



Le règlement des tournois SarcaSticks pour SSB Wii U est basé sur une entente commune entre les différentes associations Ouest France : 3HitCombo, TCT, Game En Herbes, Nor'Geek, Ouest Games, Beat By 44, Les SarcaSticks. Merci à eux pour leur travail de réflexion et le temps passé à peaufiner les règles.

Règles générales et de comportement :

- Tous les participants doivent avoir un comportement respectueux et faire preuve de fair-play.
- Aucun acte discriminatoire ou agressif ne sera toléré, sous forme verbale ou physique. Un tel comportement résultera en l'exclusion du tournoi en question et en l'exclusion de la ligue en cas de récidive.
- Les spectateurs doivent se comporter de manière respectueuse avec les participants.
- La violation de ces règles sera sanctionnée par un avertissement. Plusieurs avertissements peuvent amener à l'exclusion d'un événement, voire de tous les événements LesSarcaSticks.
- Toute manipulation du matériel, des consoles ou des manettes de jeu sans l'autorisation expresse des organisateurs du tournoi est strictement interdite.
- En cas de doute ou de désaccord sur le règlement et son application, la décision finale revient aux organisateurs du tournoi.

Règles générales de SSB Wii U :

- Les matchs se disputent en 1 contre 1.
- Les matchs se déroulent en 7 minutes et 3 vies, au delà de ce temps c'est celui avec le plus de vie et moins de % qui gagne.
- Durant tout le tournoi, le choix des personnages est libre. Important : à la demande d'un joueur, il est possible de procéder à une **sélection à l'aveugle de chaque personnage** (double blind character selection) : chaque joueur annonce en secret à l'organisateur du tournoi quel personnage il va choisir pour le prochain match. Puis l'organisateur s'assure que chaque joueur sélectionne effectivement le personnage annoncé préalablement lorsque le match débute.
- Il est mis à disposition à chaque poste utilisé pour le tournoi des manettes Gamecube et des manettes Wii U Pro. Les participants peuvent utiliser leurs propres manettes pour autant que celles-ci n'aient pas été modifiées ou qu'elles ne présentent des fonctions supplémentaires non autorisées.
- Les combattants Mii peuvent être utilisés avec les paramètres par défaut (1-1-1-1)
- En cas d'auto-destruction, le jeu détermine le gagnant.
- Celui qui met le jeu en pause de manière intentionnelle ou non perd une vie. Si les deux joueurs sont d'accord pour poursuivre la partie sans pénalité, cette règle peut alors être abandonnée.
- Stalling: Celui qui interrompt, perturbe ou retarde le jeu de façon injustifiée perd la partie en cours.
- Il n'y aura pas de partie « Mort Subite ». Si un match au lieu de se finir par KO se termine au temps, c'est le joueur qui a le plus de vies qui gagne. Si les deux joueurs ont le même nombre de vies, c'est celui qui a subi le moins de dégâts qui gagne. Si les deux joueurs ont subi la même

quantité de dégâts ou subissent un KO en même temps, un match pour les départager aura lieu (1 vie, 3 minutes) sur le même stage.

- Daltonisme: les joueurs daltoniens peuvent demander à leur adversaire de changer la couleur de costume de leur personnage.
- Les phases de contrôle des boutons et de préparation doivent se dérouler le plus rapidement possible.
- Pour toutes les situations spéciales, les malentendus ou les cas ambigus l'organisateur du tournoi est seul juge des mesures adéquates à appliquer.

Paramètres de Super Smash Bros sur Wii U :

Mode :	1 vs 1, Best of Five (Premier à 3 Win)
Vies et temps :	2 vies et limite de temps à 6 minutes
Handicap :	Désactivé
Personnaliser le personnage :	Non autorisé
Combattant Mii :	Permis avec les paramètre 1-1-1-1
Objets :	Aucun/Tous désactivés

Sélection de stages pour Super Smash Bros. sur Wii U :

<i>Stages de départ</i>	<i>Stages counterpick</i>
Destination Finale	Kirby Dream Land
Champs de bataille	Duck Hunt
Smash Ville	Omega stages
Traversée de Lylat	
Ville&Centre ville	

Si les deux joueurs sont d'accord sur un stage dans la liste ou hors de la liste ci-dessus il peut être sélectionné.

Avant chaque 1er match, on lance une pièce (ou pierre/papier/ciseaux) pour déterminer qui choisit le stage :

- Le gagnant bannit 1 stage parmi les stages de départ.
- Le perdant du Pierre Papier Ciseau bannit 2 stages.
- Puis le gagnant choisit son stage parmi ceux restant.

Pour la suite des matchs, les stages en counterpick arrivent pour compléter la liste en plus des stages de départ :

- Le gagnant du match sélectionne son personnage
- Les deux joueurs vont dans la liste des stages : le gagnant bannit 2 stages
- Le perdant choisit **oralement un stage** parmi les restants (si DF est banni, Omega aussi)
- Les deux joueurs retournent sur l'écran de sélection des personnages pour que le perdant du match précédant sélectionne son personnage (le gagnant ne peut plus changer son choix de personnage)

Les tournois se déroulent en double élimination, la losers bracket est soumise aux mêmes règles que la winners bracket.