



# RÈGLEMENT ARMA CUP TFT

---

Les administrateurs du tournoi se réservent le droit de modifier tout point du règlement, si cela s'avère nécessaire.

## I. PRÉAMBULE

En participant à cette compétition les joueurs acceptent, sans réticence ou interprétation, de respecter le règlement. Il est à noter que celui-ci est susceptible d'évoluer durant l'événement. Par ailleurs, en cas de divergences d'interprétation de ce document, l'avis des administrateurs du tournoi a préséance sur celui des joueurs.

## II. FORMAT DU TOURNOI

Le tournoi se déroule en 2 phases distinctes :

- La première phase est un arbre, en 3 rondes composées chacune de 3 manches, en double élimination.
- La seconde phase est un arbre, en 4 rondes composées chacune de 3 manches en simple élimination.

### A. Phase 1 :

- Ronde 1  
128 joueurs sont répartis en 16 poules de 8 joueurs.  
À l'issue des 3 manches, un classement est effectué selon le tableau en II. D pour déterminer la place de chaque participant.  
Le top 4 est considéré comme vainqueur de la ronde et se retrouve en Winner bracket dans la ronde 2, tandis que les autres joueurs (entre la 5ème et 8ème place) se retrouvent dans le loser bracket.

- Ronde 2

**Winner bracket :** 64 joueurs sont répartis en 8 poules de 8 joueurs.

À l'issue des 3 manches, un classement est effectué selon le tableau en II. D pour déterminer la place de chaque participant.

Le top 4 est considéré comme vainqueur de la ronde et se retrouve en Winner bracket dans la ronde 3, tandis que les autres joueurs (entre la 5ème et 8ème place) se retrouvent dans le loser bracket

**Loser bracket :** 64 joueurs sont répartis en 8 poules de 8 joueurs.

À l'issue des 3 manches, un classement est effectué selon le tableau en II. D pour déterminer la place de chaque participant.

Le top 4 est considéré comme vainqueur de la ronde et reste dans le Loser bracket dans la ronde 3, tandis que les autres joueurs (entre la 5ème et 8ème place) se retrouvent éliminés.

- Ronde 3

**Winner bracket** : 32 joueurs sont répartis en 4 poules de 8 joueurs.

À l'issue des 3 manches, un classement est effectué selon le tableau en II. D pour déterminer la place de chaque participant. Ce classement ne sera utilisé que pour le seeding de la phase finale.

Le top 4 est considéré comme vainqueur de la ronde et se retrouve High Seed pour la table finale, tandis que les autres joueurs (entre la 5eme et 8eme place) ne seront pas seedés.

**Loser bracket** : 64 joueurs sont répartis en 8 poules de 8 joueurs.

À l'issue des 3 manches, un classement est effectué selon le tableau en II. D pour déterminer la place de chaque participant.

Le top 4 est considéré comme vainqueur de la ronde et se qualifie pour la phase finale, tandis que les autres joueurs (entre la 5eme et 8eme place) se retrouvent éliminés.

### **B. Phase 2 :**

- Ronde 1

64 joueurs sont répartis en 8 poules de 8 joueurs.

À l'issue des 3 manches, un classement est effectué selon le tableau en II. D pour déterminer la place de chaque participant.

Le top 4 est considéré comme vainqueur de la ronde et se qualifie pour la Ronde 2, tandis que les autres joueurs (entre la 5eme et 8eme place) sont éliminés.

- Ronde 2

32 joueurs sont répartis en 4 poules de 8 joueurs.

À l'issue des 3 manches, un classement est effectué selon le tableau en II. D pour déterminer la place de chaque participant.

Le top 4 est considéré comme vainqueur de la ronde et se qualifie pour la Ronde 3, tandis que les autres joueurs (entre la 5eme et 8eme place) sont éliminés.

- Ronde 3

16 joueurs sont répartis en 2 poules de 8 joueurs.

À l'issue des 3 manches, un classement est effectué selon le tableau en II. D pour déterminer la place de chaque participant.

Le top 4 est considéré comme vainqueur de la ronde et se qualifie pour la Table Finale, tandis que les autres joueurs (entre la 5eme et 8eme place) sont éliminés.

### **C. Table Finale**

8 joueurs s'affrontent dans une dernière phase de poule.

À l'issue des 3 manches, un classement est effectué selon le tableau en II. D. pour déterminer la place de chaque participant.

#### **D. Calcul des points et égalité**

Répartition des points :

Top 1 : 8 points

Top 2 : 7 points

Top 3 : 6 points

Top 4 : 5 points

Top 5 : 4 points

Top 6 : 3 points

Top 7 : 2 points

Top : 1 point

En cas d'égalité, le joueur qui a fait le plus haut top dans les 3 manches sera considéré comme devant. Si et seulement si il y a encore égalité à la suite de cette condition, alors le joueur ayant terminé le mieux classé à la dernière manche sera considéré comme devant.

### **III. RÈGLES**

#### **A. Sanctions**

Si, au sein du présent règlement, un joueur encourt des sanctions des suites d'une action ou plusieurs commises par celui-ci ou un tiers, les administrateurs auront pour tâche de définir et de faire appliquer les sanctions adéquates. Les sanctions, indiquées à la suite des actions réprimandées dans le présent règlement, peuvent donner une idée de la gravité des sanctions encourues, mais ne seront pas obligatoirement celles prononcées par les administrateurs.

#### **B. Problèmes Techniques**

Si un problème technique affecte plusieurs joueurs d'une partie, l'administrateur a la possibilité de faire rejouer cette partie.

#### **C. Infractions**

Les actions suivantes sont strictement interdites durant un match, elles entraîneront un avertissement ou une sanction systématique :

Toute forme de tricherie est interdite, cela inclut :

- L'utilisation de script ;
- L'utilisation d'un ou plusieurs bugs modifiant les principes du jeu ;

Les joueurs doivent se conduire correctement :

- Leur attitude envers les spectateurs et organisateurs devra rester correcte. Toute insulte ou comportement agressif sera sanctionné ;
- Les joueurs doivent respecter les horaires donnés par les organisateurs et s'assurer d'être disponibles lorsqu'ils seront appelés avant le début du tournoi ainsi qu'à chaque fois que cela sera nécessaire. En cas de retard supérieur à 15 minutes à partir du début d'une ronde, le joueur concerné peut être disqualifié par un arbitre du tournoi.

### **IV. DÉROULEMENT D'UN MATCH**

#### **A. Avant un match**

Les joueurs verront via le Drive donné sur Discord leur prochain match face à leur adversaire. Les joueurs pourront ainsi connaître le pseudo TFT de leur adversaire. Les joueurs devront accepter rapidement l'invitation pour une partie provenant de l'admin sur TFT. En cas d'attente trop longue, l'administrateur peut forfait le joueur retardataire et le remplacer.

#### **B. Pendant un match**

Les joueurs n'ont pas le droit de communiquer pendant leur match avec une personne extérieure au match à l'exception d'un administrateur du tournoi : que ce soit avec des personnes autour d'eux, par message écrits ou vocaux. Les joueurs autorisés à stream ont le droit de communiquer avec leurs viewers.

### **C. Après un match**

A la fin d'un match, les joueurs qui se sont affrontés doivent indiquer leur classement en ajoutant les captures d'écran du résultat. Si un problème est survenu pour la saisie des résultats, les joueurs doivent contacter les administrateurs du tournoi pour régler le problème. A noter que le résultat d'un match du tournoi ne peut se décider que par des parties sur le jeu TFT. Il est donc interdit de proposer quoi que ce soit à son adversaire en échange d'une victoire, sous peine de sanctions.

### **V. INSCRIPTIONS**

Les inscriptions à l'Arma Cup TFT se font via le site Weezevent. Avant le 15/09 inclus, le tarif du pack compétiteur est de 35€ TTC. Après cette date, le tarif sera au montant de 45€ TTC. Les joueurs doivent renseigner leur nom, prénom, mail, pseudo in game et avoir lu le règlement. Les billets compétiteurs ne sont pas remboursables.