

GAMING NIGHTS

Règlements des jeux Gaming Nights 2022

La compétition Gaming Nights 2022 est une LAN party organisée par Esports Belgium (Spacefwd) dont la première édition se déroule du 11 au 13 novembre 2022 à l'Aula Magna de Louvain-La-Neuve

Ce document présente le format général de la compétition ainsi que le règlement général du déroulement de la compétition. La liste des jeux y est présentée ainsi que les règlements appliqués pour chaque jeu. Certains jeux auront deux règlements spécifiques en fonction qu'ils soient joués durant la première partie de la compétition (en phase de groupe) ou la deuxième partie (phase à élimination directe).

Ce règlement doit être bien compris par tous les participants des Gaming Nights et est susceptible d'être modifié jusqu'au jour de l'événement.

Ce format de compétition ainsi que les règlements sont en grande partie inspirés de l'événement ZLAN qui a lieu depuis quelques années en France par ZQSD Productions et ZT Productions, que nous remercions grandement.

Dernière mise à jour : 09/11/2022

LES JEUX	3
LEADER	4
FORMAT	6
Phase de Groupes	6
Vendredi	6
Samedi	6
Phase Finale	7
Samedi	7
Dimanche	7
Classement à l'issue de la phase de groupes	9
Distributions des points	9
Equipes qualifiées	9
En cas d'égalité	9
Phase finale	10
Seeding	10
Huitièmes de finale	11
Quarts de finale	12
Demi-finales	12
Grande finale	12
Petite finale	13
Règlement des jeux	14
Trackmania 2020	14
Apex Legends	17
Fall Guys	18
Fortnite (Creative)	19
Worms WMD	20
Quake Champions	28
Multiversus	29
Jeu mystère	30
Changelog	31

LES JEUX

1. Trackmania, développé par Nadeo
 2. Apex Legends, développé par Respawn Entertainment
 3. Fall Guys, développé par Mediatonic
 4. Fortnite (Creative), développé par Epic Games
 5. Worms WMD, développé par Team17
 6. Quake Champions, développé par id Software
 7. Multiversus, développé par Player First Games
 8. Jeu Mystère (uniquement en finale)
-

LEADER

Dans cette compétition, nous introduisons la définition de Leader pour chaque équipe participante.

Chaque équipe participante est en effet tenue de définir pour elle-même un Leader d'équipe afin de faciliter le bon déroulement de cette édition des Gaming Nights.

Le Leader aura notamment pour rôles principaux de :

- Partager les informations de l'équipe au staff des GN 2022
- Fournir les résultats de l'équipe lors de chaque étape de la compétition
- Être le porte-parole des éventuelles disputes ou problèmes durant l'événement
- Créer les lobbies des parties lorsque c'est indiqué dans le présent règlement

Important :

Les leaders d'équipe, une fois officiellement inscrits à l'événement, sont tenus d'envoyer au Head Admin du tournoi les identifiants de compte des joueurs de leur équipe pour toutes les plates-formes qui seront utilisées lors de ces Gaming Nights ainsi que tous les questionnaires pour le vendredi 4 novembre 2022 au plus tard.

Plus précisément,

- Epic Games
- Steam
- Battle.Net
- Ubisoft Connect
- Origin

Nous demandons à ce que les joueurs utilisent leur pseudonyme de façon cohérente et homogène durant l'ensemble du tournoi, dans les limites de l'acceptable.

- Les leaders d'équipe recevront les identifiants de tous les autres leaders d'équipe avant le début de la compétition et seront tenus de s'ajouter les uns les autres afin de garantir le bon déroulement du tournoi.
 - **Les leaders DOIVENT prendre un screenshot de chacun de leurs résultats afin de garantir une preuve en cas de conflit/mésentente/hésitation quant à ceux-ci.**
 - Il est **OBLIGATOIRE** aux leaders de l'équipe et fortement encouragés à tous les participants utiliser le Discord officiel de l'événement (<https://discord.gg/cW4DuEXHuP>) . Les leaders devront noter TOUS leurs résultats dans le channel approprié #report-results pour lequel ceux-ci auront l'accès avant le début du tournoi. Un "Thread" spécifique à chaque jeu/phase du tournoi sera créé par un admin avant le début de la compétition.
-

FORMAT

Durant la compétition, 20 équipes de 3 joueurs vont s'affronter durant 3 jours sur 9 jeux différents.

La liste des jeux disponibles pour la phase finale de l'arbre à élimination directe est la suivante :

1. Quake Champions
2. Worms WMD
3. Fall Guys
4. Fortnite
5. Apex Legends
6. Trackmania 2020
7. Multiversus
8. Jeu Mystère

Phase de Groupes

Les 20 équipes de la compétition sont réparties entre 4 groupes de 5 équipes. A l'issue de la phase de groupes, 16 équipes composées des 4 meilleures de chaque groupe passent en huitièmes de finale.

Vendredi

Le vendredi, en phase de groupes, les joueurs s'affrontent sur 2 jeux:

1. Multiversus
2. Apex Legends

Samedi

Le samedi, les joueurs s'affrontent sur 4 jeux en phase de groupes:

1. Fall Guys
2. Trackmania 2020
3. Worms WMD
4. Fortnite Creative

Phase Finale

Samedi

Les huitièmes de finale se déroulent le samedi en fin de journée, à l'issue de la phase des groupes. Les équipes seront seedées en fonction de leur classement dans leur groupe ainsi que leur score finale (voir section seeding ci-après) et seront disposées sur un arbre à élimination directe.

- Les huitièmes de finale sont en format BO3. L'équipe la mieux seedée choisit en premier le jeu pour le premier round du BO3. L'autre équipe choisit son propre jeu pour le deuxième round.

A l'issue du deuxième round, le troisième jeu potentiel sera tiré au sort par les commentateurs. Ceux-ci tireront au sort 3 jeux dont l'ordre définit le jeu de la manche décisive pour chaque équipe. Si le premier jeu a déjà été joué lors des deux premières manches, les équipes devront s'affronter sur le deuxième jeu tiré au sort. Dans le cas où les deux premiers jeux tirés au sort ont déjà été joués, la manche finale comprendra le troisième jeu tiré au sort.

Dimanche

Les quarts de finale, les demi-finales et la grande finale se déroulent tous le dimanche, dernier jour de compétition.

- Les quarts de finale sont en BO3. Les mêmes règles que celles des huitièmes de finale sont appliquées MAIS les équipes ne sont pas autorisées à choisir le même jeu qu'ils ont choisi pour les huitièmes de finale.
- Les demi-finales sont en format BO5. L'équipe la mieux seedée choisit son premier jeu, l'autre équipe choisit son premier jeu et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque équipe ait choisi ses 2 jeux. Si les 2 équipes sont à égalité après 4 rounds, le dernier jeu est tiré au sort sur les 3 restants.
- La petite-finale se déroule comme une demi-finale mais le 3ème jeu peut être désigné en accord entre les deux équipes.

- La grande finale est en format BO7. Les commentateurs révéleront enfin le jeu mystère ainsi que les règles de l'affrontement sur ce jeu qui sera joué lors de la première manche de la grande finale.

Le perdant du jeu mystère aura le droit de commencer en choisissant le prochain jeu sur lequel ils joueront pour la deuxième manche et ainsi de suite jusqu'à la victoire d'une des deux équipes sur 4 jeux différents.

Classement à l'issue de la phase de groupes

Distributions des points

Les points lors de la phase de groupe sont distribués selon les règles définies pour chacun des jeux en question. Les jeux sont susceptibles de rapporter des points différents selon le format utilisé.

Le but pour chaque équipe est de faire le maximum de points au cours de la phase de groupes pour se qualifier lors de la phase finale et d'obtenir un bon seeding.

Le détail des points se trouve dans le règlement spécifique pour chaque jeu.

Equipes qualifiées

Les 4 meilleures équipes de chaque groupe sont automatiquement qualifiées pour la phase finale dans l'arbre à élimination directe et passent en huitièmes de finale où elles s'affrontent en BO3.

En cas d'égalité

En cas d'égalité entre plusieurs équipes, les équipes devront se départager sur un round de Multiversus en BO1. Les équipes désignent 2 joueurs de l'autre équipe afin d'éviter un hyper-carry.

Phase finale

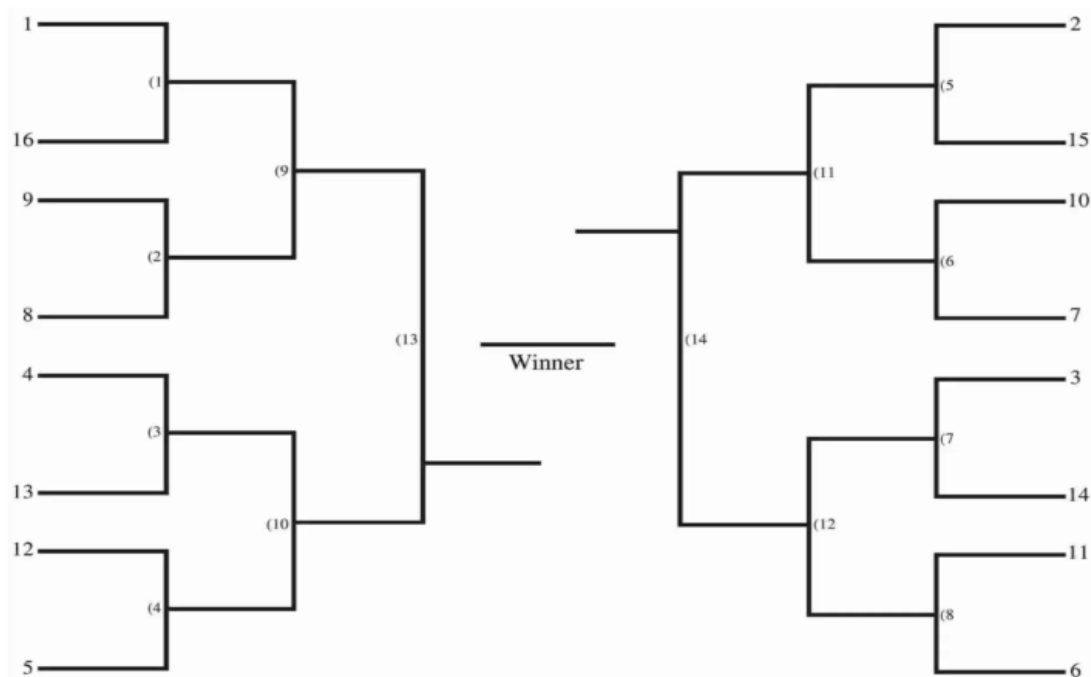
Seeding

Les 16 équipes qualifiées sont placées sur l'arbre à élimination directe de la phase finale selon leur classement respectif au sein de leur groupe.

- La première équipe de chaque groupe est seedée de 1 à 4
- La deuxième équipe de chaque groupe est seedée de 5 à 8
- La troisième équipe de chaque groupe est seedée de 9 à 12
- La quatrième équipe de chaque groupe est seedée de 13 à 16

On détermine le seed de chaque tranche suivant leur score général obtenu à l'issue de la phase de groupes.

En cas d'égalité entre plusieurs équipes, les équipes devront se départager sur un round de Multiversus en BO1. Les équipes désignent 2 joueurs chacune et s'affrontent pour le placement sur l'arbre du tournoi.



Huitièmes de finale		
Seed 1	VS	Seed 16
Seed 2	VS	Seed 15
Seed 3	VS	Seed 14
Seed 4	VS	Seed 13
Seed 5	VS	Seed 12
Seed 6	VS	Seed 11
Seed 7	VS	Seed 10
Seed 8	VS	Seed 9

Huitièmes de finale

Les huitièmes de finale se disputent le samedi soir en BO3 en élimination directe. Chaque équipe choisit son jeu parmi la poule de jeux disponibles pour les playoffs.

Un tirage au sort déterminera ensuite le troisième jeu qui départagera les équipes qui auront chacune gagné une manche du BO3. Ce jeu imposé sera le premier dans l'ordre de tirage qui n'a pas encore été joué lors du match en cours. Trois jeux seront ainsi tirés au sort.

- Jeu choisi par l'équipe 1
- Jeu choisi par l'équipe 2
- Jeu imposé (parmi 3 jeux tirés au sort)

Quarts de finale

Les quarts de finale se disputent le dimanche en BO3.

Le principe est le même que lors des huitièmes de finale mais les équipes ne sont pas autorisées à choisir le même jeu que lors de la phase précédente :

- Jeu choisi par l'équipe 1
- Jeu choisi par l'équipe 2
- Jeu imposé (parmi 3 jeux tirés au sort)

Demi-finales

Les demi-finales se disputent le dimanche en BO5.

Les 4 jeux sont choisis par les 2 équipes. La manche décisive est tirée au sort.

Les participants ont la possibilité de se mettre d'accord sur le jeu décisif.

- Jeu 1 choisi par l'équipe 1
- Jeu 2 choisi par l'équipe 2
- Jeu 3 choisi par l'équipe 1
- Jeu 4 choisi par l'équipe 2
- Jeu tiré au sort ou désigné par les participants

Grande finale

La grande finale se dispute le dimanche soir en BO7.

La première épreuve est imposée avec un jeu mystère. Par la suite, les jeux suivants sont choisis par l'équipe qui a perdu sur le dernier jeu joué précédemment.

Exemple :

- L'équipe 1 remporte le jeu mystère
- L'équipe 2 choisit le jeu #2 et remporte la manche
- L'équipe 1 choisit le jeu #3 et perd la manche
- L'équipe 1 choisit le jeu #4 et remporte la manche
- L'équipe 2 choisit le jeu #5 et remporte la manche
- L'équipe 1 choisit le jeu #6 et remporte la manche
- L'équipe 2 choisit le jeu #7 et remporte la manche et gagne la finale 3 à 4

Petite finale

La petite finale se dispute après les demi-finales et en parallèle de la grande finale.

La petite finale se déroule en BO5, chaque équipe choisit son jeu de prédilection. En cas d'égalité à 2-2, le dernier jeu sera tiré au sort entre les 3 jeux qui restent.

Les participants ont la possibilité de se mettre d'accord sur le jeu décisif.

- Jeu choisi par l'équipe 1
 - Jeu choisi par l'équipe 2
 - Jeu choisi par l'équipe 1
 - Jeu choisi par l'équipe 2
 - Jeu tiré au sort ou désigné par les participants
-

Règlement des jeux

Trackmania 2020

Les maps sur lesquelles les joueurs s'affrontent sur Trackmania font partie de la sélection des tracks officielles de la saison Automne 2022.

Tous les participants **sont tenus d'utiliser un TAG de leur équipe** qui soit claire et facile à lire.

Tous les participants sont invités à rejoindre le club Gaming Nights 2022 où des salons de practice sont mis à leur disposition dès à présent.

Rappel que tous les participants, à travers leur leader, **doivent noter leurs résultats/placement à l'issue de chaque étape !** et les leaders doivent prendre des screenshots. Attention de prendre 2 screenshots s'il y a plusieurs pages de classement !! Préparez votre BIND.

Map pool :

- ❖ Fall 2022 - 12
- ❖ Fall 2022 - 16
- ❖ Fall 2022 - 17
- ❖ Fall 2022 - 18
- ❖ Fall 2022 - 19

- Phase de groupe :

Toutes les tracks seront jouées l'une à la suite de l'autre en mode contre-la-montre .

Une fois le match lancé, il n'y aura pas d'arrêt, sauf cas extrême où de nombreux participants éprouvent des problèmes techniques imprévisibles en même temps.

Chaque groupe s'affronte sur les 5 tracks. Les 15 joueurs de chaque groupe auront une limite de temps de 7 minutes par track afin d'atteindre le meilleur temps possible.

Les 5 premiers temps donnent 1 point supplémentaire à leur équipe. Si une équipe finit avec ses 3 joueurs dans le top 5, ils remportent donc 3 points pour la track jouée.

Le temps référence pour le classement des équipes sur chaque track est le 3ème joueur.

Les meilleurs 3èmes d'une équipe essayent de se classer le mieux possible par rapport aux autres équipes afin de remporter plus de points.

- Le meilleur 3ème remporte 3 points à son équipe
- Le deuxième 3ème remporte 2 points
- Le troisième remporte 1 point
- Les quatrième et cinquième remportent 0 point.

Exemple :

Equipes A B C D E

TRACK 1

- 1) A1 = 1 point
- 2) A2 = 1 point
- 3) B1 = 1 point
- 4) C1 = 1 point
- 5) E1 = 1 point
- 6) A3 => 1er dernier = 3 points
- 7) B2
- 8) C2
- 9) E2
- 10) E3 => 2ème dernier = 2 points
- 11) D1
- 12) D2
- 13) C3 => 3ème dernier = 1 point
- 14) B3 => 4ème dernier = 0 point
- 15) D3 => 5ème dernier = 0 point

Scores de la TRACK 1 :

Team A = 5 points

Team B = 1 point

Team C = 2 points

Team D = 0 point

Team E = 3 points

- Phase finale :

Même map pool qu'en phase de groupe en format BO3. L'équipe qui choisit le jeu ou la mieux seedée choisit la première track. En cas d'égalité, l'équipe qui n'a pas choisi le jeu ou la moins bien seedée retire en premier une map du pool. L'autre équipe choisit entre les deux dernières tracks.

Le format se déroule en équipes de 3v3. Chacun choisit son équipe (Bleu et Rouge)

Chaque track se déroule en 5 manches gagnantes (maximum 9 manches).

Les scores sont comme suit pour chaque round :

1. 6 points
2. 5 points
3. 4 points
4. 3 points
5. 2 points
6. 1 point

A chaque manche, l'équipe avec le plus de points cumulés remporte la manche. La track se termine lorsqu'une équipe atteint 5 manches gagnées.

Apex Legends

- Phase de groupe:

En phase de groupes, tous les joueurs participent en même temps à un Battle Royal massif lors de 3 rounds différents sur 3 maps différentes :

- ❖ Lune Brisée
- ❖ World's Edge
- ❖ Olympus

Les scores sont cumulés sur chaque partie.

- ❖ 1st = 7 points
- ❖ 2nd = 5 points
- ❖ 3ème = 3 points
- ❖ 4-5èmes = 2 points
- ❖ 6-10èmes = 1 point
- ❖ 11-20èmes = 0 point

- Phase finale:

En phase finale, les équipes s'affrontent en BO3. L'équipe qui a choisi le jeu ou l'équipe qui est la mieux seedée choisit la première carte. Le perdant choisit ensuite la deuxième carte. En cas de 1-1, l'équipe qui a choisi le jeu ou qui est la mieux seedée commence à retirer une map du pool et ainsi de suite jusqu'à trouver la dernière map.

- ❖ Débarquement
- ❖ Rappel
- ❖ Déversoir
- ❖ Trouble-fête
- ❖ Module de phase

Fall Guys

Liste des “maps” jouées lors des Gaming Nights 2022 :

- ❖ Slime Climb Time
- ❖ Solo Show
- ❖ Jungle Jumble

- Phase de groupe :

En phase de groupe, les participants d'un même groupe vont s'affronter en même temps en mode solo sur les 3 maps différentes. 15 joueurs se disputent la victoire sur chacune de ces 3 maps. Le format étant un format de solo, chaque joueur représente son équipe et tente d'aller le plus loin possible sans se faire éliminer pour engranger des points à son équipe.

Chaque round où un participant survit se voit attribuer 1 point pour son équipe entière. Le gagnant à l'issue de ces rounds recevra 3 points bonus pour son équipe.

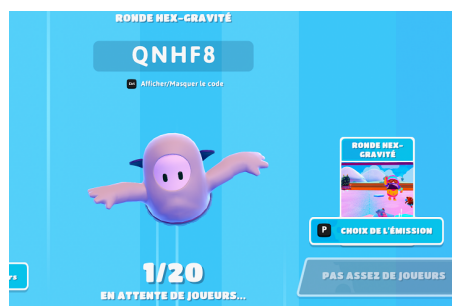
Le leader de l'équipe en première place du groupe crée la partie pour les autres participants et partage le code de la partie à l'admin du tournoi, qui le partage au reste des participants. Les leaders sont tenus de noter leurs points et placements à chaque map.

- Phase finale:

En phase finale, les équipes s'affrontent en BO3 sur la map Hex-A-Ton. Les équipes relancent à chaque fois jusqu'à ce que le premier round se fasse sur la map à 6 étages pour éviter le bug d'égalité en fin de match.

- ❖ Hex-A-Ton

Le leader de l'équipe qui a choisi ce mode de jeu crée la partie et partage le code de celle-ci à l'équipe adverse.



Fortnite (Creative)

- Phase de groupe :

Les joueurs s'affrontent en mode Zone Wars 3v3v3v3v3 sur la map du workshop (code : 1469-2440-9680)

Les joueurs choisissent une équipe et vont jouer 5 manches d'affilée. Les joueurs ne peuvent pas changer d'équipe.

A l'issue des 5 manches, le classement final est celui affiché sur le scoreboard à la fin du match. Rappelons que les leaders doivent prendre un screenshot de celui-ci.

Les points sont distribués comme suit :

- ❖ Premiers : 15 points
- ❖ Deuxièmes : 10 points
- ❖ Troisièmes : 7 points
- ❖ Quatrièmes : 5 points
- ❖ Cinquièmes : 0 point

- Phase finale :

Les joueurs s'affrontent en mode Zone Wars 3v3 sur la map du workshop Go Coated! Zone Wars de TheBoyDilly (code : 3305-1551-7747)

Le match se déroule en BO5. La première équipe à remporter 3 manches remporte la partie. La partie commence quand les deux équipes sont prêtes à jouer.

L'équipe qui a choisi Fortnite prend l'équipe noire. L'autre équipe prend l'équipe rouge.

Worms WMD

Les skins strictement cosmétiques sont autorisés. Les skins modifiant la taille du ver sont interdits.

En cas d'égalité :

Si plusieurs équipes venaient à être éliminées car leurs vers meurent en même temps, l'équipe avec le plus de kill au tableau des scores prendra les devants, si les kill sont à égalité entre 2 équipes, elles seront départagées aux dégâts pendant la partie.

- Phase de groupe :

En phase de groupes, Worms WMD se joue sur une seule partie en BO1 dans un groupe entier. Chaque équipe dispose de 6 vers, soit 2 vers par joueur (30 vers en tout).

Les vers sont placés de manière automatique (pas de téléportation).

Pas de plafond.

Les joueurs d'une même équipe jouent sur le même ordinateur et doivent donc se relayer en fonction de leur tour. Les joueurs doivent impérativement nommer les verts selon leur pseudo et les numéroté (pseudo1, pseudo2).

La carte est déterminée par un vote effectué au préalable par les joueurs sur le server Discord entre :

- ❖ Forêt Tropicale
- ❖ Libération
- ❖ Enfer et damnation

Les points se partagent comme suit :

1er : 20 points
2ème : 12 points
3ème : 7 points
4ème : 5 points
5ème : 1 point

L'équipe qui est en première position de son groupe est chargée de créer le groupe.

- Phase finale :

En phase finale, Worms WMD se joue sur une seule partie en 3v3 avec 2 vers par joueur (12 vers au total).

Les joueurs jouent sur un même ordinateur et doivent donc se relayer en fonction de leur tour. Les joueurs sont toujours tenus d'utiliser des noms de vers correspondant à leur pseudo suivi d'un numéro (pseudo1, pseudo2).

Il s'agit d'un BO1. L'équipe qui n'a pas choisi Worms WMD ou l'équipe la moins bien seedée dans le cas d'un jeu imposé peut retirer en premier une des 3 maps du pool. L'autre équipe choisit ensuite la map sur laquelle se jouera le BO1.

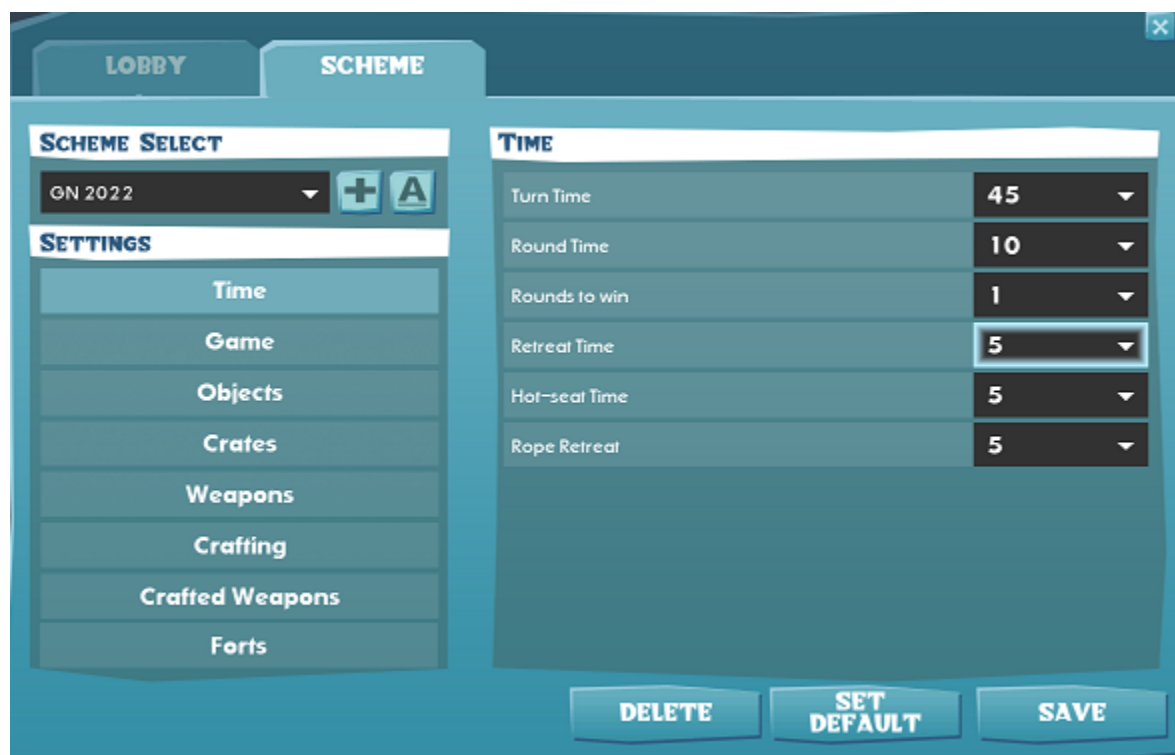
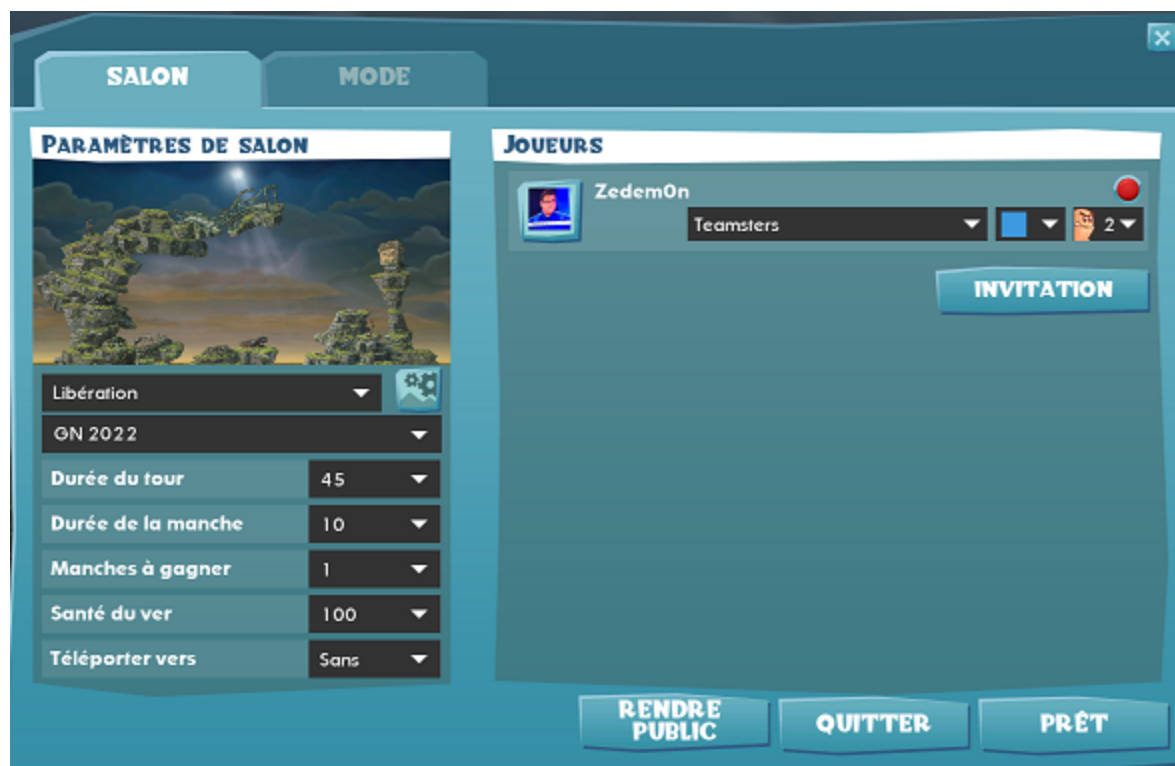
Les vers sont placés en téléportation en début de partie pour éviter les spawns trop malchanceux.

Pas de plafond.

Les 3 cartes pour la phase finale sont :

- ❖ Orient
- ❖ Trou de ver
- ❖ Campagne

Paramètres de la partie :



SALON

MODE

SÉLECTION DU MODE

ON 2022

+

A

PARAMÈTRES

Temps

Partie

Objets

Caisses

Armes

Fabrication

Armes fabriquées

Forts

PARTIE

Santé du ver	100
Sélection de ver	Sans
Téléporter vers	Sans
Mode artillerie	Sans
Dégâts de chute	Avec
Restriction du rayon de la poutre	Sans
Carburant de jet-pack	50
Mouvements de corde	5
Terrain indestructible	Sans

SUPPRIMER

PAR DÉFAUT

SAUVEG.

SALON

MODE

SÉLECTION DU MODE

ON 2022

+

A

PARAMÈTRES

Temps

Partie

Objets

Caisses

Armes

Fabrication

Armes fabriquées

Forts

OBJETS

Mines	Beaucoup
Mines mouillées	Sans
Délai de détonation des mines	3
Barils d'essence	Peu
Aimants aléatoires	Aucun
Tourelles	Aucun
Véhicules	Aucun
Armes fixes	Aucun
Mines antichar	Aucun

SUPPRIMER

PAR DÉFAUT

SAUVEG.







SALON

MODE

SÉLECTION DU MODE

GN 2022

+

A

PARAMÈTRES

Temps

Partie

Objets

Caisses

Armes

Fabrication

Armes fabriquées

Forts

ARMES

Nom	Munitions	Attente	Caisses
Téléporteur	1	0	Avec
Sélection du ver	1	0	Avec
Passer le tour	∞	0	Sans
Drone malveillant	0	0	Sans
Roquette W I	1	0	Sans
Léchouille de ver	0	0	Sans
Pique ver	1	0	Sans

SUPPRIMER

PAR DÉFAUT

SAUVEG.

SALON

MODE

SÉLECTION DU MODE

GN 2022

+

A

PARAMÈTRES

Temps

Partie

Objets

Caisses

Armes

Fabrication

Armes fabriquées

Forts

FABRICATION

Fabrication activée	Sans
Nombre de Sauces spéciales de Boggy	Aucun
Nombre de Pâtes collantes d'âne	Aucun
Nombre de Graines de Bombe banane	Aucun
Nombre de Larmes d'un ver	Aucun

SUPPRIMER

PAR DÉFAUT

SAUVEG.



Quake Champions

Uniquement en phase finale.

Map Pool :

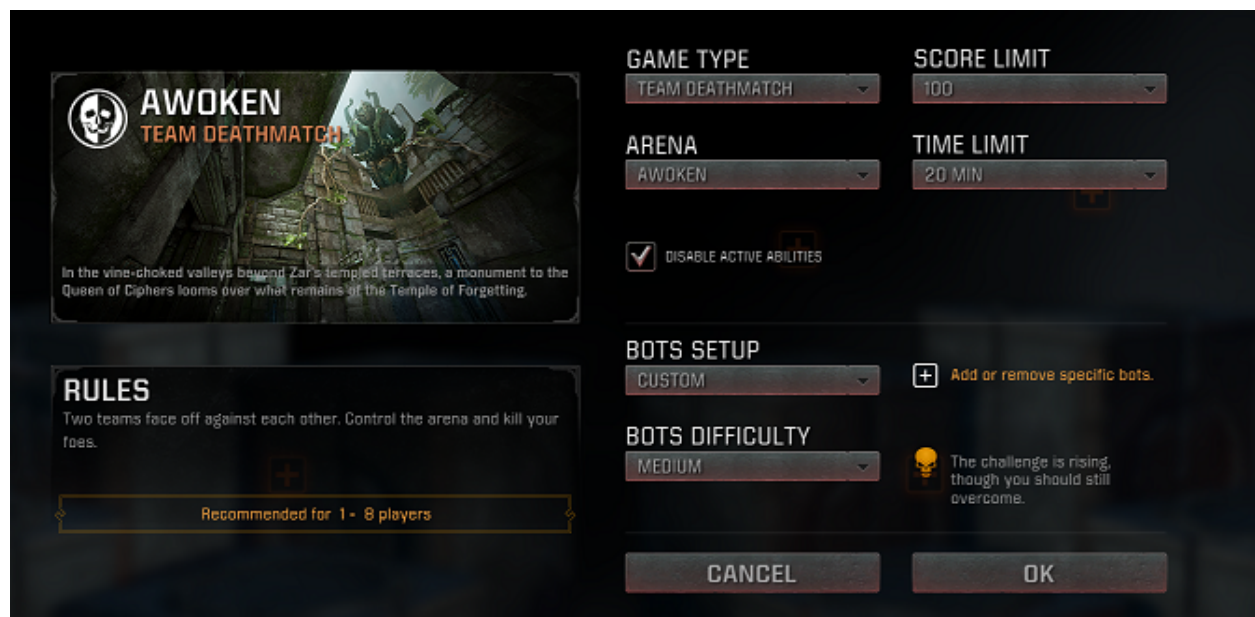
- ❖ Blood Covenant
- ❖ Awoken
- ❖ Blood Run

Quake Champions est joué dans un format de 3v3 en Team Deathmatch.

Les joueurs d'une même équipe ne peuvent pas prendre 2 fois le même champion.

- ❖ Time Limit : 20 minutes
- ❖ Fraglimit : 100
- ❖ Les active abilities sont disabled

L'équipe qui n'a pas choisi ce jeu OU l'équipe la moins bien seedée peut retirer une map du pool. L'autre équipe choisit la map sur laquelle se déroulera le match parmi les deux derniers choix.



Multiversus

Phase de groupe :

Multiversus se joue en 2v2. Chaque équipe joue un BO3 contre les 4 autres équipes de leur groupe. L'équipe désigne un joueur-carry qui joue les 4 matchs. Les 2 autres joueurs jouent chacun 2 matchs.

L'équipe qui remporte le match se voit attribuer 3 points. Si l'équipe perdante a remporté un round sur le BO3, elle se voit attribuer 1 point en compensation. Les équipes jouent toujours 3 rounds.

La map est chaque fois randomisée entre Cromulons, Arbre-Maison et Arène Célèste.

Note importante : les joueurs ont le droit d'utiliser tous les personnages qui sont débloqués sur leur propre compte et ont donc la possibilité de venir avec un "main" lors du tournoi.

Points :

- Chaque équipe remporte 3 points par BO3 gagné contre une autre équipe
- L'équipe perdante remporte 1 point si elle a gagné une manche du BO3.

Les leaders d'équipe sont tenus d'informer les admins de leurs résultats après chaque match sur Discord comme pour tous les autres jeux du tournoi.

Phase finale :

Multiversus ne peut être pick qu'à partir des demi-finales.

Multiversus se joue en 2v2 et en BO5. Les équipes doivent impérativement effectuer une rotation de joueurs différents à chaque manche.

Exemple :

Team A contre Team B

Première manche : A1 & A2 vs B1 & B2

Deuxième manche : A1 & A3 vs B1 & B3

Troisième manche : A2 & A3 vs B2 & B3

Quatrième manche : A1 & A2 vs B1 & B2

Cinquième manche : A1 & A3 vs B1 & B3

Paramètres de partie :

MODE DE JEU

ÉQUIPES (2 VS 2) ▼

ÉJECTIONS

4 ▼

TEMPS

5 MIN ▼

PIÈGES ACTIVÉS ☒

ROTATION DE LA CARTE

CHOISISSEZ UNE CARTE



Jeu mystère

Le jeu mystère sont les fléchettes en équipe !

Les règles sont celles d'un 301 standard.

Les équipes de 3 joueurs doivent en premier atteindre 0 en partant de 301.

Les joueurs de chaque équipe lancent l'un après l'autre 3 fléchettes.

Exemple : Equipe A vs Equipe B

- Joueur A1 lance 3 fléchettes
- Joueur B1 lance 3 fléchettes
- Joueur A2 lance 3 fléchettes
- Etc.

Good luck !!!

Changelog

Changements et additions surlignés en jaune dans le règlement

Changements du 28/10/2022 :

- Ajout d'un changelog pour suivre l'évolution du règlement
- Les fléchettes sont retirées du format de la compétition
- Les participants sont fortement encouragés et les leaders obligés d'utiliser le Discord officiel des Gaming Nights (communication, report résultats)
- Les leaders sont tenus de noter TOUS leurs résultats à chaque étape
- Un thread dans le channel #report-results sera créé pour chaque jeu/étape du tournoi où les leaders d'équipe devront noter leurs résultats.
- Les leaders doivent prendre un screenshot pour pouvoir prouver leurs résultats en cas de conflit/mésentente/hésitation
- Règles Fortnite ajoutées & maps du workshop dévoilées
- Règles Multiversus modifiées suite au drop des fléchettes

Changements du 02/11/2022 :

- Règles Trackmania modifiées pour group stage et playoffs
- Règles Fortnite modifiées légèrement (swap de teams)
- Club Gaming Nights 2022 sur TMN à rejoindre
- Obligation d'utiliser un TAG d'équipe sur Trackmania
- Apex : -Kings Canyon +Eclipse pour pouvoir s'entraîner
- Points sur Worms WMD ajoutés
- Ajout de l'obligation d'envoyer les questionnaires

Changements du 07/11/2022 :

- Worms WMD : pas de plafond sur les maps
- Quake : pas deux fois le même champion dans même équipe
- Règles pour petite finale ajoutées (3ème place)

Changements du 09/11/2022 :

- *Changement des règles demi-finales : plus de jeux imposés sauf égalité*
- *Intégration de Multiversus dans les phases finales*
- *Changement des règles Multiversus (groupe + playoffs)*
- *Fall Guys : modification du règlement en phase finale*
- *Worms WMD : placement des vers en phase finale*
- *Règle en cas d'égalité légèrement modifiée pour le fairness*
- *Multiversus ne peut être joué qu'à partir des demi-finales*
- *Fortnite group : changement de map*
- *Fortnite : les scores placements se basent sur le scoreboard à la fin de 5 manches et les scores ont été modifiés*

Changements du 12/11/2022

- *Ajout des règles en cas d'égalité sur Worms WMD*

Changements du 13/11/2022

- *Les règles des fléchettes ajoutées dans le règlement pour la grande finale !*
- *Les règles de pick de la petite finale modifiée (pas 2 jeux mais 3 au sort car Multiversus)*