoshi's Story
- Yoshi's Island

2.4.2 Pick et bans

Pour la 1^{ère} manche

Les deux Participants font un Pierre-Feuille-Ciseaux. Le gagnant ban 3 terrains parmi les 9 terrains autorisés, perdant ban ensuite 4 terrains parmi les 6 restants.

Le gagnant choisit ensuite parmi les deux terrains restants sur quel terrain se passera la manche.

Pour les autres manches

Le gagnant de la manche précédente ban 3 terrains et le perdant choisit parmi les 6 terrains restants sur quel terrain se passera la manche.

2.5. Choix du personnage

Le Personnage combattant Mii est soumis à la règle du set lock qui est décrite au paragraphe 3.1

Lors de la 1^{ère} manche, le gagnant du Pierre-Feuille-Ciseaux choisit son personnage en premier.

Lors des manches suivantes, le gagnant de la manche précédente choisit son personnage en premier.

Pour le tournoi 2vs2, l'équipe gagnant le Pierre-Feuille-Ciseaux lock un personnage en premier.

L'équipe perdante choisit alors un personnage.
L'équipe gagnante choisit son second personnage
L'équipe perdante choisit son second personnage

Une fois tous les picks faits, les joueurs peuvent choisir quel personnage sera joué par quel joueur de l'équipe.

Lors des manches suivantes, l'équipe gagnante de la manche précédente choisit un personnage en premier.

2.6. Arbre à double éliminations

La compétition se joue sur un arbre possédant un winner bracket et un loser bracket

Le format des matchs du tournoi sont des « Best of 3 » sauf les finales et demie-finales du winner bracket en « Best of 5 » et la finale du loser bracket en « Best of 5 ». Lors de la grande finale, l'équipe provenant du winner bracket aura une victoire d'avance.

2.7. Format du 2vs2

Le tournoi en 2vs2 suit les mêmes règles et format que le tournoi précédent à l'exception du choix des personnages décrit dans l'article 2.5.

ARTICLE 3. – DEROULEMENT D'UN MATCH

3.1. Avant le match

Le match doit démarrer à l'heure exacte indiquée sur le planning, les Participants doivent être présents sur place 60 minutes avant le début du match et prêts à démarrer au moins 30 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 30 minutes qui précèdent le match.

Chaque Participant peut configurer un profil de manette avant le match et peut demander une manche de 30s supplémentaire pour tester son profil et sa manette. Toute utilisation abusive de ce procédé à la discrétion de l'Organisateur.

Set lock des Mii, après avoir configuré sa manette, le Participant peut configurer les Mii en choisissant ses coups et ses costumes.

Il ne pourra pas revenir sur ses choix pendant le match.

Le Participant adverse est autorisé à refuser le costume du Mii.

3.2. Interruption du match

Si une manche est involontairement interrompue (plantage, coupure de courant, public gênant ...), l'Organisateur peut décider de recommencer le match.

3.3. Validation du résultat

A la fin d'un match chaque Participant doit reporter le résultat du match auprès de l'Organisateur. Une fois que l'organisateur a rempli le score sur le logiciel, le Participant ne peut pas revenir sur le résultat et poser une réclamation.

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

3.4. Abandon

Un participant qui souhaite déclarer forfait pour un match doit en aviser l'Organisateur et le Participant adverse. Tout abandon se traduit par une défaite et doit se faire avant le match. Un participant ayant joué et remporté un match ne peut ainsi pas se déclarer forfait et donner la victoire au Participant adverse. Tout abandon est définitif et irrévocable.

ARTICLE 4. – PARAMETRES DE JEU

4.1. 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 avant l'Evenement, celle-ci doit être installée pour que le set up soit valide.

4.2 Langue du jeu

La langue du jeu peut être soit le français, soit l'anglais.

ARTICLE 5. – ACTIONS DE JEU INTERDITES

TOUTE ACTION DE TRICHE, DE PROCÉDÉS ANORMAUX, L'EXPLOITATION DE BUGS DU JEU ET TOUT AUTRES ACTIONS FAUSSANT L'ISSUE D'UN MATCH SONT INTERDITES ET PEUVENT ALLER DE LA PERTE DE LA MANCHE A L'EXCLUSION DU PARTICIPANT DE L'EVENEMENT (SELON LE JUGEMENT DE L'ORGANISATEUR).

ARTICLE 6. – RÈGLEMENT DU FREE PLAY

6.1 Définition

Le « free play » désigne le fait de jouer sur les set up de l'événement des matchs amicaux. Ceux-ci ne rentrent pas dans la compétition et leurs résultats ne peuvent pas être utilisés pour déterminer l'issue d'une rencontre officielle.

6.2 Règles générales

L'Organisateur peut mettre fin à n'importe quel match de free play pour les motifs suivants :

- Le set up est nécessaire à la compétition
- Un ou plusieurs participants utilise(nt) depuis trop longtemps le free play
- Tout autre raison à sa discrétion

Dans ce cas, les participants jouant au free play doivent immédiatement cesser de jouer.

Les Participants doivent laisser la place à un autre participant après avoir joué un match en free play de sorte que tout le monde puisse jouer. Une utilisation abusive du free play pourra être puni par l'Organisateur.

6.3 Free Play durant le temps de la compétition

Lors de la compétition, les Participants peuvent signaler à l'Organisateur qu'un set up n'est pas utilisé mais seul l'Organisateur donne la permission de le rendre free play.

Toute utilisation du set up nuisant à la compétition sera puni selon les sanctions décrites dans le règlement général

6.4 Free Play en dehors du temps de la compétition

En dehors du temps de la compétition, les set up sont tous consacrés au free play mais ne sont utilisables qu'à la condition qu'au moins un Organisateur soit présent pour encadrer l'activité.

ARTICLE 7. – PRÊT DE MATÉRIEL

7.1 Modalité de remboursement

Il est possible pour les participants de prêter leur console Switch avec câble d'alimentation, câble HDMI, adaptateur pour manettes de GameCube et le jeu SSBU avec tous les personnages débloqués contre le remboursement de leur place.

Après avoir payé sa place, le Participant sera contacté par l'Organisateur pour confirmer ce prêt. Le remboursement aura lieu pendant le jour même de l'événement par Lydia ou en espèce.

7.2 Responsabilité du matériel

L'association prend l'entière responsabilité du matériel qui lui ait prêté et en cas de problème, doit trouver un accord à l'amiable avec le Participant prêteur.

ARTICLE 8. – ATTRIBUTION DES LOTS

L'attribution sera précisée durant la réunion préalable avant le début du tournoi **le 21 mars 2020**.