



# Gamers Assembly : Occitanie Edition 2019

## Règlement Fortnite Duo

Association Futurolan - 11, rue Paul Gauvin - 86280 Saint-Benoît  
Tél : 05.49.45.00.89 - fax : 09 72 22 66 58  
tournois@futurolan.net - [www.futurolan.net](http://www.futurolan.net)  
N° SIRET : 443 058 110 00026 - APE : 94992  
N° de déclaration en préfecture : 086301 1731



## Historique des changements

DATE	VERSION	DESCRIPTION
13/05/2019	V1.0	Rédaction du modèle GA : Occitanie Edition 2019
04/06/2019	V1.1	Ajout du barème des points

# Tables des matières

I - Règles générales	4
I.1 - Application du règlement	4
I.2 - Date et lieu	4
II – Eligibilité	4
II.1 - Participation au tournoi	4
II.2 - Capitaine et/ou Manager de l'équipe	4
II.3 – Joueurs	5
II.4 - Age minimum	5
III - Matériel	5
IV - Jeu & format du tournoi	5
IV.1 – Format	5
IV.2 – Validation des résultats	6
IV.3 - Système de point et gestion des égalités	6
IV.4 - Règlement spécial au tournoi	7
V - Infractions au règlement	8
V.1 - Règlement spécial au tournoi	8
V.2 - Sanctions disciplinaires applicables	8
VI - Stream & rediffusion	9
VII - Matches sur scène	9
VII.1 - Accès arrière-scène/scène	9
VII.2 - Planning arrière-scène/scène	10
VII.3 - Équipements imposés	10
VII.4 - Pénalités	10
VIII - Gains	11

# I - Règles générales

## I.1 - Application du règlement

En vous inscrivant au tournoi de la Gamers Assembly : Occitanie Edition 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'il connaisse 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 : Occitanie Édition se tiendra du 21 au 23 Juin 2019 au Sud de France Arena (34).

Toutes les informations pratiques se retrouvent sur notre site internet :

<https://oes2019.gamers-assembly.net/infos>

Il s'agit d'un évènement "offline" "LAN", pour participer au tournoi, votre présence sur site est obligatoire.

Le tournoi se déroulera du 22 juin 2019 (début 13h) au 23 juin 2019 (fin 17h)

Si vous le souhaitez les joueurs peuvent venir dès 18h le Vendredi 21 Juin pour installer leurs équipements.

# II – Eligibilité

## II.1 - Participation au tournoi

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

## II.2 - 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 tournois (notamment pour les "captain time", auquel seulement les capitaines/managers de chaque équipe devront être présent). Concernant le manager, il n'est autorisé d'en avoir qu'un seul par équipe. Cependant, et si l'équipe le souhaite, ce dernier peut remplacer le capitaine d'équipe lors d'un captain time.

**Si le manager n'est pas un des 2 joueurs celui-ci n'a aucune intervention autorisée durant les games.**

## II.3 – Joueurs

Le tournoi se joue en équipe de 2 joueurs.

## II.4 - Age minimum

Le tournoi Fortnite est accessible à partir de l'âge de 12 ans.

## III - Matériel

Pour participer à ce tournoi, il vous faudra : Votre ordinateur, alimentation, câble Ethernet (minimum 10m) clavier, souris et casque audio.

**Consoles interdites.**

## IV - Jeu & format du tournoi

### IV.1 – Format

- 3 Poules de 48 duos à chaque phase, placement en BR4 :
  - o Les 16 meilleurs duos de chaque poule vont en Division 1.
  - o Les 16 duos suivants de chaque poule vont en Division 2.
  - o Les 16 derniers duos de chaque poule vont en Division 3.
- 3 Phases de montées/descentes en BR4 (24, 18 puis 10 équipes montent et descendent), puis finale en BR6
- 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 en retard sera déclarée forfait pour le match concerné.  
Pendant le tournoi, tous les responsables d'équipes doivent obligatoirement être présents sur le serveur Discord dédié au tournoi Fortnite (le serveur sera fourni le jour de l'évènement).
- Fortnite est un jeu qui peut comporter quelques déconvenues (crashes, déconnexion) lors des LAN. Une partie sera relancée si au moins 4 duos n'arrivent pas à accéder au lobby (hors retard ou problèmes de configuration). Les équipes doivent impérativement informer les Runners ou les Admins présents dès le début de la partie. Si un match est involontairement interrompu (plantage, déconnexion, réseau, ...), les officiels du tournoi peuvent décider de recommencer le match ou non.
- Les joueurs ne sont pas autorisés à quitter un match officiel en cours quand son personnage de jeu n'est pas mort. Le joueur doit se déconnecter du jeu dès son élimination afin d'alléger les serveurs. Si un joueur ou une équipe quitte un match alors que ce dernier n'est pas éliminé, une sanction pourra être prise par les administrateurs.

## IV.2 – Validation des résultats

Le tournoi duo utilisera un système de calcul de points automatisé développé par WarLegend. Celui-ci se base sur les fichiers replays de la partie, l'organisateur est donc éligible de demander à n'importe quel joueur le replay d'une des parties jouées. Les joueurs doivent avoir activé le mode replay, et ne pas supprimer les fichiers replays jusqu'à la fin du tournoi.

## IV.3 - Système de point et gestion des égalités

Placement	Points	Placement	Points
TOP 1	120	TOP 14	48
TOP 2	96	TOP 15	44
TOP 3	92	TOP 16	40
TOP 4	88	TOP 17	36
TOP 5	84	TOP 18	32
TOP 6	80	TOP 19	28
TOP 7	76	TOP 20	24
TOP 8	72	TOP 21	20
TOP 9	68	TOP 22	16
TOP 10	64	TOP 23	12
TOP 11	60	TOP 24	8
TOP 12	56	TOP 25	4
TOP 13	52	TOP 26 - 48	0

KO	KILL	BONUS KO+KILL
10 points	1 point	3 points

Si vous et/ou votre coéquipier réussissez à mettre à terre et à éliminer un joueur adverse, vous obtiendrez un bonus de points. Même si l'adversaire a été réanimé avant son élimination.

### **Exemple :**

*TOP 11 : 60 points / 3 KO : 30 points / 2 finish sur ces KO : 2 points*

*Alors 2 bonus car 2 KO + 2 finis sur ces KO : 6 points*

*Total : 98 points*

En cas d'égalité à la fin d'une série de BR, il est prévu plusieurs solutions dans cet ordre :

- Un goal-average basé sur les tops
- Un goal-average sera basé sur les kills : L'équipe avec le plus de kill passe devant l'équipe qui a le moins de kill.
- Une décision sera prise en concertation avec les administrateurs

## IV.4 - Règlement spécial au tournoi

### **Article 8. Règlement spécial au tournoi**

Lors d'un Battle Round, le responsable non-joueur :

- Est autorisé à regarder la partie en cours auprès de ces joueurs. Communication interdite avec son équipe pendant les parties.
- Est interdit de bouger de sa place (position derrière les joueurs ou hors de la zone joueur).
- Ne doit pas toucher l'équipement de l'un de ses joueurs.
- La consultation d'un écran étranger à l'équipe est prohibée et considérée comme tricherie.
- La communication d'information étrangère (provenant d'écrans extérieurs à l'équipe ou autres) est prohibée et considérée comme tricherie.
- Un seul responsable non-joueur est autorisé à rester derrière l'équipe pendant le match.

Règles spécifiques :

- Tous les joueurs doivent utiliser leur propre compte Epic Games.
- 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 leur duo.
- Le mode Diffuseur doit être désactivé.
- Le serveur de jeu doit être paramétré sur Europe (Mode de jeu : DUO). Vos drivers de cartes graphiques doivent être à jour.
- 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 en retard sera déclarée forfait pour le match concerné.

Pendant le tournoi, tous les responsables d'équipes doivent obligatoirement être présents sur le serveur Discord dédié au tournoi Fortnite (le serveur sera fourni le jour de l'évènement).

- Fortnite est un jeu qui peut comporter quelques déconvenues (crashes, déconnexion) lors des LAN. Une partie sera relancée si au moins 4 duos n'arrivent pas à accéder au lobby (hors retard ou problèmes de configuration). Les équipes doivent impérativement informer les Runners ou les Admins présents dès le début de la partie. Si un match est involontairement interrompu (plantage, déconnexion, réseau, ...), les officiels du tournoi peuvent décider de recommencer le match ou non.
- Les joueurs ne sont pas autorisés à quitter un match officiel en cours quand son personnage de jeu n'est pas mort. Le joueur doit se déconnecter du jeu dès son élimination afin d'alléger les serveurs. Si un joueur ou une équipe quitte un match alors que ce dernier n'est pas éliminé, une sanction pourra être prise par les administrateurs.

## V - Infractions au règlement

### V.1 - Règlement spécial au tournoi

En participant au tournoi, le participant s'engage à respecter les lois et règlements applicables du pays dans lequel il réside ainsi que les différentes règles de conduite telles qu'énumérées au sein du présent règlement. Les comportements suivants sont susceptibles d'entraîner une sanction disciplinaire :

- Refuser de suivre les instructions de l'administrateur du tournoi
- Arriver en retard à l'heure de sa convocation au tournoi
- Adopter un comportement antisportif
- Harceler, suivre, menacer, intimider ou adopter un comportement nuisible vis-à-vis des autres participants ou de l'administrateur du tournoi
- Communiquer publiquement une communication privée et confidentielle entre l'organisateur et le participant
- Se déconnecter au cours d'une partie de manière intentionnelle
- Utiliser ou exploiter sciemment un bug du jeu vidéo pour se procurer un avantage indu, qu'il soit défini ou non dans le Règlement du Tournoi
- Ne pas fournir ses meilleurs efforts pour tenter de remporter un match

### V.2 - Sanctions disciplinaires applicables

Gravité	Violation	Sanction	Autre	
Très grave	Domage physique	Disqualification	Police	
	Menaces			
	Vol			
	Corruption			
	Complicité entre équipe			
	Domage aux biens d'autrui			
Grave	Insultes Racistes			
	Triche			
	Inviter des personnes extérieures dans la partie			
Moyenne	Faux résultats		Match perdu	
	Insultes répétées			
Basse	Retard	Match perdu / Avertissement		
	Protestations excessives	Avertissement		
	Insultes			



## VI - Stream & rediffusion

Pour pouvoir stream vos parties, vous devez faire la demande auprès de [mediatv@futurolan.net](mailto:mediatv@futurolan.net) et respecter l'overlay imposé par l'organisation, sous peine de sanctions. Un délai de 2 minutes doit être installé.

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

## 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
- équipement imposé
- mouvements et placement des techniciens audiovisuel FuturoLAN
- mouvements du staff technique
- respect des partenariats et des exigences partenaires de la Gamers Assembly : Occitanie Edition

Les joueurs ne pourront notamment pas faire valoir un partenariat joueur ou équipe s'il entre en conflit avec un partenaire Gamers Assembly : Occitanie Edition (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 30min pour faire leurs réglages et leurs échauffements sur leurs configurations.

Durant le match, une pause de 5 minutes maximum sera effectuée entre chaque manche.

Les joueurs ne pourront 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
- Ecran
- Casque audio

Les seuls éléments que les joueurs doivent apporter sont :

- Claviers
- Souris / Tapis de souris

Tout équipement supplémentaire sera sujet à autorisation par 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.

## VII.4 - Pénalités

Tout manquement au respect des consignes de scène sera porté aux administrateurs tournoi pour sanctions.

Sur décision de l'organisateur, chaque manquement pourra également faire l'objet d'une pénalité sur la récompense potentielle du joueur (ou de son équipe) à hauteur de 20% de la récompense obtenue. Ces pénalités sont cumulatives.

En dernier recours, l'organisateur pourra prononcer la perte du match prévu sur scène.



## VIII - Gains

S'agissant des lots, la responsabilité de l'Association organisatrice est strictement limitée à la délivrance des lots effectivement et valablement gagnés. L'Association organisatrice n'est ni fournisseur, ni vendeur, ni distributeur des lots (sa responsabilité étant limitée à l'acte juridique de leur délivrance) et n'endosse aucune responsabilité contractuelle relative au transport, au bon fonctionnement, à l'emploi, à la conformité aux normes auxquelles ils sont éventuellement soumis ou à la sécurité d'utilisation des lots attribués. L'Association organisatrice se dégage de toute responsabilité relative à une éventuelle insatisfaction des gagnants concernant leurs lots.

L'association organisatrice se réserve le droit de toute modification (inversion, suppression ou ajout) sur les lots distribués.

Après consultation et approbation des joueurs, le cashprize remporté par l'équipe sera versé à un seul joueur / entité. Par défaut, les gains seront reversés à la personne morale ou physique enregistrée lors de l'achat du slot.

Le règlement des gains s'effectuera sous un délai de 90 jours maximum, dans la mesure où toutes les informations nous ont été transmises. Cependant, il faudra communiquer ceci à la fin du tournoi, en compagnie d'un des arbitres du tournoi, veuillez donc à ne pas partir sans en informer les officiels du tournoi.

Tout bénéficiaire de dotation de type lot et/ou cashprize a 6 mois après la date de fin de l'événement pour réclamer sa dotation à l'association organisatrice, passé ce délai toute dotation est considérée comme définitivement perdue et ne pourra plus être réclamée.

Une équipe déclarant forfait ou étant disqualifiée de la compétition ou portant préjudice au bon déroulement du tournoi peut se voir retirer ou modifier ses gains en fonction de la gravité de la situation. Dans ce cas, cette décision sera portée au Directeur des tournois.