



RÈGLEMENT FORTNITE



Version 1.1-01/08/2018

Table des matières

Chapitre I : Informations générales	3
Article I-1 Application du règlement	3
Chapitre II : Format de Match	3
article II-1 Format du tournoi	4
article II-1-a Phase de "Placement"	4
article II-1-b Phase de "Lobby"	4
article II-1-c Phase de "Lobby +"	5
article II-1-d Phase de "Séries"	5
article II-1-e Phase de "Playoff"	5
article II-1-f Phase de "Finale"	6
article II-2 Système de points	6
article II-3 Gestion des égalités	7
Chapitre III : Déroulement	8
article III-1 Avant match	8
article III-2 Interruption du match par les administrateurs	8
article III-3 Stream, Managers, Observateurs	8
Chapitre IV : Paramètres de jeu	9
article IV-1 Paramètres joueurs	9
article IV-2 Paramètres à vérifier	9
article IV-3 Armes/Accessoires interdit	9
Chapitre V : Infractions au règlement	10
Article V-1. Définition	10
Article V-2. Comportements interdits et sanctions.	10
Article V-3. Actions de jeu interdites	10
Article V-4. Disqualification	10



Chapitre I : Informations générales

Article I-1 Application du règlement

En participant au tournoi Fortnite de Zilat, les joueurs acceptent, sans réticence ou interprétation, de respecter le présent règlement. Les joueurs acceptent l'application de ce règlement par l'organisateur.

L'organisation se réserve également le droit de prendre des décisions sur des points non couverts par le règlement ou même contraire à celui-ci dans le but de conserver l'esprit sportif et l'équité de la compétition.



Chapitre II : Format de Match

article II-1 Format du tournoi

L'intégralité du tournoi est au format de placement d'Up & Down

Le tournoi se déroulera à 48 équipes de 4 joueurs réparties dans des lobbys de 12 équipes.

Un BR4/BR6 est l'enchaînement de 4 Battle Round différents. Tous les résultats de manche comptent pour le classement intermédiaire en cours.

article II-1-a Phase de "Placement"

Les 48 équipes sont réparties dans 4 poules de 12 équipes (Poule A/B/C/D).

Tous les matchs de "Placement" se jouent en BR4. Le compte des points sera réinitialisé à chaque changement de groupe.

A l'issue de la phase de "Placement", les équipes seront réparties comme suit :

- Les 3 premières équipes de chaque poule iront en Lobby 1.
- Les 3 suivantes équipes de chaque poule iront en Lobby 2.
- Les 3 suivantes équipes de chaque poule iront en Lobby 3.
- Les 3 dernières équipes de chaque poule iront en Lobby 4.

article II-1-b Phase de "Lobby"

Les 48 équipes sont réparties dans 4 Lobbys de 12 équipes (Lobby 1/2/3/4) en fonction des résultats précédents.

Tous les matchs de "Lobby" se jouent en BR4. Le compte des points sera réinitialisé à chaque changement de groupe.

A l'issue de la phase de "Lobby", les équipes seront réparties comme suit :

- Les 6 premières équipes du Lobby 1 iront en Elite.
- Les 6 dernières équipes du Lobby 1 iront en Lobby 1+.
- Les 6 premières équipes du Lobby 2 iront en Lobby 1+.
- Les 6 dernières équipes du Lobby 2 iront en Lobby 2+.
- Les 6 premières équipes du Lobby 3 iront en Lobby 2+.
- Les 6 dernières équipes du Lobby 3 iront en Lobby 3+.
- Les 6 premières équipes du Lobby 4 iront en Lobby 3+.
- Les 6 dernières équipes du Lobby 4 iront en Amateur.

article II-1-c Phase de "Lobby +"

Les 36 équipes sont réparties dans 3 Lobbys de 12 équipes (Lobby 1/2/3+) en fonction des résultats précédents.

Tous les matchs de "Lobby +" se jouent en BR4. Le compte des points sera réinitialisé à chaque changement de groupe.

à l'issue de la phase de "Lobby +", les équipes seront réparties comme suit :

- Les 6 premières équipes du Lobby 1 + iront en Elite avec les 6 premières équipes du Lobby 1.
- Les 6 dernières équipes du Lobby 1 + iront en Pro.

- Les 6 premières équipes du Lobby 2 + iront en Pro.
- Les 6 dernières équipes du Lobby 2 + iront en Challenger.

- Les 6 premières équipes du Lobby 3 + iront en Challenger.
- Les 6 dernières équipes du Lobby 3 + iront en Amateur.

article II-1-d Phase de "Séries"

Les 48 équipes sont réparties dans 4 Lobbys de 12 équipes (Elite / Pro / Challenger / Amateur) en fonction des résultats précédents.

Tous les matchs de "Séries" se jouent en BR4. Le compte des points sera réinitialisé à chaque changement de groupe.

à l'issue de la phase de "Séries", les équipes seront réparties comme suit :

- Les 7 premières équipes de l'Elite iront en Grande Finale.
- Les 5 dernières équipes de l'Elite iront en Finale.

- Les 4 premières équipes du Pro iront en Grande Finale.
- Les 4 équipes suivantes du Pro iront en Finale.
- Les 4 dernières équipes du Pro iront en Petite Finale.

- Les 1 premières équipes du Challenger iront en Grande Finale.
- Les 3 équipes suivantes du Challenger iront en Finale.
- Les 4 équipes suivantes du Challenger iront en Petite Finale.
- Les 4 dernières équipes du Challenger iront en Dernière chance.

- Les 4 premières équipes de l'Amateur iront en Petite Finale.
- Les 8 dernières équipes de l'Amateur iront en Dernière chance.

article II-1-f Phase de "Finale"

Les 48 équipes sont réparties dans 4 Lobby de 12 équipes (Grande Finale/Finale/Petite Finale/Dernière chance).

Tous les matchs de "Finale" se jouent en BR6. Le compte des points sera réinitialisé à chaque changement de groupe.

article II-2 Système de points

Les équipes marquent des points en fonction de leur classement

- | | | |
|-----------|----|-------------------------|
| 1. 60 Pts | | |
| 2. 50 Pts | | |
| 3. 40 Pts | | |
| 4. 35 Pts | | |
| 5. 25 Pts | et | 10 points par kill |
| 6. 20 Pts | | pour toutes les équipes |
| 7. 15 Pts | | |
| 8. 10 Pts | | |
| 9. 5 Pts | | |
| 10. 0 Pts | | |
| 11. 0 Pts | | |
| 12. 0 Pts | | |

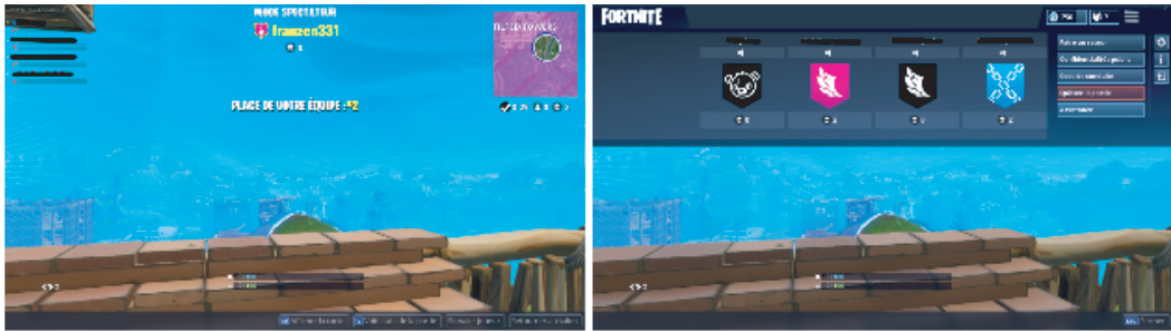
A chaque BR, il sera demandé aux équipes de remonter au plus tôt aux administrateurs, avec votre position dans le top et les nombres d'ennemi(s) tué(s) par membre d'équipe afin de fournir une estimation du classement général.

Une capture d'écran reprenant les résultats de votre équipe sera également demandée au dernier joueur de l'équipe. Cela permettra aux administrateurs, en complément de l'enregistrement et du visionnage du kill feed, de valider les résultats au plus tôt.

Si un joueur non identifié est présent sur le screenshot de fin de partie, ce screenshot sera considéré comme invalide et votre équipe ne recevra aucun point.

Vous devez vous assurer d'avoir un replay pour chaque Battle Round. Ce dernier vous sera demandé en cas de contestation. Si le replay n'est pas disponible pour une équipe lors d'une contestation, cette équipe sera jugée en défaveur lors de la décision finale.

Exemple de screenshot valide :



article II-3 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 :

BR4 : -1er - 7ème -5ème -2ème -3er - 4ème -10ème -8ème
équivalent en points : $1+7+5+2 = 15\text{pts}$ équivalent en points : $3+4+10+8 = 25\text{pts}$

L'équipe avec le moins de points passe devant l'équipe qui a le plus de points.
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.



Chapitre III : Déroulement

article III-1 Avant match

Le match doit démarrer à l'heure exacte indiquée sur le planning, les joueurs doivent être prêts à démarrer au moins 15 minutes avant l'heure de match indiquée. Toute équipe étant en retard sera déclarée forfait pour le match concerné .
Entre chaque match, il y a 5 minute de pause avant annonce du mots de passe
Après l'annonce du mot de passe, vous aurez 5 minutes pour rejoindre le lobby, puis la partie démarre automatiquement.
Pendant le tournoi, tous les responsables d'équipes doivent obligatoirement être présents sur le serveur Discord dédié au tournoi Fortnite (le serveur sera fourni le jour de l'évènement).

article III-2 Interruption du match par les administrateurs

Fortnite est un jeu en accès anticipé et peut comporter quelques déconvenues (crashes, déconnexion) lors des LAN. Une partie sera relancée si 8 joueurs sur 48 n'arrivent pas à accéder au lobby (hors retard ou problèmes de configuration).
Si un match est involontairement interrompu (plantage, déconnexion réseau,...),les officiels du tournoi peuvent décider de recommencer le match.

article III-3 Stream, Managers, Observateurs

Un joueur ne peut pas refuser d'être streamé (et du coup d'être observé) par une personne en charge d'une WebTV, invitée spécialement, à cet effet, pour l'évènement. Un délai de diffusion de 5 minutes minimum est imposé au streamer.
Votre équipe doit être composée de 4 joueurs et au maximum de 4 joueurs et 1 responsable non-joueur (manager). Le manager n'est pas autorisé à intervenir lors des parties en cours dans le cas contraire il se verra sortir de la zone du tournoi.
Un joueur ayant fini ses matchs ou en attente du prochain ne peut pas observer un match de tournoi en cours, afin d'éviter la diffusion d'indications à un autre joueur faisant le dit match.

La diffusion du POV Twitch est naturellement Accordée à tous. Les joueurs refusant la diffusion doivent se manifester au préalable auprès de l'organisateur en envoyant un mail à tournois@colmar-esport.com

SHOW



Chapitre IV : Paramètres de jeu

article IV-1 Paramètres joueurs

Tous les joueurs doivent utiliser leur propre compte Epic Games. Les joueurs sont invités à modifier leur nom affiché en ajoutant « Nom de team-Pseudo » (Gérer le compte).

Tous les joueurs ont le choix de jouer sur leur PC avec clavier / souris ou manette. La visée auto n'est pas autorisée et fera l'objet de contrôle / avertissement / sanction.

Toutes les parties se déroulent sur le serveur Europe. Tout élément modifiant l'expérience de jeu original est interdite (utilisation de programme, sticker et trou sur l'écran ...).

Les joueurs devront porter un casque ou oreillettes intra-auriculaires pendant une partie pour éviter toute forme de communication avec des personnes en dehors de l'équipe.

article IV-2 Paramètres à vérifier

Le tournoi utilise le jeu vidéo "Fortnite BattleRoyale". Le jeu sera utilisé avec le dernier patch disponible.

Le serveur de jeu doit être paramétré sur Europe (Mode de jeu : Section). Vos drivers de cartes graphiques doivent être à jour. Ce paramétrage fera l'objet d'une vérification individuelle par les officiels du tournoi.

article IV-3 Armes/Accessoires interdit

Pour des raisons de lag serveur, nous interdisons les armes/accessoires suivantes :

- Aucun

Si nous constatons une team utiliser ces armes/accessoires, les résultats de leur partie ne seront pas comptabilisés.



Chapitre V : Infractions au règlement

Article V-1. Définition

Les officiels du tournoi sont les arbitres et le directeur du tournoi.

Le tournoi est contrôlé par un directeur de tournoi. Celui-ci a tout pouvoir pour appliquer le règlement en relation avec le tournoi et tous les matchs de ce tournoi. Le directeur de tournoi attribue les arbitres aux matchs, peut donner des avertissements, peut donner des pénalités à des joueurs, et prendre part dans l'étude des infractions effectuées afin d'établir d'éventuelles sanctions supplémentaires.

Article V-2. Comportements interdits et sanctions.

Un joueur peut être réprimandé et recevoir un avertissement s'il commet l'une des infractions suivantes :

- refuser de suivre les instructions d'un officiel du tournoi,
- arriver en retard à l'heure de convocation,
- contester la décision d'un officiel de tournoi,
- utiliser un langage ou des gestes insultants,
- être coupable de comportement anti-sportif,
- recevoir plus d'un avertissement,
- être coupable d'actes violents,
- tricher ou utiliser un procédé inéquitable,
- mentir ou induire en erreur un officiel du tournoi,
- violer les règles de ce règlement,
- faire du cross Team.

Un joueur recevant une sanction peut faire perdre la manche en cours à son équipe et l'annulation des kills.

Article V-3. Actions de jeu interdites

L'utilisation de bug ou d'action qui change ou dénature le principe habituel du jeu est strictement interdite durant un match et les sanctions nécessaires seront prises par les officiels du tournoi. Toute forme d'utilisation de script est interdite.

Article V-4. Disqualification

Après étude d'une infraction au règlement par le directeur de la compétition et du directeur de tournoi, une équipe ayant reçu une sanction peut également subir plusieurs défaites automatiques, la disqualification de l'équipe, l'expulsion de l'équipe et l'interdiction de participer aux futures compétitions durant un an.