

COACH ARENA; THE SECOND KERNELZ RULES

- ♠ Vous ne pouvez pas utiliser vos Compétences dans l'Arène (ex: Fracture, Force Brute etc).
- ♠ Vous ne pouvez pas activer d'Anomalies dans l'Arène.
- ♠ L'organisation fournit les armes et l'armure.
- ♠ Il n'est pas nécessaire de crier le dommage dans l'Arène.
- ♠ Le principe de dommage et de Point de vie n'est pas pertinent pendant l'Arène.
- ♠ Il est strictement interdit de s'en prendre physiquement à son adversaire dans l'arène; à moins d'avoir le consentement de celui-ci et d'en aviser le présentateur.

RULEZ

RONDES ELIMINATOIRES

- ♠ Une machette par adversaire.
- ♠ Pas d'armure.
- ♠ Le premier qui effectue 5 « touches » passe à l'étape suivante.
- ♠ Vous devez donner des beaux coups à 90 degrés pour que votre coup compte comme une "touche".
- ♠ Les combattants seront séparés suite à chaque "touche".
- ♠ Le Recruteur et les arbitres ont le mot final.
- ♠ Seulement 8 combattants pourront se qualifier pour Coach's Arena! Bonne chance!

RULEZ

COACH ARENA

- ♠ Chaque duel sera divisé en 3 rondes d'une minute chacune.
- ♠ Un jury composé de 5 personnes évaluera vos performances.
- ♠ À la fin de chaque ronde, un membre du jury donnera un LIKE au combattant qui aura gagné la ronde celui lui.
- ♠ À la fin de la troisième ronde, le Présentateur comptabilisera tous les LIKES et annoncera le gagnant.
- ♠ Dans le cas d'une égalité, une 4e ronde aura lieu en guise de mort subite!
- ♠ Il y aura une ronde spéciale entre le quart de finale et la demi-finale; ainsi qu'entre la demi-finale et la finale.
- ♠ Les rondes spéciales incluent tous les participants (même ceux qui n'ont pas réussi à se qualifier).