



# Règlement Super Smash Bros. Ultimate 2v2

## Sommaire

I.	Modes de matchs.....	1
A.	Match en BO3 .....	1
B.	Match en BO5 .....	1
II.	Déroulement de la compétition.....	1
A.	Phase de poules .....	1
B.	Phases finales.....	1
III.	Déroulement des matchs.....	2
A.	Paramètres des matchs.....	2
B.	Liste des stages .....	2
C.	Déroulement d'un set .....	2
a.	Premier match.....	2
b.	Match(s) suivant(s).....	2
IV.	Règles annexes.....	3

## **I. Modes de matchs**

Le sigle BO signe « Best of », c'est-à-dire au meilleur sur X parties, nombre de victoire nécessaires= $(X/2)+1$ .

### **A. Match en BO3**

Un match en BO3 signifie le meilleur sur 3 parties, c'est-à-dire que le premier joueur à remporter 2 manches gagne le match.

Le premier joueur sera désigné par pile ou face.

### **B. Match en BO5**

Un match en BO5 signifie le meilleur sur 5 parties, c'est-à-dire que le premier joueur à remporter 3 manches gagne le match.

Le premier joueur sera désigné par pile ou face.

## **II. Déroulement de la compétition**

Des manettes Gamecube seront mises à disposition des joueurs. Les joueurs peuvent ramener leur manette personnelle (cf. règles annexes).

Les organisateurs se réservent le droit de modifier ce règlement à tout moment et sans préavis.

### **A. Phase de poules**

- 4 poules de 4 équipes de 2 joueurs
- Match en BO3
- Système de points :
  - Match gagné : 2 points
  - Match perdu : 0 point
- Pas d'élimination
- Répartition des 16 joueurs dans un arbre à élimination direct comme suit :

### **B. Phases finales**

- Arbre à élimination direct
- BO3 pour tous les matchs hormis la finale
- Finale en BO5

### **III. Déroulement des matchs**

#### **A. Paramètres des matchs**

Ces paramètres valent pour tout le tournoi.

- Mode de combat : 2V2 - 3 vies
- Durée : 7 minutes
- Choix du personnage : Tous les personnages autorisés
- Stages : cf. « Choix du stage »
- Pas d'handicaps
- Dégâts sur alliée : Avec
- Taux d'éjection : x1,0
- Combattants Mii autorisés avec les attaques par défaut (« 1111 »)
- Aléas des stages désactivés
- Changement de terrains automatiques désactivés
- Jauge Smash désactivée
- Les esprits sont désactivés
- Sans objets

#### **B. Liste des stages**

Les stages ci-après sont utilisés pour toute la durée du tournoi (phase de poules et phases finales) sauf pour la finale.

- Champ de bataille
- Destination finale
- Stade Pokémon 2
- Dreamland 64
- Smashville
- Yoshi Story
- Île de Yoshi
- Ligue Pokémon de Kalos

#### **C. Déroulement d'un set**

##### **a. Premier match**

- Les 2 équipes doivent annoncer leur personnage avant la phase de choix des terrains
- La première équipe à bannir est décidé par une Pierre-Feuille-Ciseau
- L'équipe gagnante bannit 2 terrains
- L'équipe perdante bannit ensuite 3 terrains parmi les 5 restants
- Et finalement la première équipe à avoir banni choisit parmi les 2 terrains restants

##### **b. Match(s) suivant(s)**

- Les gagnants du match précédent bannissent 2 terrains
- Les perdants choisissent le terrain parmi les 5 restants
- Les gagnants choisissent leurs personnages
- Puis les perdants choisissent leurs personnages

## **IV. Règles annexes**

- Retard : Un retard de 5 minutes ou plus sera sanctionné d'une défaite. En cas d'absence des deux équipes, ils se verront tous deux attribués une défaite.
- Actions interdites : Utilisations de bugs, cheat, insultes, endommagement du matériel. Des sanctions seront prises allant jusqu'à l'exclusion de l'équipe selon la gravité de l'action et sa répétition.
- Pause : Autorisée sur accord des deux équipes ou d'un admin tournoi.
- Utilisation de manette personnelle : déconnexion **obligatoire** de la manette de la console après le match. **Manette filaire recommandé.**