

Règlement du tournoi DDR SCORE

(difficulté EXPERT et CHALLENGE)

I. Support :

- Le tournoi se déroule sur PS2 (ou, éventuellement, sur borne arcade *Dancing stage SuperNova™*).
- Les contrôleurs de jeu utilisés sont des *Cobalt Flux™* non moddés arcade.
- Les jeux utilisés sont choisis parmi cette liste :
 - o *Dance Dance Revolution™ Max* version japonaise ;
 - o *Dance Dance Revolution™ Max* version américaine ;
 - o *Dance Dance Revolution™ Max 2* version japonaise ;
 - o *Dance Dance Revolution™ Max 2* version américaine ;
 - o *Dance Dance Revolution™ Extreme* version japonaise ;
 - o *Dance Dance Revolution™ Party Collection* ;
 - o *Dance Dance Revolution™ Supernova* version japonaise ;
 - o *Dance Dance Revolution™ Supernova* version américaine.

II. Modalités du tournoi :

Le tournoi DDR SCORE se déroule SANS L'AIDE DE LA BARRE.
Les niveaux de difficulté autorisés sont EXPERT et CHALLENGE.
Le nombre de participants est limité à 48.

Le tournoi se déroule en deux parties :

1. Les qualifications

Les joueurs sont répartis aléatoirement parmi huit poules de six joueurs (exceptées les têtes de séries, et selon le nombre d'inscrits).

Chaque poule comporte une des têtes de série, placée aléatoirement. Celles-ci sont déterminées en fonction de leurs résultats au cours des tournois précédents.

Chaque poule se voit attribuer deux songs sur lesquelles chaque joueur doit effectuer un score.

Ces songs, de niveau 7 et 8 pieds, sont choisies au préalable par l'équipe d'Orgames.

La composition des poules ainsi que les songs attribuées sont annoncées au lancement du tournoi.

Chaque joueur peut décider d'utiliser un speedmod sur une et une seule des deux songs de qualification.

Les deux joueurs de chaque poule ayant les scores moyens les plus élevés (moyenne pondérée des *money points* obtenus à l'issue des deux songs) se qualifient pour le tournoi à élimination directe.

2. Le tournoi à élimination directe

Les seize joueurs qualifiés au cours des qualifications sont répartis selon un ordre établi au préalable dans un arbre à élimination directe.

A partir d'ici, excepté pour les huitièmes de finale, les matches se déroulent en deux songs gagnantes. Le joueur qui gagne une manche (=une song) remporte un point. Le premier joueur à obtenir deux points remporte le match.

Chaque joueur choisit une et une seule song, et décide si son concurrent et lui-même peuvent utiliser les speedmods au cours de cette song. (Exemple : x1 pour les deux joueurs, ou speedmod au choix si le joueur choisissant la song le désire.)

En cas d'égalité, les joueurs sont départagés par une song tirée par RANDOM, vitesse x1. Le RANDOM se fait via un tableur informatique.

- Huitièmes de finale : song unique de niveau 8 ou 9 pieds, choisie par random, vitesse x1
- Quarts de finale : une song par joueur de difficulté 8 ou 9 pieds. Song random de difficulté 8 pieds.
- Demi-finales : une song par joueur de difficulté 8 à 10 pieds. Song random de difficulté 9 pieds
- Petite finale : une song par joueur de difficulté 9 ou 10 pieds. Song random de difficulté 9 pieds.
- Grande finale : deux songs par joueur de difficulté 9 ou 10 pieds. Song random de difficulté 10 pieds.

Le vainqueur d'une manche est celui qui obtient le score le plus élevé (seule exception : si le joueur qui a choisi la song la rate (=plus de vie, rank E, failed), il perd le point de la manche, quel que soit le score ou le rang obtenu par l'autre joueur.)

En cas d'égalité des scores... :

- ... au cours d'une song tirée par RANDOM, les joueurs doivent rejouer sur une autre song tirée également en RANDOM.
- ... au cours d'une song choisie par l'un des joueurs, chacun des participants se voit attribuer un point (un joueur ayant deux points se voit déclaré vainqueur).

Une song ne peut-être choisie deux fois par un même joueur, sauf si le niveau de difficulté choisi est différent (EXPERT ou CHALLENGE).

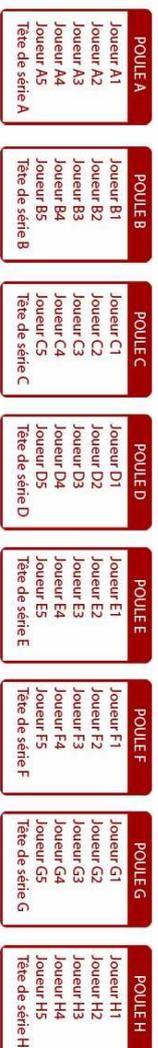
Les joueurs ne peuvent monter sur les tapis qu'au lancement de la song, et doivent en descendre dès la fin de celle-ci afin que les juges puissent noter leurs scores.

Les modificateurs autres que les speedmods sont INTERDITS tout au long du tournoi.

PHASES QUALIFICATIVES PAR POULE

Qualifications :

- Chaque poule joue sur deux songs différentes.
- Les deux meilleurs de chaque poule se qualifient pour les phases finales.



TOURNOI DDR SCORE EXPERT/CHALLENGE

TOURNOI A ELIMINATION DIRECTE

Huitièmes de finale (une manche gagnante) :

- Song unique 8-9 pieds, random, x1.

Quarts de finale (deux manches gagnantes) :

- Une song par joueur, 8-9 pieds.
- Speedmods selon le joueur qui choisit la song. *
- Si égalité, song 8 pieds, random, x1.

Demi-finales (deux manches gagnantes) :

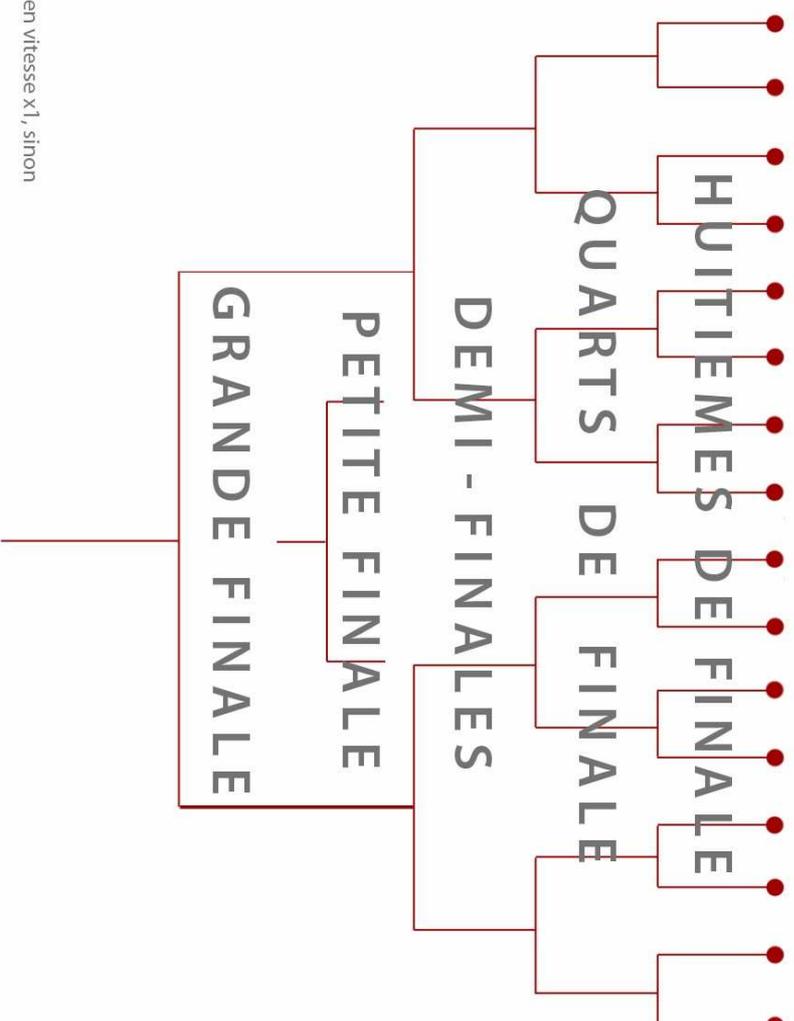
- Une song par joueur, 8-10 pieds.
- Speedmods selon le joueur qui choisit la song. *
- Si égalité, song 9 pieds, random, x1.

Petite finale (deux manches gagnantes) :

- Une song par joueur, 9-10 pieds.
- Speedmods selon le joueur qui choisit la song. *
- Si égalité, song 9 pieds, random, x1.

Grande finale (trois manches gagnantes) :

- Deux songs par joueur, 9-10 pieds.
- Speedmods selon le joueur qui choisit la song. *
- Si égalité à l'issue des quatre songs, song 10 pieds, random, x1.



* Si le joueur qui choisit la song le décide, les deux adversaires s'affronteront en vitesse x1, sinon speedmod au choix.

- Les modalités de ce tournoi pourront être modifiées si le temps nous y oblige.