

# **Règlement tournoi Super Smash Bros**

## **Article 1 : Généralités**

Le réseau des médiathèques (Athis-Mons, Juvisy-sur-Orge, Morangis, Paray-Vieille-Poste, Savigny-sur-Orge) organise un tournoi sur le jeu vidéo Super Smash Bros sur WiiU. La compétition aura lieu du 1<sup>er</sup> novembre 2017 au 9 décembre 2017 dans les médiathèques du réseau. Les rencontres se joueront sur des consoles Nintendo WiiU.

## **Article 2 : Les participants**

Le tournoi Super Smash Bros est ouvert à toute personne inscrite sur le réseau des médiathèques et ayant plus de 7 ans.

## **Article 3 : Modalités de participation**

Pour pouvoir participer à la compétition, les joueurs devront s'inscrire auprès d'une des médiathèques du réseau. Attention, une seule inscription par personne sera autorisée. Les dates limite d'inscription sont les suivantes :

- Samedi 4 novembre 2017 à 18h pour la médiathèque André Malraux.
- Samedi 11 novembre 2017 à 19h pour les médiathèques Raymond Queneau et Simone de Beauvoir.
- Mercredi 15 novembre 2017 à 18h pour les médiathèques de Morangis et Saint-Exupéry.

Aucune inscription ne sera acceptée après.

Les mineurs devront fournir un accord parental signé par un tuteur légal. Sans cet accord, le mineur ne pourra pas participer au concours.

Au cas où le nombre de participants inscrits dans une médiathèque serait strictement inférieur à 8, le tournoi au sein de cette médiathèque sera annulé.

## **Article 4 : Organisation du tournoi**

### **4.1 Conditions de victoire**

Une **rencontre** peut se jouer en 1VS1 (2 joueurs) ou à plusieurs joueurs (3 ou 4). Elle comporte plusieurs **combats**.

En 1VS1, le vainqueur d'un combat est déterminé par l'écran de résultat du jeu, même en cas d'attaque suicide. La rencontre est remportée en gagnant deux combats (soit en deux manches gagnantes).

En cas de mort subite, si le nombre de vies restantes et le pourcentage des deux joueurs sont égaux à la fin d'un combat, un nouveau combat est organisé pour déterminer le vainqueur de la manche. Ce combat se fait en 1 vie et 3 minutes de temps.

À 3 ou 4 joueurs, l'écran de résultat du jeu établit un classement des joueurs à l'issue de chaque combat. Selon la place qui lui est attribuée, un joueur gagne un certain nombre de points :

1er : 5 pts

2nd : 3 pts

3ème : 2 pts

4ème : 1 pt

Abandon : 0 pt

Quatre combats sont joués dans une rencontre. À la fin d'un combat, les points gagnés par chaque participant sont additionnés. Lorsque les quatre combats ont été joués, le nombre de points de chaque participant permet d'établir un classement final et de déterminer le vainqueur de la rencontre.

En cas d'égalité de points entre un ou plusieurs joueurs pour déterminer la première place, une « rencontre de départage » sera organisée : un combat dans le cas de 3 ou 4 joueurs à égalité ; une rencontre complète (en 2 manches gagnantes) en 1VS1 dans le cas de 2 joueurs à égalité.

## 4.2 Première phase du tournoi

### 4.2.1 Généralités

Les sélections pour la phase finale auront lieu dans chaque médiathèque participante, soit : la médiathèque Simone de Beauvoir à Athis-Mons, la médiathèque Saint-Exupéry à Paray-Vieille-Poste, la médiathèque André Malraux à Savigny-sur-Orge, la médiathèque Raymond Queneau à Juvisy-sur-Orge et la médiathèque de Morangis.

Chaque site organisera un tournoi aux mois de novembre et décembre. Chaque tournoi fera s'affronter de 8 à 32 joueurs maximum. Chacun comportera des phases de poules, et selon le nombre de participants, une phase à élimination directe comme suit :

- 8 participants – 2 poules (deux premiers de chaque poule qualifiés, soit 4 places disponibles dans le tableau à élimination directe), puis demi-finales, une petite finale et une finale.
- 9 à 12 participants – 3 poules (le premier de chaque poule qualifié + 1 rattrapage, soit 4 places disponibles dans le tableau à élimination directe), puis demi-finales, une petite finale et une finale.
- 13 à 16 participants – 4 poules (deux premiers de chaque poule qualifiés, soit 8 places disponibles dans le tableau à élimination directe), puis quarts de finale, demi-finales, une petite finale et une finale.
- 17 à 20 participants – 5 poules (le premier de chaque poule qualifié + 3 rattrapages, soit 8 places disponibles dans le tableau à élimination directe), puis quarts de finale, demi-finales, une petite finale et une finale.
- 21 à 24 participants – 6 poules (le premier de chaque poule qualifié + 2 rattrapages, soit 8 places disponibles dans le tableau à élimination directe), puis quarts de finale, demi-finales, une petite finale et une finale.
- 25 à 28 participants – 7 poules (le premier de chaque poule qualifié + 1 rattrapage, soit 8 places disponibles dans le tableau à élimination directe), puis quarts de finale, demi-finales, une petite finale et une finale.
- 29 à 32 participants – 8 poules (le premier de chaque poule qualifié, soit 8 places disponibles dans le tableau à élimination directe), puis quarts de finale, demi-finales, une petite finale et une finale.

### 4.2.2 Poules

Lors des poules, les participants seront répartis en groupes de 3 ou 4 joueurs qui se rencontreront lors de quatre combats ; ils gagneront des points selon leur classement à l'issue de chacun (cf. Conditions de victoire). Les joueurs cumulant le plus de points seront sélectionnés pour l'étape suivante du tournoi.

La place d'un joueur dans une poule sera déterminée aléatoirement. En fonction du nombre de participants, la dernière poule ne sera peut-être pas complète. Il ne pourra cependant pas y avoir de poule

composée de seulement 1 ou 2 joueurs.

S'il ne reste que deux participants pour remplir la dernière poule, le 4<sup>ème</sup> joueur de l'avant dernière poule changerait de poule et serait désormais inscrit dans la dernière poule (les deux dernières poules seraient donc composées de 3 participants).

S'il ne reste qu'un participant pour remplir la dernière poule, le 4<sup>ème</sup> joueur de l'avant dernière poule et le 4<sup>ème</sup> joueur de l'avant avant dernière poule changeraient de poule et seraient désormais inscrits dans la dernière poule (les trois dernières poules seraient donc composées de 3 participants).

#### 4.2.3 Tableau à élimination directe et classement des joueurs

Après les poules, les meilleurs joueurs s'affronteront lors de combats à élimination directe. La place de chaque joueur à l'entrée du tableau à élimination directe sera déterminée aléatoirement. À l'issue de ces rencontres, les deux premiers joueurs de chaque site seront automatiquement qualifiés pour la phase finale (tournoi intermédiathèques). Les troisièmes et quatrièmes joueurs se disputeront la dernière place qualificative lors des petites finales.

Dans certains cas, notamment en cas d'annulation de tournoi dans une médiathèque (cf. Article 3), il pourra être utile de déterminer les 5<sup>ème</sup> et 6<sup>ème</sup> meilleurs joueurs de cette première phase.

Les quatre premiers joueurs sont les demi-finalistes, classés selon leur arrivée sur le podium.

Afin de déterminer les 5<sup>ème</sup> et 6<sup>ème</sup> meilleurs joueurs, une rencontre à 4 joueurs sera organisée comme suit :

- 13 à 32 participants au tournoi de la médiathèque : rencontre entre les derniers participants des phases à élimination directe.

- 8 à 12 participants au tournoi de la médiathèque : rencontre entre les meilleurs non qualifiés restants des phases de poules.

#### 4.2.4 Détermination des participants à la phase finale

Par défaut, 15 joueurs – 3 par médiathèque participante – pourront se qualifier pour l'ultime phase. Un seizième joueur sera déterminé parmi les quatrièmes de chaque médiathèque, lors d'une rencontre pour les départager. Cette rencontre sera organisée selon le nombre de joueurs qui souhaitent tenter leur chance et se jouera selon les règles édictées dans l'article 4.1 (Conditions de victoire).

À 5 joueurs, une rencontre sera organisée entre 3 joueurs déterminés aléatoirement (4 combats avec système de points) tandis que les 2 joueurs restants s'affronteront en 1VS1 (en 2 combats gagnants). Le gagnant de la rencontre à 3 joueurs et celui de la rencontre à 2 joueurs s'affronteront ensuite en 1VS1 (en 2 combats gagnants) pour déterminer le meilleur.

À 3 ou 4 joueurs, les règles utilisées seront celles à 3 ou 4 joueurs (4 combats avec système de points).

À 2 joueurs, les règles utilisées seront celles du 1VS1 en 2 combats (manches) gagnants.

Si seules quatre médiathèques organisent un tournoi (suite à des inscriptions insuffisantes, cf. Article 3), les 4 meilleurs joueurs de chacune seront qualifiés pour la phase finale.

Si seules trois médiathèques organisent un tournoi (suite à des inscriptions insuffisantes, cf. Article 3), les 5 meilleurs joueurs de chaque médiathèque seront qualifiés pour la phase finale. Le seizième joueur sera déterminé parmi les sixièmes joueurs du classement de chaque médiathèque (cf. article 4.2.3, Classement des joueurs), lors d'une rencontre pour les départager. Cette rencontre sera organisée selon le nombre de joueurs qui souhaitent tenter leur chance et se jouera selon les règles édictées dans l'article 4.1 (Conditions de victoire).

À 3 joueurs, les règles utilisées seront celles à 3 ou 4 joueurs (4 combats avec système de points).

À 2 joueurs, les règles utilisées seront celles du 1VS1 en 2 combats (manches) gagnants.

Si seules deux médiathèques organisent un tournoi (suite à des inscriptions insuffisantes, cf. Article 3), les 4 meilleurs joueurs pourront se qualifier pour la phase finale. Cette dernière ne comptera alors pas de huitièmes de finale mais commencera directement aux quarts de finale.

### 4.3 Rattrapages

En fonction du nombre de joueurs inscrits, des rencontres de « rattrapages » pourront être organisées une fois les premières rencontres jouées (cf. 4.2 Première phase du tournoi). Les participants qui pourront retenter leur chance seront désignés selon les critères suivants (classés par ordre de priorité) :

**A** - S'il y a eu égalité de classement pour déterminer la première place dans une poule, le perdant classé second de la « rencontre de départage » peut prétendre aux rattrapages.

**B** - S'il reste encore des places, les perdants classés troisième de la « rencontre de départage » (lors d'une égalité de classement pour déterminer la première place dans une poule) peuvent aussi prétendre aux rattrapages.

**C** - S'il reste encore des places, les perdants classés quatrième de la « rencontre de départage » (lors d'une égalité de classement pour déterminer la première place dans une poule) peuvent aussi prétendre aux rattrapages.

**D** - S'il reste encore des places, les seconds au classement lors des phases de poules peuvent aussi prétendre aux rattrapages.

**E** - S'il reste encore des places, les troisièmes au classement lors des phases de poules peuvent aussi prétendre aux rattrapages.

**F** - S'il reste encore des places, les quatrièmes au classement lors des phases de poules peuvent aussi prétendre aux rattrapages.

Si pour un même critère décrit ci-dessus (A, B, C, D, E ou F), trop de joueurs répondent à ce critère alors que le nombre de places de rattrapage disponibles est insuffisant, une (ou plusieurs) rencontre(s) sera (seront) organisée(s) afin de les départager.

Selon le nombre de joueurs concernés, cette rencontre (ou ces rencontres) se fera (feront) en mode 3 ou 4 joueurs, ou en 1VS1, en un seul combat (une seule manche et sans système de classements par points), avec 1 vie et 3 minutes de temps. Les participants seront répartis aléatoirement, de façon la plus égale possible, entre ces nouveaux combats (ex : 9 joueurs = 3 combats de 3 joueurs ; 8 joueurs = 2 combats de 4 joueurs, 5 joueurs = 1 combat de 3 joueurs + 1 combat de 2 joueurs...).

Si nécessaire, un nouveau combat pourra encore être organisé, avec 1 vie et 3 minutes de temps, pour départager les derniers joueurs.

### 4.4 Phase finale

La phase finale se tiendra le samedi 9 décembre 2017, de 14h à 18h dans la salle de cinéma Agnès Varda à Juvisy-sur-Orge. Les meilleurs joueurs des médiathèques s'y affronteront.

Le tournoi comportera des huitièmes de finale, des quarts de finale, des demi-finales, une petite finale et une finale où les joueurs s'affronteront en 1VS1. Le joueur qui gagnera sa rencontre sera qualifié pour le tour suivant.

Lors de la finale, les deux derniers joueurs s'affronteront en 1VS1 en trois combats (manches) gagnants.

Attention : tout joueur absent à l'heure indiquée pour participer à la phase finale sera déclaré perdant par défaut et ne pourra prétendre à rien.

## **Article 5 : Les réglages et conditions de jeu**

Sauf exception mentionnée dans le règlement du tournoi, les combats se font avec les paramètres par défaut du jeu, excepté pour les suivants :

Vies et temps : 3 vies et 6 minutes

Objets : tous sont autorisés sauf Jarre magique, Foreuse, Scarabée et Boss Galaga.

Handicap : Off

Commandes personnalisées : autorisées (1 minute maximum pour les configurer)

Personnages : tous sont autorisés sauf ceux des contenus téléchargeables additionnels et les Mii. Les personnages utilisables sont également soumis au fait d'avoir été débloqués auparavant sur la console de jeu (il est donc utile de prendre connaissance des personnages débloqués avant le début des rencontres). La personnalisation des personnages est interdite, sauf pour changement de couleur.

Sélection du personnage : si l'un des joueurs le souhaite, une sélection du personnage en double aveugle peut avoir lieu : chaque joueur indique alors secrètement à l'organisateur quel personnage il compte utiliser lors du premier combat – évidemment ce personnage doit être obligatoirement pris pour le combat en question.

Lors des combats suivants (d'une même rencontre), le gagnant du combat précédent peut changer de personnage mais doit le choisir avant le perdant.

Stages : les stages autorisés lors des rencontres sont les suivants :

Champ de bataille

Destination finale

Ville & Centre-ville

Traversée de Lylat

Jungle Kongo

Kirby Dream Land

Ainsi que tous les stages en mode « Destination finale »

Sélection du stage (3 ou 4 joueurs) : le stage est sélectionné aléatoirement parmi la liste des stages disponibles, en dehors des stages en mode « Destination finale » (le stage appelé Destination finale est cependant sélectionnable). Une fois un stage joué, il ne peut plus être sélectionné pour la suite de la rencontre.

Sélection du stage (1 VS 1) : le stage doit être choisi parmi la liste autorisée. Avant le premier combat de la rencontre, le gagnant d'un pierre/feuille/ciseau peut choisir de retirer un stage de la liste, ou en choisir un pour le premier combat. Lors des combats suivants, le gagnant du combat précédent peut en retirer un de la liste, tandis que le perdant choisit le nouveau stage.

Mettre en pause le jeu lors de la rencontre n'est pas autorisé sauf en cas de circonstances exceptionnelles.

## **Article 6 : Le matériel**

Il sera mis à disposition des participants les écrans, les consoles WiiU, le jeu Super Smash Bros, ainsi que les manettes WiiU « Pro Controller ».

Les manettes Gamecube (sans modifications) sont autorisées. Dans ce cas, les participants doivent amener leur adaptateur et leur propre manette Gamecube.

## Article 7 : Discipline et arbitrage

7.1 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.

7.2. 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, le réseau des médiathèques se réserve le droit d'exclure le joueur et de lui demander de racheter le matériel abîmé.

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

7.4. 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 sur les lieux même des compétitions.

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

7.6. En cas d'interruption involontaire d'un combat (coupure de connexion, coupure d'électricité, ...), celui-ci sera à refaire entièrement. Une interruption volontaire sera assimilée à un forfait définitif et entraînera l'exclusion de la compétition.

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

7.8. Le réseau des médiathèques pourra 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 8 : Droit à l'image

Les joueurs ou leurs représentants légaux pour les mineurs autorisent la publication de photos et vidéos prises par les organisateurs durant le tournoi Super Smash Bros.



Je soussigné(e) \_\_\_\_\_, reconnait avoir pris connaissance du règlement du tournoi Super Smash Bros organisé par le réseau des médiathèques (Athis-Mons, Juvisy-sur-Orge, Morangis, Paray-Vieille-Poste, Savigny-sur-Orge) du 1<sup>er</sup> novembre au 9 décembre 2017.

Je soussigné(e) \_\_\_\_\_, représentant légal de \_\_\_\_\_, autorise mon enfant à participer au tournoi Super Smash Bros.

Fait à : \_\_\_\_\_

le : \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

Signature du participant :

Signature du représentant légal :