FIGHTER'S CLASH FEDERATION

Fighter's Clash

Le **Fighter’s Clash** est un événement organisé par la **FCF** (*Fighter’s Clash Federation*). Ce dernier permet à une date donnée de faire combattre deux joueurs dans une arène avec des spectateurs ayant la possibilité de parier sur le combattant qu’il pense voir gagner.

Chaque combattant aura une côte qui évoluera au fil des paris et du temps. Que le combattant gagne ou perd il reçoit une prime pour son combat. Par ailleurs, il est bon de noter que durant la même date définie il peut y avoir plusieurs combats.

Quelles sont les modalités du combat lors du Fighter's Clash ?

Les modalités avant le **Fighter's Clash** sont organisées de manière précise pour garantir un déroulement efficace de l'événement. Après avoir vérifié la disponibilité des joueurs, une annonce spécifique est faite afin d'informer de l'événement à venir la veille ou le jour même. Dès l'annonce, les paris sont ouverts aux **spectateurs** qui peuvent envoyer leur mise par message privé. Il est impératif que les spectateurs déclarent leur mise au moins **2 heures avant le premier combat** et effectuent le **paiement jusqu'à 30 minutes avant le début des combats**. Dans le cas contraire, leur mise n'est pas **retenue**.

Les combattants ont la possibilité d'annuler leur combat sans raison jusqu'à **4 heures** avant le premier combat, permettant ainsi aux organisateurs de trouver un remplaçant en cas de besoin.

En cas *d’imprévu IRL*, le combat peut être repoussé ou annulé pour la journée. Chaque combattant a un délai de **3 minutes** à partir de l'heure du combat pour être présent, sinon il sera éliminé. Ces modalités précises contribuent à une organisation rigoureuse et à une expérience engageante pour tous les participants et spectateurs impliqués.

Comment se déroule le combat lors du Fighter's Clash ?

Le déroulement du combat est le suivant : Le fight a une durée maximale de **10 minutes**. Les combattants sont autorisés à danser pendant le combat et peuvent avoir jusqu'à **3 senzus** à leur disposition.

Cependant, l'utilisation de la classe **Piccolo** ou de **potions** est **INTERDITE**. Si un organisateur se téléporte dans l'arène pendant le combat, les **combattants doivent s'arrêter immédiatement**, avec une tolérance d'une **seconde de délai**, en attendant les instructions.

Si à la fin des 10 minutes **personne n'est mort**, les organisateurs se téléportent dans l'arène pour mettre **fin au combat** et procéder à un départage. Les joueurs se placent côte à côte en ligne, sans l'autorisation d'utiliser des **senzus**. Un organisateur donne un coup de poing (en T4) à chaque joueur pour les départager. Si l'un des joueurs tombe sous le coup de l'organisateur et l'autre non, cela conduit à une **victoire** et une **défaite**. En revanche, si les deux joueurs tombent ou ne tombent pas, le combat se termine par une **égalité**.

Comment se clôture le Fighter's Clash ?

Une fois les combats terminés, les **primes sont distribuées aux combattants**. De plus, les parieurs ayant misé sur les combattants vainqueurs **reçoivent leurs gains**. Pour les parieurs qui ne sont **pas présents** lors de l'événement (ce qui peut arriver), ils ont jusqu'à **4 heures avant le prochain combat pour réclamer leurs gains**.

Passé ce délai, les gains sont considérés comme **perdus**. Par exemple, si les combats se déroulent de **21h30** à **22h** et que le dernier combat a lieu à **22h**, la soirée se termine à ce moment-là.

Le prochain combat aura lieu le lendemain à 21h30. Si aucune réclamation de gains n'est faite avant 17h30, les combats du lendemain sont annoncés et organisés. Les prochains combats seront organisés la veille de l'annonce.

Comment fonctionnent les paris lors du Fighter's Clash ?

Un joueur a la possibilité de parier le montant de son choix, avec un **plafond fixé à 20 millions de zénis** . Les paris peuvent être faits jusqu'à **2 heures avant le début** des combats et le joueur doit **CONFIRMER** sa mise au moins **30 minutes avant le premier combat**. Si le combattant sur lequel le joueur a misé perd, le joueur perd sa mise. En revanche, si le combattant parié remporte la victoire, le

joueur reçoit sa mise multipliée par la côte du combattant.

Les gains sont distribués à la fin de la soirée. Les parieurs qui ne sont pas présents lors de l'événement ont tout de même une chance de réclamer leurs gains. Ils ont jusqu'à **4 heures avant le prochain combat pour se manifester et réclamer leurs gains. Passé ce délai, les gains sont considérés comme perdus**.

En ce qui concerne les combattants du Fighter's Clash ?

Pour vous inscrire à la **FCF**, il vous suffit d'être au minimum **niveau 200**. Envoyez simplement un message privé à **Tenma** ou **RyuRaito** pour exprimer votre intérêt. Les organisateurs vous poseront quelques questions préliminaires afin de finaliser votre inscription.

Les organisateurs planifient des combats de manière régulière et équilibrée, offrant ainsi aux combattants l'opportunité de se mesurer à des adversaires de leur niveau. Toutefois, il est possible qu'un combattant ne se voit pas attribuer de combat s'il n'y a pas d'adversaire correspondant à son niveau. Cette situation est particulièrement fréquente pour les joueurs dont le **niveau est inférieur à 500**, ce qui signifie qu'il est nécessaire de progresser davantage pour avoir la possibilité d'affronter une plus large variété d'adversaires.

Si deux combattants souhaitent s'affronter et que les organisateurs sont d'accord, il leur suffit d'envoyer une demande officielle. Les organisateurs examineront attentivement chaque élément de la demande et fourniront une réponse claire, qu'elle soit favorable ou non. Il est important de noter que chaque demande est étudiée dans son ensemble afin d'éviter tout problème futur et de garantir une expérience de combat équitable pour tous les participants. En effet, les combats sont **soigneusement planifiés** pour garantir un équilibre et une expérience de jeu passionnante.

Rejoignez la compétition et prouvez votre valeur sur le ring du **Fighter's Clash !**

Comment les combattants du Fighter's Clash sont-ils rémunérés ?

Les combattants du Fighter's Clash bénéficient d'une rémunération basée sur différents facteurs et bonus qui viennent s'ajouter à la prime de combat de base. Voici comment fonctionne le système de rémunération :

- Prime de combat fixe : Chaque combattant reçoit une prime de combat fixe qui dépend de son niveau. Dans notre cas, cette prime est définie comme LVL x 1000.

- Popularité : La popularité d'un combattant est déterminée par le nombre de personnes ayant parié sur lui. Pour chaque personne ayant misé sur le combattant, une valeur de popularité de x 20 000 est ajoutée à sa rémunération.

En plus de ces éléments, certains bonus viennent également s'appliquer pour augmenter la rémunération des combattants :

- Bonus de victoire : Lorsqu'un combattant remporte le combat, le gain concernant la popularité est multiplié par 3.
- Bonus de série de victoire : Les combattants qui enchaînent les victoires consécutives bénéficient d'un bonus supplémentaire.
- Bonus de Challenger : Lors d'un combat challenger vs challenger, un bonus sera appliqué, aussi bien pour le vainqueur que le perdant.
- Bonus championnat : Lors d'un combat pour le titre, un bonus sera appliqué, aussi bien pour le vainqueur que le perdant.

Ainsi, le système de rémunération du **Fighter's Clash** prend en compte différents critères et bonus pour assurer une juste compensation aux combattants en fonction de leurs **performances**.

Le FCF Championship : Qui décrochera la couronne de champion ?

Le titre de **champion du Fighter's Clash** est hautement convoité et sera attribué au combattant le plus méritant en fonction de certains critères et conditions. Voici comment fonctionne le processus pour déterminer le champion :

- **Détermination du premier champion** : Le tout premier champion sera décidé en fonction de son ratio Victoires / Défaites (V / D). Cependant, il doit également remplir les conditions suivantes : avoir participé à au moins 15 combats, n'avoir été éliminé par les organisateurs, et avoir un ratio supérieur ou égal à 1.
- **Maintien du titre de champion** : Pour conserver le titre de champion, le combattant doit se conformer à certaines exigences. Il doit notamment participer à un minimum d'un combat tous les 4 jours, remporter les combats de défi pour le titre, et respecter les conditions pour accepter ou refuser les défis lancés par les challengers.

- **Les challengers** : Contrairement aux autres combattants, le champion ne se voit pas attribuer de combat directement par la FCF. Au lieu de cela, il reçoit des défis de la part des challengers. Le champion dispose d'un délai de 24 heures pour répondre à ces défis, à moins qu'il ne demande un délai supplémentaire. De plus, le champion ne peut avoir que 5 défis en attente à la fois, les autres sont placés sur une liste d'attente.
- **Combats amicaux du champion** : Le champion a la possibilité de participer à des combats amicaux qui ne mettent pas en jeu son titre. Cependant, c'est à lui de proposer ces combats et la fédération décide s'ils sont acceptés ou non.

Par ailleurs, le champion ne peut avoir qu'un maximum de **5 défis en attente à la fois**. Les demandes de défis supplémentaires sont placées sur une liste d'attente, dans l'ordre de leur réception. Cela permet de maintenir un certain équilibre et de donner une chance équitable à tous les challengers de se mesurer au champion.

Le **Fighter's Clash Championship** (*FCF Championship*) représente l'apogée de la compétition et le combat pour la couronne de champion est une véritable quête d'excellence et de domination sur le ring. Qui saura se hisser au sommet et revendiquer le titre tant convoité ?

Les challengers : Qui s'emparera de la couronne ?

Pour avoir l'opportunité de défier le champion et conquérir la couronne du **Fighter's Clash**, certaines conditions doivent être remplies. Un challenger doit avoir participé à au moins 10 combats, avoir un ratio de victoires/défaites d'au moins 0.5 ainsi que de ne pas avoir été éliminé par les organisateurs.

Cependant, des règles spécifiques s'appliquent lorsqu'un **challenger** souhaite défier le champion. Si le ratio du challenger se situe entre 0.5 et 1 inclus, le champion a le droit de refuser jusqu'à 3 demandes de duel. Si le ratio du challenger est compris entre 1 et 2, le champion a le droit de refuser une demande de duel. En revanche, si le ratio du challenger est supérieur à 2, le duel devient obligatoire.

Le champion dispose d'un délai de **24 heures** pour répondre à une demande de duel. En cas de non-réponse de la part du champion, cela sera considéré comme un refus. Si un défi de challenger est reçu, et que **la limite de refus est atteinte** (*pour un type de ratio*) il sera considéré comme ayant **abandonné** et le challenger qui l'a défié deviendra le **nouveau champion**. Le champion sera informé dans le message que son refus entraînera la **perte de sa ceinture**.

Il est important de souligner que le champion ne peut recevoir que des défis de la part des challengers, tandis que les challengers ont la possibilité de se battre avec n'importe quel autre combattant. Cependant, pour palier à ça le champion peut également participer à des combats amicaux contre n'importe quel adversaire ne mettant donc pas en **jeu sa ceinture**.

*Le **Fighter's Clash** est une arène impitoyable où seuls les challengers les plus talentueux et déterminés parviendront à s'emparer de la couronne du **champion**. Êtes-vous prêt à relever le défi et à vous frayer un chemin vers la gloire ?*