

RÈGLEMENT OFFICIEL DE LA FCF

Règlement officiel de la FCF

Voici le **règlement officiel de la FCF** (*Fighter's Clash Federation*), énonçant les règles et conditions qui régissent les combats et l'organisation de cet événement passionnant. Veuillez prendre connaissance de ces directives pour assurer un déroulement équitable et respectueux lors du Fighter's Clash. Tout non-respect des règles de la part des combattants, spectateurs et présentateurs entraînera une sanction.

Inscription :

- L'inscription au Fighter's Clash est ouverte en permanence.
- Les combattants doivent être de niveau 200 ou supérieur pour participer.
- Pour s'inscrire, les combattants doivent envoyer un message privé à **Tenma** ou **RyuRaito**, les **organiseurs** de la **FCF**.
- Les organisateurs poseront quelques questions pour finaliser l'inscription.

Modalités avant le Fighter's Clash :

- Une annonce spécifique sera faite pour informer de l'événement à venir, généralement la veille ou le jour même.
- Les paris seront ouverts aux spectateurs dès l'annonce.
- Les spectateurs doivent envoyer leur mise par message privé.
- Les mises doivent être déclarées au moins 2 heures avant le premier combat et le paiement doit être effectué jusqu'à 30 minutes avant le début des combats.
- Toute mise non déclarée ou non payée dans les délais ne sera pas retenue.

Déroulement du combat :

- La durée maximale d'un combat est fixée à 10 minutes.
- Les combattants ont la possibilité de danser pendant le combat.

- Chaque combattant peut utiliser jusqu'à 3 senzus pendant le combat.
- On ne peut pas senzuer si l'on meurt pour ressusciter, il faut s'en servir avant la mort
- L'utilisation de la classe Piccolo et des potions est interdite.
- Les combattants doivent être présents dans l'arène à l'heure du combat (*2-3 minutes autorisé si retard sinon abandon et donc défaite*).
- Il est strictement interdit de faire exprès de perdre car la côte est haute, pour les combattants ce genre de comportement vous expulsera de la FCF pour une durée de 3 mois.
- Si un combattant ne remplit pas une condition spécifique avant le début du combat, il sera éliminé et la victoire reviendra à son adversaire s'il respecte les règles.

Départage en cas de limite de chrono :

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

Clôture de l'événement :

- Une fois les combats terminés, les primes sont distribuées aux combattants.
- Les parieurs ayant misé sur les combattants vainqueurs reçoivent leurs gains.
- Les parieurs ayant misé sur les combattants perdant, perdent leurs gains.
- Les parieurs absents lors de l'événement ont jusqu'à 4 heures avant le prochain combat pour réclamer leurs gains.
- Passé ce délai, les gains sont considérés comme perdus.

Paris :

- Les spectateurs peuvent parier sur les combattants en choisissant le montant de leur mise, avec un plafond fixé à 20 millions de zénis.
- Un combattant ne peut pas parier sur son propre combat.

- Les paris peuvent être faits jusqu'à 2 heures avant le début des combats.
- Les mises doivent être confirmées au moins 30 minutes avant le premier combat.
- En cas de victoire du combattant parié, le joueur reçoit sa mise multipliée par la cote du combattant.
- Les gains sont distribués à la fin de la soirée.
- Les parieurs absents lors de l'événement ont jusqu'à 4 heures avant le prochain combat pour réclamer leurs gains.

Rémunération des combattants :

- Chaque combattant reçoit une prime de combat fixe équivalente à son niveau multiplié par 1000.
- La popularité d'un combattant est déterminée par le nombre de personnes ayant misé sur lui, chaque mise représentant une valeur de popularité de x 20 000.
- Des bonus de victoire, de série de victoire, de challenger et de championnat peuvent s'ajouter à la rémunération des combattants en fonction de leurs performances.

FCF Championship :

- Le premier champion est déterminé en fonction de son ratio Victoires / Défaites, en plus de certaines conditions telles que la participation à au moins 15 combats, l'absence d'élimination par les organisateurs et un ratio supérieur ou égal à 1.
- Pour conserver le titre de champion, des exigences supplémentaires s'appliquent, notamment la participation à un combat tous les 4 jours, la victoire lors des combats de défi pour le titre, et le respect des conditions pour accepter ou refuser les défis des challengers.
- Les challengers doivent remplir certaines conditions pour avoir l'opportunité de défier le champion.
- Le champion a un délai de 24 heures pour répondre à une demande de duel, sinon il sera considéré comme ayant refusé.
- En cas de refus répétés ou de dépassement de la limite de refus, le champion perd son titre et le challenger devient le nouveau champion.
- Enfin les compteurs de refus sont remis à 0 chaque lundi à minuit pour le champion.

Organisateurs et présentateurs :

- Les organisateurs de la **FCF** sont **Tenma** et **RyuRaito**. (*Les présidents*)
- L'un des organisateurs assure la présentation ou les commentaires pendant les combats.

- Les joueurs peuvent eux même être présentateur en revanche lorsqu'il combat il sera dans l'arène non pas pour présenter mais pour se battre.
- Un présentateur est rémunéré chaque fin de semaine avec des ressources en jeu. Son salaire varie en fonction du nombre de soirées auxquelles il participe.
- Certains combats pourront bénéficier de la présence de guests spéciaux qui se joindront aux présentateurs pour commenter et apporter leur expertise.

*Ces règles officielles de la **FCF** garantissent un déroulement équitable et excitant du Fighter's Clash, tout en assurant la sécurité et la satisfaction des combattants, des parieurs et des spectateurs. Tous les participants sont tenus de respecter ces règles pour maintenir l'intégrité de l'événement.*