RÈGLEMENT FORTNITE

Version 1.4–29/12/2019

Table des matières

Chapitre I : Informations générales 2
Article I-1 Application du règlement 2

Chapitre II : Format de Match 2
article II-1 Format du tournoi 2
article II-1-a Phase de "Placement" 2
article II-1-b Première phase de "Lobby" 2
article II-1-c Deuxième phase de "Lobby" 2
article II-1-d Troisième phase de "Lobby" 3
article II-1-f Phase de "Finale" 3
article II-2 Système de points 3
article II-3 Gestion des égalités 3

Chapitre III : Déroulement 4
article III-1 Avant match 4
article III-2 Interruption du match par les administrateurs 4
article III-3 Stream, Managers, Observateurs 4
article III-4 Fin de Match 4

Chapitre IV : Paramètres de jeu 4
article IV-1 Paramètres joueurs 4
article IV-2 Paramètres à vérifier 4
article IV-3 Armes/Accessoires interdit 4

Chapitre V : Infractions au règlement 5
Article V-1. Définition 5
Article V-2. Comportements interdits et sanctions. 5
Article V-3. Actions de jeu interdites 5
Article V-4. Disqualification 5

Chapitre I : Informations générales

Article I-1 Application du règlement

En participant au tournoi Fortnite organisé par l'association 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.

L'évènement n'est pas sponsorisé, approuvé ou administré par Epic Games, Inc.

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 144 équipes de 2 joueurs réparties dans des lobbys de 48 équipes.

Un BR4/BR6 est l'enchaînement de 4/6 Battle Round différents. Tous les résultats de manche comptent pour le classement intermédiaire en cours.

article II-1-a Phase de "Placement"

Les 144 équipes sont réparties dans 3 poules de 48 équipes (Poule A/B/C).

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 16 premières équipes de chaque poule iront en Lobby 1.
- Les 16 suivantes équipes de chaque poule iront en Lobby 2.
- Les 16 suivantes équipes de chaque poule iront en Lobby 3.

article II-1-b Première phase de "Lobby"

Les 144 équipes sont réparties dans 3 Lobbys de 48 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.

A l'issue de la phase de "Lobby", les équipes seront réparties comme suit :
- Les 24 premières équipes du Lobby 1 resterons en Lobby 1.
- Les 24 dernières équipes du Lobby 1 iront en Lobby 2.

- Les 24 premières équipes du Lobby 2 iront en Lobby 1.
- Les 24 dernières équipes du Lobby 2 iront en Lobby 3.

- Les 24 premières équipes du Lobby 3 iront en Lobby 2.
- Les 42 dernières équipes du Lobby 3 resterons en Lobby 3.

article II-1-c- Deuxième phase de "Lobby"

Les 144 équipes sont réparties dans 3 Lobbys de 48 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.

A l'issue de la phase de "Lobby", les équipes seront réparties comme suit :
- Les 24 premières équipes du Lobby 1 resterons en Lobby 1.
- Les 24 dernières équipes du Lobby 1 iront en Lobby 2.

- Les 24 premières équipes du Lobby 2 iront en Lobby 1.
- Les 24 dernières équipes du Lobby 2 iront en Lobby 3.

- Les 24 premières équipes du Lobby 3 iront en Lobby 2.
- Les 42 dernières équipes du Lobby 3 resterons en Lobby 3.

article II-1-d Troisième phase de "Lobby"

Les 144 équipes sont réparties dans 3 Lobbys de 48 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.

A l'issue de la phase de "Lobby", les équipes seront réparties comme suit :
- Les 24 premières équipes du Lobby 1 iront en Grande Finale.
- Les 24 dernières équipes du Lobby 1 iront en Final.

- Les 24 premières équipes du Lobby 2 iront en Grande Finale.
- Les 24 dernières équipes du Lobby 2 iront en Dernière chance.

- Les 24 premières équipes du Lobby 3 iront en Final.
- Les 42 dernières équipes du Lobby 3 iront en Dernière chance.

article II-1-f Phase de "Finale"

Les 144 équipes sont réparties dans 3 Lobby de 48 équipes (Grande Finale/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.	15 Pts	13.	5 Pts		
2.	13 Pts	14.	5 Pts		
3.	11 Pts	15.	5 Pts		
4.	9 Pts	16.	3 Pts		
5.	7 Pts	17.	3 Pts	et	1 point par kill
6.	7 Pts	18.	3 Pts		pour toutes les équipes
7.	7 Pts	29.	3 Pts		
8.	7 Pts	20.	3 Pts		
9.	7 Pts	21.	1 Pts		
10.	5 Pts	22.	1 Pts		
11.	5 Pts	23.	1 Pts		
12.	5 Pts	24.	1 Pts		

A chaque BR, il sera demandé aux équipes de remonter au plus tôt aux administrateurs, avec votre position dans le top et le nombre 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.

⚠ Vous devez fournir un screenshot des kills par joueur, nous prenons en compte uniquement la somme des kills des screenshots.

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.

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 = 15pts équivalent en points : 3+4+10+8 = 25pts

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

Toutes les équipes doivent s'assurer d'avoir fait le Check-in sur le serveur discord de l'évènement (https://discord.gg/hjs8ch6) entre le Lundi 13 Janvier 12h et Jeudi 16 Janvier 12h
Si une équipe ne fait pas le check-in, elle ne pourra pas être acceptée le jour-J

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.

article III-2 Interruption du match par les administrateurs

Fortnite est un jeu en accès anticipé et peut comporter quelques déconvenues (crashs, déconnexion) lors des LAN. Une partie sera relancée si 24 joueurs sur 96 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'événement.
Un délai de diffusion de 3 minutes minimum est imposé au streamer.
Votre équipe doit être composée de 2 joueurs et au maximum de 2 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.
Un joueur diffusant sa POV sur Twitch.tv devra indiquer au Head-Admin s'il refusse la rediffusion de sa POV sur un cast partenaire, Par défaut, l'autorisation est donné

article III-4 Fin de Match

A la mort d'un joueur, ce joueur devra systématiquement quitter la partie.

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.
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 Battle Royale". 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 antisportif,
- 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.