



Règlement Yes We Lan

Challenge Fortnite

EN PARTICIPANT À CE CHALLENGE, CHAQUE JOUEUR ACCEPTE CE RÈGLEMENT ET SE PLIE A SES RÈGLES.

Le tournoi se limite à 30 équipes maximum. L'inscription officielle au tournoi Fortnite fait sur notre site web : www.ywl.be. L'équipe sera acceptée si et seulement si le paiement a été effectué (par carte de crédit/débit) et reçu le compte en banque de la YWL. L'organisation se réserve de modifier le présent règlement et d'augmenter/diminuer le nombre d'équipes participantes. Si tel est le cas, Yes We Lan communiquera les changements par emails (sur l'adresse email communiquée lors de l'inscription).

Les joueurs sont priés de ramener leur manette.

I. Structure du challenge

Le tournoi est prévu pour des équipes de 2 joueurs. Chaque équipe devra se présenter le jour du tournoi à l'heure communiquée par les organisateurs préalablement. En cas d'absence ou de retard, l'organisation se réserve le droit de disqualifier l'équipe. En cas de disqualification, aucun remboursement ne sera prévu. Chaque équipe participera à 6 parties (en maximum 2 heures) sur les serveurs publics (pas en arène). Des points seront attribués en fonction des accomplissements réalisés par l'équipe dans la partie :

Points de classement (les points de classement ne sont pas cumulables et sont valables pour l'équipe et pas par joueur) :

- 60 points en cas de top 1
- 30 points en cas de Top 5
- 30 points en cas de Top 15
- 60 points en cas de Top 25

Exemple, votre équipe finit 8ème. Vous obtenez 60 (du top 25) + 30 (du top 15) = 90 points.

En outre, des points seront attribués pour chaque kill réalisé :

- 7 points par kill*

Kill = joueur adverse complètement tué. Qui n'est pas à terre en attente de réanimation.

Le but est de marquer le maximum de points dans les 6 parties. Le gagnant du challenge sera celui-ci qui, à la fin, aura le plus de points.

En cas d'égalité à la fin du challenge, 1 manche en 1 partie sera programmée pour départager les équipes.

En cas d'absence d'une des deux équipes, l'équipe présente qui remportera la manche.

V. Autres points (très) importants

- Interruption d'une partie

Si une partie est involontairement interrompue pour une raison matérielle (plantage, coupure de courant, déconnexion réseau...), la partie sera recommencée et les résultats obtenus sur la partie interrompue ne seront pas enregistrés.

- Temps de préparation

Chaque équipe dispose de 15 minutes pour se préparer. C'est-à-dire, configurer ses touches et s'échauffer. Vous aurez 2 heures au total pour jouer 6 games maximum, si les joueurs arrivent en retard, ils auront toujours le droit de faire leur 6 games mais auront moins de temps (pas de modification d'horaire possible).

Attention que le temps de préparation comprend également le temps que prendrez pour vous connecter à votre compte Epic Games. Si vous le souhaitez, des comptes seront déjà configurés sur les Playstation à votre disposition.

- Périphériques

Les parties se font sur des PS4 fournies par Yes We Lan. Néanmoins, vous devrez amener vos propres manettes pour jouer.

Les claviers, souris et casque seront fournis pour les pc.

- Validation du résultat

À la fin de chaque partie, les équipes doivent rester connectées sur le serveur et appeler un officiel de YWL pour qu'ils puissent compter vos points. En cas de skip, la partie sera considérée comme jouée et les points ne seront pas enregistrés. Si seulement un des 2 joueurs est déconnecté, uniquement les points du joueur connecté seront comptabilisés.