



Règlement Tournoi Fortnite HFLAN #17

Article 1. Acceptation du Règlement

En vous inscrivant au tournoi, vous acceptez sans réserve l'ensemble des stipulations du présent règlement et de vous y soumettre lors de votre participation audit Tournoi.

Article 2. Dates et Horaires

24/11/2018 : Samedi

- 10h00-12h00 Accueil des joueurs et installation
- 12h45 Briefing : Présence obligatoire d'un représentant par équipe.
- 13h00 Début de la compétition (Aucun retard ne sera accepté)
- 13h00-15h10 Phase de placement(BR4)
- 15h30-17h40 Phase 1 (BR4)
- 18h00-20h10 Phase 2 (BR4)

25/11/2018 : Dimanche

- 9h00 - 11h10 Phase 3 (BR4)
- 12h30-16h30 Finales (BR6)

Attention : Les responsables de la compétition se laissent la possibilité de modifier les dates et horaires des matchs afin de répondre aux différentes problématiques rencontrées sur place.

Article 3. Format du Tournoi

Système de points

Les équipes marquent des points en fonction de leur classement :

Points par Top

Top 1 = 90 pts

Top 2 = 75 pts

Top 3 = 65 pts

Top 4 = 55 pts

Top 5 = 45 pts

Top 6 = 30 pts

Top 7 = 25 pts

Top 8 = 20 pts

Top 9 = 15 pts

Top 10 = 10 pt

Points par Kill

8 points

1. Phase de placement

- 3 groupes de 12 équipes

- Matches en BR4

A l'issue de la phase de seeding :

Les équipes qui terminent en position 1 à 4 sont qualifiées pour la division 1

Les équipes qui terminent en position 5 à 8 sont qualifiées pour la division 2

Les équipes qui terminent en position 9 à 12 sont qualifiées pour la division 3

La compétition se déroule en plusieurs phases, telles que définies ci-dessous :

2. Phase 1

- 3 groupes de 12 équipes
- Division 1, 2 et 3
- Matches en BR4

A l'issue de la phase 1 :

Les équipes des divisions 2 et 3 terminant en position 1 à 6 dans leur groupe sont promus dans le groupe de niveau supérieur.

Les équipes des divisions 1 et 2 terminant en position 7 à 12 de leur groupe sont reléguées dans le groupe de niveau inférieur.

3. Phase 2

- 3 groupes de 12 équipes
- Division 1, 2 et 3
- Matches en BR4

A l'issue de la phase 2 :

Les équipes des divisions 2 et 3 terminant en position 1 à 4 dans leur groupe sont promus dans le groupe de niveau supérieur.

Les équipes des divisions 1 et 2 terminant en position 9 à 12 de leur groupe sont reléguées dans le groupe de niveau inférieur.

4. Phase 3

- 3 groupes de 12 équipes
- Division 1, 2 et 3
- Matches en BR4

A l'issue de la phase 2 :

Les équipes des divisions 2 et 3 terminant en position 1 à 3 dans leur groupe sont promus dans le groupe de niveau supérieur.

Les équipes des divisions 1 et 2 terminant en position 10 à 12 de leur groupe sont reléguées dans le groupe de niveau inférieur.

5. Finales

- 3 groupes de 12 équipes
- Finales "Elite", "Challenger" et "Amateur"
- Matches en BR6

Gestion des égalités

En cas d'égalité à la fin d'une série de BR, il est prévu un goal-average particulier basé sur les tops :

Exemple sur un BR4 :

Équipe 1 : 1er - 7ème - 5ème - 2ème
Équivalent en points : $1+7+5+2 = 15$ pts (Gagnant)

Équipe 2 : 3ème - 4ème - 10ème - 8ème
Équivalent en points : $3+4+10+8 = 25$ pts (Perdant)

L'équipe une meilleure moyenne de top passe devant l'équipe qui a une moyenne de top plus faible.

Si cette méthode ne permet pas de départager les équipes, un goal-average sera réalisé par le nombre de kills.

Sinon une décision sera prise en concertation avec les administrateurs.

Article 4. Paramètres des matchs

Pour assurer un enchaînement rapide des parties, une fois la clé de la partie postée dans le salon clé discord par l'organisateur, vous aurez 2 minutes pour rejoindre la partie. Au-delà, il sera trop tard pour joindre la partie.

Il est obligatoire pour les capitaines d'équipes de rejoindre le salon vocal de leur poule où se trouve l'administrateur. Un check-in vocal sera effectué et reconduit avant chaque lancement de la partie. Il est impératif de rester en vocal, micro mute, jusqu'à ce que les joueurs soient dans le lobby et que l'administrateur valide le nombre de joueur en jeu. Il donnera un feu vert pour quitter le vocal. Les joueurs ne doivent donc pas quitter le vocal avant les indications de l'administrateur.

Une fois éliminé, chaque joueur doit retourner au lobby en cliquant sur "retourner au salon".

Seul le dernier joueur éliminé de chaque team est autorisé à rester en jeu pour regarder la fin de la partie.

Article 5. Pendant le tournoi

Les joueurs peuvent seulement communiquer avec leurs coachs entre deux parties.

Lors d'un Battle Round, le responsable non-joueur est interdit de bouger de sa place (position derrière les joueurs).

La consultation d'un écran étranger à l'équipe est prohibée et considérée comme tricherie. La communication d'information étrangère (provenant d'écrans extérieurs à l'équipe ou autres) est prohibée et considérée comme tricherie.

Les joueurs ne sont pas autorisés à changer de place pendant la durée du tournoi.

Article 6. Stream

Les joueurs qui ont reçu l'autorisation de stream le tournoi doivent appliquer 2 minutes de délais au minimum.

Article 7. Résultats des matchs

À l'issue d'un match, le capitaine de chaque équipe doit communiquer à l'Organisateur, le résultat du match et de chaque manche en joignant toute preuve utile pour éviter d'éventuelles réclamation comme des captures d'écran ou des enregistrements vidéo. Les résultats seront à envoyer via les formulaires fournis par l'Organisateur.

Article 8. Décisions de l'Organisateur

L'Organisateur et les Administrateurs sont seuls compétents pour prendre toute mesure nécessaire au bon déroulement du Tournoi, incluant la modification du format de Tournoi, l'adaptation du code de conduite ou encore la prise de sanctions disciplinaires à l'encontre de Participants ayant enfreint le code de conduite.

Un match sera relancé si :

- 4 joueurs sur 48 n'arrivent pas à accéder au lobby (hors retard ou problèmes de configuration).
- Un match est involontairement interrompu (plantage, déconnexion réseau, etc...).

Généralités

En cas de déconnexion le joueur doit être capable de fournir une preuve de la déconnexion aux admins.

Article 9. Modification du Règlement

L'Organisateur se réserve le droit de modifier à tout moment le présent Règlement, sans formalité préalable, sans mention particulière et sans que sa responsabilité ne puisse être engagée à ce titre. L'Organisateur s'engage à contacter les Participants, par tout moyen, y compris par le biais d'un service de messagerie électronique, pour les informer des modifications inhérentes au format du Tournoi ou en cas de changement d'horaires des matchs.

Article 10. Code de conduite

En participant au tournoi, le participant s'engage à respecter les lois et règlements applicables du pays dans lequel il réside ainsi que les différentes règles de conduite telles qu'énumérées au sein du présent règlement.

Les comportements suivants sont susceptibles d'entraîner une sanction disciplinaire :

- Refuser de suivre les instructions de l'administrateur du tournoi
- Arriver en retard à l'heure de sa convocation au tournoi
- Adopter un comportement antisportif
- Harceler, suivre, menacer, intimider ou adopter un comportement nuisible vis-à-vis des autres participants ou de l'administrateur du tournoi
- Communiquer publiquement une communication privée et confidentielle entre l'organisateur et le participant
- Se déconnecter au cours d'une partie de manière intentionnelle
- Utiliser ou exploiter sciemment un bug du jeu vidéo pour se procurer un avantage indu, qu'il soit défini ou non dans le Règlement du Tournoi
- Ne pas fournir ses meilleurs efforts pour tenter de remporter un match

Article 11. Sanctions disciplinaires applicables

Gravité	Violation	Sanction	Autre
Très grave	Domage physique	Disqualification	Police
	Menaces		
	Vol		
	Corruption		
	Complicité entre équipe		
	Domage aux biens d'autrui		
Grave	Insultes Racistes		
	Triche		
	Inviter des personnes extérieures dans la partie		
Moyenne	Faux résultats		
	Insultes répétées	Match perdu	
Basse	Retard	Match perdu / Avertissement	
	Protestations excessives	Avertissement	
	Antijeu		
	Insultes		