

hf.lan

- Règlement officiel -

Super Smash Bros Melee

1 FRANÇAIS

1.1 REGLES générales

- Objets : aucun
- Matches en 4 vies
- Limite de temps : 8 mn
- Double Blind Pick* : à la demande des joueurs
- DSR modifiée* : appliquée
- Clause du gentleman* : appliquée
- Si un match atteint la limite de temps, le vainqueur est le joueur possédant le plus de stocks, ou, en cas d'égalité le pourcentage le plus faible dans la vie en cours. Si ces deux critères ne peuvent départager les joueurs, le match sera rejoué sur le même terrain avec les mêmes personnages. Le Sudden Death ne sera utilisé en aucun cas pour déterminer le résultat d'un match.

1.2 POULES

- Toutes les règles générales s'appliquent.
- Les sets seront joués en best of 3 (deux manches gagnantes).
- Le classement des joueurs de la poule est établi selon les critères suivants, par ordre d'importance :
 - a. a.Ratio de sets gagnés/perdus
 - b. b.Ratio de manches gagnées/perdus
 - c. c.Résultats directs entre les joueurs

1.3 BRACKET

- Toutes les règles générales s'appliquent.
- Le début du bracket sera joué en best of 3. Les sets suivants seront en best of 5 ou 7, selon le temps disponible.

1.4 TERRAINS AUTORISÉS

- Champ de Bataille
- Destination finale
- Dream Land N64
- Fontaine des rêves (banni en doubles)
- Stade Pokémon (counterpick en simples, neutre en doubles) • Yoshi's Story

1.5 REGLES SUPPLEMENTAIRES RELATIVES AUX DOUBLES :

- Friendly fire activé
- Les joueurs sont autorisés à prendre des vies à leur coéquipier.
- Il est conseillé aux joueurs de désactiver la pause pour les tournois en doubles.

1.6 PROCEDURE DE DEROULEMENT D'UN SET

1. Les joueurs choisissent leur personnage. Chaque joueur peut demander à effectuer la procédure de Double Blind Pick.
2. Les joueurs déterminent le premier terrain du set suivant la procédure de Stage Striking*.
3. Le premier match est joué.
4. À l'issue du match, le vainqueur bannit un terrain sur lequel il ne veut pas jouer durant tout le set.
5. Le perdant annonce alors sur quel terrain il veut jouer.
6. Le vainqueur choisit son personnage.
7. Le perdant choisit son personnage à son tour.
8. Le match est joué
9. À la fin du match, si le set n'est pas terminé, les étapes 4 à 9 sont répétées jusqu'à la fin du set.¹

1.7 GLOSSAIRE

- Double Blind Pick : chacun des joueurs peut demander à choisir son personnage en secret. Dans ce cas, les deux joueurs annoncent en secret leur choix à un joueur tiers qui s'assure ensuite qu'ils choisissent bien le personnage annoncé.
- DSR modifiée : Durant un set, un joueur ne peut pas demander à jouer sur le dernier terrain sur lequel il a gagné, sauf accord de son adversaire.
- Clause du gentleman : N'importe quel terrain peut être utilisé si les deux joueurs l'acceptent.

¹ Un joueur ne peut bannir un terrain qu'une seule fois par set.

1.8 NOTA BENE

Les joueurs sont censés connaître les règles, et sont responsables dans le cas où celles-ci ne seraient pas appliquées pendant un match. Si durant un match, un joueur remarque qu'une des règles n'a pas été appliquée, le match en cours sera rejoué. Si cette erreur est remarquée entre deux matches, seul le dernier match sera rejoué. **En aucun cas un set entier ne sera rejoué à cause d'une erreur de règlement.** Cette règle est valable pour toutes les règles, y compris le friendly fire, le choix des terrains, la limite de temps ou le nombre de stocks. Tout problème de cet ordre doit être annoncé à l'organisateur aussi rapidement que possible, qui est libre de faire une exception à cette règle.

2 ENGLISH

2.1 GENERAL RULES :

- Items : none
- 4-stock games
- Time limit : 8 mn
- Double Blind Pick* : upon request
- DSR modified* : in effect
- Gentleman's clause* : in effect
- Matches that time out will be determined by the remaining number of lives, then percentage of the current stock. In the event of a percentage tie, the match should be replayed in full. Sudden Death is not to be played, and will not count.

2.2 POOLS

- All general rules apply.
- Sets will be best 2 out of 3.
- Pool ranking will be determined by the following criteria in this order :
 - a. Won/lost set ratio
 - b. Won/lost set ratio • Head-to-head records.

2.3 BRACKET

- All general rules apply.
- The first bracket rounds will be best 2 out of 3. Later sets will be at least best 3 out of 5. Players will be noticed about this before the beginning of their set.

2.4 STAGE LIST

- Battlefield
- Dream Land N64
- Final Destination
- Fountain of Dreams (banned in teams)
- Pokémon Stadium
- Yoshi's Story

2.5 DOUBLE SPECIFIC RULES

- Friendly fire is on
- Life Stealing is allowed.
- Players can request the pausing function to be disabled.

2.6 SET PROCEDURE

1. Both players choose their character. Any player can request a Double Blind Pick procedure.
2. Use Stage Striking* to determine the first stage.
3. The players play the first match of the set.
4. Winning player of the preceding match bans a stage/stages (if applicable).
5. The losing player of the preceding match picks a stage for the next match.
6. The winning player of the preceding match may choose to change characters.
7. The losing player of the preceding match may choose to change characters.
8. The next match is played.
9. Repeat Steps 4 through 9 for all subsequent matches until the set is complete.

2.7 GLOSSAIRE

- Double Blind: Either player may request that a double blind selection occur. In this situation, a 3rd party should be told, in secret, each of player's choices for the first round. Both players are to then select their first round character, with the 3rd party validating that the character selected is the same as their word.
- DSR Modified: A player/team may not counterpick to the stage they last won on.
- Gentleman's Clause: Any stage may be played on if both players agree to it. This rule takes priority over DSR.

2.8 NOTA BENE

In the event an invalid rule setting is discovered: only the current game of the set will be replayed. If the setting is discovered between games, the last game will be replayed. **Under no circumstances will an entire set be re-done because of a wrong rule setting.** This goes for team attack, damage ratio, random stage, counterpick, and time limit settings.