



REGLEMENT DES TOURNOIS

STUNFEST '05 – 9 et 10 avril 2005

1) Généralités.

- *1.a Inscription*

- L'inscription est ouverte à toutes et à tous sans distinction d'âge.
- Toute inscription à un tournoi est définitive et non remboursable.
- L'inscription pourra se faire le jour même du tournoi, jusqu'au dernier moment avant le début du tournoi en question. Les inscriptions seront closes à l'heure précise du début du tournoi.
- Le pseudonyme donné lors de l'inscription ou encore le nom d'une équipe ne peuvent en aucun cas être modifiés après le début du tournoi. L'équipe d'organisation se réserve le droit de modifier les pseudonymes dont le sens leur semble inconvenant ou à caractère choquant.
- Il est entendu que tout joueur inscrit a pris connaissance du règlement des tournois et ne pourra en aucun cas faire de réclamation à ce sujet.
- Les participants devront être présents à l'heure précise du début des tournois. Toute personne ne se manifestant pas à temps peut être exclue du tournoi, à moins qu'elle n'ait prévenu auparavant les organisateurs d'un éventuel retard.
- Pour les tournois en équipe, il est impératif que tous les membres de l'équipe soient inscrits dès le début. Toute équipe incomplète le jour du tournoi peut être disqualifiée. Tout joueur ayant un problème durant le tournoi ne pourra être remplacé, l'équipe devra continuer le tournoi avec cet handicap.

- *1.b Matériel*

- Le prêt de matériel sera possible en échange d'une caution (pièce d'identité, objet de valeur...). Il est très fortement recommandé d'apporter votre propre matériel, surtout en ce qui concerne les adaptateurs de manettes. Nous ne pourrions en aucun cas être tenus responsables d'un matériel défaillant venant de la part des organisateurs.

- **1.c Déroulement des matches**

- Si un problème technique survient durant la partie (accessoire défectueux, panne d'électricité...), le joueur concerné devra immédiatement lever les mains et prévenir l'organisateur du tournoi. Auquel cas il sera décidé si le round doit être rejoué en entier. Tout abus sera sanctionné par un match perdu pour le fautif, le seul juge étant l'organisateur du tournoi.
- Il est interdit de mettre en pause durant le match. Une pause tient lieu d'un avertissement, deux pauses et le match est déclaré perdu pour le joueur fautif, à moins de s'arranger avec le joueur adverse pour rejouer le round. Le cas échéant, aucune réclamation ne sera admise.

- **1.d Configuration des boutons, accessoires utilisés.**

- Tout accessoire est autorisé pour jouer, quel que soit le jeu: manette, stick, volant pour les jeux de voitures... C'est au joueur d'amener son propre matériel si besoin.
- Le joueur pourra librement configurer les boutons sur l'accessoire utilisé. Il est possible de placer le même bouton en double pour plus de facilité. Toute configuration devra se faire avant le match joué, afin d'éviter tout litige. Il est permis de tester sa configuration avant de jouer le match, en mode entraînement seulement. Une fois de plus, tout litige pourra être réglé à l'amiable entre les joueurs, mais c'est l'organisateur du tournoi qui aura le dernier mot en cas de mésentente.
- L'utilisation de raccourcis de boutons est strictement interdite. Concrètement, il ne sera pas autorisé de configurer sa manette afin que le bouton A effectue la commande A+B+C dans le jeu. De même, il va de soi qu'aucun type d'accessoire permettant de programmer une manette ou de faire un mode « autofire » ne sera accepté. Tout match durant lequel il est avéré qu'un joueur a utilisé des raccourcis ou autres modifications du gameplay est annulé.
Cette règle est mise en place afin de placer tous les joueurs sur un pied d'égalité, et surtout car les raccourcis ne sont pas prévus initialement dans les jeux de combat.

EXCEPTION: Les raccourcis seront exceptionnellement autorisés sur les jeux Soulcalibur 2 et Dragon Ball Z Budokai 3 seulement, en raison du fait qu'ils ont été autorisés par le passé. Ce sera sûrement les derniers des jeux où la CTPL autorisera l'utilisation de raccourcis en tournoi.

- **1.e Choix des personnages, sélection avant match.**

- Le personnage choisi pour un jeu devra être le même pendant toute la durée du tournoi. Les joueurs devront faire ce choix lors du premier match joué en poules, ce choix sera inscrit par l'organisateur et non modifiable.
EXCEPTION: Les « King of Fighters » en général et « Capcom VS SNK 2 » pourront voir leurs personnages changés librement durant le déroulement du tournoi.
- En cas de mauvais choix de personnage avant un match, le jeu devra être réinitialisé afin de recommencer la sélection. Toute intervention à ce sujet doit être faite avant le début du match.
- Certains personnages sont interdits en tournois, se référer aux règles de chaque jeu pour plus de renseignements. Habituellement, seuls les personnages présents dans la version Arcade du jeu sont autorisés, à quelques exceptions près.

2) Règles des différents jeux.

- DRAGON BALL Z BUDOKAI 3

- 1) Support: Playstation 2.
- 2) Tournoi individuel.
- 3) Il est interdit de changer de personnage.
- 4) Personnages interdits: Li Shenron, les trois Buu.
- 5) Fusion interdite.
- 6) Trois barres de vie.
- 7) Toutes les options par défaut.
- 8) Stage du Grand Tournoi (ring) interdit.



- CAPCOM VS SNK 2

- 1) Support: Playstation 2.
- 2) Tournoi individuel.
- 3) Changement de personnages autorisé.
- 4) Matches en deux rounds gagnants.
- 5) Personnages interdits: Shin Gouki, God Rugal.
- 6) Toutes options par défaut, jeu en mode « Ratio Match ».



- STREET FIGHTER 3 THIRD STRIKE

- 1) Support: Xbox.
- 2) Tournoi individuel.
- 3) Il est interdit de changer de personnage.
- 4) Matches en deux rounds gagnants.
- 5) Personnage interdit: Gill.
- 6) Toutes options par défaut,
- 7) « Guard Judgement » en « old ».



- SOULCALIBUR 2

- 1) Support: Xbox.
- 2) Tournoi individuel.
- 3) Il est interdit de changer de personnage.
- 4) Matches en trois rounds gagnants.
- 5) Personnages interdits: Spawn, Necrid.
- 6) Toutes options par défaut.



- CAPCOM FIGHTING JAM

- 1) Support: Playstation 2
- 2) Tournoi en équipe de deux joueurs.
- 3) Il est interdit de changer de personnage.
- 4) Il est possible de changer l'ordre de passage des joueurs dans une équipe.
- 5) Il est interdit de prendre deux fois le même personnage dans la même équipe.
- 6) Matches en deux rounds gagnants.
- 7) Personnages interdits: Gouki, Pyron.
- 8) Toutes options par défaut.



- THE KING OF FIGHTERS NEOWAVE

- 1) Support: Atomiswave.
- 2) Tournoi individuel.
- 3) Changement de personnages autorisé.
- 4) Matches en deux rounds gagnants.
- 5) Toutes options par défaut.
- 6) Il sera impératif de jouer au stick arcade. La configuration est la suivante:



- VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION

- 1) Support: Playstation 2.
- 2) Tournoi individuel.
- 3) Il est interdit de changer de personnage.
- 4) Matches en trois rounds gagnants.
- 5) Personnage interdit: Dural.
- 6) Toutes options par défaut.



- **TEKKEN 5**

- 1) Support: Playstation 2
- 2) Tournoi individuel.
- 3) Il est interdit de changer de personnage.
- 4) Matches en trois rounds gagnants
- 5) Personnage interdit: Jinpachi.
- 6) Toutes options par défaut.



- **HYPER STREET FIGHTER 2**

- 1) Support: Xbox
- 2) Tournoi individuel.
- 3) Il est interdit de changer de personnage.
- 4) Matches en deux rounds gagnants.
- 5) Personnage interdit: Gouki
- 6) Les modes « normal » et « dash » sont interdits.
- 7) Toutes options par défaut.



- **24 HEURES DU MANS**

- 1) Support: Dreamcast.
- 2) Tournoi en équipe de deux ou trois pilotes.
- 3) Voiture unique pour chaque équipe.
- 4) Départ à 16H00 le samedi 9 avril, arrivée à 16H00 le dimanche 10 avril.
- 5) Le vainqueur est celui qui fera le plus grand nombre de tours en 24 heures.
- 6) La compétition se déroule en mode « 24 heures du Mans », sur le circuit du Mans.
- 7) Voitures interdites: Mercedes CLK GTR, Jaguar XJR12, Toyota GT1.
- 8) Conditions météo réglées sur « sec ».
- 9) Le jeu sera réglé en mode expert.
- 10) Tous les participant partent derniers du peloton, en départ lancé.
- 11) Les relais se font au maximum au dernier arrêt ravitaillement de la deuxième heure de jeu pour le joueur en course.

