



Règlement des tournois Street Fighter V

- Les évènements sont joués sur la dernière version en date, toutes mises à jour installées.
- Les tournois se jouent sur PC et PS4.

Matches

- Tous les matchs sont en 2 matchs gagnants « FT2 ».
- Tous les rounds se jouent en 99 secondes.
- Tous les personnages sont autorisés.
- Le choix du personnage pour le premier match est libre.
- Un match de « button check » est autorisé avant la rencontre ou entre deux matchs si les 2 joueurs sont d'accord.
- Lors des rencontres, les joueurs sont autorisés à revenir à l'écran de sélection des personnages entre 2 matchs.
- Le joueur perdant peut changer de personnage. Le gagnant doit conserver le sien.
- L'utilisation du bouton « pause » pendant un match est interdite. Les joueurs sont invités à régler cette situation à l'amiable AVANT match. Si aucun terrain d'entente n'est trouvé, 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 de super autrement qu'en le tuant.
- L'ensemble des matchs de phase finale (hors la grande finale) se jouent en « FT3 ».
- La grande finale se joue en « FT5 » (avec 1 set supplémentaire pour gagnant de la Finale losers).
- FUNPLAY se réserve le droit de définir les placements des joueurs dans les arbres et poules en fonction du format choisi.

Contrôleurs

- Chaque joueur se doit de posséder son contrôleur, compatible XBOX360 / PC / PS4, ou d'avoir lui-même le matériel permettant son branchement.
- Toutes les configurations de touches, dans le menu « Commandes » du jeu, sont autorisées.

Les raccourcis sont donc autorisés (3p / 3k).

- Tout type de périphérique de jeu est autorisé (stick, manette, brook ...), du moment que le joueur est apte à le brancher et le faire fonctionner dans des délais raisonnables.
- « Legacy » contrôleurs interdits.
- Tout type d'assistance logicielle est interdite et passible d'élimination du tournoi si utilisé à des fins de victoire : Turbo, enchainements programmés, TAS, etc.

Son

- Les joueurs joueront leurs matchs sur le poste présenté par leur arbitre assigné, et devront se plier aux propriétés matérielles de ce poste.
- Le joueur peut utiliser sa propre sortie son, du moment qu'il est apte à la brancher et la faire fonctionner dans des délais raisonnables, sans détériorer les conditions de jeu de son adversaire.

