

Règlement Rubikarena Super Smash Bros. for WiiU

Samedi 5 Novembre 2016

Article 1. Généralités

L'association Rubikarena, association à but non lucratif située au 3 rue des Anges à 59300 Valenciennes (ci-après dénommée Association Organisatrice) organise le tournoi Super Smash Bros. qui aura lieu le 5 Novembre 2016. Cette compétition se jouera en deux temps : phases qualificatives puis Tournoi Final, tous deux dans les locaux de Rubika situé Rue Peclet, 59300 Valenciennes. Les phases de qualification et finales se joueront sur Super Smash Bros. for WiiU, sur la console Nintendo WiiU.

Article 2. Présentation de la compétition

La Rubikarena Super Smash Bros. aura lieu le Samedi 5 Novembre 2016, et est ouverte aux membres et ex-membres du groupe Rubika, ainsi qu'aux personnes extérieures sur accord de l'Association Organisatrice. Elle se déroulera à la Serre Numérique, rue Peclet à Valenciennes. La compétition se déroulera en deux temps :

Les combats se joueront sur le jeu Super Smash Bros. for WiiU sur la console Nintendo WiiU, en deux contre deux. Les participants devront se munir de leur manette de jeu, avec possibilité de prêt. Les consoles ainsi que les copies du jeu sont fournies par l'association.

Etape qualificative :

Les binômes de participants seront répartis dans quatre groupes, tirés au sort. Chaque participant devra affronter tous les participants de son groupe afin d'en sortir victorieux. Les parties se dérouleront en simultané à plusieurs emplacements dans le lieu de l'évènement.

Phases finales :

Les qualifiés prendront part à la deuxième partie de la journée, sous la forme d'un tournoi à double élimination. Les matchs seront définis au préalable à l'aide de la performance réalisée lors des phases de poule.

L'Association Organisatrice se réserve tout droit de modifier le placement des joueurs dans les poules ainsi que dans l'arbre du tournoi final sans préavis.

Article 3. Modalités de participation

Afin de participer à la Rubikarena Super Smash Bros., les joueurs doivent s'inscrire au préalable sur Toornament via le widget prévu à cet effet à travers le site www.rubikarena.fr. Les participants doivent s'inscrire en renseignant leur nom ainsi que celui de leur coéquipier avec qui ils prendront part pour la compétition. L'inscription est à hauteur de 5€ par participant, et est gratuit pour les adhérents à l'Association Organisatrice Rubikarena ainsi que pour les personnes ayant souscrit au programme "Esportif" (pour plus d'informations sur les différents statuts disponibles et leurs différents avantages, rendez-vous sur www.rubikarena.fr/association). Les participants devront se munir de leur carte d'étudiant ou de leur carte d'identité afin de rentrer dans les locaux de la compétition.

Les inscriptions seront disponibles à partir du :

- 3 Octobre pour les membres adhérents de l'association
- 4 Octobre pour les "esportifs"
- 6 Octobre pour tout le monde

Les personnes externes au groupe Rubika peuvent participer, à condition que l'équipe participante soit composée d'au moins un membre ou ex-membre du groupe Rubika. Lors d'une inscription dans le cadre du point sus-cité, il est obligatoire d'en faire part à un membre de l'Association Organisatrice afin de valider cette dernière. Les équipes mixtes et/ou mêlant les différentes branches de l'école Rubika sont autorisées et encouragées.

Toute inscription ne sera validée que lorsque la somme aura été versée à l'association via le trésorier. Les 16 premières équipes ayant validé leur inscription au tournoi seront autorisés à participer. Dans le cas d'équipes supplémentaires, leur inscription sera tranchée souverainement par l'Association Organisatrice, et pourront remplacer certaines équipes en cas de désistement, et ce jusqu'au jour du tournoi.

Les participants doivent se présenter et valider leur inscription en binôme avant le début des phases de qualification, à 10h30.

Article 4. Déroulement du tournoi

L'intégralité de la compétition Rubikarena Super Smash Bros. aura lieu le Samedi 5 Novembre 2016, et commencera à 10 heures 30. Les participants sont tenus d'être présent avant le début du tournoi, afin de valider leur participation à celui-ci.

Tous les affrontements s'effectueront selon les réglages du jeu précisés à l'article 5.

4.1 - Sessions de poules

Lors des étapes qualificatives, les 16 binômes de participants s'affronteront dans des groupes prédéfinis appelés "poules". Les binômes sont répartis aléatoirement dans quatre

poules, et doivent rencontrer lors d'un match les trois autres membres de cette même poule.

Les matchs se dérouleront dans le format dit "Best of 3", où l'une des équipes doit confirmer deux victoires sur trois matchs maximum face à l'équipe adverse afin d'être déclarée victorieuse.

Chaque match se déroulera dans le mode de jeu "Multi-Joueurs" du menu de jeu et selon les réglages indiqués à l'article 5. Les joueurs sont libres de paramétrer leur contrôleur de jeu à l'aide des options conférées par le jeu avant chaque début de match. Sauf défaillance technique ou logistique, une fois le match lancé, il est impossible de quitter le menu de jeu "Multi-joueurs" afin de changer à nouveau ces mêmes réglages.

Au début de chaque partie, un "Stage Ban" sera réalisé ; le juge arbitrant le match en cours proposera aux joueurs une liste de cinq stages, utilisés pour la totalité du tournoi. Un lancer de Pile ou Face réalisé par le juge décidera de quelle équipe pourra invalider un des cinq niveaux utilisables, suivant la liste présente à l'article 5bis. L'équipe suivante bannit deux autres niveaux des quatre restants, puis l'équipe ayant gagné le Pile ou Face bannit à son tour un des deux derniers. Le niveau restant sera celui où l'équipe disputera son prochain match.

Les équipes doivent réaliser cette action pour chaque nouvelle partie à l'intérieur d'un même Best of 3.

L'équipe vainqueur d'un match simple est déterminée de la façon suivante :

- Le ou les joueurs ayant ôté la totalité des vies de l'équipe adverse avant la fin du temps imparti remportent la partie.
- En cas de fin du temps imparti, l'équipe totalisant le plus de vies remporte la partie.
- En cas d'égalité, l'équipe qui totalisera le plus de dégâts infligés au cours du match est déclarée vainqueur.

L'équipe déclarée vainqueur du "Best of 3" est celle ayant totalisé deux victoires valides grâce aux critères sus-citées.

Une fois toutes les rencontres réalisées dans une poule, les trois équipes avec le plus grand nombre de victoires progresseront à la phase suivante.

4.2 - Arbre de tournoi final

A l'issue des phases de poule, seize équipes en sortent victorieuses. Les équipes sont alors réparties dans un arbre de tournoi appelé "Winner Bracket" en fonction de leur score lors de la phase précédente. L'arbre de tournoi et l'emplacement des équipes peut être sujet à changement à tout moment, et ce à la discrétion de l'Association Organisatrice sans préavis. Aucune réclamation ne sera retenue.

Les équipes progresseront suivant le même système que les phases de poule : Best of 3, Stage Ban et suivant les réglages de jeu de l'article 5. Les gagnants avancent en suivant cet arbre de 16e de finale, 8e de finale, quart de finale, demi-finale, Finale puis Grande Finale.

Chaque match des Winner Bracket seront retransmis, commenté, filmé et accessible au public. Chaque participant autorise l'Association Organisatrice à diffuser toute photo ou film les représentant et ayant été réalisé dans les lieux de l'évènement.

Les équipes déclarées perdantes sur le l'arbre du "Winner Bracket" seront placées dans un tableau adjacent, appelé "Loser Bracket" sous la forme 8e de finale, quart de finale, demi-finale et Finale. L'équipe vainqueur de ce tableau alternatif est autorisé à rejoindre à nouveau le tableau principal (Winner Bracket) afin de participer à la Grande Finale.

4.3 - Demi-finale, Finale et Grande Finale

Les joueurs atteignant les Demi-finale, Finale et Grande finale joueront leur matchs sous le format "Best of 5" ; une équipe doit cumuler trois victoires -consécutives ou non- afin d'être déclaré vainqueur, et progresser sur le tableau correspondant. Les règles appliquées sont les mêmes que lors des phases de qualification ainsi que les phases finales.

4.4 - Classement

L'équipe ayant gagné la Grande Finale du Winner Bracket sera déclarée vainqueur de la première édition de la Rubikarena Super Smash Bros. . L'équipe ayant perdu face à cette équipe en Grande Finale est déclarée deuxième. L'équipe ayant perdu face à son opposant en Finale de l'arbre du tournoi Winner Bracket est déclarée troisième. Les lots seront répartis suivant le règlement

4.5 - Cas exceptionnel

En cas de problèmes techniques et/ou de soucis réseau mettant l'Association Organisatrice dans l'incapacité d'organiser le tournoi selon le règlement ci-rédigé, l'Association Organisatrice se réserve le droit de modifier tout ou partie de ce règlement afin de permettre la tenue de la compétition. Le nombre de joueurs, les descriptifs de tours ou tout autre point du règlement pourront donc être modifiés voire annulés et ce, sans que l'Association Organisatrice ne puisse être tenue responsable de ce désagrément.

Article 5. Réglages du jeu

La plateforme utilisée sera la Nintendo WiiU, et le jeu Super Smash Bros. for WiiU. La totalité du matériel est fourni par l'Association Organisatrice. Les participants sont libres d'apporter uniquement le contrôleur de jeu de leur choix, compatible avec le jeu et la console sus-cités.

Les réglages de la console et du jeu seront les mêmes pour la totalité du tournoi.

- Jeu : Mode multijoueur à 4 joueurs.
 - Choix du personnage libre (Custom Moves et Mii interdits).
 - Temps de combat : 5 minutes.
 - Format : Team Match (2v2).
 - Friendly Fire : Activé.
 - Objets : Aucun.
 - Stage : Sélection suivant le Stage Ban réalisé pour le match en cours.
 - Pause : Désactivée.
-
- Le ou les joueurs ayant ôté la totalité des vies de l'équipe adverse avant la fin du temps imparti remportent la partie.
 - En cas de fin du temps imparti, l'équipe totalisant le plus de vies remporte la partie.
 - En cas d'égalité, l'équipe qui totalisera le plus de dégâts infligés au cours du match est déclarée vainqueur.

Article 5Bis. Liste des stages

Au début de chaque match, les joueurs réaliseront un "stage ban", afin de sélectionner le niveau sur lequel ils s'affronteront. Celui-ci s'effectue suivant les règles précédemment annoncées, et suivant les différentes phases de la compétition.

Les stages disponibles sont les suivants :

- Battlefield
- Final Destination
- Smashville
- Duck Hunt
- Lylat Cruise

Cette liste peut être changée à tout moment par l'Association Organisatrice, et ce sans préavis.

Article 6. Matériel

Les consoles WiiU et les jeux Super Smash Bros. for WiiU sur la dernière mise à jour disponible au jour du tournoi sont fournis par l'association.

Les manettes de jeu Gamecube sont fournies par l'Association Organisatrice. Les joueurs sont libres de ramener leur contrôleur de jeu, à condition qu'il soit compatible avec la console et le jeu utilisés.

L'Association Organisatrice ne saurait être tenue responsable en cas de soucis dû au fait que la version sur laquelle les participants concourent présente une défaillance momentanée. De même, selon les versions disponibles, l'Association Organisatrice se

réserve le droit de modifier tout point de ce présent règlement sans que sa responsabilité ne puisse être engagée.

Article 7. Discipline et arbitrage

7.1> L'Association Organisatrice se réserve le droit de vérifier la qualité des joueurs et leur respect du présent règlement.

7.2> Toute inscription et participation vaut acceptation en totalité de tous les points du présent règlement. Chaque participant se doit d'être fair play et respectueux envers ses adversaires et de l'organisation. Toute violence ou mauvais comportement envers quelconque personne sus-citée ou personne présent dans les locaux de l'évènement est équivalent à un renvoi définitif et immédiat du tournoi en cours et des éditions précédentes, sans préavis.

7.3> En cas de non-respect du présent règlement, de la non observation des consignes, du manque de fair-play de certaines équipes, de violence physique ou verbale ou de dégradation du matériel fourni (y compris le sien), l'Association Organisatrice se réserve le droit de procurer des avertissements envers les personnes concernées, ou d'exclure la personne de la compétition et de ses éditions suivantes, ainsi que du lieu de l'évènement. Dans le cas d'un membre du groupe Rubika, le comportement sera immédiatement reporté aux supérieurs afin d'appliquer une sanction adéquate. Le comportement des personnes présentes à l'évènement se doit de respecter le règlement intérieur de l'école Rubika et de ses locaux. Aucun remboursement, partiel ou complet, ne sera réalisé dans le cas d'une infraction au règlement ci-présent.

7.4> Les arrangements manifestes contraires à l'esprit de la compétition pourront constituer un motif équivalent de sanction à celles sus-citées.

7.5> Aucune substitution de joueur ne sera tolérée durant la compétition. Les joueurs inscrits sont les seuls aptes à participer aux tournois.

7.6> Si un membre d'une équipe venait à ne pas se présenter à un match, le juge présent afin d'arbitrer le match se réserve le droit de compter une défaite automatique de un, deux, ou la totalité matchs suivant le retard et la gêne occasionnée à l'organisation et au bon déroulement du tournoi.

7.7> Les tournois, phase de poule comme Winner Bracket, sont ouverts à toutes et à tous, joueurs et spectateurs. Il est donc fortement recommandé aux joueurs de faire attention à leurs affaires personnelles. L'Association Organisatrice décline toute responsabilité en cas de vol ou perte des affaires en question sur les lieux même des compétitions.

7.8> Les phases de Loser Bracket ne sont accessibles qu'aux joueurs concernés par ces matchs. Aucune équipe ne participant pas à un match en cours ou public ne sera accepté

dans les lieux de cette phase du tournoi. Le nombre de personnes maximum autorisé dans ces lieux est à la charge du juge arbitrant ces phases de tournoi.

7.9> Les participants devront être présents dès le début du tournoi sous peine de voir leur place attribuée à quelqu'un d'autre. Après le début de tournoi, ni les joueurs ni l'Association Organisatrice ne peuvent remplacer un ou plusieurs joueurs. Seul les Présidents, Vice-Présidents, Secrétaires et Trésoriers de l'Association Organisatrice se réserve le droit de modifier tout point sus-cité, et d'interférer avec l'article 7.9 ainsi que la totalité de ce présent règlement -excepté l'article 8. Les dotations ne peuvent être modifiées.

7.10> L'Association Organisatrice peut exiger des spectateurs, auteurs de comportements agressifs et/ou de nature à gêner le bon déroulement d'un match ou de la compétition en général, de sortir de l'enceinte du tournoi.

7.11> En cas d'interruption involontaire d'une partie (Coupure de connexion avec les manettes, coupure d'électricité, ...), celle-ci sera à refaire dans son entièreté. Une interruption volontaire sera assimilée à un forfait définitif et entraînera l'exclusion de l'équipe concernée.

7.12> L'Association Organisatrice pourra annuler toute ou partie du Championnat ou des participations s'il apparaît que des fraudes sont intervenues sous quelque forme que ce soit, dans le cadre de la participation ou de la détermination des gagnants.

7.13> L'Association Organisatrice se réserve par ailleurs le droit de ne pas attribuer les lots aux fraudeurs et/ou de poursuivre devant les juridictions compétentes les auteurs de ces fraudes.

7.14> Conformément au règlement intérieur de l'école Rubika et des locaux, il est interdit de manger ou boire à l'intérieur des salles et de l'amphithéâtre ainsi que l'auditorium. Des endroits pour manger et boire seront mis à disposition des participants et du public en dehors de ces lieux.

Article 8. Dotations

Les lots proposés lors des tournois Rubikarena récompensent les meilleurs joueurs de la compétition. En accord avec la loi, ces dotations ne pourront être modifiées d'une quelconque manière une fois le règlement divulgué, ainsi que l'ouverture des inscriptions pour la compétition concernée ouvertes.

L'équipe déclarée vainqueur de cette édition de la Rubikarena Super Smash Bros. recevra un (1) trophée gravé Rubikarena Super Smash Bros., ainsi que deux (2) cartes prépayées Steam d'une valeur unitaire de 20 (vingt) €uros.

Article 9. Données à caractère personnel

Les données à caractère personnel communiquées par le participant font l'objet d'un traitement automatisé au sens de la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés. Les données à caractère personnel sont destinées à l'Association Organisatrice en vue de l'inscription du joueur et sa participation à l'opération, et de contacter les participants dans le cadre de l'opération.

Conformément à la loi Informatique et Liberté du 6 janvier 1978 modifiée, toute personne remplissant une demande de participation bénéficie d'un droit d'accès, de rectification, ou de suppression portant sur les données personnelles collectées par l'Association Organisatrice. Ces droits pourront être exercés sur simple demande à l'un des organisateurs de l'évènement.

Article 10. Limites de responsabilité

L'Association Organisatrice ne pourra pas être tenue responsable des dysfonctionnements du réseau Internet empêchant le bon déroulement de la compétition, des défaillances de matériel/console du participant ou de tout autre problème lié aux réseaux de communication, au serveurs, aux fournisseurs d'accès Internet, aux équipements informatiques fournis ou non, aux logiciels ou aux virus circulant sur le réseau.

L'Association Organisatrice se réserve le droit d'écourter, de prolonger, de modifier ou d'annuler la compétition notamment en cas de force majeure. Sa responsabilité ne saurait être engagée du fait de ces modifications.

Elle se réserve en tous points la possibilité de prolonger la période de participation, et de reporter toute date annoncée ou à en modifier les conditions. Sa responsabilité ne saurait être engagée de ce fait.

Article 11. Application et interprétation du règlement

Le règlement s'applique à toute personne qui participe ou est spectateur du tournoi. Toute question d'application ou d'interprétation du Règlement, ou toute question imprévue qui viendrait à se poser, sera tranchée souverainement, selon la nature de la question, par l'Association Organisatrice.

Document réalisé et approuvé le 18 Septembre 2016 à Valenciennes par le président et fondateur de l'association Rubikarena, Nicolas Pankowiak, ainsi que le secrétaire et co-fondateur Axel Richet.