



RÈGLEMENT TEAMFIGHT TACTICS

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

Attention : si le tournoi n'atteint pas un minimum de 24 joueurs nous serons contraints de l'annuler.

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 3 phases distinctes :

- La première phase est une phase de rondes suisses.
- La seconde phase est composée de 2 demi-finales.
- La troisième phase est la finale.

A. Phase 1

- Rondes suisses

Les joueurs disputent 10 matchs sur un modèle de ronde suisse. Chaque résultat est comptabilisé et les 16 meilleurs joueurs (classement en fonction de la moyenne) à l'issue des rondes suisses sont qualifiés pour les demi-finales.

B. Phase 2



- Demi-finales

16 joueurs sont répartis en 2 poules de 8 pour les demi-finales qui seront jouées en 3 manches. Les 4 meilleurs joueurs de chaque poule (classement en fonction de la moyenne) seront qualifiés pour la finale.

B. Phase 3

- Finale

La finale est composée de 8 joueurs et sera jouée en 3 manches.

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 match est interrompu par un problème n'étant pas du ressort des joueurs, la partie interrompue sera rejouée si l'interruption a lieu avant le 2nd carrousel.

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 30 minutes à partir du début d'une ronde, le joueur

ARMA CONVENTION 3

18-19 AVRIL 2020
ECOLE 42 – PARIS



ARMATEAM

contact@armateam.org
www.armateam.org

concerné perdra son match. En cas de récurrence, le joueur sera disqualifié.

D. En cas d'égalité

En cas d'égalité, lors des phases de rondes suisses, les critères de départage sont dans l'ordre :

- le joueur ayant la meilleure moyenne à l'issue de la ronde 5 est déclaré devant
- le joueur ayant la meilleure moyenne à l'issue de la ronde 3 est déclaré devant

En cas d'égalité, lors des phases finales, les critères de départage sont dans l'ordre :

- le joueur ayant effectué le meilleur top et en cas d'égalité de top, le nombre de tops
- le joueur ayant effectué le meilleur top à la dernière manche

IV. INSCRIPTIONS

Les inscriptions à l'Arma Cup Teamfight Tactics se font via le site Weezevent. Le tarif du pack compétiteur est de 35€ TTC. Les joueurs doivent renseigner leur nom, prénom, mail, pseudo in game et avoir lu le règlement. Les billets compétiteurs ne sont pas remboursables.

