



Règlement du tournoi DRAGON BALL FIGHTERZ

I - INFORMATIONS GÉNÉRALES

1. Règlement général

Les administrateurs de l'Occitanie Esports se réservent tout droit quant à la modification du règlement. Toute modification, majeure ou non, sera signalée aux participants.

2. Application du règlement

Toutes les équipes acceptent, en s'inscrivant au tournoi, l'intégralité du règlement et s'engagent à le respecter. En cas de litige, l'équipe d'administrateurs de l'Occitanie Esports se réserve le droit de décision sur les points non couverts par le règlement ici présent.

I - CONTRÔLEUR

Les joueurs doivent ramener leur propre contrôleur et doivent être aptes à les installer.

Éligibilité du contrôleur

- Le contrôleur doit être compatible PS4.
- Tous les types de périphériques sont autorisés : stick, manette...
- Tous les types d'assistance logicielle sont strictement interdits et seront sanctionnés.

Configuration

- Toutes les configurations de touches dans le menu « Configuration touches » du jeu sont autorisées.
- Un « Button check » est à faire avant chaque BO.

II - PLANNING PRÉVISIONNEL

Planning : Samedi 2 Juin

- **Arrivée des joueurs** : à partir de 9h
- **Débrief des admins** : 10h
- **Phases de poules** : 10h15 – 13h
- **Playoffs** : 14h – 19h
- **Phases finales** : 20h

Le planning est donné à titre indicatif et est susceptible d'être modifié en fonction du nombre de participants et de l'avancement du tournoi. Toute modification sera notifiée aux participants.

III - FORMAT DU TOURNOI

Le tournoi commence par une **phase de poules** et sera suivi d'un **arbre à double élimination**.

Phase de poules

- Rencontre en BO3.

A l'issue de la phase de poules

- Les deux gagnants de chaque poule rencontreront les deux perdants d'une autre poule pendant le Bracket.
 - (tous les joueurs seront placés dans le Bracket)

Arbre à double élimination

- Avant les phases finales : rencontre en BO3.
- Pendant les phases finales (WB, LB, GF) : rencontre en BO5.
 - Le joueur venant du Winner Bracket a un match d'avance : il devra donc gagner 2 matchs pour remporter la Grande Finale.

Le format est donné à titre indicatif et est susceptible d'être modifié en fonction du nombre de participants et de l'avancement du tournoi. Toute modification sera notifiée aux participants.

IV - LANCEMENT DES MATCHS

1. Connaître son adversaire à chaque début de match

- a. Chaque poule sera placée sur une console. Consultez l'arbre du tournoi sur Toornament et repérez votre adversaire.
- b. Muni de votre contrôleur, allez à la table administrateur pour la prise de contact avec votre adversaire.
- c. Avec votre adversaire, positionnez-vous sur une console disponible suivant votre poule.

2. Préparation de la partie

a. Création de la partie

- Le joueur « high seed », c'est-à-dire le joueur indiqué au-dessus de l'autre dans l'arbre ou le joueur indiqué à gauche sur Toornament lors de la phase de poules sera le créateur de la partie : il sera placé à gauche.
- Le joueur qui ne crée pas la partie, placé à droite, doit s'assurer du bon paramétrage de la partie.

b. Paramètres de la partie

- **Mode de jeu** : Combat local.
- **Durée d'un round** : 300 secondes.
- **Pause** : L'utilisation du bouton « pause » pendant un match est interdite.
- **Durant le match** : Le perdant du match a le droit de changer d'équipe.

