

RÈGLES DE TOURNOI



Contents

Super Smash Bros. for Wii U & 3DS

Paramètres de Jeu.....	1
Règles générales	1-2
Liste des Stages – Wii U & 3DS.....	3
Sélection des Stages.....	4



Super Smash Bros. For Wii U

2 Vies | 6 Minutes

Objets **OFF** | Pause **OFF** | Combattants Personnalisés **NON** | Équipements **Bannis**
Combattants Mii **Autorisés AVEC Personnalisation** | Amiibos **Bannis**

Paramètres de jeu:

- Vies et temps sont réglés sur 2 vies et 6 minutes.
- Customs Off.
- Handicap Off.
- Damage Ratio 100%
- Objets Off.
- Pause Off.

Règles générales:

- Si vous êtes en retard de 10 minutes pour votre match, vous perdrez la première partie.
- Si vous êtes en retard de 15 minutes, vous serez disqualifié du tournoi.
- Toute action de **"stalling"** (ralentir le combat intentionnellement en temporisant) est banni dans nos tournois Hypest Team, car cela nuit au bon déroulement du tournoi et à la jouabilité du jeu. Cela inclut (liste non exhaustive): continuer des enchaînements infinis/impossibles à interrompre au delà de 300%, technique du Bomb Stall, relancer le jeu, combattants qui disparaissent, etc...
 - Si un glitch involontaire (exemple: celui avec la koopa-mobile de Bowser Jr.) ou d'autres dysfonctionnements apparaissent alors un organisateur pourra permettre aux joueurs de recommencer la partie avec les mêmes vies, %, et temps (minute la plus proche). Les joueurs ont la responsabilité de connaître les vies, % et temps avant le dysfonctionnement pour bien relancer le match.
- La **"sélection à l'aveugle de personnages"** est autorisée. (En début de set uniquement; à la première partie)



- **Les Échauffements et Coaching** ne seront autorisés qu'en début de set. Quiconque essayant de coacher un joueur entre les parties obligera ce joueur à déclarer forfait.
 - Tester les attaques personnalisées peut être inclus dans les échauffements si les deux joueurs sont d'accord. La limite de temps doit être alors réglé sur 2 minutes.
- L'utilisation des **Amiibos** sont banni.

Autres règles:

- **Clause des gentlemen:**
 - N'importe quel terrain peut être choisi si les deux joueurs sont d'accord.
- **"Dave's Stupid Rule":**
 - Un stage sur lequel un joueur a gagné ne peut pas être choisi comme counter-pick à nouveau dans le match par le même joueur.
- **Clause des stages en DF:**
 - N'importe quel stage en DF peut être choisi comme counter-pick.
 - Si Destination Finale est omis alors tous les stages en DF le sont aussi, et vice-versa.

Mort Subite:

- Si le temps est écoulé ou la partie se finit par "Mort Subite" :
 - Le joueur avec le plus de vies.
 - Le joueur avec le % plus bas. (dans le cas où tous les deux ont le même nombre de vies)
 sera le gagnant de la partie.
- S'il s'avère impossible de départager les joueurs dans ces conditions alors un match supplémentaire devra être joué avec les règles suivantes:
 - 1 vie 2 minutes.
 - Mêmes combattants, personnalisations et stage.
- La Mort Subite n'est jamais jouée.



Stages – Wii U SINGLES

Stages de départ:

- Champ de Bataille
- Destination Finale
- Traversée de Lylat
- Smashville
- Ville & Centre-ville

Counterpicks:

- Dream Land (64)
- Omega FD's
(*Skyworld/Palutena's/Temple/Coliseum/
Wily Castle*)

Striking: 1-2-1



Clause d'Auto-destruction:

- Si une attaque entraîne la Mort Subite, le joueur ayant lancé l'attaque gagnera la partie.
- Les attaques d'auto-destruction sont les suivantes:
 - **Spécial de côté de Ganondorf**
 - **Special Neutre du Roi Dadidou**
 - **Spécial Neutre de Wario**
 - **Spécial Neutre de Kirby**
 - **Spécial de côté de Bowser**

Sélection des Stages:

- **Stage Striking:**
 - La personne qui commence le choix des terrains est déterminée par "pierre-papier-ciseaux".
 - Les joueurs banniront chacun à leur tour des stages de la liste de départ (Stages en DF ne pourront pas être choisis pour la première partie).
 - L'ordre des bans sera **1-2-1** pour les tournois Wii U.
 - La première partie se déroule sur le match restant.
 - Les joueurs choisissent alors un personnage et peuvent démarrer le match.
- **Counterpick:**
 - Le gagnant du match précédent peut bannir deux des stages parmi la liste de départ et de counterpick
 - Le perdant du match précédent doit choisir le stage sur lequel il veut jouer parmi les stages officiels.
 - Les personnages sont sélectionnés dans l'ordre suivant:
 - Le gagnant choisit son personnage.
 - Ensuite, le perdant choisit le sien.
 - Répétez les étapes du **Counterpick** s'il faut rejouer d'autres parties durant le set.

