



un évènement



Règlement

Tournoi Super Smash Bros. Ultimate

Sommaire

Article 1. Définition	3
Article 2. Application du règlement	3
Article 3. Administrateurs officiels (head admins)	3
Article 4. Champs d'application des administrateurs	3
Article 5. Matériel autorisé	4
Article 6. Format du tournoi	4
Article 7. Capitaine d'équipe	4
Article 8. Système de points	5
Article 9. Avant le match	5
Article 10. Pendant le match	5
Article 11. Validation du résultat (kills et classement)	5
Article 12. Types d'infractions en jeu	6
Article 13. Application des infractions	6
Article 14. Comportements interdits	6
Article 15. Type de sanctions	7
Article 16. Droit à l'image	8

Article 1. Définition

Le règlement général du circuit Maximus Cup est édité par l'agence Centurio, ci-après dénommé l'organisateur. L'organisateur se réserve le droit de modifier ce présent règlement à tout moment et sans préavis.

La CCIPA a confié à l'agence Centurio l'organisation de la Maximus Cup 3.

Le présent règlement régit le déroulement du tournoi Super Smash Bros. Ultimate de la Maximus Cup 3 (2019). Il est du devoir de l'équipe de vérifier qu'il possède bien la dernière version du règlement.

Article 2. Application du règlement

En participant à la Maximus Cup 3, les joueurs acceptent le présent règlement et s'engagent à le respecter en toute bonne foi et sans interprétation, durant toute la durée du tournoi.

Les joueurs acceptent l'application de ce règlement par l'organisateur.

Dans certains cas, un problème peut survenir et la solution peut ne pas se trouver de manière immédiate dans le règlement. Dans ces cas, l'organisateur tranchera de manière impartiale et dans une volonté de faire respecter l'éthique sportive avant tout autre considération.

Article 3. Administrateurs officiels (head admins)

Toutes les équipes peuvent contacter les Administrateurs par e-mail ou par messagerie instantanée Discord.

- Discord : <https://discord.gg/eUZ4tuw>
- E-mail : esport@maximuscup.com

Le principal administrateur (head admin) du tournoi SSBU est **Karim 'SnaKo' AïSSA**.

Il sera accompagné d'administrateurs et d'arbitres selon le fonctionnement défini dans l'Article 4.

Article 4. Champs d'application des administrateurs

Portée des Admins/Runners : ils sont habilités à prendre des décisions conformément au règlement afin d'assurer le bon déroulement de la compétition. Ils rendent compte aux Head-Admins en cas d'infractions graves ou non-précisées dans ce règlement.

Portée des Head-Admins : ils ont toute autorité de gestion sur la compétition. Ils sont habilités à prendre des décisions majeures et à appliquer des sanctions. Leur autorité reste supérieure à celle de ce document et ne pourrait en aucun cas être contestée.

Article 5. Matériel autorisé

Le seul type de matériel autorisé et qui doit être apporté est :

- Manette de jeu (+ adaptateur) compatible Nintendo Switch.

Article 6. Déroulement du tournoi et règles diverses

La première phase du tournoi se jouera en Best of 3 selon un système de poules. Le nombre de poules (et de joueurs compris dans ces poules) pourra être modifié par l'organisation en fonction du nombre de joueurs inscrits et du planning et ce afin de permettre au tournoi de se dérouler dans son entièreté lors de l'événement.

Les 8 ou 16 meilleurs joueurs de la phase 1 du tournoi seront qualifiés pour la phase 2, à savoir un arbre à double élimination, toujours joué selon le même format de match, mais en Best of 5 (l'organisateur peut décider de revenir à un format Best of 3 pour des raisons de planning). Les joueurs seront placés dans l'arbre en fonction de leur classement lors des phases de groupes. Le placement se fera de manière croisée : un joueur ayant remporté son groupe rencontrera un joueur occupant la dernière place qualificative d'un autre groupe.

Stages Starter : Champ de Bataille - Destination Finale - Stade Pokémon 2 - Smashville - Traversée de Lylat.

Stages Counterpick : - Ligue Pokémon de Kratos - Ville & Centre-ville - Yoshi's Story - Yoshi's Island.

Les joueurs font un shifumi (pierre-feuille-ciseau), le vainqueur ban un stage parmi les stages starter détaillé ci-dessus. Le perdant ban deux stages et le vainqueur choisit la map 1 (toujours dans les stages starter). Pour les matchs qui suivent, le vainqueur du match précédent ban 3 stages et le perdant choisit (stages starter & stages counterpick).

Les objets, les effets aléatoires des stages, le smash final, les esprits et l'énergie du désespoir sont désactivés :

- Objets : Aucun
- Esprits : Aucun
- Personnalisation : Aucune
- Énergie du désespoir : désactivée
- Handicaps : fixés à 1.0
- Modification du taux d'éjection : fixé à 1.0 Les joueurs sont libres de configurer leur manette comme il le souhaite.

Article 7. Avant le match

Le match doit démarrer à l'heure exacte indiquée sur le planning. Les joueurs doivent être prêts à s'installer au moins 10 minutes avant le début du match.

Les membres des équipes ne seront pas autorisés à quitter la zone de match sans la permission de l'arbitre durant les 10 minutes qui précèdent le match.

Si un problème technique survient, le joueur devra prévenir le plus rapidement possible AVANT le début de match l'arbitre présent.

Article 8. Pendant le match

Si une partie est involontairement interrompu (plantage, déconnexion réseau, etc.) et qu'il n'est, pour quelque raison que ce soit, pas possible de reprendre la partie, les officiels du tournoi peuvent décider de déclarer un joueur vainqueur si, avec les éléments dont ils disposent (mains des joueurs, créatures sur le board, points de vie, etc.), ils peuvent affirmer que ce joueur était sur le point de remporter la partie, malgré la déconnexion. Dans le cas contraire, la partie sera rejouée, avec les mêmes decks. L'administration se réserve le droit de raccourcir la durée d'un match et de désigner un vainqueur prématurément en cas de nécessité absolue (contraintes temporelles de planning).

Article 9. Validation du résultat

A la fin d'un match chaque joueur doit reporter le résultat du match auprès des officiels du tournoi par le biais vocal aux officiels ou textuel via Discord. Toute réclamation doit être faite immédiatement et invalide si faite après le début du match suivant. Il est important, pour le bon déroulement du tournoi, d'avertir le plus tôt possible les administrateurs, de la fin d'un match. Une impression d'écran des résultats des parties pourront être demandée par les officiels. Par précaution, nous recommandons à tous les joueurs d'en réaliser à chaque partie.

Réclamations :

- Si un joueur s'estime victime d'une violation du règlement, les joueurs ne doivent pas quitter la partie tant que celle-ci n'est pas finie.
- A la fin de la partie, le joueur devra porter réclamation auprès des administrateurs du tournoi.
- Il est fortement recommandé d'apporter le maximum de preuves afin d'aider les administrateurs dans leur prise de décision.

Nous nous réservons le droit de sanctionner la répétition des réclamations injustifiées.

Article 10. Types d'infractions en jeu

Les violations du règlement sont généralement de deux sortes : une erreur compréhensible et de bonne foi de la part d'un joueur ou d'une équipe, ou une violation intentionnelle destinée à s'attribuer un avantage.

La première catégorie est généralement couverte par la définition des violations, mais la deuxième (tricher intentionnellement) est interdite et sanctionnable.

Fait intentionnel sanctionné :

- L'utilisation de bug ou d'action qui change ou dénature le principe habituel du jeu est strictement interdite durant un match et entraîneront une pénalité, ainsi qu'un avertissement.

Article 11. Application des infractions

Les administrateurs qui observent des infractions pendant le tournoi peuvent utiliser les règles générales ci-dessous comme guide des sanctions à appliquer :

- Les administrateurs officiels doivent communiquer l'infraction, la sanction et toute information pertinente au joueur coupable, à son équipe et à l'équipe adverse d'une manière claire et concise.
- Les administrateurs officiels doivent prendre des décisions impartiales, et le niveau du joueur ou de l'équipe ne doivent pas jouer sur la définition des infractions et des sanctions.
- Les sanctions peuvent s'appliquer à toute l'équipe ou à un individu dans l'équipe.
- Les conséquences peuvent également s'appliquer à un match ou à tout le tournoi.

Article 12. Comportements interdits

Tous les participants s'engagent à avoir un comportement courtois envers les adversaires, le public, les arbitres et les organisateurs. Si un participant venait à contrevenir à cette disposition, une sanction sera prononcée allant de l'avertissement écrit à l'exclusion définitive en fonction de la gravité des propos tenus.

Les joueurs doivent à tout moment, garder leur sang-froid et ne pas injurier leurs adversaires. Tous les gestes déplacés seront possiblement sanctionnables.

Afin de permettre au tournoi de se dérouler dans les meilleures conditions, aucune référence à : la pornographie, le racisme, l'incitation à la haine ne sera tolérée, et entraînera automatiquement une sanction.

Ci-après, la liste des comportements interdits :

- Catégorie 1 :
 - Refuser de suivre les instructions d'un administrateur.
 - Être en retard aux heures convenues.
- Catégorie 2 :
 - Aller à l'encontre de la décision d'un administrateur.
 - Mentir à un officiel du tournoi.
 - Gêner et/ou empêcher un administrateur de mener sa tâche.
- Catégorie 3 :
 - Être coupable de violences physiques.
 - Utiliser un langage ou des gestes insultants.
 - Tricher via l'utilisation de logiciels frauduleux.
 - Nuire aux périphériques d'une équipe adverse.
 - Regarder l'écran de son adversaire.
 - Regarder l'écran géant.

Article 13. Type de sanctions

- Catégorie 1 des infractions :
 - **Avertissement** : Un avertissement officiel et signalé au joueur ou à l'équipe pour une infraction mineure. Les avertissements sont enregistrés dans le but de s'assurer que les infractions suivantes seront sanctionnées par un cran supplémentaire de sanction.
 - Trois avertissements correspond à une violation de Catégorie 2.
- Catégorie 2 des infractions :
 - **Perte de la manche** : Des infractions graves peuvent forcer à imposer la défaite à une équipe dans la manche actuelle ou dans la manche suivante.
- Catégorie 3 des infractions :
 - **Disqualification** : Les infractions les plus graves peuvent entraîner la disqualification du tournoi. Une équipe disqualifiée perd droit à tous les prix qu'elle n'a pas encore reçus, à moins que la disqualification ne soit la résultante d'une série croissante de sanctions tout au long du tournoi. Une équipe disqualifiée en raison de sanctions de plus en plus graves reçoit ses prix selon sa position finale.

Il est rappelé que la gravité d'une sanction ne peut être déterminée que par un administrateur de tournoi.

Tout administrateur de tournoi peut juger de la Catégorie 1 des violations.

Le head-admin peut juger des Catégories 2 et 3 en accord avec le directeur des tournois. Toute contestation abusive d'une sanction établie par un officiel de tournoi peut résulter d'une sanction plus conséquente ou d'une disqualification immédiate.

Article 14. Droit à l'image

Tous les droits de diffusion des rencontres de la Maximus Cup 3 sont l'exclusivité de l'organisateur. Cela englobe toutes les formes de diffusion ou d'enregistrement comme par exemple le Streaming, le Broadcasting, les Replay et les démos.

L'Organisateur peut, pour des rencontres particulières ou un groupe de rencontres, déléguer les droits de diffusion à un tiers ou à un participant desdites rencontres. Dans ce cas, cela doit être au préalable validé avec l'organisateur.

Un participant ne peut pas refuser de voir son match retransmis sur l'un de nos sites partenaires. Il ne peut pas non plus choisir par quel moyen le match sera retransmis.

En participant à la Maximus Cup 3, chaque joueur autorise, à titre gratuit, Maximus Cup 3, Centurio et leurs partenaires à publier les photographies et à diffuser les images prises lors de l'événement.

Ces images seront exploitées dans le cadre de la promotion ou la création de visuel pour les événements organisés par l'agence Centurio.