



1. Introduction

Par équipes de 2, le tournoi se déroulera en 3 phases dites de *classement*, de *qualification* et *finale*.

La première phase, dite de *classement*, mènera à la sélection de 6 équipes. Les 2 premières seront directement qualifiées pour la phase *finale*, tandis que les 4 suivantes devront disputer une phase supplémentaire, dite de *qualification*, pour s'y qualifier.

Aucune équipe n'est éliminée du tournoi avant la fin phase de *classement*.

Pour toutes questions relatives à PolyGaming n'hésitez pas à nous contacter sur notre [Discord](#), en taguant !Legrems, Yion ou Pacsort17.

Un tableau des scores sera mis à disposition lors de la LAN (lien dans Discord lors de la LAN) afin que vous puissiez consulter les résultats de chaque équipe ainsi que l'avancement du tournoi. Les résultats seront également disponibles sur [Plamingo](#).

2. Jeux

Voici la liste des jeux sur lesquels les joueurs s'affronteront :

- [Super Animal Royal](#)
- [Brawlhalla](#)
- [Splitgate : Arena Reloaded](#)
- [Spellsworn](#)

Tous ces jeux seront joués durant la phase de *classement*. Pour les phases suivantes, Super Animal Royal sera abandonné au profit d'un dernier jeu mystère, qui sera annoncé à l'ouverture de la LAN (Jeudi 14 Mai à 12h) sur Discord.

Ce dernier jeu sera un jeu jouable en 2v2v2v2 ainsi qu'en 2v2, afin de s'adapter au format des phases de *qualification* et de *finale* (Brawlhalla et Spellsworn sont également jouables en 2v2v2v2 ainsi qu'en 2v2).

3. Formats

3.0 Définitions

Round : il est entendu une confrontation sur un seul jeu, entre deux équipes.

BO3 : 1 match en 3 rounds.

Match : il est entendu le nombre de parties effectuées lors d'un round.

3.1. Déroulement général du tournoi

Dans un premier temps, les équipes participantes s'affrontent sur les quatre jeux cités, l'un après l'autre. Chaque jeu se déroule dans un mini-format qui lui est propre et permet à l'équipe de remporter des points, calculés en fonction de la position au sein de ces mini-formats.

Ces points s'additionnent et contribuent au classement général qui permettra d'élire les 6 meilleures équipes, dont 2 directement qualifiés pour la phase *finale* et les 4 autres pour la phase de *qualification*.

Phase de classement :

La phase de *classement* sera essentiellement composée de 2v2 (excepté Super Animal Royale en FFA en équipe) selon un système de [poules Suisse](#). Le classement sera repris autant que possible afin de seed les poules des parties suivantes.

Note : le système utilisé à PolyLAN utilise un algorithme personnalisé. Pour plus d'informations, veuillez vous adresser à Legrems.

Phase de qualifications :

Lors de la phase de *qualifications*, les quatre équipes s'affronteront sur chaque jeu selon les modalités citées plus bas.

Phase finale :

Les 4 équipes restantes (vainqueuses des étapes de *classement* [équipes A et B] et de *qualification* [équipes C et D]) s'affronteront en semi-finales ([A vs D] et [B vs C]) puis en une grande ainsi qu'une petite finale, comprenant les vainqueurs et perdants des rencontres de semi-finales.

Cette dernière partie s'axera sur un système de bannissement. Pour chaque étape, les équipes jouent en 2v2 en 5 rounds sur les jeux précités (Super Animal Royale non compris).

- L'équipe ayant obtenu les meilleurs scores lors des phases précédentes (*classement* et *qualification*) est octroyée le droit de bannir un jeu pour ce premier round. L'équipe adverse choisi alors le jeu pour la confrontation.
- Similairement pour les rounds suivants, l'équipe ayant gagné le round actuel a le droit de bannir un jeu, et la partie adverse de choisir le jeu.

3.2. Super Animal Royal

Un lobby privé sera créé par les administrateurs.

Classement	Qualification	Finale
FFA - 8 matchs	-	-

3.3. Brawlhalla

Règles: 3 vies, 8min max, mode standard (friendly fire activé), pas d'objets.

Classement	Qualification	Finale
2v2 - 7 matchs - BO3	2v2v2v2 - 6 matchs - BO3	2v2 - 1 match - BO3

3.4. Splitgate

Règles: armes standard (débloquées pour un compte nouveau), mode "King of the Hill".

Classement	Qualification	Finale
2v2 - 7 matchs - BO3	4v4 - 3 matchs* - BO3	2v2 - 1 match - BO3

* AB-CD AC-BD AD-BC

3.5. Spellsworn

Règles: 7 rounds (au lieu de 5), 45 gold au départ, 15 gold par round

Classement	Qualification	Finale
2v2 - 7 matchs	2v2v2v2 - 3 matchs	2v2 - 1 match

3.6 Jeu mytère

Classement	Qualification	Finale
-	2v2v2v2 - 8 matchs	2v2 - 1 match - BO3

Note: Les admins se réservent le droit d'adapter les temps et les formats jusqu'à la LAN, ainsi que durant la LAN pour satisfaire à de potentielles contraintes horaires.

3.7 Décompte des points et égalités

En général, les points se comptent par nombre de victoire/défaite par phase.

En cas d'égalités, les équipes seront départagées en s'affrontant à choix :

- En bannissant chacune un des jeux jouable en 2v2, et le terrain de la confrontation sera choisi aléatoirement parmi les jeux restants.
- Sur *Towerfall ascension* au coin consoles.

4. Règlements

Ce chapitre a pour vocation de définir les comportements, actions et techniques illicites. Cependant, comme celui-ci ne peut pas être totalement exhaustif, lors de la survenue d'un cas non-prévu dans ce document, mais manifestement de l'ordre de la triche, la décision est, en dernière instance, à la discrétion des admins du tournoi.

Le non-respect des règles suivantes peut mener à des pénalités, voire une exclusion du tournoi en fonction de la gravité de l'acte ou lors de récidive.

4.1 Horaires

Respecter les horaires est particulièrement important pour le bon déroulement du tournoi, c'est pourquoi, les retards seront sanctionnés. Des pauses pour les repas et un temps de transition suffisant entre les matchs ont été prévus, seules des raisons exceptionnelles permettront donc d'éviter des sanctions.

Le retard maximum toléré est de 15 minutes, au-delà, l'équipe qui attend aura le droit de contacter les admins et de demander le forfait de l'équipe en retard, ce qui lui sera généralement accordé.

Si les deux équipes sont en retard de plus de 15 minutes, les admins se réservent le droit d'annuler le match. Le cas échéant, aucune des deux équipes ne remportera de points pour ce match.

4.2 Invitations

Chaque équipe doit être munie d'un responsable parmi ses joueurs. Ce dernier doit, de façon consciencieuse:

- Remplir le formulaire des pseudos qui vous sera communiqué en amont de la LAN. Il permettra de centraliser les informations à l'attention des autres joueurs et des administrateur du tournois.
- Inviter la team adverse lors des matchs, notamment pour les jeux avec un lobby privé (Spellsworn, Splitgate, Brawlhalla).

Le moyen de communication privilégié restera le chat *Polygaming* sur [Plamingo](#). Le channel [Discord](#) peut également être utilisé s'il simplifie les démarches et communications.

La responsabilité de l'invitation de l'équipe adverse revient au leader de la team qui apparaît en premier sur le match inscrit sur Plamingo. **Exemple ci-dessous:** pour le

match 2A, l'équipe *Asgard.gg-CSGO* se chargera d'inviter *noetic-Plus*.

Poules: Groupe 1, Match 2A	Asgard.gg-CSGO - noetic-Plus	ven., 18:59:04 (il y a 4 années)	ven., 19:01:41 (il y a 4 années)	sam., 12:03:46 (il y a 4 années)
Poules: Groupe 1, Match 3A	Kick-ass-CS - Asgard.gg-CSGO	ven., 18:59:04 (il y a 4 années)	ven., 19:01:41 (il y a 4 années)	sam., 13:37:58 (il y a 4 années)
Poules: Groupe 1, Match 4A	Asgard.gg-CSGO - 99MISTAKES-CS:GO	ven., 18:59:04 (il y a 4 années)	ven., 19:01:41 (il y a 4 années)	sam., 14:56:40 (il y a 4 années)
Poules: Groupe 1, Match 5A	Sleepy Panda -FuSe CSGO - Asgard.gg-CSGO	ven., 18:59:04 (il y a 4 années)	ven., 19:01:41 (il y a 4 années)	sam., 16:02:10 (il y a 4 années)

5. Résumé

