



# Gamers Assembly 2026

## Règlement League of Legends



## Historique des changements

| DATE       | VERSION | DESCRIPTION    |
|------------|---------|----------------|
| 18/01/2026 | v1.0    | Initialisation |



## Table des matières

|  |           |
|--|-----------|
| <b>I - Règles générales</b>                | <b>4</b>  |
| I.1 - Application du règlement             | 4         |
| I.2 - Date et lieu                         | 4         |
| I.3 - Comportement, hygiène et sécurité    | 4         |
| I.4 - Planning tournoi                     | 6         |
| <b>II - Éligibilité</b>                    | <b>7</b>  |
| II.1 - Participation au tournoi            | 7         |
| II.2 - Check In                            | 7         |
| II.3 - Capitaine et/ou Manager de l'équipe | 7         |
| II.4 - Joueurs                             | 7         |
| II.5 - Age minimum                         | 8         |
| <b>III - Matériel</b>                      | <b>8</b>  |
| <b>IV - Jeu &amp; format du tournoi</b>    | <b>9</b>  |
| IV.1 - Version du jeu                      | 9         |
| IV.2 - Format de match                     | 9         |
| IV.3 - Déroulement d'un match              | 10        |
| IV.4 - Remplacement d'un joueur            | 10        |
| IV.5 - Phase de ronde suisse               | 11        |
| IV.6 - Phase éliminatoire                  | 12        |
| IV.6.1 - Arbre Pro                         | 12        |
| IV.6.2 - Arbre Elite                       | 13        |
| IV.6.3 - Arbre Intermédiaire               | 13        |
| IV.6.4 - Arbre Amateur                     | 14        |
| <b>V - Infractions au règlement</b>        | <b>15</b> |
| V.1 - Retard                               | 15        |
| V.2 - Pénalités tournoi                    | 15        |
| V.3 - Gestion de la déconnexion            | 16        |
| <b>VI - Stream &amp; rediffusion</b>       | <b>17</b> |
| <b>VII - Matches sur scène</b>             | <b>18</b> |
| VII.1 - Accès arrière-scène/scène          | 18        |
| VII.2 - Planning arrière-scène/scène       | 19        |
| VII.3 - Équipements imposés                | 19        |
| <b>VIII - Gains</b>                        | <b>20</b> |
| <b>IX - Nexus Tour</b>                     | <b>21</b> |
| <b>X - Annexes</b>                         | <b>22</b> |



# I - Règles générales

## I.1 - Application du règlement

En vous inscrivant au tournoi de la Gamers Assembly 2026 via la billetterie en ligne, vous acceptez sans réticence ou interprétation de respecter ce règlement. L'organisation se réserve également le droit de prendre des décisions sur des points non-couverts par ce règlement ou même contraire à celui-ci dans le but de conserver l'esprit sportif et l'équité de la compétition.

FuturoLAN se réserve le droit de modifier à tout moment ce règlement. Il est du devoir des participants de vérifier qu'ils connaissent la dernière version du règlement. Si des modifications sont apportées au règlement, elles seront répertoriées dans l'historique des changements en page 2 dudit règlement.

## I.2 - Date et lieu

La Gamers Assembly 2026 se tiendra du 04 au 06 avril 2026 à Poitiers sur le serveur :

- League of Legends Europe de l'Ouest (EUW).

Toutes les informations pratiques se retrouvent sur notre site internet :

<https://ga2026.gamers-assembly.net/infos-pratiques>

Pour participer au tournoi, votre présence sur les discords de la Gamers Assembly et celui du tournoi est obligatoire.

[Cliquez sur le lien pour rejoindre le discord de la GA.](#)

[Cliquez sur le lien pour rejoindre le discord du tournoi LoL](#) organisé par [ABGG](#).

Le tournoi se déroulera du Samedi 04 avril 2026 09h00 au Lundi 06 avril 2026 18h00.

## I.3 - Comportement, hygiène et sécurité

Il est mis à disposition de chaque joueur 2 prises électriques sur une multiprise FuturoLAN présente sur la table, dans le but d'alimenter un écran et une unité centrale (ou un PC portable). Il est strictement interdit d'y brancher quoi que ce soit d'autre (multiprise, frigo, bouilloire, appareil à raclette...) sans accord explicite de l'organisation.

Sauf accord du voisin de table et des administrateurs, le matériel apporté par les participants ne doit pas dépasser l'espace prévu pour un joueur, soit une demie-table (90cm de large et 80cm de profondeur).

Le billet "Manager / Accompagnateur" ne donne pas lieu à l'obtention d'une place assise auprès des joueurs. Les chaises disposées dans les salles joueurs sont réservées aux joueurs et ne doivent pas être



interchangées ni déplacées d'une place à une autre. **TLDR; Ne piquez pas les chaises des autres tournois et équipes voisines !**

Pour le respect de tous, chaque utilisateur s'assurera de laisser les lieux dans l'état où il les a trouvés à son arrivée. Afin de ne pas encombrer les tables et allées de débris nuisibles au bon déroulement de l'événement, des poubelles sont à disposition de tous et sont régulièrement relevées.

Il est notamment interdit :

- De dormir sur le lieu de la manifestation (vous avez le gymnase pour ça : <https://ga2026.gamers-assembly.net/infos>, partie Hébergement)
- De procéder à des modifications sur les installations existantes
- De bloquer les issues de secours
- D'encombrer les allées de circulation et entre les tables afin de permettre à tous de circuler normalement ainsi qu'aux secouristes
- D'adopter un comportement dangereux comme lancer des objets ou courir dans les allées

Chaque utilisateur reconnaît :

- Avoir pris connaissance des consignes générales de sécurité arrêtées, et, le cas échéant, du règlement spécifique des lieux et s'engage à les respecter
- Avoir constaté l'emplacement des dispositifs d'alarme, des moyens d'extinction d'incendie et avoir pris connaissance des itinéraires d'évacuation et des issues de secours



## I.4 - Planning tournoi

Les horaires suivants sont susceptibles de varier selon l'avancement de la compétition. Toute modification sera annoncée au sein du **Discord du tournoi** et communiquée aux joueurs concernés par les runners.

### **Samedi :**

9h00 : Ouverture du check-in

9h30 : **Vous devez avoir installé votre matos**

9h45 : Début du captain time

10h : Début des matchs

13h00 : Pause repas dès la fin de votre 3ème match

14h30 : Reprise (revenez 10 minutes avant sur la zone tournoi)

19h00 : Fin de la journée - Pause repas !

20h00 : Répartition des équipes dans les différents arbres

### **Dimanche :**

9h00 : Ouverture du check-in

10h00 : Début du tournoi

13h00 : Pause repas

14h15 : Reprise du tournoi

23h00 : Fin de la journée

### **Lundi :**

8h30 : Ouverture du check-in

10h00 : Début des derniers matchs des phases finales des autres arbres

12h30 : Installation des 2 équipes sur la grande scène de la GA

13h00 : Finale arbre Pro sur la grande scène de la GA

17h00 : Fin du tournoi



## II - Éligibilité

### II.1 - Participation au tournoi

Pour participer à ce tournoi, vous devez n'être banni d'aucune compétition officielle.

Un joueur participant à un tournoi du circuit officiel Riot doit avoir 16 ans minimum au moment du début du tournoi.

### II.2 - Check In

Le check-in se fera sur Toornament à chaque début de journée (samedi, dimanche, lundi) par la personne qui a effectué l'inscription de l'équipe au tournoi ou en venant nous voir directement à la table d'admin avec le nom de votre équipe.

### II.3 - Capitaine et/ou Manager de l'équipe

Un capitaine d'équipe devra être choisi au sein de votre équipe afin de faciliter l'organisation en début de tournoi (notamment pour les "captain time", auxquels seulement les capitaines/managers de chaque équipe devront participer). Si l'équipe le souhaite, le manager peut être le seul présent lors d'un captain time.

### II.4 - Joueurs

Le tournoi se joue en équipe de 5 joueurs (possibilité d'avoir 4 remplaçants par équipe). Tous doivent être présents à Poitiers dans l'enceinte du tournoi.

Le compte de chaque joueur doit être inscrit sur le serveur Europe de l'Ouest (EUW).

Un joueur ou un remplaçant ne peut pas faire partie de plusieurs équipes inscrites.

Chaque équipe doit avoir un minimum de 2 joueurs résidants locaux dans son roster. Sont considérés résidants locaux les personnes pouvant justifier de leur résidence en France durant le tournoi ainsi qu'un minimum de 3 joueurs pouvant prouver leur résidence dans un pays de l'Union Européenne (UE) pendant au moins 48 mois sur les 72 derniers mois.

La liste des joueurs inscrits sera considérée comme bloquée 2 jours avant le début du tournoi. Si un changement est effectué après cette date, il ne sera pas pris en compte pour le seeding de l'équipe dans le tournoi. Un toornament vous sera communiqué avant le début du tournoi. Il faudra y inscrire différentes informations liées à votre équipe. **Veillez mettre les 5 joueurs titulaires en premier dans la liste toornament.** Les autres emplacements joueurs ne sont pas pris en compte pour le seeding de l'équipe.

Ne peuvent pas participer au Tournoi :

- Les joueurs engagés dans le roster actif d'une équipe de League of Legends



EMEA Championship (“LEC”) ou d’EMEA Regional League (“ERL”)

- Les joueurs ayant joué une game lors du Spring Split
- Les employés, dirigeants, agents et représentants des Organisateur et leurs membres de famille immédiats (définis comme conjoint, mère, père, sœurs, frères, fils, filles, oncles, tantes, neveux, nièces, grands-parents et beaux-parents, indépendamment de leur lieu de résidence) ainsi que ceux vivant dans leur foyer (qu’ils soient apparentés ou non), et chaque personne ou entité liée à la production ou à l’administration du Tournoi, et chaque entreprise mère, filiale, affiliée, agent et représentante des Organisateur
- Quiconque n’ayant pas le droit de participer en raison de la loi en vigueur qui lui est applicable, du Règlement Nexus Tour ou d’une interdiction infligée par les Organisateur.

## II.5 - Age minimum

Les participants au tournoi doivent être au minimum âgés de 16 ans.

Une autorisation parentale est nécessaire pour les joueurs de moins de 18 ans. Veuillez remplir ce [formulaire](#) et nous le renvoyer à [lol@futurolan.net](mailto:lol@futurolan.net)

## III - Matériel

Pour participer à ce tournoi, il vous faudra :

Votre ordinateur avec le jeu à jour, câble d’alimentation, clavier, souris, micro-casque et un **câble réseau de 10 mètres minimum**.

Connexion uniquement en ethernet dans la LAN. Pensez à prendre un adaptateur usb/ethernet si vous n’avez pas de port ethernet sur votre PC.



## IV - Jeu & format du tournoi

### IV.1 - Version du jeu

Version active sur les serveurs Europe de l'Ouest durant tout le tournoi (patch Live).

### IV.2 - Format de match

La compétition oppose 128 équipes sur le jeu League of Legends.

Le tournoi se fera en 2 phases :

- Octogone dans les règles : la ronde suisse en BO1 qui permettra de vous placer dans les différents arbres pour la suite du tournoi.
- Les différents arbres :
  - Pro (arbre simple élimination)
  - Elite (arbre double élimination)
  - Intermédiaire (arbre double élimination)
  - Amateur (arbre double élimination)



## IV.3 - Dérroulement d'un match

Rejoindre une partie :

Pour rejoindre un match, l'utilisation de code tournoi est obligatoire. Les codes sont trouvables sur le tournoi à l'onglet "Matches".

Choix du side : durant l'ensemble du tournoi, le choix du side est décidé par l'équipe qui se trouve dans la partie supérieure de la case de match sur Toornament.



Les joueurs se placent dans le lobby en fonction du side choisi.

Lors d'un match en Best of 3 ou 5, à partir de la deuxième manche, le choix du side est à l'équipe qui a perdu la manche précédente.

Les Best of seront joués en mode Fearless sur les picks des deux équipes. Il sera donc impossible de voir 2 fois le même champion pendant la durée du Best of.

Si le match doit être streamé, inviter un des streamers en tant que spectateur avant de lancer le match ! Les matchs streamés seront annoncés sur le discord du tournoi.

La sélection des champions est draft de tournoi.

L'équipe gagnante est celle qui détruit le nexus adverse.

Temps mort :

L'interruption d'un match est de 30 minutes, la pause est répartie entre les deux équipes, soit 15 minutes chacune.

## IV.4 - Remplacement d'un joueur

Un changement de joueur peut avoir lieu uniquement en dehors d'une partie en cours (entre 2 matchs BO1/BO3 ou entre 2 manches d'un BO3).

Les remplaçants acceptés sont les remplaçants inscrits sur le tournoi (4 slots de disponibles).

Ce remplacement doit être annoncé et validé à la table Admin avant de lancer la partie.



## IV.5 - Phase de ronde suisse

La phase de poule opposera les 128 équipes dans un format rondes suisses de 7 rounds en BO1, les matchs se joueront la journée du 04 avril 2026.

### Jour 1 (04/04/2026)

10h00 – Round n°1 (BO1)  
11h00 – Round n°2 (BO1)  
12h00 – Round n°3 (BO1)  
14h30 – Round n°4 (BO1)

15h30 – Round n°5 (BO1)  
16h30 – Round n°6 (BO1)  
17h30 – Round n°7 (BO1)

Les 32 meilleures équipes iront dans l'arbre Pro.  
Les 32 équipes suivantes iront dans l'arbre Elite.  
Les 32 équipes suivantes iront dans l'arbre Intermédiaire.  
Les 32 équipes suivantes iront dans l'arbre Amateur.

Le départage lors des phases de poules est le suivant :

1. Plus grand nombre de victoires.
2. En cas d'égalité, les équipes seront départagées par :
  - a. Système Buchholz Médian
  - b. Système Buchholz (matchs perdus)
  - c. Système Buchholz (matchs gagnés)
  - d. Système Head to Head
  - e. Position relative des adversaires
  - f. Un bye vaut une victoire classique donc 2 points.



## IV.6 - Phase éliminatoire

La phase éliminatoire est découpée en 4 arbres :

- Arbre Pro
- Arbre Elite
- Arbre Intermédiaire
- Arbre Amateur

### IV.6.1 - Arbre Pro

L'Arbre Pro se joue dans un arbre à simple élimination de 32 équipes en BO3. Il opposera les 32 meilleures équipes de la phase précédente et elles seront réparties dans l'arbre en fonction de leurs classements dans la phase de rondes suisses.

Les matchs se joueront sur les journées du 05 et 06 avril 2026.

#### Jour 2 (05/04/2026)

10h00 – Seizième de finale (BO3)  
14h00 – Huitième de finale (BO3)  
17h00 – Quart de finale (BO3)  
21h00 – Demi-finale (BO3)

#### Jour 3 (06/04/2026)

10h00 – Match troisième place (BO3)  
14h30 – Finale (BO3), scène



#### IV.6.2 - Arbre Elite

L'arbre élite se joue dans un arbre à double élimination de 32 équipes en BO1, à l'exception de la finale WB, de la finale du LB et la GF qui seront en BO3.

Les 33ème-64ème de la ronde suisse iront dans l'arbre élite.

Les matchs se joueront sur les journées du 05 et 06 avril 2026.

##### Jour 2 (05/04/2026)

10h00 – WB1 (BO1)  
11h00 – LB1 (BO1) & WB2 (BO1)  
12h00 – LB2 (BO1) & WB3 (BO1)  
14h30 – LB3 (BO1) & WB4 (BO1)  
15h30 – LB4 (BO1) & WB5 (BO3)  
16h30 – LB5 (BO1)  
17h30 – LB6 (BO1)  
18h30 – LB7 (BO1)

##### Jour 3 (06/04/2026)

10h00 – LB8 (BO3)  
14h00 – Grande finale (BO3)

#### IV.6.3 - Arbre Intermédiaire

L'arbre intermédiaire se joue dans un arbre à double élimination de 32 équipes en BO1, à l'exception de la finale WB, de la finale du LB et la GF qui seront en BO3.

Les 65ème-96ème de la ronde suisse iront dans l'arbre intermédiaire.

Les matchs se joueront sur les journées du 05 et 06 avril 2026.

##### Jour 2 (05/04/2026)

10h00 – WB1 (BO1)  
11h00 – LB1 (BO1) & WB2 (BO1)  
12h00 – LB2 (BO1) & WB3 (BO1)  
14h30 – LB3 (BO1) & WB4 (BO1)  
15h30 – LB4 (BO1) & WB5 (BO3)  
16h30 – LB5 (BO1)  
17h30 – LB6 (BO1)  
18h30 – LB7 (BO1)

##### Jour 3 (06/04/2026)

10h00 – LB8 (BO3)  
14h00 – Grande finale (BO3)



#### IV.6.4 - Arbre Amateur

L'arbre intermédiaire se joue dans un arbre à double élimination de 32 équipes en BO1, à l'exception de la finale WB, de la finale du LB et la GF qui seront en BO3.

Les 97ème-128ème de la ronde suisse iront dans l'arbre amateur.

Les matchs se joueront sur les journées du 05 et 06 avril 2026.

##### Jour 2 (05/04/2026)

10h00 – WB1 (BO1)  
11h00 – LB1 (BO1) & WB2 (BO1)  
12h00 – LB2 (BO1) & WB3 (BO1)  
14h30 – LB3 (BO1) & WB4 (BO1)  
15h30 – LB4 (BO1) & WB5 (BO3)  
16h30 – LB5 (BO1)  
17h30 – LB6 (BO1)  
18h30 – LB7 (BO1)

##### Jour 3 (05/04/2026)

10h00 – LB8 (BO3)  
14h00 – Grande finale (BO3)



## V - Infractions au règlement

### V.1 - Retard

Cette infraction concerne une équipe qui n'est pas prête à jouer au moment où la manche commence. (Les équipes doivent être à l'heure et prêtes à jouer quand chaque manche commence.)

Les horaires à suivre sont en premier lieu les horaires transmises par les officiels du tournoi lors des briefings.

Chaque retard pourra être sanctionné à hauteur d'une perte d'un droit de bannissement par tranche de 5 minutes de retard.

Chaque retard pourra être sanctionné à hauteur d'une perte de manche par tranche de 10 minutes de retard. Cet effet peut se répéter. Si une équipe accumule 20 minutes de retard, elle perd donc 2 manches.

### V.2 - Pénalités tournoi

L'équipe du tournoi se réserve le droit de sanctionner une équipe pour un mauvais comportement envers les admins et tout manquement aux règles stipulées dans ce règlement.

Il est interdit de remake si une erreur a été faite sur un pick ou un ban sans en informer les admins.

Les joueurs ne peuvent pas utiliser de logiciel externe ou toute forme de modification qui altère la version du jeu vidéo ou permet à un joueur d'exécuter plus d'une action en même temps, ou tout fichier de configuration.

Lors des matchs, toute utilisation d'un bug, script, cheat entraînera au minimum l'élimination et l'expulsion immédiate du joueur et son équipe.

Tout être coupable d'actes violents ou agressifs se soumet à la même sanction.

Tout abus de la pause entraîne une défaite irrévocable.



Mentir ou induire en erreur un officiel du tournoi, refuser de suivre les instructions d'un officiel du tournoi, enfreindre le règlement, engendrent la disqualification immédiate de l'équipe et une interdiction de participer aux futures éditions de cet évènement.

#### Liste des sanctions :

**Perte d'un droit de bannissement** : Cette sanction supprime la capacité de l'équipe à bannir un ou des champion pendant la phase de draft du tour suivant.

**Perte du side** : Cette sanction peut modifier le side établi initialement, dans le cas où cette sanction serait appliquée à une équipe, la décision reviendrait aux adversaires de choisir de jouer blue-side ou red-side.

**Perte de la manche** : Des infractions graves peuvent imposer la défaite à une équipe dans la manche actuelle ou dans la manche suivante.

**Perte du match** : Des infractions plus graves peuvent faire perdre à l'équipe son match actuel.

**Perte de 10% du cashprize** : Des infractions plus graves peuvent faire perdre à l'équipe une partie de son cashprize. Cette sanction est cumulable.

**Disqualification** : Les infractions les plus graves peuvent entraîner la disqualification du tournoi.

### V.3 - Gestion de la déconnexion

Chaque équipe a **15 minutes de pause disponible par partie** pour régler les problèmes techniques de leurs joueurs. Si ce délai n'est pas suffisant, il est possible de demander à l'équipe adverse de partager ses 15 minutes avec vous. Si, au bout du temps de pause, le ou les joueurs n'ont pas pu résoudre leurs problèmes, l'équipe a le choix entre forfait la partie ou continuer à jouer avec les joueurs restants pendant que ses membres continuent d'essayer de revenir dans la partie avec un setup fonctionnel.

Tout abus de la pause entraîne un forfait de la partie pour l'équipe abusive.



## VI - Stream & rediffusion

Pour pouvoir streamer vos parties, vous devez faire la demande via le formulaire : [le lien sera fourni dans une version future de ce règlement] et respecter l'overlay imposé par l'organisation, sous peine de sanctions.

Les WebTVs officielles sont choisies par l'organisation, et ces dernières ont le choix de couvrir les matches qu'elles souhaitent, vous ne pouvez pas refuser d'être stream, sous peine de sanctions.

Pour pouvoir streamer vos parties, vous devez intégrer dans l'overlay le carrousel partenaires ainsi que le logo officiel de la compétition, sous peine de sanctions.

- Le carrousel : [le lien sera fourni dans une version future de ce règlement]
- [Le logo GA](#)

Un pack GA : [le lien sera fourni dans une version future de ce règlement] est disponible.

Les WebTVs officielles sont choisies par l'organisation, et ces dernières ont le choix de couvrir les matches qu'elles souhaitent.

Vous ne pouvez pas refuser d'être streamer, sous peine de sanctions.

Elles ont aussi l'exclusivité de vos matchs. Si vous souhaitez streamer un match casté par une équipe de stream, il faudra aller leur demander l'autorisation avant le début du match.

Le planning de stream et les équipes de stream seront accessibles sur le discord du tournoi.



## VII - Matches sur scène

Les joueurs doivent accepter les conditions particulières liées à la scène, notamment :

- Éclairage spécial
- Flexibilité du planning et contraintes de timing
- Équipements imposés
- Mouvements et placement des techniciens audiovisuel Futurolan
- Mouvements du staff technique
- Respect des partenariats et des exigences partenaires de la Gamers Assembly

Les joueurs ne pourront notamment pas faire valoir un partenariat joueur ou équipe s'il entre en conflit avec un partenaire Gamers Assembly (sauf équipements joueurs à apporter, voir art IV.).

Dans tous les cas, l'organisateur se réserve le droit d'autoriser ou d'interdire tout accessoire ou équipement sur scène qu'il jugerait inapproprié, sans justification d'aucun motif.

### VII.1 - Accès arrière-scène/scène

L'accès arrière scène/scène est sujet à accréditation spéciale délivrée au point d'accueil arrière-scène. Seuls les joueurs et un coach par équipe seront habilités à leur arrivée.

Seuls les responsables scène peuvent donner des accréditations supplémentaires (notamment pour les photographes/caméraman d'équipe).



## VII.2 - Planning arrière-scène/scène

Les joueurs doivent se présenter à l'accueil arrière-scène au moins **1h** avant leur passage prévu sur scène.

Le « show » scène doit démarrer à l'heure exacte indiquée sur le planning : les joueurs doivent donc être prêts à monter sur scène au moins 15 minutes avant l'heure du match indiquée.

Les joueurs disposent de 30 minutes pour faire leurs réglages et leurs échauffements sur leurs configurations.

Durant le match, une pause de 5 minutes maximum sera effectuée entre chaque manche dans le cas où les manches durent 1h chacune.

Les joueurs ne peuvent pas quitter l'arrière-scène sans la permission du staff durant les 15 minutes qui précèdent le passage sur scène.

## VII.3 - Équipements imposés

Une partie du matériel de jeu sur scène est imposé :

- PC
- Écran
- Casque audio

Les seuls éléments que les joueurs doivent apporter sont :

- Clavier ou Contrôleur de jeu (avec câble de chargement)
- Souris / Tapis de souris
- Micro-casque

Tout équipement supplémentaire sera soumis à autorisation de l'organisateur.

De plus, les joueurs doivent utiliser le logiciel de communication vocale fourni par le staff (sauf si le jeu propose une communication vocale intégrée). Aucun autre logiciel (ou serveur) ne pourra être utilisé.



## VIII - Gains

Répartition des gains avec le dernier palier de remplissage (plus d'infos sur [la page du tournoi sur le site de la GA](#)) :

|               |
|---------------|
| 1er : 6000€   |
| 2ème : 3000€  |
| 3ème : 1200€  |
| 4ème : 600€   |
| 5-8ème : 300€ |

L'enregistrement des gagnants est à réaliser obligatoirement en zone backstage (cette zone est située derrière la scène principale) durant l'événement par les gagnants eux-mêmes.

Aucun enregistrement ne sera réalisé à posteriori. Les gagnants pourront demander aux administrateurs du tournoi pour situer la zone dans le doute.

Les modalités de distribution du cash prize sont spécifiés dans le règlement intérieur de l'évènement, <https://backoffice.gamers-assembly.net/sites/default/files/edition/Règlement%20intérieur%20GAFE%202026.pdf>, signé lors de l'inscription via la billetterie.



## IX - Nexus Tour

Cette année, la Gamers Assembly 2026 est une étape du Nexus Tour qui permettra de gagner des points selon la répartition suivante :

1er : 400 points  
2ème : 250 points  
3ème : 150 points  
4ème : 100 points  
5-8ème : 50 points



## X - Annexes

Croisement de chaque arbre (arbre 32 x 4) :

|                               |  |
|-------------------------------|--|
| WB 1.1<br>Seed 1<br>Seed 32   |  |
| WB 1.2<br>Seed 16<br>Seed 17  |  |
| WB 1.3<br>Seed 8<br>Seed 25   |  |
| WB 1.4<br>Seed 9<br>Seed 24   |  |
| WB 1.5<br>Seed 4<br>Seed 29   |  |
| WB 1.6<br>Seed 13<br>Seed 20  |  |
| WB 1.7<br>Seed 5<br>Seed 28   |  |
| WB 1.8<br>Seed 12<br>Seed 21  |  |
| WB 1.9<br>Seed 2<br>Seed 31   |  |
| WB 1.10<br>Seed 15<br>Seed 18 |  |
| WB 1.11<br>Seed 7<br>Seed 26  |  |
| WB 1.12<br>Seed 10<br>Seed 23 |  |
| WB 1.13<br>Seed 3<br>Seed 30  |  |
| WB 1.14<br>Seed 14<br>Seed 19 |  |
| WB 1.15<br>Seed 6<br>Seed 27  |  |
| WB 1.16<br>Seed 11<br>Seed 22 |  |