

Règlement.

Tournoi de Super Smash Bros Ultimate 2019.

Article 1 : Généralités

Le réseau des médiathèques d'Antony, la Ludothèque, le 11 organisent, avec l'Espace Vasarely, un tournoi sur le jeu vidéo Super Smash Bros. La finale aura lieu le 14 décembre 2019 à partir de 10h à l'espace Vasarely. Les rencontres se joueront sur Nintendo Switch.

Article 2 : Les participants

Le tournoi Super Smash Bros est ouvert à toute personne inscrite ou non sur le réseau des médiathèques, Ludothèque ou 11 à partir de 10 ans.

Article 3 : Modalités de participation

Pour pouvoir participer à la compétition, les joueurs devront s'inscrire auprès d'une des Médiathèques, à la ludothèque ou au 11.

Les participants mineurs devront fournir un accord parental signé par un tuteur légal. Sans cet accord, le joueur ne pourra pas participer au tournoi. L'accord parental est à remettre aux organisateurs avant la participation aux sélections.

Article 4 : Organisation du tournoi

4.1 Conditions de victoire

Super Smash Bros est un jeu de combat, le vainqueur d'une rencontre est le dernier joueur en vie.

4.2 Première phase du tournoi

Les qualifications pour la finale du 14 décembre auront lieu dans chaque établissement participant. Chaque établissement propose deux dates, à chacune de ces dates, les deux finalistes seront qualifiés pour la finale.

La médiathèque Anne Fontaine :

- Samedi 23 novembre à 14h
- Mercredi 27 novembre à 14h

La Ludothèque :

- Mercredi 20 novembre à 15h
- Samedi 30 novembre à 15h

La médiathèque Arthur Rimbaud :

- Mercredi 13 novembre à 15h (28 personnes maximum)
- Samedi 16 novembre à 14h (28 personnes maximum)

Le 11-Espace jeunes :

- Mercredi 4 décembre à 14h
- Samedi 7 décembre à 14h

Chaque établissement sélectionnera, au total, 4 joueurs pour la finale.

Chaque établissement est libre de choisir ses propres règles, lors de ses qualifications.

Néanmoins, dans la mesure du possible, les règles de la finale seront appliquées pour les qualifications.

4.3 Phase finale

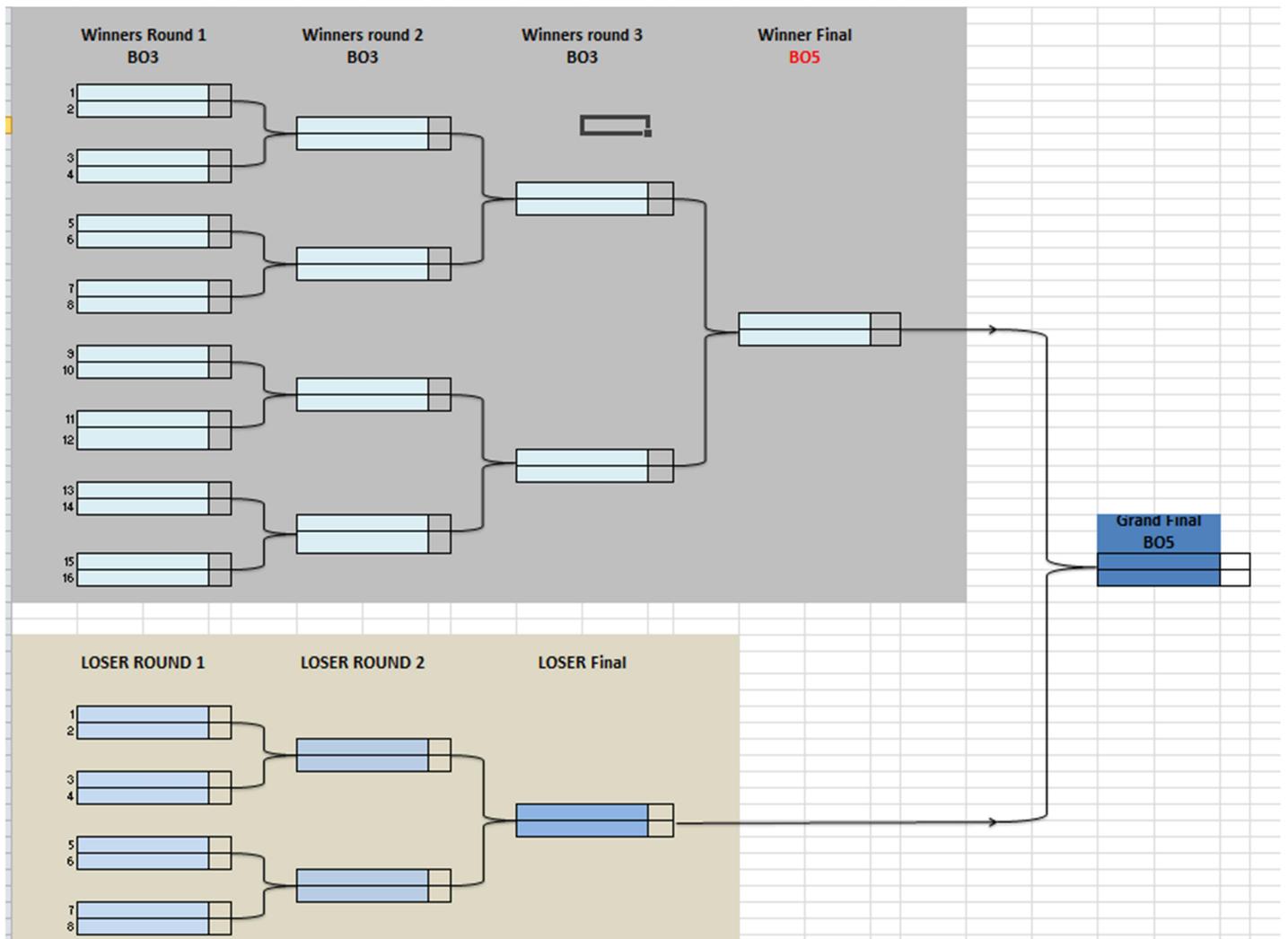
La phase finale se tiendra le 14 décembre à partir de 10h à l'espace Vasarely.

Une pause repas de deux heures est prévue de 12h00 à 14h00.

Au plus tard, le tournoi terminera à 19h30.

Les 16 joueurs qualifiés devront être présents à 10h00 devant l'Espace Vasarely.

La finale du 14 décembre s'organisera comme démontré dans le tableau suivant :



- Les 16 joueurs commencent tous dans le « Winner Bracket » dès la première défaite, ils basculent dans le « loser bracket »
- Tous les matchs s'effectuent en BO3*, sauf les finales (winners, losers, et grande finale) qui s'effectuent en BO5*.
- Dans le cadre de la « Grand Final » le joueur venant du Loser Bracket doit gagner deux fois (deux BO5), pour gagner le tournoi. A l'inverse le joueur venant du Winner Bracket doit gagner une seule fois (un BO5), pour gagner le tournoi.

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

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

Article 5 : Réglages et déroulement des matchs.

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 "Antony 2019" de la façon suivante :

- Objets : Aucun
- Esprits : Aucun
- Personnalisation : Aucune
- Énergie du désespoir : désactivée
- Handicaps : par défaut
- Modification du taux d'éjection : par défaut
- Stocks : 3
- temps : 7 minutes

Lors de la première rencontre les joueurs peuvent décider d'un commun accord qui choisira personnage et stage en premier, ou utiliser la technique ancestrale du pierre-feuille-ciseaux ou « shifumi ».

Lors du second match entre deux joueurs, le perdant de la manche précédente choisi le stage.

Entre deux manches, le gagnant choisi son personnage en premier.

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

Il est recommandé d'amener sa propre manette, et de prévoir le nécessaire pour que celle-ci fonctionne correctement (pile/batterie/chargeur). Si un match est interrompu car une manette personnelle n'est pas suffisamment chargée, cela peut être considéré comme une défaite.

A la fin de chaque match, les deux joueurs doivent reporter immédiatement le score à un membre de l'organisation. 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.

Version du jeu : la version du jeu sera la dernière version officielle en date.

Article 6 : Discipline et arbitrage

6.1 Toute inscription et participation vaut acceptation en totalité de tous les points du présent règlement. Chaque participant doit être fair-play et respectueux de son adversaire et de l'organisation.

6.2. En cas de non-respect du présent règlement, de la non-observation des consignes, de manque de fair-play, d'arrangements contraires à l'esprit du tournoi, de violence physique ou verbale ou de casse de matériel, les organisateurs se réserve le droit d'exclure le joueur et de lui demander de racheter le matériel abîmé.

6.3. Aucune substitution de joueur ne sera tolérée durant la compétition. Le joueur joue sous sa propre identité.

6.4. Les tournois sont ouverts à toutes et à tous, joueurs et spectateurs, il est donc fortement recommandé aux joueurs de faire attention à leurs affaires personnelles.

L'organisation décline toute responsabilité en cas de vol, de casse et ou de perte, sur, et en dehors des lieux même des compétitions.

6.5. Les organisateurs peuvent exiger des spectateurs, auteurs de comportements agressifs et/ou de nature à gêner le bon déroulement d'une rencontre ou de la compétition en général, de sortir de l'enceinte du tournoi.

6.6. En cas d'interruption involontaire d'une rencontre (coupure de connexion, coupure d'électricité, ...), celle-ci reprendra comme suit :

- Si la coupure intervient lors du premier match, la rencontre est à rejouer intégralement.

- Si la coupure intervient lors du second matches ou plus tard, le score des matchs précédents est conservé (si possible). Seul le match interrompu est rejoué.

Une interruption volontaire sera assimilée à un forfait définitif et entraînera l'exclusion de la compétition.

6.7. En cas de litiges, c'est aux organisateurs de trancher.

6.8. Les organisateurs pourront annuler tout ou partie de la compétition ou des participations s'il apparaît que des fraudes sont intervenues sous quelque forme que ce soit, dans le cadre de la participation ou de la détermination des gagnants.

Article 7 : lots

La ville d'Antony prévoit de récompenser les meilleur(e)s joueurs/joueuses.

Les prix comprendront les articles suivants.

-bons d'achat valable chez Micromania

-figurine POP

-entrées pour les événements « Cycom Weekly ».

Les montants des bons d'achats et le nombre d'entrées pour les Cycom Weekly varieront en fonction de la place du joueur dans le classement final.