

REGLEMENT GENERAL DES TOURNOIS

1/22

Historique des changements

DATE	VERSION	DESCRIPTION
09/02/2020	Version 1.0	Publication initiale



Sommaire

1. Préambule.....	5
1.1. Organisateur.....	5
1.2. Application du règlement	5
1.3. Modifications du règlement	5
2. Informations sur l'événement.....	6
2.1. Objectif de la manifestation	6
2.2. Date et heure	6
2.3. Inscriptions.....	6
3. Règlement général.....	7
3.1. Planning de l'événement	7
3.2. Slots.....	7
3.3. Composition des équipes.....	7
3.4. Classement des écoles.....	8
3.5. Règles de bonne conduite	8
3.6. Sanctions.....	8
4. Règles relatives aux tournois	9
4.1. Tournoi Rocket League	9
4.1.1. Généralités.....	9
4.1.2. Déroulement du tournoi.....	9
4.1.3. Format des matchs	10
4.1.3.1. Arbre du tournoi (Bracket).....	10
4.1.3.2. Réglages en jeu.....	10
4.1.3.3. Phases préliminaires - Poules.....	10
4.1.3.4. Phases avancées - Playoffs.....	11
4.1.3.5. Organisation du lancement des parties	11
4.2. Tournoi Counter Strike : Global Offensive	12
4.2.1. Généralités.....	12
4.2.2. Déroulement du tournoi.....	12
4.2.3. Format des matchs	12
4.2.3.1. Arbre du tournoi (Bracket).....	12

4.2.3.2.	Phases préliminaires - Poules	13
4.2.3.3.	Phases avancées - Playoffs.....	13
4.2.3.4.	Paramètres des joueurs	14
4.2.3.5.	Paramètres du serveur	14
4.2.3.6.	Overtime	14
4.2.3.7.	Map pool.....	15
4.2.3.8.	Choix de carte B01	16
4.2.3.9.	Choix de carte B03	16
4.2.4.	Déroulement des matchs	17
4.2.4.1.	Choix de la carte	17
4.2.4.2.	Connexion au serveur	17
4.2.4.3.	Knife round / Détermination du side	17
4.2.5.	Organisation du lancement des parties	17
4.3.	Tournoi Blindtest	18
4.3.1.	Généralités.....	18
4.3.2.	Déroulement du tournoi	18
4.3.3.	Format du tournoi	18
4.4.	Tournoi Mario Kart 8 Deluxe	20
4.4.1.	Généralités.....	20
4.4.2.	Déroulement du tournoi	20
4.4.3.	Réglages en jeu	20
4.4.4.	Organisation et format du tournoi.....	21
4.5.	Tournoi Skribbl.....	22
4.5.1.	Généralités.....	22
4.5.2.	Paramètres	22
4.5.3.	Déroulement du tournoi	22

1. Préambule

1.1. Organisateur

Le Campus Games Week (CGW) est une manifestation organisée par Chartreuse Gaming.

Chartreuse Gaming est une association loi 1901 à but non lucratif ayant son siège social au 3 Rue des Ecrins 38380 à Saint Laurent du Pont et immatriculée par l'INSEE sous le numéro de SIRET 818 283 798 00028.

Chartreuse Gaming est représentée légalement par son président, Monsieur Louis GRILLOT. Ce dernier est joignable par mail (contact@chartreuse-gaming.fr) ou par téléphone (06 42 33 41 06).

1.2. Application du règlement

En vous inscrivant au tournoi prénommé Campus Games Week, vous acceptez sans réticence ou interprétation de respecter ce règlement.

1.3. Modifications du règlement

Chartreuse Gaming se réserve le droit de faire évoluer le règlement à tout moment lors dudit événement. L'association mettra tout en œuvre pour tenir informés les joueurs.

2. Informations sur l'événement

2.1. Objectif de la manifestation

Le Campus Games Week est une compétition amateur de jeux vidéo réalisée dans un but de divertissement et d'esprit compétitif entre les étudiants.

Par souci de simplicité, le terme « école » renverra dans le présent document à une association étudiante représentant les étudiants d'une filière ou d'une école.

La compétition pourra donner lieu à l'octroi de lots si la campagne de partenariats, menée par l'association, s'avère fructueuse.

Pour cette édition, cinq (5) jeux seront proposés. La liste des jeux a été déterminée par les associations étudiantes participantes au tournoi : Blindtest, Counter Strike : Global Offensive, Mario Kart 8 Deluxe, Rocket League et Skribbl.

2.2. Date et heure

Le Campus Games Week se tiendra du lundi 22 février 2021 au samedi 27 février 2021, et ce, en ligne.

Les joueurs seront invités à se présenter 10 minutes avant le début du tournoi ou de la cérémonie afin de procéder au check-in sur le Discord de l'association Chartreuse Gaming (<https://discord.gg/ENY2nV6>).

2.3. Inscriptions

Les joueurs de chaque école peuvent s'inscrire gratuitement à chacun des tournois, et ce, en respectant les quotas imposés. L'inscription à un tournoi se fera par le biais d'un Google form.

3. Règlement général

3.1. Planning de l'événement

Campus Games Week Schedule	
Lundi 22 février (21 heures – 22 heures)	Cérémonie d'ouverture
Mardi 23 février (21 heures – 23 heures)	Skribbl.io
Mercredi 24 février (21 heures – 23 heures)	Blind test
Jeudi 25 février (21 heures – 22 heures)	Mario Kart 8 Deluxe
Vendredi 26 février (21 heures – Minuit)	Rocket League
Samedi 27 février (14 heures – 19 heures 30)	Counter Strike : Global Offensive
Samedi 27 février (20 heures – 21 heures)	Cérémonie de clôture

3.2. Slots

Skribbl.io : 10 joueurs par école.

Blind test : Aucune limite de joueurs.

Mario Kart 8 Deluxe : 8 joueurs par école.

Rocket League : 1 école de 3 joueurs par école.

Counter Strike : Global Offensive : 1 équipe de 5 joueurs par école.

3.3. Composition des équipes

Pour les jeux qui nécessitent la constitution d'une équipe, chaque école doit être en mesure de présenter une équipe composée au moins à moitié de joueurs de son école. En ce qui concerne les joueurs restants, ces derniers peuvent être issus d'une autre école, filière et même ne pas posséder le statut étudiant.

La seule limite à ce principe tient à ce qu'ils ne possèdent pas un statut de joueur semi-professionnel ou de joueur professionnel sur le jeu en question.

3.4. Classement des écoles

X étant le nombre d'écoles inscrites pour le Campus Games Week.

A l'issue de chacun des cinq (5) tournois, une école inscrit entre 1 et X points selon son classement.

Exemple= Le tournoi CS:GO compte 7 écoles. Votre école finit à la première place donc elle empoche 7 points.

Si l'une des écoles inscrite à l'événement décide de ne pas participer à un tournoi, le nombre de points pouvant être inscrit est réduit du nombre d'écoles ne participant pas.

Exemple= Le tournoi Rocket League compte 7 écoles. Deux écoles décident de ne pas s'engager sur le tournoi. Votre école finit à la première place donc elle inscrit (7-2) 5 points.

Le score de l'événement Campus Games Week consiste en la simple addition des scores de chaque tournoi.

3.5. Règles de bonne conduite

Chaque joueur s'engage à respecter pleinement le présent règlement, ainsi que les indications qui seront données par Chartreuse Gaming durant l'événement. Tout abus sera sanctionné.

Dans le même esprit, nous vous invitons à utiliser uniquement le serveur Discord que nous fournirons pour communiquer entre équipes. Nous vous demandons, sauf demande contraire venant d'un membre de Chartreuse Gaming, de rester dans vos canaux dédiés. Toute tentative de vol d'informations tactiques sera sanctionnée.

Tous les joueurs sont également invités à se comporter de manière respectueuse. Les pratiques telles que les insultes, les offenses, le spamming, les retards, seront répréhensibles (Cf. « 3.6 Sanctions »).

3.6. Sanctions

Les sanctions sont prononcées par l'équipe Chartreuse Gaming, et ce, sans recours possible. Celles-ci peuvent être variées (avertissement oral, annulation d'un match, exclusion du tournoi, et cetera). Il ne s'agit pas d'une liste exhaustive.

4. Règles relatives aux tournois

4.1. Tournoi Rocket League

4.1.1. Généralités

Le tournoi est ouvert à l'ensemble des plateformes : PC, Nintendo Switch, PS4 et Xbox One.

Les matchs sont organisés sur les serveurs officiels d'Europe. Les participants doivent donc disposer de leur propre compte sur ce serveur pour pouvoir participer à l'évènement. Nous nous déchargeons de toute responsabilité en cas d'indisponibilité des serveurs officiels le jour du tournoi.

L'arbitre Rocket League se réserve le droit d'arrêter, d'annuler ou de recommencer une partie s'il le juge nécessaire.

4.1.2. Déroulement du tournoi

Toute décision relative au déroulement du tournoi ne peut être prise que par l'arbitre.

L'utilisation de programmes tiers ou toute autre action visant à instaurer un avantage non fair-play est strictement interdite. Sont donc prohibés par exemple : les déconnexions injustifiées et intentionnelles, les programmes de triche et/ou de piratage, les paramètres non inclus dans les paramètres par défaut, les macros, le fait de laisser intentionnellement un adversaire remporter un match et plus généralement toute pratique antisportive, ainsi que l'utilisation intentionnelle de failles du jeu.

Si un problème technique empêche le bon déroulement du tournoi, les joueurs doivent se rapprocher au plus vite de l'arbitre.

4.1.3. Format des matchs

4.1.3.1. Arbre du tournoi (Bracket)

L'arbre du tournoi est scindé en deux phases qui se joueront successivement sur la soirée.

- La première phase, correspondant aux poules, se jouera exclusivement en BO3.
- La seconde phase, correspondant aux playoffs, se jouera en BO5.

4.1.3.2. Réglages en jeu

Les règles qui suivent seront les seules applicables pour l'intégralité du tournoi. De ce fait, il est fortement conseillé de créer un « rullset » dans le jeu, si ce n'est pas déjà le cas, afin de faciliter le déroulement de l'événement.

Mode de jeu : FOOTCAR
Arène : DHF STADIUM
Taille de l'équipe : 2v2
Bots : PAS DE BOTS
Région : EUROPE
Joignable par : NOM/MOT DE PASSE

4.1.3.3. Phases préliminaires - Poules

Les poules nous permettent de déterminer les matchs des playoffs. Les poules se dérouleront selon un round robin, signifiant chaque école affrontera une seule fois les autres écoles.

Cependant, certaines équipes pourront être à égalité. Pour les départager, plusieurs règles seront successivement appliquées.

Première règle – Les équipes à égalité sont départagées en fonction du plus grand nombre de points.

Seconde règle – Les équipes à égalité sont départagées en faisant la différence entre le nombre de buts inscrits et le nombre de buts encaissés.

Troisième règle – Enfin si, après application des deux précédentes règles, deux équipes se retrouvent encore à égalité, l'équipe ayant battu l'autre à l'occasion de leur match de poule, est qualifiée pour les playoffs.

4.1.3.4. Phases avancées - Playoffs

A l'issue des phases de poules, la première équipe et la deuxième équipe s'affronte pour la première place. La troisième et la quatrième équipe se disputent la troisième place. Ce mécanisme se poursuit pour les équipes qui suivent.

Si le nombre d'écoles est impair, la dernière équipe du classement finira à la dernière place du tournoi et n'inscrira qu'un point.

Comme ce qu'indique le paragraphe relatif au classement (3.4 Classement des écoles), le nombre de points inscrits dépend du classement du tournoi.

4.1.3.5. Organisation du lancement des parties

L'association communiquera aux capitaines le nom de la partie et le mot de passe à inscrire.

Avant le lancement des premiers matchs de chaque poule, l'arbitre organisera un briefing sur les règles et le déroulement du tournoi.

Lorsque le match s'achève, les deux équipes doivent faire remonter le score à l'arbitre. En cas de discordance, une capture d'écran sera exigée.

Pour toute difficulté intervenant lors de l'événement, un canal écrit sera mis à disposition sur le serveur Discord.

4.2. Tournoi Counter Strike : Global Offensive

4.2.1. Généralités

Les matchs sont organisés sur les serveurs mis à disposition par l'association. Les participants doivent donc disposer de leur propre compte pour pouvoir participer à l'événement.

L'arbitre CS : GO se réserve le droit d'arrêter, d'annuler ou de recommencer une partie s'il le juge nécessaire.

4.2.2. Déroulement du tournoi

Toute décision relative au déroulement du tournoi ne peut être prise que par l'arbitre.

L'utilisation de programmes tiers ou toute autre action visant à instaurer un avantage non fair-play est strictement interdite. Sont donc prohibés par exemple : les déconnexions injustifiées et intentionnelles, les programmes de triche et/ou de piratage, les paramètres non inclus dans les paramètres par défaut, les macros, le fait de laisser intentionnellement un adversaire remporter un match et plus généralement toute pratique antisportive, ainsi que l'utilisation intentionnelle de failles du jeu.

Si un problème technique empêche le bon déroulement du tournoi, les joueurs doivent se rapprocher au plus vite de l'arbitre.

4.2.3. Format des matchs

4.2.3.1. Arbre du tournoi (Bracket)

L'arbre du tournoi est scindé en deux phases qui se joueront successivement sur l'après-midi.

- La première phase, correspondant aux poules, se jouera exclusivement en BO1.
- La seconde phase, correspondant aux playoffs, se jouera en BO1 jusqu'à la grande finale qui se jouera en BO3. La petite finale se jouera également en BO3.

4.2.3.2. Phases préliminaires - Poules

Les poules nous permettent de déterminer les matchs des playoffs. Deux poules seront constituées des écoles en lice. Comme le prévoit une poule traditionnelle, chaque école affronte les autres une seule fois.

Cependant, certaines équipes pourront être à égalité. Pour les départager, plusieurs règles seront successivement appliquées.

Première règle – Les équipes à égalité sont départagées en fonction du plus grand nombre de points.

Seconde règle – Les équipes à égalité sont départagées en faisant la différence entre le nombre de rounds inscrits et le nombre de rounds encaissés.

Troisième règle – Enfin si, après application des deux précédentes règles, deux équipes se retrouvent encore à égalité, elles seront départagées par une confrontation directe en BO1.

4.2.3.3. Phases avancées - Playoffs

La première équipe de la poule A affrontera la première équipe de la poule B. La deuxième équipe de la poule A affrontera la deuxième équipe de la poule B. Ce mécanisme se poursuit pour les équipes qui suivent.

Exemple –

1^{er} groupe A VS 1^{er} groupe B.

2^{ème} groupe A VS 2^{ème} groupe B.

Si le nombre d'écoles est impair, la dernière équipe du classement finira à la dernière place du tournoi et n'inscrira qu'un point.

Comme ce qu'indique le paragraphe relatif au classement (3.4 Classement des écoles), le nombre de points inscrits dépend du classement du tournoi.

4.2.3.4. Paramètres des joueurs

Les réglages recommandés sont les suivants :

```
cl_interp 0
cl_interp_ratio 1
rate 196608
cl_cmdrate 128
cl_updaterate 128
cl_allowdownload 1
cl_downloadfilter 0
ds_get_newest_subscribed_files
voice_enable 1
```

4.2.3.5. Paramètres du serveur

Les réglages du serveur seront les suivants :

```
mp_startmoney 800
mp_roundtime 1.55
mp_freezetime 15
mp_maxrounds 30
mp_c4timer 40
sv_pausable 1
ammo_grenade_limit_default 1
ammo_grenade_limit_flashbang 2
ammo_grenade_limit_total 4
```

Les paramètres suivants sont réservés aux OT :

```
mp_maxrounds 3
mp_startmoney 10000
```

4.2.3.6. Overtime

En cas d'égalité sur une carte, les deux équipes jouent un overtime. Les équipes le débiteront dans le side où elles se trouvaient au moment de l'égalité. L'overtime se décompense en 2 manches de 3 rounds (MR3).

Lors de chaque manche, les équipes débutent avec \$10.000.

Si chacune des équipes inscrit 3 rounds pendant l'overtime, un nouvel overtime débute jusqu'à que l'une des équipes inscrive 4 rounds au cours d'un même overtime.

Exemple = Equipe A 19-15 Equipe B.

Dès qu'une équipe inscrit 4 rounds durant un overtime, elle remporte la carte.

4.2.3.7. Map pool

La liste suivante recense les cartes disponibles :

- de_dust2
- de_inferno
- de_mirage
- de_nuke
- de_overpass
- de_train
- de_vertigo



4.2.3.8. Choix de carte B01

Lors de chaque match, les joueurs devront suivre un certain formalisme pour décider de la ou les cartes jouées.

Ce sont les capitaines de chaque équipe qui procéderont au pick de la ou les cartes.

Avant le pick, un pile ou face est organisé pour choisir l'équipe A :

- L'équipe A bannit une des 8 cartes.
- L'équipe B bannit une des 7 cartes restantes.
- L'équipe A bannit une des 6 cartes restantes.
- L'équipe B bannit une des 5 cartes restantes.
- L'équipe A bannit une des 4 cartes restantes.
- L'équipe B bannit une des 3 cartes restantes.
- L'équipe A bannit une des 2 cartes restantes choisit la carte qui sera jouée.

Le choix de la carte se fera par une phase de pick and ban sur le site <https://www.mapban.gg/>.

4.2.3.9. Choix de carte B03

Lors de chaque match, les joueurs devront suivre un certain formalisme pour décider de la ou les cartes jouées.

Ce sont les capitaines de chaque équipe qui procéderont au pick de la ou les cartes.

- L'équipe A bannit une des 8 cartes.
- L'équipe B bannit une des 7 cartes restantes.
- L'équipe A choisit une carte parmi les 6 restantes.
- L'équipe B choisit une carte parmi les 5 restantes.
- L'équipe A bannit une des 4 cartes restantes.
- L'équipe B choisit une des 3 cartes restantes.
- L'équipe A bannit une des 2 cartes restantes.
- La dernière carte est automatiquement la carte restante.

Le choix des cartes se fera par une phase de pick and ban sur le site <https://www.mapban.gg/>.

4.2.4. Déroulement des matchs

4.2.4.1. Choix de la carte

Les deux capitaines procèdent à la détermination de la carte dans un délai de 5 minutes. Si l'un des deux capitaines tarde, le capitaine adverse peut réclamer le choix de la carte pour un BO1 ou de la première carte pour un BO3. Si le délai de 5 minutes, se répète, le capitaine peut à nouveau choisir la deuxième carte voire la troisième si le délai de retard atteint 15 minutes.

4.2.4.2. Connexion au serveur

5 minutes avant chaque match, l'adresse IP de la partie sera communiquée aux capitaines chargés de la transmettre à leurs joueurs.

Chaque équipe dispose d'un délai maximal de 5 minutes pour s'échauffer. Pour se rendre prêt, il faudra écrire le message « !ready » dans le chat.

4.2.4.3. Knife round / Détermination du side

Une fois le match lancé, un round au couteau sera lancé permettant de déterminer quelle équipe commencera en CT.

Si vous le remportez :

- Pour rester en CT, écrivez la mention « !stay » dans le chat.
- Pour vous déplacez en CT, écrivez la mention « !switch » dans le chat.

Si le capitaine n'est pas assez réactif dans le délai de 1 minute accordé par le serveur, c'est ce dernier qui désignera aléatoirement.

4.2.5. Organisation du lancement des parties

L'association communiquera aux capitaines le nom de la partie et le mot de passe à inscrire.

Avant le lancement des premiers matchs de chaque poule, l'arbitre organisera un briefing sur les règles et le déroulement du tournoi.

Lorsque le match s'achève, les deux équipes doivent faire remonter le score à l'arbitre. En cas de discordance, une capture d'écran sera exigée.

Pour toute difficulté intervenant lors de l'événement, un canal écrit sera mis à disposition sur le serveur Discord.

4.3. Tournoi Blindtest

4.3.1. Généralités

La soirée est organisée sur le Discord de l'association. Les participants doivent donc disposer de leur propre compte pour pouvoir participer à l'évènement.

4.3.2. Déroulement du tournoi

Toute décision relative au déroulement du tournoi ne peut être prise que par l'animateur.

L'utilisation de programmes tiers ou toute autre action visant à instaurer un avantage non fair-play est strictement interdite.

Si un problème technique empêche le bon déroulement du tournoi, les joueurs doivent se rapprocher au plus vite de l'animateur.

4.3.3. Format du tournoi

L'animateur va faire défiler un certain nombre de titres audio grâce au bot musique de Discord. Ces titres sont des musiques ou appartient à la bande son d'un film, d'un jeu vidéo ou encore d'une série.

Pour inscrire le point, la réponse doit être correctement orthographiée. Si votre réponse est incorrecte et que vous souhaitez la corriger, vous devez renvoyer un message. Tout message indique comme « Modifié » ne sera pas pris en compte.

Pour chaque titre audio, plusieurs informations sont à deviner.

Exemple= Il est alors tout à fait envisageable qu'une première école trouve l'artiste et qu'une seconde trouve le titre pour une musique.

Pour les chansons :

- Le nom de l'artiste ou des artistes s'il s'agit d'un feat rapporte un point ;
- Le titre de la chanson rapporte un point.

Pour la musique tirée d'une bande son de film :

- Le titre du film rapporte un point ;
- Le compositeur de la bande son et notamment de la musique recherchée rapporte un point ;
- Le titre de la musique rapporte un point.

Pour la musique tirée d'une bande son de série :

- Le titre de la série rapporte un point ;
- Le compositeur de la bande son et notamment de la musique recherchée rapporte un point ;
- Le titre de la musique rapporte un point.

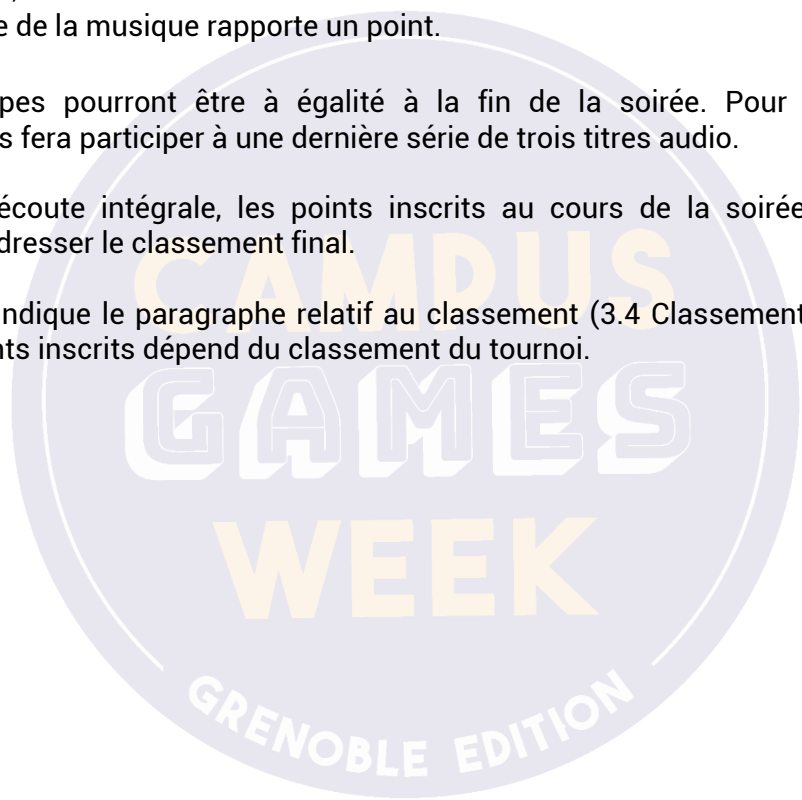
Pour la musique tirée d'une bande son de jeu vidéo :

- Le titre du jeu vidéo rapporte un point ;
- Le compositeur de la bande son et notamment de la musique recherchée rapporte un point ;
- Le titre de la musique rapporte un point.

Certaines équipes pourront être à égalité à la fin de la soirée. Pour les départager, l'association les fera participer à une dernière série de trois titres audio.

A l'issue de l'écoute intégrale, les points inscrits au cours de la soirée permettront à l'animateur de dresser le classement final.

Comme ce qu'indique le paragraphe relatif au classement (3.4 Classement des écoles), le nombre de points inscrits dépend du classement du tournoi.



4.4. Tournoi Mario Kart 8 Deluxe

4.4.1. Généralités

Le tournoi est uniquement accessible aux joueurs Switch et disposant du Nintendo online.

Les matchs sont organisés sur les serveurs officiels Nintendo. Les participants doivent donc disposer de leur propre compte sur ce serveur pour pouvoir participer à l'évènement. Chaque joueur doit jouer sur sa propre console Switch. En effet, les adhérents de l'association ont pu expérimenter certains problèmes techniques et une réinitialisation des points accumulés. De ce fait, nous nous déchargeons de toute responsabilité en cas d'indisponibilité des serveurs officiels le jour du tournoi, de réinitialisation du score des joueurs et d'éventuels problèmes techniques survenant lors du tournoi.

4.4.2. Déroulement du tournoi

Toute décision relative au déroulement du tournoi ne peut être prise que par l'arbitre.

L'utilisation de programmes tiers ou toute autre action visant à instaurer un avantage non fair-play est strictement interdite. Sont donc prohibés par exemple : les déconnexions injustifiées et intentionnelles, les programmes de triche et/ou de piratage, les paramètres non inclus dans les paramètres par défaut, les macros, le fait de laisser intentionnellement un adversaire remporter un match et plus généralement toute pratique antisportive, ainsi que l'utilisation intentionnelle de failles du jeu.

Si un problème technique empêche le bon déroulement du tournoi, les joueurs doivent se rapprocher au plus vite de l'arbitre.

4.4.3. Réglages en jeu

Les règles qui suivent seront les seules applicables pour le tournoi :

Mode : Grand Prix 150cc
Equipes : Chacun pour soi
Objets : Mode normal
Durée d'une manche : -
IA : Sans IA
Véhicules : Tous les véhicules :
Conduit assistée : Avec
Fréquence : -
Jour de début : -
Date de débuts
Heure de début : -
Jour de fin : -

Date de fin : -

Heure de fin : -

Nombre de courses : 24

Changement de groupe : Pas de changement

Niveau des joueurs : Tous niveaux

Accès : Privé

4.4.4. Organisation et format du tournoi

Le tournoi sera composé de poules de 12 joueurs ou et d'une dernière poule de 12 joueurs ou moins si le nombre de joueurs ne le permet pas. Pour éviter au maximum l'effet boule de neige, l'association tentera de disséminer les joueurs d'une même école dans le maximum de poules.

L'arbitre du tournoi fournira aux joueurs les identifiants pour se connecter à la partie privée.

A la fin des 24 courses, un classement final apparaîtra. C'est à partir de celui-ci que l'association réalisera une moyenne des points pour chaque école à partir de l'ensemble des points inscrits par ses joueurs.

Comme ce qu'indique le paragraphe relatif au classement (3.4 Classement des écoles), le nombre de points inscrits dépend du classement du tournoi.

4.5. Tournoi Skribbl

4.5.1. Généralités

Le tournoi est uniquement accessible aux joueurs PC qui devront être présents sur le Discord.

Le tournoi est organisé en ligne. Les participants n'ont pas à posséder un compte pour participer. Nous nous déchargeons de toute responsabilité si un joueur rencontre des problèmes techniques. Toutefois, si celui-ci se trouve en mesure de rapporter la preuve du nombre de points qu'il avait, ces derniers seront ajoutés à la moyenne finale réalisée pour chaque école.

4.5.2. Paramètres

Les paramètres qui suivent seront les seuls applicables pour le tournoi :

Lobby

Rounds : 3

Draw time in seconds : 80

Language : French

Custom Words : -

4.5.3. Déroulement du tournoi

Chaque partie de Skribbl contiendra dix (10) joueurs et une dernière partie sera composée de 10 joueurs ou moins si le nombre de joueurs ne le permet pas. Pour éviter au maximum que certains joueurs soient susceptibles de jouer comme une véritable équipe, l'association tentera de disséminer les joueurs d'une même école dans le maximum de parties.

A l'issue des trois (3) manches de dix (10) dessins, les points inscrits individuellement par les joueurs permettront à l'association de réaliser une moyenne des points pour chaque école.

Comme ce qu'indique le paragraphe relatif au classement (3.4 Classement des écoles), le nombre de points inscrits dépend du classement du tournoi.