

Règle des jeux



Sommaire

Super Smash Bros. Melee

| | |
|--------------------------------|-----|
| Paramètres de jeu | 1 |
| Règles générales | 1-2 |
| Choix du terrain – Melee | 3 |



Super Smash Bros. Melee

4 Vies | 6 Minutes

Objets **OFF** | Pause **OFF** | Handicap **OFF** | Feu allié **ON** | Partage de vies **ON**

Paramètres de jeu

- Les vies et le temps limite sont configurés sur 4 vies et 8 minutes.
- Handicap Off
- Objets Off.
- Pause Off.

Règles générales

- Si vous arrivez **10 minutes** en retard, vous **perdez** votre premier match.
- Si vous arrivez **15 minutes** en retard, vous êtes **disqualifiés**.
- Toute action de "stalling" (ralentir le combat intentionnellement en temporisant) sont bannies dans nos tournois Hypest Team, car cela nuit au bon déroulement du tournoi et à la jouabilité du jeu. Cela inclut les techniques suivantes: maintenir son invincibilité, chain grabs, jab infinities, wobbling jusqu'à 300%, circle camping, camper à un endroit où votre adversaire ne peut vous atteindre, disparition de personnages, ou "freezing glitches". Toute action qui empêcherait le combat de se passer fluidement résultera, pour le joueur qui aura occasionné le "stalling" d'une disqualification.
 - Temporiser avec des techniques comme le "Jigglypuff's Rising Pound" ou le "Peach's Wall Bombe" est banni.
 - Les Glitches comme le "Ice Climbers's Freeze Glitch" et le "Mewtwo's Soul Stunner" sont également bannis.
- La "**sélection à l'aveugle de personnages**" est autorisée. (En début de set uniquement ; au premier jeu)
- Le **coaching et les échauffements** ne sont autorisés qu'en début de set. Toute tentative de coaching durant une partie entrainera une défaite forcée de votre set.



- Les échauffements peuvent durer jusqu'à 2 minutes maximum.

Règles supplémentaires

- **"Gentleman's Clause"**
 - N'importe quel terrain peut être choisi si les deux joueurs sont d'accord.
- **"Dave's Stupid Rule"**
 - Un joueur ne peut pas counter-pick sur un terrain sur lequel il a gagné durant le set.

Mort subite

- Si une partie atteint la mort subite, les conditions suivantes déterminent le vainqueur du match:
 - Le joueur avec **le plus de vies restantes.**
 - Le joueur avec **le pourcentage le plus bas.**
- Si aucune des conditions n'ont pu être déterminées, alors un match supplémentaire avec les règles suivantes devra être joué:
 - 1 vie 3 minutes.
 - Même terrain et mêmes personnages.
- La mort subite n'est jamais jouée.

"Self-destruction Clause":

- Si une attaque suicide entraîne la mort subite, la personne qui a lancé l'attaque remporte le match/set.
- Attaque suicide :
 - **Kirby Neutral-B**





Liste des terrains:

- **Stages de départs:**
 - Champ de bataille
 - Destination finale
 - Yoshi's Story
 - Dream Land
 - Fontaine des rêves (**Singles**)
 - Stade pokémon (**Doubles**)

- **Counter-pick:**
 - Stade pokémon (**Singles**)
 - Kongo Jungle 64 (**Doubles**)

Sélection de terrains

- **Sélection de terrains:**
 - La personne qui commence le choix des terrains est déterminée par un "pierre-papier-ciseaux".

 - Les joueurs bannissent chacun à leurs tours les terrains dans la liste officielle (énoncée plus haut).
 - L'ordre de bannissement des terrains est de **1-2-1** (Simple and Doubles).

- Le match se déroulera sur le terrain restant.
- Les joueurs choisissent alors un personnage et peuvent démarrer le match.
- **Counter-picks:**
 - Le gagnant du match précédent peut bannir un des terrains de la liste.
 - Le perdant du match précédent doit choisir le terrain sur lequel il veut jouer parmi les terrains officiels.
 - Les personnages sont sélectionnés dans l'ordre suivant:
 - Le gagnant choisit son personnage.
 - Ensuite, le perdant choisit le sien.
 - Répétez les étapes du **Counter-picks** si il faut rejouer encore un match durant le set.

