



REGLEMENTS JEUX / GAMES RULES

Attitude Générale durant la compétition / General Attitude during the compétition

Le/la candidat(e) doit être présent au moment de la compétition . Après trois appels sans réponse , il/elle peut être disqualifié , pas de retour possible . Si le joueur est absent pour un temps , pour manger, boire , se détendre rapidement , il doit en informer l'arbitre général de son match. Le candidat doit répondre à se munir de sa propre manette ou équipement spécifique de jeu (stik, souris, volant...). Toute détérioration partielle ou totale du matériel des GGIC GIGA'GAMES 2015 International Caribbean Cup, sera remplacé sans négociation et remboursé par le/la/les fautif(s).

Insultes, injures ou des blessures à un autre joueur ou un membre de l'organisation sont strictement interdites. Les candidats ne sont pas autorisés à utiliser un langage abusif et gestes envers leurs adversaires avant , pendant ou après un match. Toute violence verbale ou physique entraînera la disqualification du tournoi , voir l'expulsion de l'arène par le service de sécurité , police ou gendarmerie

Pendant les deux jours de compétition , une pause repas est établi de 12h30 à 13h30 pour permettre à tous les joueurs se relaxer, reposer , se restaurer tranquillement. La reprise de tournois est à 14 heures .

The contestant must be present at the time of competition. After three unanswered calls, he can be disqualified, no way back. If the player is absent for a time out, to eat, drink, relax and he soon set matches, he must inform the general referee of his game. The contestant must meet the competition equipment. All partial or total deterioration of the material of GIGA'GAMES 2014 International Caribbean Cup, will be replaced without negotiation and reimbursement from the offending contestant

Insults, abuse, or physical harm to another player or member of the organization are strictly prohibited. Contestants are not allowed to use abusive language and gestures towards their opponents before,during or after gameplay. All verbal or physical violence will result in disqualification from the tournament, see the expulsion of the arena by the security service , police or military

During the two days of competition, a break lunch is provided from 12:30 am to 1:30 pm to allow all players take turns to rest, relaxand eat. The resumption of tournaments is to 2 pm.

Manettes/ Controller rules

Tout le monde est autorisé à apporter leur propre manette, stick ou autre. Les manettes non originales ne sont autorisés que s'ils sont approuvés pour une utilisation normal par l'arbitre en chef. Boutons Turbo, les réglages des ralentis, des boutons programmés et extra sont en général interdits. Après chaque match, le joueur doit éteindre sa manette pour éviter toute interférence dans le jeu des prochains concurrents sur la même console en compétition. Après deux avertissements de la même personne, une pénalité ou disqualification peut être prononcée par l'arbitre.

Everyone is allowed to bring their own controller. Non-Original controllers are only allowed if they are approved for use by the head referee. Turbo buttons, slow motion settings ,programmed and extra buttons are in general not allowed. After each match, the player must turn off his controller to avoid interference in the game of the next contestants on the same console in competition. After two warnings from the same person, a penalty of disqualification may be ordered by the referee.

Arbitrage/ Referee

Note speciale Jeux de combat/ Versus Figting

Pour tous les Tournois versus fighting des adaptateurs manettes PS3 / PS4 / XBOX ONE / XBOX 360 mis à disposition. Munissez vous de votre manette 360 directe filaire (pas de cable chargeur xbox360 non reconnu par les adaptateurs) - de votre manette PS3. Stick Arcade Xbox360 et multi-console (ou PS3 filaire autorisés). Les phases qualificatives suivent le principe du Tournoi a double élimination : 2 matchs gagnant en winner bracket et 2 match gagnant en loser bracket. C'est-à-dire qu'un joueur qui perds ses deux premiers matchs n'est pas encore éliminés du Tournoi, il peut encore se rattraper en remportant ses duels du loser braket. Au début du Tournoi, le joueur doit communiquer à l'Arbitre son joueur ou son équipe principale , ainsi que son joueur ou son équipe secondaire.

NB : Les matchs arrangés entre les 2 joueurs uniquement avec leurs équipes secondaires en Finales sont strictement interdits. Les joueurs sont tenus tous deux de prendre leur équipe principale pour la finale. Tout refus à cette règle des deux parties, et constat d'arrangement anti sportif, et nuisible au spectacle eSport, peut engendrer un déclassement des 2 finalistes fautifs à la 3ème et 4ème place.

For all tournaments versus fighting adapters controllers PlayStation 3 / PlayStation 4 / XBOX ONE / XBOX 360 will be made available . Provide with your 360 controller wired - PS3. Arcade Stick Xbox 360 and multi- consoles (PS3 wired or allowed) . Thequalifying rounds follow the principle of a double elimination tournament : win two games in two winner bracket winner and loser bracket game. That is to say that a player who lost his first two games has not yet been eliminated from the tournament , he can still catch up by winning duels the loser braket . At the beginning of the Tournament , the player must notify the Referee 's player or his core team , and his second team or player .

NB : The match fixing between 2 players with only a second teams in finals is strictly prohibited. Players are required both to their core team for the final. Any refusal to rule that both parties and sporting finding anti arrangement, and harmful to the eSports show , can lead to a downgrading of two finalists to fault the 3rd and 4th Place .

Arbitres référent / main referee

Les règlements présent dans ce document sont établis. Cependant en cas de force majeure, l'Arbitre principal, en accord avec la majorité des joueurs peut avoir à modifier le règlement pour un meilleur déroulement de la compétition.

The above regulations in this document are established. However, in case of special problem, the main referee, in agreement with the majority of players may have to change the regulation for better running of the competition



JUST DANCE

Mode : Solo 1vs 1 (scoring)

Giga'Games International Cup 2015

Règlement Global : FRANCAIS

Règlement JUST DANCE 2015

La compétition se déroulera grâce à la caméra KINECT , plus besoin de manette pour reconnaître vos pats et attribuer votre score.

En poule des groupe de 4 , les 2 meilleures scores de chaque groupe de 4 qualifiés pour le tour suivant

LA COUPE DE GUADELOUPE GGIC GIGA'GAMES JUST DANCE 2015 s'effectuera sur les sons suivants :

1ère phase

MACARENA

https://www.youtube.com/watch?time_continue=2&v=Du2zeeipjA

2e Tour

HAPPY

https://www.youtube.com/watch?time_continue=2&v=krCSEUFImtg

Demi-Finale

PROBLEM

https://www.youtube.com/watch?time_continue=3&v=SGqSBqp8zKc

Finale

BURN

<https://www.youtube.com/watch?v=I-ol oef7PN8>



Règlement FIFA15 COUPE Guadeloupe Junior Jusqu'à 14ans

(XBOX360 / PS3)

GGIC Giga'Games International Cup 2015

Referee Comitee GIGA'GAMES

Règlement Global FRANCAIS

DEROULEMENT DU TOURNOI FIFA 15 individuel 1 vs 1

La compétition se déroulera sur XBOX 360. L'organisation met sur l'ensemble des console des adaptateurs ChronusMax pour manettes **PS4 / PS3 / XBOX 360**. **⚠ A cette effet vous devez vous munir de votre propre manette XBOX ONE avec cable mini usb - XBOX 360 filaire directe (pas de sans fil avec cable chargeur) , votre manette PS4 ou PS3**

Les premières phases qualificatives s'organiseront sous forme de groupes poules. Chaque poule est composée de 4 à 5 personnes. 1 Victoire = 3pts ; 1 match nul = 1pt 1 défaite = 0pt .A l'issu des différents duels, les 2 premiers en terme de points de chaque poule, sont qualifiés pour le tour suivant. En cas d'égalité entre deux joueurs, le goal average détermine le qualifié. Si l'égalité reste parfaite, un match d'appuie de 4minutes déterminera le vainqueur.

Les 32e / 16e/ 8e/¼ de finale / ½ finale en 1 match Aller/Retour. A l'issu de ces 2 matchs celui qui aura la plus grande différence de but marqués, est qualifié pour le tour suivant, ainsi de suite, jusqu'à la grand finale.

CONDITIONS :

Equipes : Club ou Nation (à la liberté du joueur)

Temps de Jeu : 5min en poule (pas de prolongation en poule)

4 min en 2 matchs aller/retour ,à partir des 32e , Prolongation classique ,

Pas de But en OR - 1 match de 6min pour la Finale

Météo / Horaire : Dégagé - 21H

Difficulté : Legend

Blessures , Avertissements : Oui - **Hors-Jeu** : Oui

Mains : Sans - **Radar:** 2D

Défense tactic (autre défense non autorisé)

Remplacements : 3

Réglages manette et formation :

Réglages à la liberté du joueur, directement dans le jeu (aucun téléchargement de profil)

Assistance puissance passe : non autorisé

Marquage Individuel: non autorisé - **Vitesse de Jeu :** Normale

Caméra : Par Défaut (sauf les 2 joueurs s'entendent pour une autre caméra lors d'un match)

PONCTUALITE : Les horaires de matchs seront diffusées en ligne sur le site Giga'Games

www.gigagamescaribes.com dès le 05 Novembre 2015 au soir. Les Jours de Tournoi les 07 et 08 Novembre 2015 , chacun des inscrit(e)s sont tenus d'être présent à l'heure. Après 3 appels micros sans réponse, le joueur fautif sera déclaré perdant de son match par forfait ; aucun recours, ni remboursement ne peut être réclamé.

Match interrompu

Si un jeu est involontairement interrompu (plantage de la console, plantage du jeu ...) les arbitres du tournoi peuvent ou non décider de rejouer le match. Si le match doit être rejouer ce sera selon les règles suivantes: Si les deux joueurs n'ont pas marqué un but lors de la première mi-temps tout le match sera rejoué. Si le problème a eu lieu après le ou les premier(s) but(s) marqué(s), le jeu sera redémarré avec les dispositions à la mi-temps. Une mi-temps sera rejouée , et le score initial à l'interruption ajouté au score final de la nouvelle partie.



NARUTO STORM REVOLUTION

(PS3 /XBOX 360)

GGIC Giga'Games International Cup 2015

Referee Comitee GIGA'GAMES

Règlement Global

La compétition est jouée sur la dernière version en date, toutes mises à jour installées. Actuellement, **Naruto Storm Révolution**.

Le tournoi se joue sur PS3, (avec adaptateurs à disposition pour manette Xbox 360 filaire directe)

Matches

INTERDITS :

1. Spam interdit. **2.** Eveils géants, susano shisui, metal kyubi, kyubi, fu et Danzo interdits. **3.** Interdits en persos principaux Deidara, Madara, Kiba, 1er Mizukage. **4.** Interdits en soutiens Neji, Tobi, Tenten, Kimimaro et Kidomaru. **5.** 2 soutiens autorisés sauf pour les soutiens autos et marionnettistes. **6.** Combos infinis eveil instantané ne doivent pas être réalisés plus d'une fois ni après un contre.

- Tournoi à double élimination en **2 matchs gagnant** (first to 2).
- Les finales bracket et la grande finale seront en **2 matchs gagnant** (first to 2).
- Matches de **1 rounds**.
- Les rounds seront en **99 secondes**.
- Tous les personnages seront **autorisés** sauf Madara, Kiba et Deidara/ Mizukage / **All characters are allowed** (except Madara, Kiba / Deidara / Mizukage)
- **Deux soutien** autorisées. / • **Two support striker** allowed. (except sauf Kimimaro et Negi - Susano interdit)
- Le perdant d'un match peut **changer de personnage et de soutien**, le gagnant **garde son personnage et son soutien**. • **The loser of a match can change character and support. The winner keeps his character and support.**
- Stage aléatoire
- L'utilisation du bouton « **pause** » pendant un match est **interdite**. Les joueurs sont **invités** à régler cette situation à **l'amiable**. Si aucun terrain d'entente n'est trouvé, le joueur ayant mis pause est sanctionné par un blâme et sera **disqualifié dès sa 2ème utilisation du bouton « pause »**. • **The use of the "pause" button during a game is prohibited. Players are invited to resolve the situation amicably. If no common ground is found, the player who put pause is sanctioned by a reprimand and disqualified when it's 2nd use of the "pause" button**

Controllers

- Chaque joueur se doit de posséder son contrôleur (manette PS3 avec câble mini usb ou manette XBOX 360 filaire direct (pas de sans fil avec câble charger xbox360 , non reconnu sur les adaptateurs)
- Toutes les **configurations** de touches, dans le menu « Commandes » du jeu, sont **autorisées**. Les **raccourcis** sont donc autorisés.
- L'utilisation du **turbo** d'un contrôleur est **interdite**. • **All configurations of keys in the "Commands" menu of the game are allowed. The shortcuts are allowed.**
 - The use of a turbo controller is prohibited

! Chaque joueur doit apporter sa propre manette personnelle (PlayStation3 ou XBOX 360 filaire)



RIDE

Mode : Solo

(Plateformes compatibles : 360 / ONE / PS3 / PS4)

Giga'Games International Caribbean Cup 2015

Règlement Global : FRANCAIS

MODE DE JEU : Ecran partagé

TYPE DE COURSES : 1 contre 1

PRESENCE : A l'appellation de « votre Pseudo », plus de 3 fois au micro = Disqualification !

MANETTE : Venez avec votre manette (360 / ONE / PS3 / PS4)

VEHICULE : Choix libre, dans les motos à louer selon la cylindrée définie.

OPTIONS DE LA COURSE

TOURS : 3

PHYSIQUE : Pro

ANTI WHEELIE : Max

TETE DANS LA BULLE : Automatique

TRAJECTOIRE IDEALE : Virages
uniquement

TRANSMISSION : Semi-automatique

TCS : Max

DETAILS EPREUVES

Poules

CIRCUIT : Sierra Nevada

PISTE :

CYLINDREE : 401cc – 750cc

1/4 Finales

CIRCUIT : Temples du Kanto

PISTE :

CYLINDREE : 401cc – 750cc

1/2 Finales

CIRCUIT : Autodromo Enzo - Imola

PISTE :

CYLINDREE : 1001cc – 1300cc

Finale

CIRCUIT : Côte d'Azure

PISTE :

CYLINDREE : 1001cc – 1300cc



MARIO KART 8

Mode : Solo (4 vs 4)

(Plateformes compatibles : Wii U)

Giga'Games International Cup 2015

Règlement Global : FRANCAIS

Tous les véhicules et tous les accessoires sont autorisés sauf: voiture or, pneu or et delta plane or.

Tournoi en élimination directe.

4 joueurs s'affrontent sur 3 circuits en 150 CC.

Les 2 derniers au classement général sont éliminés.

Les 2 premiers sont sélectionnés.

L'association Giga'Games met à la disposition des joueur des Manettes Wii U pro.

Pour les joueurs possédant des wiimote, manette Wii pro et Nunchuk, ils sont autorisés, mais nous ne serons tenus pour responsables en cas de perte ou de vol.

Nous ne fournissons pas de piles de rechange pour vos wiimote, je vous conseil d'apporter des piles neuves.

Important:

Si une wiimote et son accessoire (nunchuk ou manette) sont deconnectés durant la course, il n'y aura de replay.

La course continuera. Prenez vos précautions et éviter les gestes brusques.

CIRCUITS	
Poule	16ème de finale
- Parc Glou glou : - Plaine Donuts : - Circuit d'Hyrule :	Coupe Cou Cou - Desert Sec Sec : Coupe Banane - Royaume Sorbet : Coupe Feuille - Passage Feuillage : Coupe Crossing
8ème de finale	Quart de Finale
- Autodrome Royal : Coupe Banane - Manoir Trempé : Coupe Fleur - Big Blue :	- Lagon Tourbillon : Coupe étoile - Stade wario : Coupe Feuille - Circuit Yoshi : Coupe Oeuf
Demi-Finale	Finale
- Chateau de Bowser : Coupe Spéciale - Animal Crossing : Coupe Crossing - Koopapolis : Coupe Clochette	- Route Ruban : Coupe Clochette - Métro Turbo : Coupe Clochette - Route Arc-en-Ciel : Coupe Eclair

Si il y a moins de 32 participants, la sélection de la demi-finale sera retirée.



Règlement COUPE FIFA 16

(XBOX ONE / PS4 / XBOX360 / PS3)

GGIC Giga'Games International Cup 2015

Referee Comitee GIGA'GAMES

Règlement Global FRANCAIS

DEROULEMENT DU TOURNOI FIFA 16 1 vs 1

La compétition se déroulera sur XBOX ONE. L'organisation met sur l'ensemble des console des adaptateurs ChronusMax pour manettes **PS4 / PS3 / XBOX 360**. **⚠️ A cette effet vous devez vous munir de votre propre manette XBOX ONE - XBOX 360 filaire directe (pas de sans fil avec cable chargeur) , votre manette PS4 ou PS3**

Les premières phases qualificatives s'organiseront sous forme de groupes poules. Chaque poule est composée de 4 à 5 personnes. 1 Victoire = 3pts ; 1 match nul = 1pt 1 défaite = 0pt .A l'issu des différents duels, les 2 premiers en terme de points de chaque poule, sont qualifiés pour le tour suivant. En cas d'égalité entre deux joueurs, le goal average détermine le qualifié. Si l'égalité reste parfaite, un match d'appuie de 4minutes déterminera le vainqueur.

Les 32e / 16e/ 8e/¼ de finale / ½ finale en 1 match Aller/Retour. A l'issu de ces 2 matchs celui qui aura la plus grande différence de but marqués, est qualifié pour le tour suivant, ainsi de suite, jusqu'à la grand finale.

CONDITIONS :

Equipes : Club ou Nation (à la liberté du joueur)

Temps de Jeu : 5min en poule (pas de prolongation en poule)

4 min en 2 matchs aller/retour ,à partir des 32e , Prolongation classique ,

Pas de But en OR - 1 match de 6min pour la Finale

Météo / Horaire : Dégagé - 21H

Difficulté : Legend

Blessures , Avertissements : Oui - **Hors-Jeu :** Oui

Mains : Sans - **Radar:** 2D

Défense tactic (autre défense non autorisé)

Remplacements : 3

Réglages manette et formation :

Réglages à la liberté du joueur, directement dans le jeu (aucun téléchargement de profil)

Assistance puissance passe : non autorisé

Marquage Individuel: non autorisé - **Vitesse de Jeu :** Normale

Caméra : Par Défaut (sauf les 2 joueurs s'entendent pour une autre caméra lors d'un match)

PONCTUALITE : Les horaires de matchs seront diffusées en ligne sur le site Giga'Games www.gigagamescaribes.com dès le 05 Novembre 2015 au soir. Les Jours de Tournoi les 07 et 08 Novembre 2015 , chacun des inscrit(e)s sont tenus d'être présent à l'heure. Après 3 appels micros sans réponse, le joueur fautif sera déclaré perdant de son match par forfait ; aucun recours, ni remboursement ne peut être réclamé.

Match interrompu

Si un jeu est involontairement interrompu (plantage de la console, plantage du jeu ...) les arbitres du tournoi peuvent ou non décider de rejouer le match. Si le match doit être rejouer ce sera selon les règles suivantes: Si les deux joueurs n'ont pas marqué un but lors de la première mi-temps tout le match sera rejoué. Si le problème a eu lieu après le ou les premier(s) but(s) marqué(s), le jeu sera redémarré avec les dispositions à la mi-temps. Une mi-temps sera rejouée , et le score initial à l'interruption ajouté au score final de la nouvelle partie.



SUPER SMASH BROS Wii U

Mode : Equipe (X vs X) ou Solo

(Plateformes compatibles : Wii U)

Giga'Games International Cup 2015

Règlement Global : FRANCAIS

L'association Giga'Games met à la disposition des joueur des Manettes Wii U pro, adaptateur GameCube .Pour les joueurs possédant manette Wii pro et Game Cube, ils sont autorisés, mais nous ne serons tenus pour responsables en cas de perte ou de vol.

Chaque groupe s'affronte dans le mode de jeu « Multi-joueurs» accessible à partir du menu du jeu et selon les réglages indiqués.

1^{er} phase de Poule : 1v1v1v1 Bo1, 2 gagnants : Stage au choix parmi les stage autorisés

2^e phase 1v1 Bo3 : Stage au choix parmi les stage autorisés

Finale en Bo5 (ou demi-finale en fonction du temps) : Destination finale

1^{er} Phase de poule :

- Jeu : Mode multijoueur à 4 joueurs
- Choix du personnage libre
- Temps de combat : 8 minutes
- Format: Free For All (FFA) (1v1v1v1). Chaque tour est un Free For All (FFA) où les deux premiers joueurs de chaque groupe avancent au tour d'après pour affronter les deux premiers joueurs d'unautre groupe.
- Objets - Apparition normale
- STAGE : au choix : Champs de bataille (vaste), Smashville, Ville & centre-ville, Dream land 64, miiverse, traversée de lylat, ou tout autre stage dans leur version DF, à décider entre les joueurs ou au shifumi
- 3 stocks (nombre de vies) - 8minutes
- Custom Moves: non autorisés
- Les deux joueurs ayant le plus de vies à la fin du temps imparti remportent la partie.
- En cas d'égalité, une mort subite départagera automatiquement les joueurs concernés.
- Dans le cas où le 2^eme joueur ne peut être défini par ces méthodes, un match en 1 vie sera joué afin de départager les joueurs à égalité, le vainqueur sera qualifié.

2^e Phase de poule :

- Jeu : Mode multijoueur à 2 joueurs
- Choix du personnage libre
- Temps de combat : 8 minutes
- Format: Duel (1v1). Chaque tour se déroule en Bo3 (1^{er} arrivé à 2 victoires)
- Objets : pas d'objets , apparition none
- Stage : -STAGE : au choix : Champs de bataille (vaste), Smashville, Ville & centre-ville, Dream land 64, miiverse, traversée de lylat, ou tout autre stage dans leur version DF, à décider entre les joueurs ou au shifumi . Puis le joueur perdant de la manche précédente choisi le stage.
- 3 stocks (nombre de vies) - 8minutes

- Custom Moves: non autorisés
- Le joueur ayant le plus de vies à la fin du temps imparti remporte la partie.
- En cas d'égalité, une mort subite départagera automatiquement les joueurs concernés.

Finale (été en fonction du temps restant demi-finales) :

- Jeu : Mode multijoueur à 2 joueurs
- Choix du personnage libre
- Temps de combat : 8 minutes
- Format: Duel (1v1). Chaque tour se déroule en Bo3 (1^{er} arrivé à 2 victoires)
- Objets : pas d'objets , apparition none
- Stage :imposé Destination finale.
- 3 stocks (nombre de vies) - 8minutes
- Custom Moves: non autorisés
- Le joueur ayant le plus de vies à la fin du temps imparti remporte la partie.
- En cas d'égalité, une mort subite départagera automatiquement les joueurs concernés.



MORTAL KOMBAT X

Mode : Solo 1vs 1

(Plateformes compatibles : XBOX ONE / PS4)

Giga'Games International Cup 2015

Règlement Global : FRANCAIS

Règlement du tournoi MORTAL KOMBAT X

La compétition se déroulera sur XBOX ONE. L'organisation met sur l'ensemble des console des adaptateurs ChronusMax pour manettes **PS4 / PS3 / XBOX 360**. **⚠️**
A cette effet vous devez vous munir de votre propre manette XBOX ONE - XBOX 360 filaire directe (pas de sans fil avec cable chargeur) , votre manette PS4 ou PS3

Matches

- Tournoi à double élimination en **2 matchs gagnant**(first to 2).
- Les finales bracket et la grande finale seront en **3 matchs gagnant**(first to 3).
- Matches de **2 rounds**.
- Les rounds seront en **99 secondes**.
- Tous les personnages seront **autorisés**.
- Le perdant d'un match peut **changer de personnage**, le gagnant garde son personnage mais peut **changer de mode de combat**

- Stage aléatoire mais le training stage sera mit si l'un des joueurs en fait la demande.

- L'utilisation du bouton «**pause**» pendant un match est **interdite**. Les joueurs sont **invités** à régler cette situation à **l'amiable**. 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.

Contrôleurs

- Chaque joueur se doit de posséder son contrôleur
- Toutes les **configurations** de touches, dans le menu «Commandes» du jeu, sont **autorisées**. Les **raccourcis** sont donc autorisés.

- L'utilisation du **turbo**d'un contrôleur est **interdite**



TEKKEN

(Exclusivment réservé aux Femmes)

Mode : Solo 1vs 1

(Plateformes compatibles : XBOX 360 / PS3)

Giga'Games International Cup 2015

Règlement Global : FRANCAIS

Règlement du tournoi TEKKEN

La compétition se déroulera sur TEKKEN 6, XBOX 360. L'organisation met sur l'ensemble des console des adaptateurs ChronusMax pour manettes **PS4 / PS3** .

⚠ A cette effet vous devez vous munir de votre propre manette XBOX 360 filaire directe (pas de sans fil avec cable chargeur) , votre manette PS4 ou PS3 **(exceptionnellement prêt par Giga'Games)**

Matches

- Tournoi à double élimination en **2 matchs gagnant**(first to 2).
- Les finales bracket et la grande finale seront en **3 matchs gagnant**(first to 3).
- Matches de **2 rounds**.
- Les rounds seront en **99 secondes**.
- Tous les personnages seront **autorisés**.
- Le perdant d'un match peut **changer de personnage**,le gagnant garde son personnage mais peut **changer de mode de combat**
- Stage aléatoire mais le training stage sera mit si l'un des joueurs en fait la demande.
- L'utilisation du bouton «**pause**» pendant un match est **interdite**. Les joueurs sont **invités** à régler cette situation à **l'amiable**. 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.

Contrôleurs/ Manettes

- Chaque joueuse se doit de posséder sa manette **(exceptionnellement prêt par Giga'Games)**
- Toutes les **configurations** de touches, dans le menu «Commandes» du jeu, sont **autorisées**. Les **raccourcis** sont donc autorisés.
- L'utilisation du **turbo** d'un contrôleur est **interdite**

