

Règlement

Super Smash Bros. Melee

Règles générales :

Format d'un match

- Pas d'objets
- Matches en 4 stocks
- Limite de temps : 8 mn
- Si un match atteint la limite de temps, le vainqueur est le joueur possédant le plus de stocks, ou le pourcentage le plus faibles si égalités du nombre de stocks. Si les deux critères sont à égalité pour les joueurs, un match en un stock sera joué sur le même terrain avec les mêmes personnages
- Dave's Stupid Rule (DSR) appliquée : un joueur ne peut pas choisir le dernier terrain sur lequel il a gagné.
- Pamaro Stupid Rule (PSR) appliquée : un joueur ne doit pas prendre trop de temps pour choisir son terrain de counterpick.
- Le stalling est banni (cela inclue notamment le Peach Bomber, le Rising Pound et l'usage à l'infini de la berceuse de Rondoudou)
- Les joueurs sont autorisés à prendre des vies à leur coéquipiers durant les tournois de doubles.
- Les procédures de *stage banning*, *stage striking*, *advance slob picks* et *double blind picks* sont utilisées (suivre procédure ci-dessous)

Procédure de déroulement d'un set

1. Un premier joueur choisit un terrain parmi les 5 terrains neutres sur lequel il ne veut pas jouer le premier match.
2. L'autre joueur choisit un autre terrain sur lequel il ne veut pas jouer le premier match.
3. Le premier joueur choisit encore un autre terrain sur lequel il ne veut pas jouer.
4. L'autre joueur choisit parmi les deux terrains restants celui sur lequel le premier match sera joué.
5. Les joueurs choisissent leurs personnages. Un arbitre peut être demandé pour éviter qu'un joueur choisisse son personnage en fonction du choix de l'adversaire.
6. À la fin du premier match, le vainqueur annonce un terrain sur lequel il ne veut pas jouer durant tout le set.
7. Le perdant annonce alors sur quel terrain il veut jouer parmi les terrains neutres et ceux de counterpick.
8. Le vainqueur choisit son personnage.
9. Le perdant choisit son personnage à son tour.
10. Le match est joué.
11. À la fin du match, si le set n'est pas terminé, les étapes 5 à 9 sont répétées jusqu'à la fin du set.

Règles spécifiques aux doubles

- Friendly fire activé
- Un joueur peut demander à désactiver la fonction pause.
- Les joueurs sont autorisés à prendre des vies à leur coéquipier.

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 :
 - Ratio de sets gagnés/perdus
 - Ratio de manches gagnées/perdus
 - Résultats directs entre les joueurs

Brackets

- 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.

Terrains

Neutres

- Final Destination
- Dream Land 64
- Fountain of Dreams (banni en doubles)
- Battlefield
- Yoshi's Story

Counterpick

- Pokémon Stadium (neutre en doubles)

Tous les autres terrains sont bannis.