



Gamers Assembly : Occitanie Edition 2019

Règlement Super Smash Bros Ultimate

Association Futurolan - 11, rue Paul Gauvin - 86280 Saint-Benoît
Tél : 05.49.45.00.89 - fax : 09 72 22 66 58
tournois@futurolan.net - www.futurolan.net
N° SIRET : 443 058 110 00026 - APE : 94992
N° de déclaration en préfecture : 086301 1731



Historique des changements

DATE	VERSION	DESCRIPTION
12/05/2019	V1.0	Rédac version GA : Occitanie Edition 2019
17/06/2019	V1.1	Adaptation horaire

Tables des matières

I - Règles générales	4
I.1 - Application du règlement	4
I.2 - Date et lieu	4
II – Eligibilité	4
II.1 - Participation au tournoi	4
II.2 - Capitaine et/ou Manager de l'équipe	5
II.3 – Joueurs	5
II.4 - Age minimum	5
III - Matériel	5
IV - Jeu & format du tournoi	5
IV.1 - Version du jeu	5
IV.2 - Format de match	6
IV.2.a - Paramètres du jeu	6
IV.2.b - Liste des terrains	7
IV.3 - Déroulement d'un set	8
IV.3.a - Longueur du set	8
IV.3.b - Procédure du set	8
IV.3.b - Misc.	9
V - Stream & rediffusion	12
VI - Matches sur scène	12
VII.1 - Accès arrière-scène/scène	13
VII.2 - Planning arrière-scène/scène	13
VII.3 - Équipements imposés	13
VII.4 – Pénalités	14
VII – Gains	14

I - Règles générales

I.1 - Application du règlement

En vous inscrivant au tournoi de la Gamers Assembly : Occitanie Edition via la billetterie en ligne, vous acceptez sans réticence ou interprétation de respecter ce règlement. L'organisation se réserve également le droit de prendre des décisions sur des points non-couverts par ce règlement ou même contraire à celui-ci dans le but de conserver l'esprit sportif et l'équité de la compétition.

FuturoLAN se réserve le droit de modifier à tout moment ce règlement. Il est du devoir des participants de vérifier qu'il connaisse la dernière version du règlement. Si des modifications sont apportées au règlement, elles seront répertoriées dans l'historique des changements en page 2 dudit règlement.

I.2 - Date et lieu

La Gamers Assembly : Occitanie Edition se tiendra du 21 au 23 Juin 2019 au Sud de France Arena (34). Toutes les informations pratiques se retrouvent sur notre site internet : <https://oes2019.gamers-assembly.net/infos>

Il s'agit d'un évènement "offline" "LAN", pour participer au tournoi, votre présence sur site est obligatoire.

Le tournoi Super Smash Bros Ultimate 1v1 se déroulera le 23 Juin 2019. L'arène sera ouverte à partir de 10h00, le tournoi aura lieu de 11h à 19h00.

PS : Le stand sera également ouvert le 22 juin pour du Freeplay, de 10h à 20h.

II – Eligibilité

II.1 - Participation au tournoi

Pour participer à ce tournoi, vous devez n'être banni d'aucune compétition officielle pour triche.

II.2 - Capitaine et/ou Manager de l'équipe

Un capitaine d'équipe devra être choisi au sein de votre équipe afin de faciliter l'organisation en début de tournois (notamment pour les "captain time", auquel seulement les capitaines/managers de chaque équipes devront être présent). Concernant le manager, il n'est autorisé d'en avoir qu'un seul par équipe. Cependant, et si l'équipe le souhaite, ce dernier peut remplacer le capitaine d'équipe lors d'un captain time.

II.3 – Joueurs

Le tournoi se joue en solo.

II.4 - Age minimum

Les participants au tournoi doivent être minimum âgés de 17 ans.

Si le participant n'est pas majeur, une autorisation parentale signée et avec photocopie des documents d'identités des responsables légaux du joueur est obligatoire à remettre aux organisateurs en arrivant sur place.

Aucune limite d'âge maximum n'est imposée sur ce tournoi.

III - Matériel

Pour participer à ce tournoi, il vous faudra votre manette (avec câble de rechargement) et casque audio.

Si vous prêtez votre console à l'organisation, pensez à ramener tous les câbles associés.

IV - Jeu & format du tournoi

IV.1 - Version du jeu

La compétition aura lieu sur la version 3.0.1 de Super Smash Bros Ultimate.

IV.2 - Format de match

IV.2.a - Paramètres du jeu

Il est fortement conseillé de créer un ruleset dans le jeu (s'il n'en existe pas déjà un) suivant les paramètres ci-dessous et portant le nom de l'événement :

3 Stock
8:00 minutes
Final Smash Meter: Off
Spirits: Off
Damage Handicap: Off
Stage Selection: Anyone
Items: Off and None
First to 1 Win
Stage Morph: Off
Stage Hazards: Off
Team Attack: On
Launch Rate: 1.0x
Underdog Boost: Off
Pausing: Off
Score Display: Off
Show Damage: Oui
Radar: Normal
Echo Fighters: Séparés
Teammate Highlight: On

Mii : Toute combinaison est autorisée, cependant :

- Les combattants Mii's peuvent utiliser toutes les combinaisons de spéciaux possibles, cependant le costume et la taille doivent être ceux par défaut.
- Chaque Mii utilisé doit être correctement nommé pour afficher la combinaison utilisée, de type : <spécial neutre> <spécial côté> <spécial haut> <spécial bas> (exemple : 2132 représente un Mii avec le 2nd spécial neutre, le 1er spécial côté, le 3ème spécial haut et le 2nd spécial bas).
- Les joueurs peuvent changer la combinaison utilisée avant un set mais sont "locks" dans un set une fois celui-ci démarré.

IV.2.b - Liste des terrains

7 terrains seront disponibles, selon le format dit "FLSS" (Full List Stage Stricking) : tous les terrains sont jouables dès le premier match.

Ces terrains sont :

- Champ de bataille,
- Destination Finale,
- Smash ville,
- Ville et Centre-Ville,
- Pokémon Stadium 2,
- Kalos,
- Lylat

Forme des terrains :

Les joueurs peuvent se mettre d'accord pour jouer sur n'importe quelle forme Omega ou Alpha autorisée (Destination Finale ou Champ de Bataille) Ces formes peuvent être autorisées sauf si l'adversaire le refuse, par exemple si un projectile ou un personnage est difficile à voir sur une forme choisie. Dans le cas d'une objection, les joueurs devront utiliser les terrains Champ de bataille et Destination Finale par défaut.

Les terrains suivants ne sont pas autorisés :

- Dream Land GB
- Flat Zone X
- Hanenbow
- Mario Maker
- Mute City SNES
- Pac-Land
- Duck Hunt
- Windy Hill Zone
- Gamer
- Pilotwings

Les terrains suivants utilisent des musiques qui peuvent amener des problèmes de copyright ou autre si utilisés sur un stream. En conséquence de quoi, ces terrains ne sont pas autorisés pour les sets joués sur le stream :

- Onett
- Fourside
- Magicant
- Midgar
- New Pork City
- Shadow Moses Island



Départ Neutre

Sur Smashville et Destination Finale (ou toute forme Omega), les joueurs peuvent se mettre d'accord pour faire un départ neutre : une fois le message de début de match disparu, les joueurs peuvent attendre 3 secondes avant de jouer ou choisir de se déplacer plus proche des bords du terrain afin d'être équidistant l'un de l'autre et des bords du terrain.

IV.3 - Déroulement d'un set

IV.3.a - Longueur du set

Les matchs se joueront en Best of 3 (premier à 2 victoires) jusqu'au top 32 puis en Best of 5 (premier à 3 victoires), à la discrétion du T.O.

IV.3.b - Procédure du set

Premier match :

Les 2 joueurs doivent annoncer leur personnage avant la phase de choix des terrains. En cas de conflit sur le choix du personnage, un "double blind pick" peut être organisé.

Phase de "striking" des terrains /choix du terrain pour les matchs :

Les 2 joueurs effectuent un Pierre/Feuille/Ciseau.

Le gagnant du PFC bannit 2 terrains parmi les 7 (pour le premier match, ces terrains ne peuvent être joués)

Le perdant du PFC bannit 3 terrains parmi les 5 restants, n'en laissant effectivement que 2.

Le gagnant du PFC choisit entre les 2 terrains celui qu'il préfère.

Le premier match est joué

2nd match et matchs suivants :

Le gagnant du match précédent bannit 2 terrains.

Le perdant choisit le terrain parmi les 5 restants.

Le gagnant choisit son personnage en premier.

Le perdant choisit son personnage.

Le 2nd/Xème match est joué, et la procédure est répétée jusqu'à la fin du set.

Validation du résultat du set :

Une fois le set terminé, les joueurs doivent rapporter le score à l'un des staffs présents sur le tournoi afin que celui-ci soit reporté sur le Toornament.



IV.3.b - Misc.

Double blind pick

Chaque joueur peut demander une sélection en "double blind pick" : un staff sera demandé en 3ème partie. Chacun des 2 joueurs dira en secret son personnage à cette 3ème partie, sans que l'autre n'en ait connaissance. Le staff annoncera ensuite les personnages choisis, que devront prendre les joueurs.

Clause dite "du Gentleman"

Les joueurs peuvent jouer sur n'importe lequel des terrains autorisés s'ils sont tous les deux d'accord, sans passer par la phase de striking. Les joueurs ne peuvent pas jouer sur des terrains non autorisés ou changer la longueur du set.

Pause

La pause devra être désactivée. Dans le cas où elle ne l'est pas, la pause est uniquement autorisée dans le but de demander l'assistance d'un staff ou dans le cas d'un dysfonctionnement de manette. Toute autre pause aura pour conséquence la perte d'une vie pour le joueur ayant déclenché la pause. Si la pause entraîne pour l'adversaire une perte de vie, le joueur ayant pausé doit abandonner 2 vies.

Stalling

Le stalling ou le fait de volontairement rendre le jeu injouable sont interdits et à la discrétion des organisateurs du tournoi. Le stalling inclut mais n'est pas limité à : devenir invisible, continuer un combo "infini" au-delà de 300% et atteindre une position que l'adversaire ne peut pas atteindre.

Le stalling causera un abandon du match pour le joueur initiant l'action.

De même, il est interdit aux deux joueurs de volontairement ne pas jouer (hors cas nécessitant l'intervention d'un staff, comme par exemple une pause), ceci étant jugé à la discrétion des organisateurs du tournoi.

Timeouts et mort subite

Si un jeu arrive à la fin du temps ou à la mort subite, le gagnant est déterminé par le nombre de vies et le pourcentage au moment de la fin du match.

Quand le temps arrive à la fin, le gagnant avec le plus de vies est le gagnant du match. Si les 2 joueurs ont le même nombre de vies, le joueur avec le pourcentage le plus bas est le gagnant du match.

Dans le cas où les pourcentages sont les mêmes ou lorsque les 2 joueurs perdent leur vie simultanément, un match "tie breaker" sera joué en 1 vie, 3 minutes, sur le dernier terrain joué. Cette règle s'applique également dans le cas de coup amenant une auto destruction et ne forçant pas de gagnant.

Le résultat d'une mort subite ne compte pas. Si une mort subite arrive lors d'une tie breaker, le processus est répété une fois de plus. Si la mort subite arrive une fois supplémentaire, elle sera jouée et utilisée pour décider du vainqueur du match.

Auto destruction

Si un match se termine avec un coup amenant une auto destruction, l'écran de résultat détermine le vainqueur. Si une mort subite est causée, se référer à la règle des timeouts/des morts subites ci-dessus.

Partage de vie

En 2v2, le partage de vie est autorisé.



Grab & Go

En 2v2, il est interdit pour les équipiers d'échanger le personnage contrôlé, que ce soit en se passant la manette ou via le soft reset. Briser cette règle causera une disqualification des 2 joueurs.

Equipier manquant

Si l'équipier d'un joueur n'est pas présent pour un match, celui-ci ne peut continuer tant qu'il n'est pas là. Le 2v1 ou l'aide d'un CPU n'est pas autorisée. Dans ce cas, les règles sur le **retard** s'appliquent.

Alting

Il est formellement interdit et puni de disqualification immédiate et sans remboursements d'utiliser un ou plusieurs pseudos et/ou de cacher son identité pour manipuler le bracket/seeding. La seule exception est si le joueur contacte et avertit l'organisateur du tournoi avant le tournoi.

Couleur de l'équipe/ du personnage

Si un conflit sur le choix de la couleur d'un personnage ou d'une équipe apparaît, les joueurs procéderont à une manche de Pierre/Feuille/Ciseau pour déterminer qui aura la couleur. Un joueur peut demander un changement de couleur du personnage de son adversaire s'il pense que la couleur choisie est difficile à voir sur le stage sélectionné.

Pour le 2v2, les joueurs doivent choisir les couleurs de personnages correspondant à la couleur de leur équipe. Dans le cas de personnage avec des costumes très monochromatiques, le joueur devra utiliser la couleur d'équipe la plus proche de celle du personnage (exemple : Sonic en équipe bleue)

Contrôleur

Pour une facilité d'accès, il est recommandé d'utiliser les manettes Nintendo GameCube. Cependant, les manettes pro Nintendo Switch sont également autorisés. Les manettes sans fil devront être désynchronisées après chaque set pour éviter toute interruption d'un futur match sur le setup.

Dans le cas d'une interruption d'un match à cause d'une manette sans fil, le joueur se verra puni à la discrétion du TO (blame, disqualification sans compensation du tournoi ...)

Echauffements

Une période de 30 seconds maximums est autorisée pour les échauffements, vérification des boutons et échauffements des mains. Tout dépassement de cette période sera puni à la discrétion du TO (blame, perte du match...)

Temps de CP

Chaque joueur dispose de 45 secondes pour chaque étape de la phase de choix du terrain (striking, sélection du terrain et sélection du personnage) Si un des joueurs dépasse ce temps, un staff devra être notifié pour monitorer la situation.



Coaching (conseils)

Le coaching durant un set est interdit, et toute violation de cette règle peut résulter en une disqualification. Le coaching décrit ici inclut l'aide en personne, un appel téléphonique ou une application de messagerie. Si un joueur désire utiliser son téléphone pour de la musique ou des notes, il est recommandé de passer son téléphone en mode avion pour éviter tout doute. Un joueur est autorisé à signaler à un référent s'il pense qu'un joueur reçoit du coaching. Cette règle ne s'applique pas au temps entre un reset de Grande Finale.

Distinguer Encouragements & Conseils (Cheering vs Coaching)

Encouragements - Affirmations non descriptives, comme "Allez là !", "C'est qui dans l'esport ??", "Poubelle !" Tout ceci sont des encouragements et ne sont pas considérés comme des conseils appliquant au gameplay d'un joueur. Une certaine réserve sur l'intégrité des joueurs est cependant fortement conseillée afin de ne pas tomber dans le champ de l'insulte.

Conseils - Phrases spécifiques soulignant des habitudes, des options spécifiques ou des timings, comme "Roule péon !", "Il va péter !", "Jean Michel Neutral get up"

Retard

Tout joueur absent pour leur set pour plus de 15 minutes est sujet à une disqualification totale. Ce temps peut être raccourci ou allongé, à la discrétion de l'organisateur du tournoi.

Collusion

Si des joueurs sont suspectés de collusion, ils sont susceptibles d'être immédiatement disqualifiés du tournoi. Ceci inclut volontairement perdre un match, partager un prix ou faire toute sorte de manipulation du bracket.

L'organisateur du tournoi se réserve tout droit de refuser le paiement d'un cash prize à un joueur suspect de collusion.

Misconfiguration

Les matchs joués ne pourront être rejoués à cause d'une mauvaise interprétation des règles ou mauvaise configuration des paramètres du jeu. Lesdits paramètres devront être configurés selon la section spécifique Paramètres du jeu.

C'est la responsabilité du joueur de demander à l'organisateur du tournoi ou à un staff une clarification sur le règlement de l'événement ou un désaccord, et le résultat d'un match ou d'un set ne sera pas changé après fait, sauf circonstances extrêmes, déterminées par le jugement des staffs et de l'organisateur du tournoi.

Glitch

Si un événement fortuit se produit durant n'importe quel match, provoquant des conséquences non prévues (des personnages devenant invisibles, des téléportations soudaines, les personnages sont figés ou fixés à un autre objet du jeu, etc ...) le match doit continuer sans interruption, sauf si l'événement rend le jeu non jouable pour au moins un des joueurs. Dans cette situation, les joueurs doivent informer le staff du tournoi pour résoudre le problème.

Décision finale

Quel que soit les situations imprévues qui se produisent, le jugement des organisateurs du tournoi est final et non réfutables. Les règles peuvent être altérées ou remplacées pour le bien être du tournoi à la discrétion du TO.

V - Stream & rediffusion

Pour pouvoir stream vos parties, vous devez faire la demande auprès de mediatv@futurolan.net et respectez l'overlay imposé par l'organisation, sous peine de sanctions.

Les WebTVs officielles sont choisies par l'organisation, et ces dernières ont le choix de couvrir les matches qu'ils souhaitent, vous ne pouvez pas refuser d'être stream, sous peine de sanctions.

VI - Matchs sur scène

Les joueurs doivent accepter les conditions particulières liées à la scène, notamment :

- éclairage spécial
- flexibilité du planning et contraintes de timing
- équipement imposé
- mouvements et placement des techniciens audiovisuel FuturoLAN
- mouvements du staff technique
- respect des partenariats et des exigences partenaires de la Gamers Assembly : Occitanie Edition

Les joueurs ne pourront notamment pas faire valoir un partenariat joueur ou équipe s'il entre en conflit avec un partenaire Gamers Assembly : Occitanie Edition (sauf équipements joueurs à apporter, voir art IV.).

Dans tous les cas, l'organisateur se réserve le droit d'autoriser ou d'interdire tout accessoire ou équipement sur scène qu'il jugerait inapproprié, sans justification d'aucun motif.

VII.1 - Accès arrière-scène/scène

L'accès arrière scène/scène est sujet à accréditation spéciale délivrée au point d'accueil arrière-scène. Seuls les joueurs et un coach par équipe seront habilités à leur arrivée.

Seuls les responsables scène peuvent donner des accréditations supplémentaires (notamment pour les photographes/caméraman d'équipe).

VII.2 - Planning arrière-scène/scène

Les joueurs doivent se présenter à l'accueil arrière-scène au moins 1h avant leur passage prévu sur scène.

Le « show » scène doit démarrer à l'heure exacte indiquée sur le planning : les joueurs doivent donc être prêts à monter sur scène au moins 15 minutes avant l'heure du match indiquée.

Les joueurs disposeront de 30min pour faire leurs réglages et leurs échauffements sur leurs configurations.

Durant le match, une pause de 5 minutes maximum sera effectuée entre chaque manche.

Les joueurs ne pourront pas quitter l'arrière-scène sans la permission du staff durant les 15 minutes qui précèdent le passage sur scène.

VII.3 - Équipements imposés

Une partie du matériel de jeu sur scène est imposé :

- PC ou console
- Ecran
- Casque audio

Les seuls éléments que les joueurs doivent apporter sont :

- Clavier ou Contrôleur de jeu
- Souris / Tapis de souris

Tout équipement supplémentaire sera sujet à autorisation par l'organisateur.

De plus, les joueurs doivent utiliser le logiciel de communication vocale fourni par le staff (sauf si le jeu propose une communication vocale intégrée). Aucun autre logiciel (ou serveur) ne pourra être utilisé.

VII.4 – Pénalités

Tout manquement au respect des consignes de scène sera porté aux administrateurs tournoi pour sanctions.

Sur décision de l'organisateur, chaque manquement pourra également faire l'objet d'une pénalité sur la récompense potentielle du joueur (ou de son équipe) à hauteur de 20% de la récompense obtenue. Ces pénalités sont cumulatives.

En dernier recours, l'organisateur pourra prononcer la perte du match prévu sur scène.

VII – Gains

S'agissant des lots, la responsabilité de l'Association organisatrice est strictement limitée à la délivrance des lots effectivement et valablement gagnés. L'Association organisatrice n'est ni fournisseur, ni vendeur, ni distributeur des lots (sa responsabilité étant limitée à l'acte juridique de leur délivrance) et n'endosse aucune responsabilité contractuelle relative au transport, au bon fonctionnement, à l'emploi, à la conformité aux normes auxquelles ils sont éventuellement soumis ou à la sécurité d'utilisation des lots attribués. L'Association organisatrice se dégage de toute responsabilité relative à une éventuelle insatisfaction des gagnants concernant leurs lots.

L'association organisatrice se réserve le droit de toute modification (inversion, suppression ou ajout) sur les lots distribués.

Après consultation et approbation des joueurs, le cashprize remporté par l'équipe sera versé à un seul joueur / entité. Par défaut, les gains seront reversés à la personne morale ou physique enregistrée lors de l'achat du slot.

Le règlement des gains s'effectuera sous un délai de 90 jours maximum, dans la mesure où toutes les informations nous ont été transmises. Cependant, il faudra communiquer ceci à la fin du tournoi, en compagnie d'un des arbitres du tournoi, veuillez donc à ne pas partir sans en informer les officiels du tournoi.



Tout bénéficiaire de dotation de type lot et/ou cashprize a 6 mois après la date de fin de l'événement pour réclamer sa dotation à l'association organisatrice, passé ce délai toute dotation est considérée comme définitivement perdue et ne pourra plus être réclamée.

Une équipe déclarant forfait ou étant disqualifiée de la compétition ou portant préjudice au bon déroulement du tournoi peut se voir retirer ou modifier ses gains en fonction de la gravité de la situation. Dans ce cas, cette décision sera portée au Directeur des tournois.