



KAIO SMASH SERIES
BY
KAIO GAMING

Règlement

Sommaire

1	Lexique	2
2	Informations générales	3
2.1	Paramètres de la partie	3
2.2	Choix du stage	3
2.3	Procédure d'un match	4
3	Informations complémentaires	4
3.1	Durée d'un match	4
3.2	Clause du nom	4
3.3	Clause du stage	4
3.4	Clause des gentlemen	5
3.5	Clause des combattants Mii	5
3.6	Attaques d'auto-destruction	5
3.7	Mort-subite	5
3.8	Clauses des combats doubles	5
3.9	Choix de la couleur	6
3.10	Smash en bande	6
3.11	Manettes	6
3.12	Coaching	6
3.13	Respect des joueurs	6
3.14	Pénalités	6

1 Lexique

Vous trouverez dans cette section tout le vocabulaire nécessaire à la compréhension des règles.

TO (Tournament Organizer) : . Personne, très souvent de Kaio Gaming, responsable de l'organisation et de la bienséance de l'évènement.

BOx (Best Of x) : Généralement BO3 ou BO5. Le chiffre indique le nombre maximum de parties que vont réaliser deux joueurs. Le premier à gagner un nombre de parties équivalent à la moitié du chiffre, arrondi à l'entier supérieur, remporte le match.

FTx (First To x) : Équivalent à BOx, sauf que cette fois le chiffre indique le nombre de parties qu'il faut gagner.

Double Bracket : Tournoi à double élimination. Format utilisé en tournoi. Il s'agit d'un arbre où il faut perdre deux fois pour être éliminé (contrairement au football par exemple où une défaite est éliminatoire). Il est ainsi composé du winner bracket (là où vous commencerez, et où sont les joueurs n'ayant jamais perdu) et du loser bracket (là où sont les joueurs ayant d'ores et déjà perdu un match).

Reset de bracket : La grande finale d'un Double Bracket confronte le gagnant du winner bracket et le gagnant du loser bracket. Si le gagnant du loser gagne le match, les joueurs doivent refaire un second match (puisque le gagnant du winner n'aurait perdu qu'une fois et qu'il faut perdre deux fois). Variation possible : Celui du winner bracket commence avec un match d'avance.

Seed : Classement des joueurs afin d'équilibrer les pools et/ou le bracket.

Stage de counter-pick : Parmi les stages autorisés (voir partie correspondante), certains stages sont qualifiés de counter-pick. Ce sont des stages qui ne peuvent pas être sélectionnés lors du premier match d'un BO.

Double-Blind Character Selection : Si un joueur a peur de se faire counter-pick son personnage, il peut demander à ce que la sélection des personnages se fasse à l'aveugle. Pour ce faire, il suffit de prévenir le TO ou un membre du staff, puis chaque joueur va lui annoncer son personnage, en privé. Puis les deux joueurs devront sélectionner le personnage annoncé sous vérification du TO/staff.

2 Informations générales

2.1 Paramètres de la partie

Les paramètres (pré-réglés sur les consoles mises à disposition) sont les suivants :

- Les parties se jouent en 3 vies et 7 minutes.
- Jauge de Smash final : Sans
- Esprits : Sans
- Objets : Aucun et quantité Sans
- Changement de stage : Sans
- Aléas des stages : Sans
- Dégâts sur alliés (en cas de 2v2) : Avec
- Éjection : x1.0
- Énergie du désespoir : Sans
- Pause : Sans
- Radar : Grand

2.2 Choix du stage

Le choix du stage se fait avant le choix des personnages (respectivement aux règles du jeu). Les stages disponibles sont les suivants :

Stages normaux :

- Destination Finale
- Champ de Bataille
- Smash Ville
- Pokémon Stadium 2
- Ville & Centre-Ville

Stages de counter-pick :

- Ligue Pokémon de Kalos
- Île de Yoshi (Brawl)

Note : Les variantes Destination Finale et Champ de Bataille des autres stages peuvent être sélectionnés respectivement à la place de Destination Finale et Champ de Bataille classiques sous accord des deux joueurs.

Note 2 : Puisque la pause est désactivée, si une partie se lance par mégarde sur un stage non autorisé, les joueurs sont priés de finir la partie en s'auto-détruisant. Si les joueurs jouent, volontairement ou non, sur un stage non autorisé, des sanctions peuvent être appliquées (simple avertissement, voire même une défaite proclamée des deux joueurs).

2.3 Procédure d'un match

1. Les joueurs jouent à Pierre-Feuille-Ciseaux en une manche.
2. Le gagnant bannit un des stages normaux.
3. Le second joueur bannit deux stages.
4. Le premier joueur choisi bannit encore un stage (le dernier stage non banni est donc sélectionné).
5. Les joueurs choisissent leurs personnages. Il est possible d'appliquer le Double-Blind Character Selection sous l'accord d'au moins un des joueurs. Les joueurs jouent leur partie.
6. Le gagnant de la précédente partie bannit un stage (si applicable, voir partie suivante), le perdant choisi parmi les 5 stages restants (en ajoutant les stages de counter-picks).
7. Les deux joueurs peuvent changer de personnages, le gagnant doit choisir en premier.
8. Recommencer les points 6 et 7 jusqu'à la victoire du match d'un des joueurs.

3 Informations complémentaires

Ci-dessous l'intégralité des informations. En cas de problème, se référer aux règles suivantes. En cas de souci non-détaillé, le TO est celui qui prendra la décision qu'il jugera la plus impartiale.

3.1 Durée d'un match

Les matchs se déroulent au meilleur de 1, 3 ou 5 parties. Les joueurs seront prévenu dès leur inscription.

3.2 Clause du nom

Le Kaio Smash Series est un championnat. Les joueurs doivent garder le même pseudo tout du long du championnat.

Également, il est possible de créer un pseudo sur les consoles mises à disposition afin de changer les touches. Ceci doit se faire le plus rapidement possible et sans possibilité de modification pendant le match (entre deux parties).

3.3 Clause du stage

Les joueurs ne peuvent pas sélectionner le dernier stage sur lequel ils ont gagné pendant le match. Cependant, si un joueur a gagné deux parties sur deux stages différents, il peut re-sélectionner le premier stage sur lequel il a gagné. Cette règle peut être ignorée si le second joueur l'accepte.

3.4 Clause des gentlemen

Les joueurs peuvent choisir le stage qu'ils veulent parmi les normaux et counter-pick et ce uniquement pour la première partie, sans passer par les phases de ban, à condition qu'ils soient tout deux d'accord.

3.5 Clause des combattants Mii

Les combattant Mii sont autorisés, mais uniquement ceux de base (pas de tenue particulière, poids du Mii de base et set d'attaques spéciales : 1-1-1-1).

3.6 Attaques d'auto-destruction

Si une partie se termine par une attaque d'auto-destruction (Éther (Up B) d'Ike, étranglement (Side B) de Ganondorf, Plaquage volant (Side B) de Bowser...), le jeu détermine le gagnant.

3.7 Mort-subite

Si une partie arrive au bout du compteur de temps (7min), les joueurs ne jouent pas la mort subite. Celui avec le moins de dégâts ou celui avec le plus de vies restantes remporte la partie.

Également, si les deux joueurs sont mis KO en même temps, la mort subite ne se joue toujours pas. Ils recommencent une partie en 1 vie 3 minutes sur le même stage et avec les mêmes personnages.

3.8 Clauses des combats doubles

Le partage de vie est autorisé (A+B en même temps lorsque vous n'avez plus de vie et à condition qu'il en reste au moins deux à votre allié).

Si le partage de vie n'est pas possible, il est interdit de donné la manette à son allié, sous peine de défaite.

Si un joueur d'une équipe manque à l'appel, il ne peut pas être remplacé par un ordinateur, et la partie ne peut pas se lancer en 2 contre 1. Le TO prendra une décision suivant la situation (regroupement avec un autre joueur, remplacer le joueur manquant par un membre du staff, défaite de l'équipe en question...).

Les joueurs d'une même équipe sont priés d'être cohérent sur leurs couleurs afin de faciliter la lisibilité de tous.

3.9 Choix de la couleur

Si deux joueurs veulent jouer le même personnage avec la même couleur, ils peuvent soit s'arranger entre eux de manière civilisée, soit aucun des deux ne prend la couleur en question.

Également, un joueur a le droit de demander à son adversaire de changer de couleur sans avoir à se justifier (que ce soit à cause de daltonisme ou bien de manque de visibilité sur le fond du stage).

3.10 Smash en bande

Dans un combat Smash en bande, il est interdit de prendre un personnage ET son combattant écho (exemple, il n'est pas possible de prendre Samus et Dark Samus dans la même équipe).

3.11 Manettes

Les joueurs sont libres de prendre leurs manettes personnelles à condition qu'elles soient légales. Cependant, Kaio Gaming mettra toujours des manettes à disposition. Ce matériel est sous la responsabilité du joueur et ils doivent s'en porter garant. Il n'est pas possible de changer de manette au cours d'une partie (entre deux si, mais le plus rapidement possible).

3.12 Coaching

Le coaching est limité à une seule fois 30 secondes par personne par match. L'adversaire doit être mis au courant.

Si un spectateur donne des conseils à voix haute (coaching indirect), que ce soit pertinent ou non, il (le spectateur) sera pénalisé.

3.13 Respect des joueurs

Il est interdit de perturber un match en cours, sous peine de pénalité.

Les pop-offs (exclamer de manière forte sa joie suite à une victoire) sont autorisé mais dans le respect de l'adversaire et du matériel.

3.14 Pénalités

Plusieurs règles peuvent entraîner une pénalité. Suivant la gravité de la situation, ou la répétition des pénalités pour une même personnes, il peut s'agir d'un simple avertissement oral jusqu'à une disqualification complète du championnat.