



RÈGLEMENT DU CIRCUIT **BUSHIDO TAI**

Article 1 : Dates et Lieux

1.1 Le Circuit Bushido Tai se déroule chaque mercredi à 19h, à partir du 26 mars 2025. Il se termine lorsque l'un des joueurs obtient un total de 100 points cumulés lors des différentes sessions.

1.2 Les tournois ont lieu en physique au restaurant What The Food situé au 4 Rue Gambetta 57000 Metz.

Article 2 : Jeu

2.1 Le jeu utilisé pour le Circuit Bushido Tai est Super Smash Bros Ultimate sur Nintendo Switch.

Article 3 : Format de Tournoi

3.1 Le format de tournoi adopté est la Ronde Suisse en cinq matchs, avec des matchs en Best of 3 (BO3). En cas de problème de contretemps, une moyenne des points sera faite sur cette session pour attribuer au mieux l'équivalent d'une session sur 5 rounds.

3.2 Le seeding en début de session, pour le premier BO3 uniquement, sera déterminé de manière totalement aléatoire.

Article 4 : Acceptation du règlement sur place

4.1 Le règlement, en plus d'être présent sur le startgg, est à accepter SUR PLACE, PENDANT LE TOURNOI. Si c'est votre première participation à une session, et que vous n'acceptez pas le règlement sur place pendant le tournoi (il y a un pc avec le site d'inscription spécifique pour le circuit sur lequel vous pouvez vous inscrire), alors vous ne serez PAS éligible à recevoir vos points pour cette session. Il n'y a pas de rétroactivité possible.

Article 5 : Système de Points

5.1 Le circuit comporte un classement tenu dans un tableau avec un système de points dont les règles d'obtention sont précisées ci-après. Le joueur ayant obtenu un total de 100 points sera déclaré vainqueur du circuit et recevra le prix précisé ci-après.

5.2 Le joueur gagne 1 point par match remporté. Ce qui équivaut à un maximum de 10 points par session. Remporter un BO3 ne confère pas de points supplémentaires.

5.3 Si un joueur ne remporte aucun match de toute une session, il remporte tout de même un point pour sa participation. Cette règle s'applique uniquement pour cette catégorie de joueur.

5.4 Des side-events fun auront lieu de temps à autre, ils seront communiqués à l'avance (sans divulguer le side-event en lui-même, et les points sont attribués différemment des autres sessions sans léser plus que d'habitude les joueurs n'ayant pas participé).

5.5 Lorsque vous vous inscrivez à une session, vous vous engagez à être présent du début à la fin. Si vous n'êtes pas présent à un set sans avoir prévenu minimum 2 heures à l'avance, alors vous ne serez pas éligible à recevoir vos points, et les points gagnés lors de la session suivante seront divisés par deux (uniquement sur la session suivante, la sanction disparaît après ce tournoi même si le joueur n'y a pas participé). Au delà de 3 absences complètes non prévenues, le joueur concerné sera disqualifié du circuit.

5.6 Si un joueur se retrouve sans adversaire pour un set, il remporte automatiquement 1 point.

Article 6 : Système de Bushido

6.1 Une unité de point spécifique est ajoutée pour le circuit : les Bushido. Chaque joueur commence avec un compteur de Bushido à 0, pouvant augmenter et diminuer. Il ne peut cependant pas être négatif et est limité à 20 maximum. Les joueurs ayant au moins 1 Bushido seront considérés comme des Dorobo (des hommes à abattre).

6.2 À la fin de la session, les 3 meilleurs joueurs déterminé par start.gg se verront attribuer des Bushido :

- 1er : +3 Bushido
- 2ème : +2 Bushido
- 3ème : +1 Bushido

6.3 Le joueur recevra un handicap en jeu de +10% par Bushido au-delà du 10ème, soit un handicap de 100% si le joueur à atteint le maximum de 20 Bushido.

Article 7 : Système croisé Bushido & Points

7.1 Lors d'une défaite contre un adversaire ayant autant ou moins de Bushido, un Dorobo perd -1 Bushido et -1 Point par match perdu et donc -2 Bushido et -2 Points par BO3 perdu. Il n'y a pas de limite de Bushido et de Points perdu.

7.2 Lors d'une victoire d'un match contre un adversaire possédant plus de Bushido, le joueur gagne +1 Point par (Bushido / 2) arrondi supérieur possédé par l'adversaire, en plus du Point gagné pour sa victoire.

Lors d'une victoire d'un BO3 contre un adversaire possédant plus de Bushido, le joueur gagne +1 Bushido, ainsi que +1 Point par Bushido de l'adversaire, en plus des 2 Points gagnés pour sa victoire.

7.3 Les Dorobo ne peuvent gagner aucun point bonus lors d'une victoire sur un autre Dorobo possédant moins de Bushido.

7.4 Les modifications sur les compteurs de Bushido et de points ne sont prises en compte qu'à la fin de session et ne sont actives qu'à la session suivante.

Article 8 : Système monétaire en yens ¥

8.1 Une monnaie sera également introduite : les Yen ¥. Ils sont obtenus en parallèle aux points du circuit de manière à ce que 1 point = 100 ¥, soit un total de 1000 ¥ maximum par session.

8.2 À chaque session, une roulette est lancée. Le joueur ayant atteint la place de la même valeur indiquée par la roulette remporte (100 ¥ x N°roulette).
Sur le fait que la roulette est numérotée de 1 à 24 et afin d'éviter toute tentative d'anti jeu, la distribution des ¥ sera faite selon cette distribution :

Nombre Participant (NBP) / Numéro Roulette (NUR) / Gagnant (GG)

1 à 8 joueurs	GG = NUR % MAX(NBP) Si GG = 0 alors GG = MAX(NBP)
9 à 16 joueurs	GG = NUR % (MAX(NBP) - 2) Si GG = 0 alors GG = MAX(NBP) - 2
17 à 26 joueurs	GG = NUR % (MAX(NBP) - 3) Si GG = 0 alors GG = MAX(NBP) - 3
28 à 32 joueurs	GG = NUR

8.3 Des manières alternatives d'obtenir des ¥ supplémentaires seront proposées durant toute la durée du circuit Bushido Tai.

Article 9 : Frais d'Entrée

9.1 Toute entrée sur les lieux (joueur comme spectateur) oblige au moins une consommation sur le lieu.

Article 10 : Ruleset

10.1 Chaque session a son ruleset affiché sur le startgg associé.

Article 11 : Comportement des Joueurs

11.1 Les joueurs sont tenus de respecter tous les participants, de ne pas proférer d'insultes ou de se moquer des autres joueurs, de ne pas perturber les matchs en cours, et de maintenir une atmosphère respectueuse et agréable.

11.2 Dans un souci de conserver un cadre sain, les personnes ayant des comportements irrespectueux, que ce soit à l'intérieur ou en dehors du cadre, ne sont pas les bienvenus.

11.3 Par respect du voisinage, il est demandé aux joueurs de ne pas faire trop de bruit au-delà de 22h. Tout abus sera considéré comme un tapage nocturne, et le joueur responsable sera disqualifié de la session voire du circuit si récidive.

Article 12 : Litiges et tricheries

12.1 En cas de problèmes non prévus dans ce règlement, seul un TO (Organisateur de Tournoi) a le pouvoir de prendre une décision. Dans le cas où un TO est directement concerné par un problème, il se mettra en retrait de toute décision en attendant la prise de position d'autres TO.

Article 13 : Organisation

13.1 Les organisateurs principaux du Circuit Bushido Tai sont Adès, Dragnarok115, Wolfire et Dractyloplume, en collaboration avec Usu, le gérant du restaurant What The Food.

Article 14 : Inscriptions

14.1 Le nombre de participants est limité à 32 joueurs pour chaque session du Bushido Tai. Les inscriptions se font sur startgg. Le lien est disponible sur le Discord Smash Lorraine toutes les semaines.

Article 15 : Équipement

15.1 Les participants doivent apporter leur propre manette et adaptateur. Le reste de l'équipement est optionnel. Tout matériel défectueux n'est pas de notre responsabilité.

Article 16: Promotion

16.1 Le Circuit Bushido Tai est principalement promu sur le Discord Smash Lorraine et le compte Twitter de Smash Grand-Est.

16.2 Le tournoi pourra être diffusé sur Twitch. Si vous ne souhaitez pas être diffusé lors d'une session, merci de le signaler à un TO.

16.3 Le classement est mis à jour le plus tôt possible après la fin d'une session sur le site bushido.wtf-food-metz.fr. Il est partagé sur le Discord Smash Lorraine et sur le Twitter Smash Grand-Est.

16.4 Les organisateurs ont mis une attention toute particulière à instaurer du lore et une relative part de roleplay, il est donc demandé aux joueurs de ne pas dénigrer de quelque manière que ce soit le travail réalisé en ce sens.

Article 17: Prix

17.1 Le grand gagnant, désigné comme Rikugun, recevra le prix principal, une reproduction de l'épée Master Sword présente dans Zelda, échelle 1:1 en acier, d'une valeur de 150€.

17.2 Lors de certaines sessions (non déterminées), une boutique éphémère sera disponible pour tous les joueurs avec de nombreux lots : merchandising geek, jeux... ainsi que des pouvoirs permettant de modifier le déroulement d'un match sous la forme de jetons conservables. Chacun des lots se verra attribuer un prix en ¥ qui sera déduit du compte des joueurs à condition qu'ils possèdent suffisamment de ¥.

Aucun crédit n'est possible.

