



## Règlement du tournoi Street Fighter V – Champion Edition

---

Jeu du tournoi : le jeu vidéo Capcom intitulé « **Street Fighter V : Champion Edition** » et l'ensemble des mises à jour, correctifs, et stages publiés à la date du Tournoi et les packs de personnages publiés au moins sept (7) jours avant la date de début du Tournoi.

### Création de la partie :

- Le joueur « high seed », c'est-à-dire le joueur indiqué au-dessus de l'autre dans l'arbre sera le créateur de la partie : il sera placé à gauche.
- Le joueur qui ne crée pas la partie, placé à droite, doit s'assurer du bon paramétrage de la partie.

**Mode de jeu :** Salon de combat

**Durée d'un round :** 99 secondes

**Type de tournoi :** Double élimination

**Rounds :** 3 (Bo3)

**Grande Finale :** 5 (Bo5)

**Conditions de victoire :** 1 (les joueurs doivent faire leurs matchs successivement)

**Choix du personnage :** Activé

**Sélection aléatoire de la map**

**Plateforme :** PS4

**Commentaires :** choix multiple

**Tous les personnages sont autorisés.**

Le **choix** du personnage pour le **premier match est libre**.

Le joueur perdant peut changer de personnage entre les matchs d'une même rencontre. Le **gagnant doit conserver le sien**.

L'utilisation du **bouton « pause »** pendant un match est **interdite**.

Le joueur ayant mis pause est sanctionné par la perte du round en cours. Le joueur victime devra finir son adversaire **sans charger sa barre EX ou sa barre de V**.

*Les arènes **Kanzuki Beach, Grid, Flamenco Tavern et Skies of Honor** sont interdites en tournoi.*

*Le **Costume R. Mika Professional (Pom-Poms)** est interdit en tournoi.*

Tout type de périphérique de jeu est autorisé (stick, manette, ...), du moment que le joueur est apte à le brancher et le faire fonctionner **dans des délais raisonnables, sous réserve d'acceptation par les officiels du tournoi**.

Tout type d'assistance logicielle est **interdite et passible d'élimination du tournoi** si utilisée à des fins de victoire : Turbo, enchainements programmés, etc.



L'utilisation du bouton « select » pendant les matchs est **autorisée**.

En cas d'interruption involontaire d'un match (bug, coupure d'électricité, ...), celui-ci sera à rejouer selon les conditions suivantes :

- a) Le match est entamé mais interrompu avant la fin du 1er round : Le match est repris entièrement ;
- b) Le match est entamé avec au moins 1 round terminé : Le match est repris au début avec le score affiché au moment de l'interruption ; Le score des rounds terminé est conservé.

**Une interruption volontaire sera sanctionnée d'un forfait et entraînera l'exclusion immédiate du tournoi du joueur coupable.**

Les joueurs auront deux (2) minutes au début de chaque rencontre pour effectuer leur réglage manette. Nous vous conseillons fortement d'arriver environ 1 heure le début du tournoi pour l'enregistrement.

Pour les tournois utilisant un arbre à double élimination, lors de la grande finale :

En cas de victoire du joueur issu du Loser Bracket lors du 1er Bo5, l'arbitre considèrera que le bracket est reset, et demandera aux joueurs de jouer un 2e Bo5 dont le résultat déterminera le vainqueur du tournoi.

En cas de litige et/ou de mise en arbitrage, nous vous demanderons des preuves et des témoignages.

### **Règlement complet des matchs du tournoi**

**Choix du côté** : lorsque les deux joueurs sont sur la console de jeu, ils doivent se mettre d'accord sur le côté de la machine sur lequel ils joueront (lequel se placera en j1 et lequel en j2). S'ils ne parviennent pas à se mettre d'accord, un jeu de pierre-papier-ciseaux déterminera celui qui pourra choisir son côté.

**Choix des personnages** : il existe 3 méthodes pour choisir les personnages : sélection standard, sélection en double aveugle, et sélection de courtoisie. S'il n'y a pas de discussion entre les joueurs sur la méthode de sélection du personnage, la méthode standard sera alors appliquée. Si les joueurs ne parviennent pas à se mettre d'accord sur la méthode de sélection du personnage, le juge appliquera la méthode en double aveugle.

**Sélection standard** : les deux joueurs choisissent leur personnage quand ils le souhaitent. C'est au bon vouloir de chacun. Les joueurs prennent qui ils veulent et démarrent. Une fois que l'un des joueurs a choisi son personnage, aucun des deux n'est autorisé à demander à ce que la Sélection en double aveugle soit utilisée.

**Sélection en double aveugle** : l'un des deux joueurs peut demander la Sélection en double aveugle avant que l'autre personnage ne choisisse un personnage. Quand un joueur demande la sélection en double aveugle, le joueur sur le côté gauche (j1) choisit son personnage et le chuchote à l'Organisateur de tournoi. L'Organisateur de tournoi indique ensuite au joueur de droite (j2) de sélectionner son personnage. Une fois que le joueur de droite (j2) a terminé, l'Organisateur de tournoi s'assure du fait que le joueur de gauche (j1) maintienne son choix initial.

**Sélection de courtoisie** : comme marque de courtoisie, le joueur ayant pu choisir le côté sur lequel jouer (j1/j2) peut décider de choisir son personnage en premier. Il s'agit d'une simple marque de courtoisie. Un joueur n'est en aucun cas tenu de s'y conformer.



**Jouer le match** : une fois que les côtés et les personnages ont été choisis, les joueurs peuvent commencer la première partie du match. Les règles suivantes s'appliquent à la fin d'une partie :

Le match se termine lorsque l'un des joueurs remporte le nombre requis de parties.

Une fois qu'un joueur a remporté le nombre requis de parties, le Vainqueur du match indiquera le résultat à l'Organisateur de tournoi.

Le gagnant de la partie ne peut pas décider de changer de côté. Il doit rester du même côté si le perdant ne souhaite pas échanger sa place.

Le joueur ayant remporté la dernière partie est tenu de conserver le même personnage. Il peut néanmoins changer de V-Trigger tant qu'il choisit son nouveau V-Trigger avant que son adversaire ne choisisse le sien.

Le joueur qui a perdu la dernière partie peut choisir ce qu'il veut.

**Signaler un non-respect du Règlement** : il peut arriver à un moment donné du tournoi, qu'un joueur enfreigne le règlement du tournoi ou les règles d'une partie du tournoi. Dans ce cas, les règles suivantes seront appliquées pour régulariser la situation.

Il y a de la responsabilité de tous les joueurs du match de déceler tout non-respect du Règlement et de le signaler immédiatement à un Organisateur de tournoi.

Tout non-respect du Règlement en dehors du jeu doit être signalé à l'Organisateur de tournoi avant le début de la partie (par exemple si le Vainqueur change de personnage après avoir gagné une partie dans le match).

Les joueurs ne sont pas autorisés à arrêter une partie en cours pour signaler le non-respect d'une règle s'appliquant en dehors du jeu. Toute personne qui arrête la partie en cours pour ces raisons devra déclarer forfait pour le round en cours.

Le seul moment où un joueur est autorisé à arrêter une partie en cours pour signaler un non-respect des règles est quand une infraction aux règles survient pendant un match.

Arrêter une partie en cours pour signaler par erreur un non-respect des règles entraînera la perte du round par la personne qui a stoppé le jeu.

Un non-respect des règles doit être signalé au moment où il survient. Dans le cas contraire, il sera ignoré.

Un Organisateur de tournoi est autorisé à signaler un non-respect des règles au nom d'un joueur.

Si un Organisateur de tournoi arrête une partie par erreur pour signaler un non-respect des règles, la partie est rejouée à l'identique (mêmes personnages, ordre et côté). Personne n'est disqualifié.

Les seules personnes autorisées à arrêter une partie pour signaler un non-respect des règles sont l'Organisateur de tournoi et les joueurs qui disputent un match.

Si un joueur arrête le jeu accidentellement ou intentionnellement, quelle qu'en soit la raison, il devra déclarer forfait pour le round en cours. Il peut par exemple s'agir d'appuyer accidentellement sur la touche Start de sa manette pour mettre le match en pause, débrancher le joystick de son adversaire, etc. Si le jeu ne peut être repris au moment exact de l'interruption, le joueur devra déclarer forfait pour la partie en cours. C'est l'Organisateur de tournoi qui décidera si un joueur doit être déclaré perdant de la partie, pas les joueurs.

Les interruptions du match pour lesquelles les joueurs ne sont pas responsables (crash ou plantage du jeu) seront directement gérées par l'Organisateur de tournoi. Tous les efforts seront déployés pour reprendre le round là où il s'est interrompu. Si ce n'est pas possible, la partie sera rejouée à l'identique (les joueurs choisiront les mêmes personnages et modes).

**Signaler un problème de matériel** : il arrive que le matériel de jeu se casse pendant les tournois. Les touches ou les joysticks peuvent occasionnellement casser au cours d'une partie, laissant le joueur victime du problème matériel avec un désavantage significatif. Les règles suivantes seront appliquées si ce type de problème survient :



En cas de problème matériel, le joueur a le droit d'arrêter la partie en cours pour obtenir un matériel de rechange.

Si une partie en cours est arrêtée, le joueur à l'origine du signalement doit abandonner le round.

Le nouveau matériel doit être disponible immédiatement. Si un matériel de rechange ne peut être obtenu rapidement (dans les 5 minutes qui suivent le signalement), le joueur doit continuer à jouer avec son matériel défectueux ou abandonner la partie.

Une fois qu'il a reçu le matériel de rechange, le joueur a le reste du round pour configurer les touches et tester le nouveau matériel. Au cas où l'Organisateur de tournoi constaterait que le joueur concerné a obtenu, ce faisant, un avantage indu (comme par exemple en chargeant une abondance de super meter), l'Organisateur peut, à sa discrétion, demander au joueur d'abandonner la partie.

Un joueur peut choisir de changer de matériel entre deux parties sans subir de pénalité. Dans ce cas, il lui sera donné le temps (2 minutes) de configurer ses touches avant de commencer la partie suivante.

### **Manettes**

Les joueurs sont autorisés à utiliser la manette de leur choix.

L'utilisation de macros, turbos ou de tout périphérique falsifiant les fonctionnalités standard du jeu est interdite.

Si la manette n'est pas immédiatement reconnue par la PlayStation®4 après la connexion, l'Organisateur de tournoi proposera de jouer les matchs avec une manette de substitution. Dans ce cas, le joueur doit jouer avec celle-ci.

Les Organisateurs de tournoi auront le droit d'examiner la manette à tout moment au cours du tournoi. Si la manette favorite du joueur est interdite d'utilisation, il devra jouer avec une des manettes de substitution proposées.

### **Le principe des manettes lors du CPT**

L'Organisateur ne limite pas les personnalisations cosmétiques ou fonctionnelles des manettes, tant que l'équité est maintenue. De plus, nous prenons en compte le fait que certaines personnalisations peuvent être nécessaires pour que des joueurs atteints d'un handicap physique puissent participer à la compétition.

Les personnalisations incluent, sans s'y limiter, la redistribution des touches et entrées ainsi que la création d'une manette entièrement personnalisée. En revanche, toute personnalisation qui dépasserait les capacités standard d'une DUALSHOCK™4 pour PS4™ n'est pas recommandée.

Lorsque l'Organisateur de tournoi découvre des manettes contrevenant à la règle durant les matchs du tournoi, ils ont le droit d'en interdire l'usage et de proposer des manettes de remplacement. Dans ce cas, l'Organisateur de tournoi doit donner des explications suffisantes au joueur.

### **Personnalisation des manettes**

Une personnalisation limitée est autorisée, tant que l'équité est maintenue, par conséquent :

La quantité maximale d'entrées de commandes d'attaque est de huit (8), et il est interdit d'assigner la même commande à plusieurs touches. Par ex : vous ne pouvez pas assigner la même commande d'attaque à deux (2) touches différentes. Lorsqu'il utilise une manette avec plus de huit (8) entrées d'attaque, un joueur doit prendre les mesures requises pour désactiver les entrées qui dépassent la limite. Les touches L3 et R3 de la DUALSHOCK™4 sont l'exception, car elles ne constituent pas des entrées d'attaque.



La quantité maximale d'entrées de commandes de direction est de quatre (4), et il est interdit d'assigner la même commande à plusieurs touches. Par ex : vous ne pouvez pas assigner la même commande de direction à deux (2) touches différentes.

Quand une commande de direction est assignée à une touche, à la place d'une touche de direction sur la DUALSHOCK™, d'un manche de direction ou d'un joystick analogique, elle est nommée touche de déplacement. Une manette peut avoir simultanément une touche de déplacement et un manche, toutefois, la manette doit supprimer cette entrée sur le manche. Par ex : si vous assignez l'action Haut à une touche directionnelle, vous devez désactiver l'entrée correspondante sur le manche.

Une manette peut avoir un joystick analogique en même temps que des touches de direction sur une DUALSHOCK™, sur un manche ou sur des touches de direction. Néanmoins, les entrées des actions de direction au stick analogique doivent rester analogiques. Par ex : il est interdit de transférer et convertir la capacité mécanique du stick analogique vers un manche ou des touches.

Lorsque les touches directionnelles Droite et Gauche sont pressées au même moment, une manette doit, soit les maintenir toutes les deux, soit les annuler toutes les deux.

Lorsque les touches directionnelles Haut et Bas sont pressées au même moment, une manette doit, soit les maintenir toutes les deux, soit les annuler toutes les deux. Toutefois, il peut être autorisé exceptionnellement qu'une manette accepte la direction Haut, uniquement quand les touches directionnelles Haut et Bas sont pressées en même temps, pour respecter l'historique opérationnel de la FGC (communauté des jeux de combat) et du CPT. Capcom MV se réserve le droit de révoquer/d'ajuster cette exception au CPT.

Les règles ci-dessous s'appliquent également aux claviers.

#### **Définition des termes**

Manche - commande qui modifie les conditions de jeu suite à une inclinaison (habituellement un joystick à 8 positions).

Touche - commande qui modifie les conditions suite à une pression.

Stick analogique - commande qui modifie les conditions de jeu suite à une inclinaison progressive (angle) de l'appareil de contrôle.

Capacité/Aptitude mécanique - le nombre de touches ou manches, ainsi que la sensibilité du joystick analogique.

Entrée/Système d'entrées - inclut les touches, manches, joystick analogique et touches du clavier. D'autres méthodes d'entrée supplémentaires pourront être examinées à la demande des joueurs. Capcom MV est attaché à créer un environnement de jeu équitable pour l'ensemble des personnes.

Action d'attaque - attaque produite par une seule entrée dans Street Fighter V. Une manette peut adopter un maximum de huit (8) actions d'attaque dont : Light-Punch (coup de poing léger), Medium-Punch (coup de poing moyen), Heavy-Punch (coup de poing fort), Light-Kick (coup de pied léger), Medium-Kick (coup de pied moyen), Heavy-Kick (coup de pied fort), Touche de combo 1, Touche de combo 2.

Action directionnelle - manipulation du joystick analogique, touches directionnelles de la DUALSHOCK™, manche, ou touches directionnelles de déplacement des personnages, entrée Coups spéciaux et/ou Attaques uniques.



*Touche de combo* - une seule entrée générant plusieurs effets. Il n'est pas permis de paramétrer une touche de combo au-delà de ce qu'il est possible de faire dans l'écran de paramétrage de la manette de Street Fighter V. Cela implique qu'il n'existe que sept (7) combinaisons, listées ci-dessous :

LP+LK,MP+MK, HP+HK, LP+MP, LK+MK, LP+MP+HP, LK+MK+HK

Bien sûr, aucune exception n'est autorisée pour une combinaison qui créerait une commande d'attaque et de direction en une seule entrée.

En cas de problèmes imprévus, les organisateurs du tournoi se réservent le droit de prendre toute décision appropriée, en accord avec Capcom MV.

### **Règles supplémentaires**

Aucun match ne pourra finir à égalité lors d'un tournoi. Quiconque refusant de jouer un match (y compris les finales) sera disqualifié et abandonnera tous ses droits aux titres ou prix qu'il aurait autrement pu remporter pour ledit tournoi.

Un match nul doit être rejoué, à moins que le jeu n'attribue l'égalité à un joueur.

La règle de l'Inevitable Defeat (défaite inévitable) s'applique. Cela arrive quand un joueur a légalement gagné un round ou un match (par exemple s'il a réalisé une attaque qui tuera l'adversaire) mais qu'il met le jeu en pause avant que ce dernier ne lui ait accordé l'icône de victoire : dans ce cas la victoire lui sera tout de même attribuée. L'exemple le plus courant de cette règle se produit lorsque le Joueur 1 réalise un Critical Art sur le Joueur 2. L'animation Critical Art est un coup dont l'effet n'est pas attribué tant que le coup final n'a pas été porté, mais l'adversaire a légalement perdu le round. S'il y a débat sur le fait que cette attaque n'aurait pas forcément mis K.-O. l'autre joueur, l'Organisateur de tournoi enlèvera la pause et observera le résultat de l'action. Si l'attaque ne tue pas l'adversaire, les règles de la pause en pleine partie s'appliqueront.

La collusion entre participants, quelle que soit sa forme, est considérée comme de la triche. Si un Organisateur de tournoi constate qu'un participant entre en collusion pour manipuler les résultats ou joue volontairement mal, les joueurs impliqués sont susceptibles d'être immédiatement disqualifiés. Cette décision est prise par le Directeur de tournoi à son entière discrétion. Toute personne disqualifiée de cette façon abandonne tous ses droits aux titres ou prix qu'elle aurait autrement pu remporter pour ledit tournoi.

L'Organisateur de tournoi établit une politique de tolérance zéro envers la violence, les menaces de violence et toute autre forme de menaces ou d'intimidation. Toute menace, intimidation extrême ou tout autre type de violence aura pour conséquence le bannissement immédiat et à vie.

Les jeux de hasard sont interdits dans et/ou autour du lieu de l'événement. Tout joueur surpris à participer à un jeu de hasard sur la propriété sera immédiatement éliminé du tournoi, et peut également être banni.

***Les arènes Kanzuki Beach, Grid, Flamenco Tavern et Skies of Honor sont interdites en tournoi.***

***Le Costume R. Mika Professional (Pom-Poms) est interdit en tournoi.***

Les présentes règles sont édictées pour faire en sorte que le tournoi se déroule équitablement et dans les meilleures conditions possibles. Cependant, certaines circonstances imprévues appellent une réponse spécifique. C'est la raison pour laquelle l'Organisateur de tournoi et Capcom MV se réservent le droit, à leur entière discrétion, de modifier toute règle du tournoi ou d'éliminer tout joueur à tout moment, pour toute raison.