

SUPER SMASH BROS.™ ULTIMATE



SSBU ESBTC 2019 Finals – Règlement

1. Règles générales

1.1. Équipes participantes

Les équipes gagnantes des championnats organisés dans chacune des zones géographiques suivantes seront invitées à participer aux SSBU ESBTC 2019 Finals :

- Royaume-Uni & Irlande
- France
- Allemagne
- Espagne
- Portugal
- Italie
- Russie
- Pays-Bas
- Belgique
- Autriche
- Suisse
- Pays nordiques : Danemark, Finlande, Norvège et Suède

1.2. Parrainage

Nintendo est l'unique organisateur de l'événement SSBU ESBTC 2019 Finals. Par conséquent, les joueurs devront porter leur polo de champion gagné lors du championnat de chaque zone géographique. Il ne sera pas toléré d'afficher d'autres marques ou organisations relatives aux jeux vidéo.

1.3. Équipement

1.3.1. Console

Les joueurs s'affronteront sur des consoles Nintendo Switch fournies par Nintendo.

1.3.2. Logiciel

Une sauvegarde spéciale de Super Smash Bros. Ultimate sera installée sur ces consoles. Tous les personnages seront débloqués (à l'exception des combattants Mii, cf. section « 2.7. Restrictions sur les personnages »).

Les joueurs ne sont pas autorisés à modifier la musique des stages.

1.3.3. Manettes

Les joueurs devront utiliser soit une manette Nintendo Switch Pro (par connexion filaire), soit une manette Nintendo GameCube. Les joueurs sont autorisés à emporter et utiliser leurs propres manettes à condition qu'il s'agisse de produits Nintendo officiels (les manettes de fabricants tiers ne seront pas autorisées).

Le bouton de pause sera désactivé pendant les matchs. L'utilisation du bouton HOME n'est pas permise pendant les matchs (excepté pour le cas décrit à la section « 2.3.1. Temps de match dépassé »). Toute pression sur le bouton HOME entraînera la perte d'une vie pour le joueur. Si cette action fait perdre une vie à un adversaire, la victoire sera attribuée à cet adversaire.

Si une manette venait à être débranchée intentionnellement par un joueur lors d'un match (qu'il s'agisse de la sienne ou de celle d'un autre joueur), celui-ci sera pénalisé par une défaite pour ce match.

1.3.4. Tags des joueurs

Les joueurs seront autorisés à utiliser leur propre tag (composé d'une inscription de 2 lettres pour le pays, suivi du tag du joueur). Les joueurs seront également en mesure de personnaliser leur configuration de boutons. Les joueurs seront autorisés à avoir un maximum de 2 profils (s'ils souhaitent par exemple utiliser des configurations différentes pour différents personnages).

1.3.5. Prix

L'équipe gagnante se verra attribuer les prix suivants :

- 1 trophée pour l'équipe
- 1 manette Nintendo Switch Pro personnalisée par joueur
- 1 polo de vainqueur par joueur
- 1 médaille par joueur
- Un voyage pour l'événement SSBU World Championships 2019 3v3 (ce nom est susceptible d'être modifié) à Los Angeles, États-Unis

L'équipe qui arrive en seconde position, ainsi que les deux équipes perdantes des demi-finales, recevront des médailles (1 par joueur).

2. Structure du tournoi

2.1. Format général du tournoi

Les équipes nationales seront réparties aléatoirement en 4 groupes de trois équipes en une seule fois. Les 2 meilleures équipes de chaque groupe seront qualifiées pour la phase finale de matchs éliminatoires.

- L'équipe qui termine en 1^{re} position dans un groupe affrontera une équipe qui aura terminé 2^e dans un autre groupe.
- Les équipes qualifiées d'un même groupe seront placées aux extrémités du tableau.
- Pour empêcher l'éventualité d'un match arrangé, le tableau des matchs de la phase finale sera uniquement mis en place quand tous les matchs de chaque groupe auront été joués.

2.2. Format des manches

Toutes les manches (phase de groupes et phase finale) se joueront avec une combinaison spéciale de 5 matchs. Chaque match remporté apportera 1 point à l'équipe victorieuse. La première équipe à atteindre 3 points remporte la manche.

Phase de groupes, quarts de finale et demi-finales :

- Match 1 : 2v2 (Best of 1)
- Match 2 : 1v1, Smash général (Best of 1)
- Match 3 : 1v1, Smash général (les personnages sélectionnés pour le Match 2 ne sont pas disponibles pour le Match 3 - Best of 1)
- Match 4 : 1v1, Smash général (les personnages sélectionnés pour les Matchs 2 et 3 ne sont pas disponibles pour le match 4 - Best of 1)
- Match 5 : 3v3, Smash en bande (Best of 1)

Finale :

- Match 1 : 2v2 (Best of 3)
- Match 2 : 1v1 Smash général (Best of 3)
- Match 3 : 1v1 Smash général (les personnages sélectionnés pour le Match 2 ne sont pas disponibles pour le Match 3 - Best of 3)
- Match 4 : 1v1 Smash général (les personnages sélectionnés pour les Matchs 2 et 3 ne sont pas disponibles pour le match 4 - Best of 3)
- Match 5 : 3v3 Smash en bande (Best of 1)

Il est impératif que les 3 joueurs principaux d'une équipe aient joué un match avant la fin du Match 3. Cela signifie que si les joueurs A et B participent au Match 1 (2v2), le joueur C doit jouer en 1v1 dans le Match 2 ou le Match 3.

Chaque joueur ne peut pas participer à plus d'un match de Smash général.

2.3. Égalités

2.3.1. Temps de match dépassé

Dans le cas d'un match vie de Smash en bande, s'il n'y a pas de gagnant à la fin du chrono, le match continue en mort subite.

Dans les autres cas :

- Quand le temps de match est dépassé, l'équipe qui possède le plus grand nombre de vies (combinées en 2v2) obtiendra la victoire.
- Si les deux équipes ont chacun le même nombre de vies restantes, l'équipe avec le pourcentage de dégâts le plus bas (combinés en 2v2) obtiendra la victoire.
- Si les 2 critères précédents ne suffisent pas à déterminer un vainqueur, la mort subite déterminera le gagnant.
 - Appuyer sur le bouton HOME peut être permis à titre exceptionnel pour déterminer si le match doit continuer ou non en mort subite (pour les cas les moins évidents).

2.3.2. Égalité à l'issue des phases de groupes

Dans l'éventualité où 2 équipes d'un groupe sont à égalité une fois toutes les manches jouées, les critères suivants détermineront le classement :

- Différence entre le nombre de matchs gagnés et perdus
- Résultats individuels

Les équipes ne s'affrontant qu'une seule fois, le résultat de la manche qui les a opposées suffit à les départager.

Dans l'éventualité d'une égalité parfaite entre les 3 équipes en termes de nombre de matchs gagnés et perdus, les équipes s'affronteront dans un tour de matchs de Smash en bande 3v3 (Best of 1) pour se départager.

- Si une équipe gagne 2 matchs, le classement pourra être déterminé.
- Si toutes les équipes terminent avec une victoire et une défaite, les vies restantes et les pourcentages de dégâts seront enregistrés à la fin de chaque match.
 - L'équipe avec le plus de vies restantes sera la mieux classée.
 - Si le nombre de vies restantes ne permet pas de départager les équipes, l'équipe avec le pourcentage de dégâts combinés le plus faible sera la mieux classée.
 - Si les équipes ne sont toujours pas départagées, un nouveau tour de matchs de Smash en bande 3v3 a lieu et les critères ci-dessus sont à nouveau vérifiés.

2.4. Liste des stages

Il y a au total 19 stages que vous pouvez sélectionner parmi les suivants :

- Champ de Bataille
- Brinstar
- Château assiégé
- Destination Finale
- Frégate Orphéon
- Ligue Pokémon de Kalos
- Traversée de Lylat
- Royaume Champignon U
- Stade Pokémon 2
- Course Arc-en-ciel
- Forêt des Bombes zéro
- Célesbourg
- Smash Ville
- Ville & centre-ville
- Ligue Pokémon d'Unys
- WarioWare, Inc.
- Château du Dr Wily
- Île de Yoshi
- Yoshi's Story

En choisissant Champ de Bataille ou Destination Finale, les joueurs peuvent s'accorder sur la version d'un autre stage de la liste. Si les joueurs ne sont pas d'accord pour un stage différent, le stage standard sera utilisé. Les règles concernant la sélection des stages sont détaillées à la rubrique « 2.5. Déroulement des manches ».

2.5. Déroulement des manches

Avant le premier match d'une manche en 2v2, les équipes joueront à Pierre-feuille-ciseaux. Le gagnant peut choisir de démarrer la procédure de choix du stage et des personnages (équipe 1) ou de laisser son adversaire démarrer la procédure (l'adversaire sera l'équipe 1) :

1. L'équipe 1 choisit un stage de la liste de stages pour le match 2v2
2. L'équipe 2 choisit un personnage avec lequel elle va jouer
3. L'équipe 1 choisit les deux personnages avec lesquels elle va jouer
4. L'équipe 2 choisit le deuxième personnage avec lequel elle va jouer

5. Le match 2v2 commence
6. Après le match, les joueurs de l'équipe perdante choisissent le stage pour le prochain match (voir les conditions dans la rubrique « 2.6. Restrictions sur les stages »)
7. Sélection des personnages :
 - a. Dans un match 2v2, l'ordre de sélection est le suivant : gagnant, perdant, perdant, gagnant
 - b. Dans un Smash général 1v1, l'ordre de sélection est le suivant : perdant, gagnant
8. Le match suivant commence
9. Répéter les étapes 6 à 8
10. Si la manche se poursuit jusqu'au Smash en bande, le perdant choisit le premier stage
11. Le gagnant choisit le deuxième stage
12. La sélection des personnages se fait dans l'ordre suivant : gagnant, perdant, perdant, gagnant, gagnant, perdant
13. Les joueurs choisissent en secret l'ordre de leurs personnages, puis le Smash en bande commence pour déterminer le vainqueur de la manche

2.6. Restrictions sur les stages

Tout stage déjà choisi dans une manche ne peut pas être choisi à nouveau par l'une ou l'autre équipe.

2.7. Restrictions sur les personnages

Les combattants Mii ne sont pas disponibles dans le mode Smash général. Afin de rester cohérent sur l'ensemble d'une manche, les combattants Mii sont proscrits de l'ensemble des matchs. La Plante Piranha est autorisée pour les SSBU ESBTC 2019 Finals.

Tout autre personnage qui pourrait être disponible au moment des SSBU ESBTC 2019 Finals ne sera pas autorisé pendant le tournoi.

En dehors des restrictions de personnage imposées par les modes Smash général et Smash en bande, aucune autre restriction ne s'appliquera.

2.8. Règles du jeu

2.8.1. Règles du jeu 2v2

- Type : Vies
- Vies : 3
- Chrono : 7:00
- Jauge de Smash final : Sans
- Esprits : Sans
- Niveau de l'ORDI : 1
- Dégâts initiaux : Sans
- Sélection du stage : Honneur au perdant
- Objets : Peu
 - Balle Smash uniquement
- Sélection aléatoire du stage
 - Aucun
- Règles avancées
 - Victoires : 1
 - Changement de stage : Sans
 - Aléas des stages : Sans
 - Dégâts sur alliés : Avec
 - Éjection : x 1,0
 - Énergie du désespoir : Sans
 - Pause : Sans
 - Affichage du score : Sans
 - Affichage des dégâts : Avec

Prendre des vies d'un coéquipier est autorisé en 2v2.

2.8.2. Règles de Smash général 2v2

- Combats max. : 35
- Miséricorde : Sans
- Règle de base : Vie
- Vies : 3
- Chrono : 7:00
- Jauge de Smash final : Sans
- Niveau de l'ORDI : 1
- Dégâts initiaux : Sans
- Sélection du stage : Honneur au perdant
- Objets : Peu
 - Balle Smash uniquement
- Sélection aléatoire du stage
 - Aucun
- Règles avancées
 - Changement de stage : Sans
 - Aléas des stages : Sans
 - Éjection : x 1,0
 - Énergie du désespoir : Sans
 - Pause : Sans
 - Affichage du score : Sans
 - Affichage des dégâts : Avec

2.8.3. Règles de Smash en bande

- Type : Barrages
- Chrono : 3:00
- Jauge de Smash final : Sans
- Esprits : Sans
- Niveau de l'ORDI : 1
- Dégâts initiaux : Sans
- Sélection du stage : Choix libre
- Objets : Peu
 - Balle Smash uniquement
- Sélection aléatoire du stage
 - Aucun
- Règles avancées
 - Nombre de stages : 2
 - Aléas des stages : Sans
 - Points de soin du vainqueur : 0
 - Éjection : x 1,0
 - Énergie du désespoir : Sans
 - Pause : Sans
 - Affichage du score : Sans
 - Affichage des dégâts : Avec

Remarque : les 6 manettes des joueurs peuvent être connectées à la console. Smash en bande permet à chaque joueur d'utiliser son propre tag et sa propre configuration de boutons. Les manettes peuvent être changées lors d'un match Smash en bande (en appuyant sur le bouton X entre deux vies) de manière à ce que chaque joueur puisse jouer avec sa propre manette.

3. Règles sur la composition des équipes

3.1. Nombre de joueurs

Chaque équipe est composée de 3 joueurs. 1 joueur remplaçant est autorisé, mais pas obligatoire.

3.2. Cohérence des équipes

L'équipe gagnante d'un championnat national ne doit pas changer plus d'1 membre sur 4 pour être invitée aux SSBU ESBTC 2019 Finals. Si une équipe n'avait pas de joueur remplaçant au moment des qualifications, elle a toutefois la possibilité de changer l'1 de ses 3 joueurs et de trouver un joueur remplaçant pour les SSBU ESBTC 2019 Finals.

3.3. Joueurs de substitution

Si pendant le championnat, une équipe change de joueur pour utiliser son joueur remplaçant, celle-ci doit continuer à jouer avec le joueur remplaçant jusqu'à la fin du championnat. Il ne sera pas possible d'effectuer d'autres changements de joueurs dans l'équipe.

4. Code de conduite

Il est attendu des joueurs qu'ils s'affrontent au meilleur de leurs capacités de la manière la plus équitable qui soit. Ils doivent éviter toute forme de tricherie ou de comportement immoral. Voici une liste non-exhaustive d'exemples de tricherie :

- Avoir recours au piratage informatique, qui se définit par une modification de la console Nintendo Switch et de son système d'exploitation, une modification des périphériques ou du code source du jeu.
- Exploiter intentionnellement et abuser de bugs ou de glitches du jeu pour prendre l'avantage.
 - Exemple : des bugs faisant planter le jeu pendant un combat.
- Quitter un match intentionnellement sans raison afin de refaire le match sur le point d'être perdu.
- Conspiration/matches arrangés lorsqu'une équipe manipule les résultats d'un jeu pour modifier le classement, l'ordre dans un tableau ou pour recevoir une compensation.
- Recevoir de l'aide d'une tierce personne (comme celle d'un spectateur dans l'audience) pendant un match, via des signaux transmis par voie électronique (comme par exemple avec un smartphone), ou autre (comme des gestes par exemple).
- Utiliser des substances illégales améliorant la performance, ou toute substance légale mais non-autorisée (dans le cas des médicaments par exemple). Les médicaments prescrits doivent uniquement être utilisés par la personne pour laquelle le médicament a été prescrit dans l'unique but de traiter la condition concernée dans les quantités définies par la prescription.

Toute tentative de tricherie sera punie en conséquence par un avertissement / une sanction / une exclusion voire une disqualification immédiate en fonction de la gravité de la tricherie. Nintendo se réserve le droit de déterminer les sanctions appropriées à tout moment.

Tout comportements immoral ou disrespectueux tels que (mais non limité à) le harcèlement envers les autres équipes ou les employés de Nintendo sera également puni.

De plus, l'ainsi nommé « gentleman's agreement » (accord de gentilshommes) qui consiste à ignorer volontairement la balle Smash ou à gâcher intentionnellement un Smash final n'est pas autorisé. L'organisateur du tournoi se réserve tout droit décisionnel à ce regard. Les équipes qui appliqueraient un tel accord recevront un avertissement formel. En cas de récidive, elles seront disqualifiées.