

# Game 21

## Règlement du tournoi Teamfight Tactics

Version du 21-12-2019

### Article 1. Conditions générales

1. Le règlement de ce tournoi a été décidé et écrit par les organisateurs de la LAN Party. Ces derniers se réservent le droit de modifier le présent règlement à tout moment et sans préavis. Il est recommandé de consulter régulièrement ce document afin d'apprécier les modifications pouvant intervenir.
2. En participant à cette compétition, les joueurs acceptent, sans réticence ou interprétation, de respecter le règlement. Les joueurs acceptent l'application de ce règlement par les organisateurs et que toute décision prise par les organisateurs prévaut sur ce règlement.
3. Un joueur ne peut participer au tournoi « Teamfight Tactics » que s'il remplit les conditions suivantes :
  - a. Il a payé son droit d'entrée à « Game 21 » et en possède la preuve remise à l'entrée ;
  - b. Il s'est inscrit au tournoi dans la limite de temps définie par les organisateurs et communiquée via le site web de l'événement.
4. Les responsables du tournoi sont Florian Mercier, Kévin Dubrulle, Basil Burléon et Loïc Honorez.

### Article 2. Règles des matchs

1. Un joueur avec plus de **10 minutes** de retard sera déclaré **forfait**. Soyez **ponctuels** !
2. Les retards répétitifs d'un joueur pourront entrainer sa **disqualification immédiate** du tournoi, même s'il s'agit de retards inférieurs aux 10 minutes prévues par le premier point.
3. Deuxième En cas de déconnexion d'un joueur à la partie en cours, celui-ci devra se reconnecter le plus rapidement possible. **n'y parvient pas, le match se poursuivra sans lui**. Cette règle ne s'applique pas si la déconnexion est due à un incident sur le **réseau de la LAN ou imputable aux serveurs Rito**, auquel cas, le match sera relancé. Nous souhaitons recevoir les captures d'écran réalisées par les premiers et 2eme de chaque match.
4. Les résultats de chaque match seront communiqués aux responsables du tournoi via le Discord de l'événement à l'aide d'une capture d'écran des statistiques de fin de partie.
5. **Un horaire sera préétabli, il devra impérativement être respecté (cfr. Règles sur les retards !). L'horaire prévoira une heure par match. Chaque joueur devra être dans le lobby de la partie à l'heure indiquée à l'horaire.**

6. Passé ces 10 minutes de délai, si un joueur est en retard, **il sera déclaré forfait** conformément à l'article 2.1. **Les joueurs forfaits hériteront de 0 point** et le match sera lancé à l'heure prévue +10 minutes précise, **complété par le matchmaking de RITO**. Les points distribués seront identiques.

## Article 3. Déroulement du tournoi

### 3.1. Phase de qualification

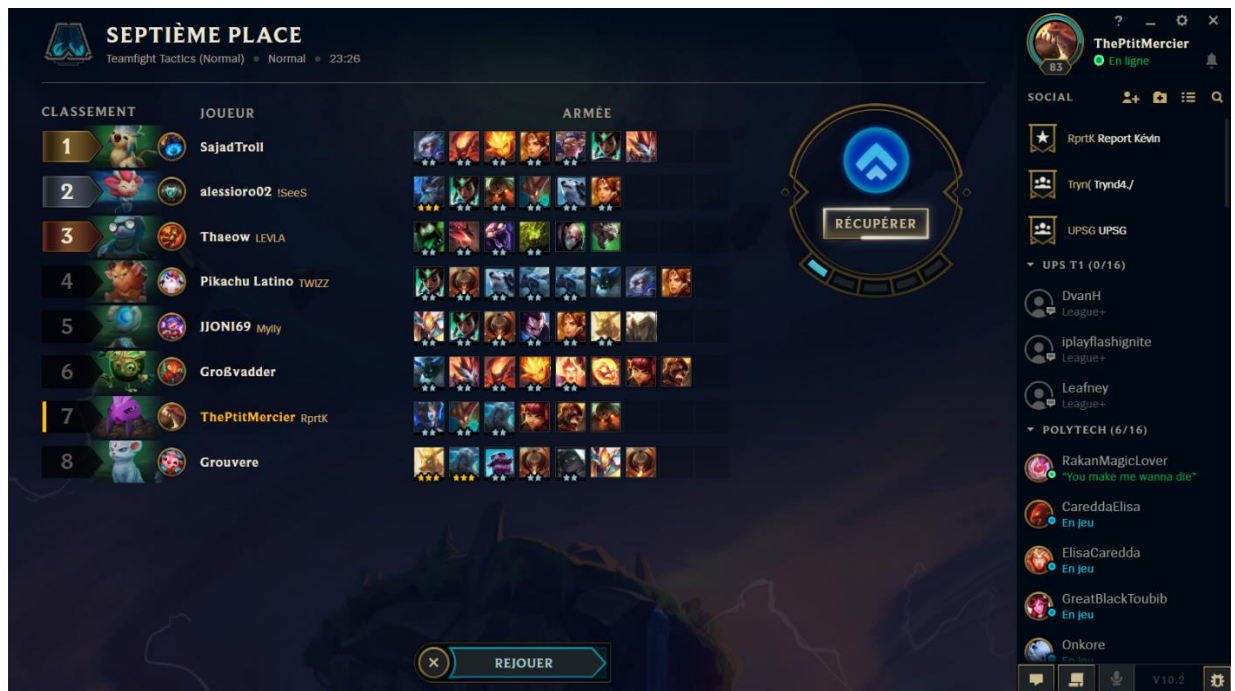
1. Le tournoi commencera par une phase de championnat.
2. Chaque joueur devra jouer 4 parties contre 7 autres joueurs inscrits à la LAN, suivant le planning publié sur le Discord du tournoi. Les compositions de ces matchs seront aléatoires.
3. Chaque partie rapporte un nombre de points dépendant du résultat du joueur (0/1/2/3/6/9/12/15 pts du 8<sup>e</sup> au 1<sup>e</sup>)
4. Les 16 meilleurs joueurs passeront en phase finale.

### 3.2. Phase éliminatoire

1. Deux poules de 8 seront composées, les joueurs rejoueront 4 parties. Les 4 meilleurs de chaque poule passeront en phase finale pour 4 parties également.

### 3.3. Captures d'écran

Nous souhaitons recevoir les captures d'écran réalisées par les 1er et 2eme de chaque match.



Capture d'écran correcte