

ARMA LEAGUE 2020

I. Format du tournoi

A. Phase de poules

Le tournoi se joue sous forme de Poule GSL.

Les équipes sont réparties en deux matchs aléatoirement et s'affrontent dans les deux premiers matchs.

Les deux gagnants s'affrontent dans le match des gagnants. Le vainqueur prend la première place du groupe.

Les deux perdants des deux premiers matchs s'affrontent dans le match des perdants. Le perdant prend la dernière place du groupe.

Le perdant du match des gagnants et le vainqueur du match des perdants se rencontrent dans le match décisif. Le gagnant de ce match prend la deuxième place du groupe. L'autre équipe prend la troisième place.

Les 2 premières équipes de chaque poule sont qualifiées pour la phase finale.

B. Phase finale

Les 2 demi-finales opposeront les équipes ayant terminé 1ère de leur groupe à celles qui ont terminé 2nde de l'autre groupe.

La finale opposera les équipes ayant remporté les demi-finales

II. Déroulement d'un match

A. Avant le match

Les équipes se rendent sur le discord (<https://discord.gg/p4DmXGx>).

Le capitaine d'une des équipes crée le lobby et invite les 7 autres joueurs.

B. Le match

Le match se déroule en 3 manches.

Les joueurs ont la possibilité de communiquer avec les 3 autres membres de leur équipe.

C. Après le match

À la fin d'un match, les équipes qui se sont affrontées 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. À 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.

III. réparation des points

Top 1 : 10 points

Top 2 : 7 points

Top 3 : 5 points

Top 4 : 3 points

Top 5 : 0 point

Top 6 : 0 point

Top 7 : 0 point

Top 8 : 0 point

IV. Cas d'égalité

En cas d'égalité, l'équipe ayant réalisé le plus de top 1 remporte le match.

V. Déconnexions

Chaque joueur est responsable de sa connexion ainsi que de son matériel, il doit alors s'assurer qu'ils sont en état de fonctionner.

Cependant, en cas de déconnexion(s) avant le deuxième carrousel, une équipe peut obtenir un re-match si elle le demande (screen à l'appui).

VI. Remplacements

Chaque équipe est composée de 4 titulaires et de 2 remplaçants annoncés avant le début du tournoi.
Il est possible d'intégrer un troisième remplaçant avant la phase finale.