



RÈGLE DU JEU

WINTER LAN IS COMING

20/01/2024

INTRODUCTION

Le club Mosel'LAN Project (MLP) organise une LAN party BYOC (Bring Your Own Computer) en tournoi multi-jeux, le soir du 20 Janvier 2024 à la MJC Metz-Sud.

Ce document présente le format du tournoi et les différentes règles des jeux. Gardez à l'esprit que les règles sont susceptibles d'être modifiées à tout moment.

Liste des jeux de la LAN party :

- **Age of Empires II: Definitive Edition**, édité par Xbox Game Studios
- **Brawlhalla**, édité par Blue Mammoth Games
- **Fall Guys**, édité par Epic Games
- **Golf with your friends**, édité par Team17
- **HOT WHEELS UNLEASHED™**, édité par Milestone
- **Teamfight Tactics**, édité par Riot Games
- **Valheim**, édité par Coffee Stain Studios
- **Valorant**, édité par Riot Games
- **You suck at parking**, édité par Happy Volcano

Les jeux vidéo nécessaires ne seront pas fournis. La majorité des jeux sont Free-to-Play et pour les autres, ils sont disponibles sur le **XBOX GamePass**.

FORMAT

- **Première phase de poules:**

Tous les participants de ce tournoi seront **répartis aléatoirement** dans **3 poules de 8 joueurs**. Dans chaque groupe, les joueurs devront se défier sur **5 jeux différents**.

Chaque jeu donnera un **classement de 1 à 8** en fonction de la position des joueurs, avec la possibilité d'avoir des joueurs ex-aequo.

Le classement général étant calculé des classements de chaque joueur sur tous les jeux, ces **derniers seront pondérés à l'identique**.

Les 4 meilleurs joueurs (sur 8) de chaque poule deviendront capitaine pour la phase suivante.

En cas d'égalité entre deux joueurs, un 6^{ème} jeu sera dévoilé sur place par les organisateurs pour les départager.

Les jeux qui seront joués, dans l'ordre sont :

1. **Fall Guys**
2. **Golf with your friends**
3. **Hot Wheels : Unleashed**
4. **You Suck at Parking**
5. **Valorant**

Poule ALPHA	Poule BRAVO	Poule CHARLIE
Joueur 1	Joueur 9	Joueur 17
Joueur 2	Joueur 10	Joueur 18
Joueur 3	Joueur 11	Joueur 19
Joueur 4	Joueur 12	Joueur 20
Joueur 5	Joueur 13	Joueur 21
Joueur 6	Joueur 14	Joueur 22
Joueur 7	Joueur 15	Joueur 23
Joueur 8	Joueur 16	Joueur 24

- **Deuxième phase de poules:**

Cette phase se jouera en équipes de 2. Celles-ci sont formées comme suit.

Les **12 capitaines** sélectionnés à la première phase doivent se placer en ligne dans l'ordre de leur classement (de 1 à 12). Les 12 joueurs restants sont invités à se placer devant celui qui, selon eux, serait le meilleur capitaine.

Dans le cas où plusieurs joueurs choisissent le même capitaine, celui-ci aura le dernier mot sur son duo. **Le(s) joueur(s) non-sélectionné(s) devront attendre que tous les autres capitaines avec au moins un joueur choisissent leur duo.** Seulement ensuite, ils pourront choisir leur nouveau capitaine.

Chaque duo sera réparti (seedé) dans **3 poules de 4 équipes.**

Les jeux qui seront joués, dans l'ordre sont :

1. **Age of Empires II**
2. **Brawlhalla**
3. **Valheim**
4. **Teamfight Tactics**

Chaque jeu donnera un classement de 1 à 4 en fonction de la position des équipes, avec la possibilité d'avoir des équipes ex-aequo.

Le classement général étant calculé des classements de chaque équipe sur tous les jeux, ces derniers seront pondérés à l'identique.



- **Arbre à simple élimination (playoffs) :**

Tous les duos sont seedés et placés dans l'arbre éliminatoire et jouent chaque tour (round) sur les jeux imposés jusqu'en finale.

Tous les jeux peuvent être sélectionnés ou tirés au sort, sauf :

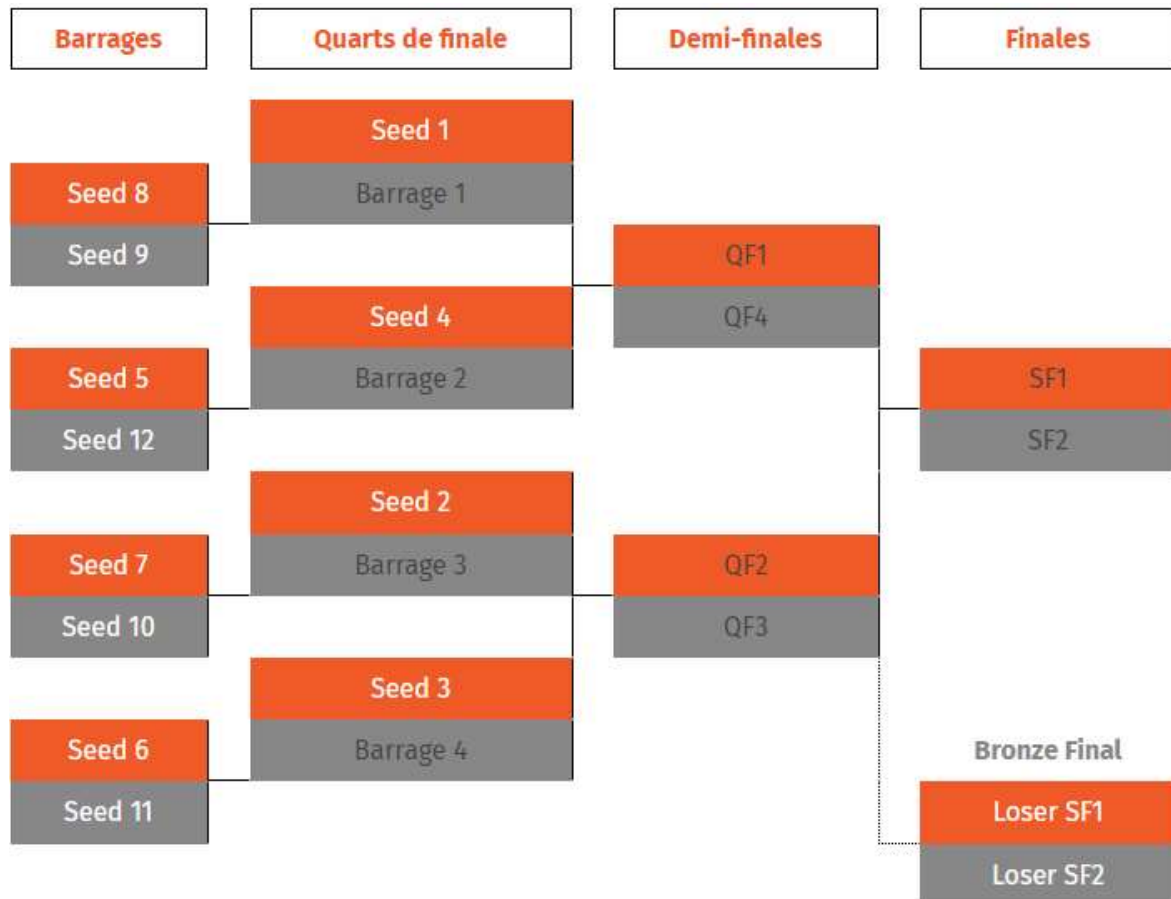
- Teamfight Tactics
- Fall Guys

Le jeu surprise sera uniquement joué lors de la première manche de la finale dévoilé au dernier moment.

Les Barrages et Quarts de finale se joueront en une manche gagnante (BO1) sur un jeu imposé (tiré au sort).

Les Demi-finales et la Petite finale se joueront en 2 manches gagnantes (BO3).

La Finale se jouera en 3 manches gagnantes (BO5).



CLASSEMENT EN PHASE DE POULES

Explications concernant le classement en phases de poules :

Chaque jeu a un poids équivalent dans le classement général de votre poule.

A l'issue de chaque jeu sera établi un classement de ce jeu, qui peut voir plusieurs joueurs/équipes à égalité. Ce classement est basé sur votre position. Le plus petit nombre est donc le meilleur classement.

Exemple de classement général à la fin de la première phase de poule :

Joueur	Fall Guys	GolfWithF	HotWheels	Valorant	YSAP
Joueur 1	1	6	3	2	3
Joueur 2	3	8	4	1	5
Joueur 3	3	6	5	3	3
Joueur 4	5	5	2	5	2
Joueur 5	8	4	1	8	1
Joueur 6	5	3	8	6	8
Joueur 7	7	1	6	7	7
Joueur 8	2	2	7	4	6

Par exemple ici, le joueur 1 et le joueur 3 sortent du jeu Golf with your Friends avec une égalité, elles sont donc toutes les deux Sixièmes « ex-aequo », et le joueur 2 est donc en 8^{ème} position.

Joueur	Total	Rank
Joueur 1	15	1
Joueur 4	19	2
Joueur 3	20	3
Joueur 2	21	4
Joueur 8	21	4
Joueur 5	22	6
Joueur 7	28	7
Joueur 6	30	8

Le classement total cumule les positions de l'ensemble des jeux. Ici les 4 premiers joueurs deviennent capitaine pour la phase suivante.

Les joueurs 2 et 8 sont à égalité, ils vont devoir être départagés pour avoir le rôle de capitaine (voir section suivante).

Pour la phase en duo, on utilisera le même système. Dans tous les cas où les 2 joueurs participent au jeu, la moyenne des positions ou le cumul des points des deux joueurs sera faite pour en sortir le classement final du jeu.

EN CAS D'EGALITE

En cas d'égalité à l'issue de n'importe quelle phase, et uniquement si la position importe dans le reste du tournoi, les joueurs/équipes seront départagé(e)s sur un nouveau jeu qui sera dévoilé par l'organisation le jour du tournoi.

Celui-ci peut ne pas être de type « jeux vidéo » mais IRL.

CHOIX DES JEUX EN PHASE FINALE

- **Demi-finales : 2 manches gagnantes (BO3)**

Pour les demi-finales en BO3, les jeux seront définis comme suit. L'équipe la mieux seedée choisit un jeu. Puis l'autre équipe choisit un jeu.

La première équipe qui gagne deux manches se qualifie pour la grande finale.

Un tirage au sort aura lieu pour déterminer le 3^{ème} jeu dans le cas d'un score de 1-1.

- Jeu choisi par l'équipe la mieux seedée
- Jeu choisi par l'équipe la moins bien seedé
- Jeu aléatoire #1

Les jeux choisis par les joueurs sont retirés du chapeau pour éviter qu'un jeu choisi soit joué deux fois.

Celui-ci contiendra les jeux suivants :

- Age of Empires II
- Brawlhalla
- Valheim
- Hot Wheels : Unleashed
- You Suck at Parking
- Valorant
- Golf with your friends

- **Finale : 3 manches gagnantes (BO5)**

Pour la finale (en BO5), les jeux seront définis comme suit. Les deux équipes choisissent tout d'abord leur jeu préféré dans le pool des jeux suivants :

- Age of Empires II
- Brawlhalla
- Valheim
- Hot Wheels : Unleashed
- You Suck at Parking
- Valorant
- Golf with your friends

La première équipe à choisir dépend du classement pendant les phases de poules.

Un tirage au sort aura ensuite lieu avant le début de la finale pour définir, dans l'ordre, les 2 jeux imposés lors de la finale. Comme en demi-finale, les jeux choisis par les joueurs seront retirés du chapeau.

Les deux équipes vont s'affronter tout d'abord par le jeu mystère qui sera dévoilé avec les choix des joueurs et le tirage des jeux imposés.

La première équipe à gagner 3 manches remporte la compétition.

- Jeu mystère
- Jeu choisi par l'équipe la mieux seedée
- Jeu choisi par l'équipe la moins bien seedée
- Jeu aléatoire #1
- Jeu aléatoire #2

RÈGLES SPÉCIFIQUES

Chaque joueur a le droit à ses notes pour l'aider sur les épreuves. (*Par exemple, votre build order sur Age of Empires II ou vos repères sur Golf with your Friends*).

- **Fall Guys**

- **Phase de poule en solo :**

Tous les participants vont s'affronter sur 3 émissions principales. Format FFS

Sur chaque émission, une qualification au tour suivant rapporte 1 point. Gagner la partie (Attraper la couronne) rapporte 5 points.

Par partie : Le premier qualifié de chaque Round gagne un point bonus*. Il n'est pas possible de cumuler ce bonus ! Finir plusieurs fois premier permet d'empêcher les autres joueurs de l'obtenir.

**Que quand cela est possible.*

Par exemple :

- Si vous êtes éliminés sur le premier tour de la première carte, vous gagnez zéro point.
- Si vous êtes éliminés au 2ème tour de la première carte, vous aurez 1 point car vous aurez passé une qualification.

- **Phase d'arbre :**

Fall Guys ne fait pas partie de la liste des jeux dans la phase d'arbre.

- **Golf with your friends**

- **Phase de poule en solo :**

Dans chaque poule, les 8 joueurs vont s'affronter pour avoir le score le plus bas à la fin des 18 trous sur une carte choisie aléatoirement.

Mode Collision : Désactivé

Mode Bonus : Activé (une fois – place des bonus récupérables tout au long du parcours. Une fois récupérés, les bonus ne réapparaissent plus)

Les options à paramétrer dans le lobby sont épinglées dans le canal du jeu sur discord.

- **Phase d'arbre :**

Mode Equipe : Activé

Les équipes s'affronteront en 2v2 sur les 18 trous d'une carte choisie aléatoirement. L'équipe gagnante sera l'équipe avec la meilleure moyenne des scores à la fin de la carte. Une égalité est possible.

- **Hot Wheels: Unleashed**

- **Phase de poule en solo :**

Dans chaque poule, les 8 joueurs vont s'affronter sur 4 courses consécutives. Un Screenshot devra être pris à la fin de chaque course pour comptabiliser les classements. Voiture imposée : Winning Formula (sans upgrade).

Cartes imposées dans l'ordre :

- Couch Surfing
- BouncyCaslte CX
- Journées Portes Ouvertes
- Gone Racin'

- **Phase d'arbre :**

Les équipes devront s'affronter en 2v2 sur ces mêmes cartes imposées. Les classements de chaque joueur sera cumulé au fil de l'épreuve.

Un total des classements sera fait pour déterminer l'équipe gagnante au fil des 4 cartes. Une égalité est possible.

- **You Suck at Parking**

- **Phase de poule en solo :**

Dans chaque poule, les 8 joueurs vont s'affronter sur les 3 biomes disponibles sur le jeu. Chaque biome contiendra 4 cartes sélectionnées aléatoirement.

Les biomes seront joués dans l'ordre :

- Plaines
- Autarcticar
- Archipel mécanique

Un classement de 1 à 8 est défini à l'issue des 3 biomes.

- **Phase d'arbre :**

Chaque équipe s'affrontera en 2v2 sur les 3 biomes, comme dans la phase de poule.

Un total des classements sera fait pour déterminer l'équipe gagnante au fil des 3 biomes. Une égalité est possible.

- **Valorant**

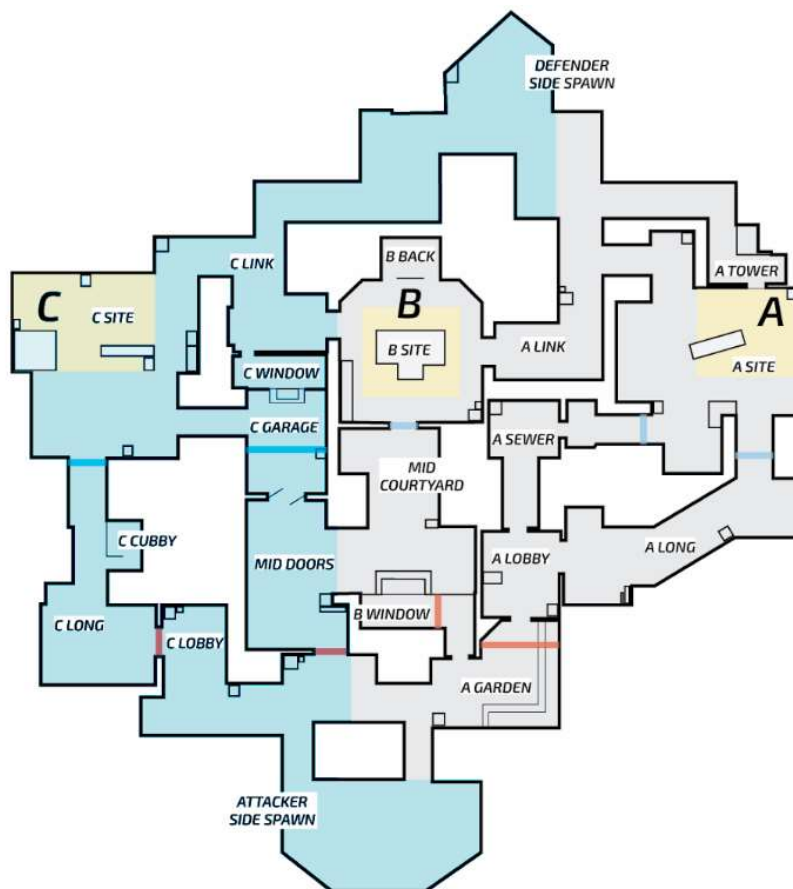
- **Phase de poule en solo :**

Les 8 joueurs vont d'affronter dans le mode Deathmatch. Deux manches seront jouées. Une manche s'arrête au bout de 9 minutes ou si quelqu'un atteint 40 kills.

Le cumul des kills sur les deux manches définira le classement final du jeu.

- **Phase d'arbre :**

Les équipes s'affronteront en 2v2 au mode standard. La map imposée sera Haven. Une restriction de la carte sera à respecter pour éviter un avantage à l'attaque puisqu'il s'agit d'un 2v2.



La partie jouable se situe en bleu.

La première équipe à gagner 13 rounds remporte le jeu. Si le score se termine en 12-12, les deux équipes changeront de côté à chaque manche jusqu'à ce qu'une équipe obtienne deux points d'écart.

- **Age of Empires 2**

- **Phase de poule en duo :**

1v1v1v1 en relais (chaque joueur doit laisser sa chaise à son teammate toutes les 5 minutes). Toutes les parties de la LAN se lanceront en même temps.

Limite de temps : 45 minutes

Carte imposée : Arabie

Mode de jeu : Par défaut

Conditions de victoire : Par défaut / Score à la fin de la limite de temps

- **Phase d'arbre :**

Les équipes devront s'affronter en 2v2 au mode standard.

Chaque équipe devra bannir deux civilisations avant la partie (meilleur seed ban 1 civ puis l'autre équipe ban 1 civ, etc.).

Limite de temps : 45 minutes

Carte imposée : Arabie

Mode : Standard

Conditions de victoire : Par défaut / Score à la fin de la limite de temps.

- **Valheim**

- **Phase de poule en duo :**

Tous les équipes vont devoir battre le 1^{er} boss du jeu (Ekthyr) et ramener son trophée au spawn le plus rapidement possible.

Le top départ sera donné lorsque tous les participants seront sur la stèle de départ (après le voyage en corbeau).

Quand une équipe termine, elle devra sauvegarder et prendre un screenshot du trophée attaché sur la pierre et le mettre sur discord.

Les équipes seront classées de 1 à 4 en fonction de leur vitesse. Les équipes n'ayant pas terminées seront classées dernières à égalité.

Limite de temps : 40minutes

- **Phase d'arbre :**

Même système que pendant les phases de poule en duo mais cette fois-ci avec 2 équipes. La première équipe à finir l'épreuve remporte le jeu. Si au bout de 40 minutes, aucune équipe a terminé, elles seront à égalité.

- **Brawlhalla**

- **Phase de poule en duo :**

4 équipes vont s'affronter en 2v2v2v2.

Le mode « Stock » sera joué sur les cartes les plus larges et le lobby paramétré en FFA (chacun pour soi).

Chaque équipe devra sélectionner son personnage dans le lobby et prendre la même couleur que son teammate. Le tir ami sera donc activé.

Chaque manche dure 8 minutes et chacun possède 3 vies au total. 3 manches seront joués au total.

Un Screenshot devra être pris à la fin de chaque manche et les classements seront comptabilisés. Comme précisé au-dessus, la moyenne des positions des deux joueurs sera faite pour en sortir le classement final du jeu.

- **Phase d'arbre :**

Le mode tournois standard (3 stocks par joueur) sera joué en 2v2. La première équipe à remporter deux manches remporte le jeu.

- **Teamfight tactics**

- **Phase de poule en duo :**

Les 4 équipes de 2 devront rejoindre une partie privée.

Une seule partie sera jouée, la moyenne des positions des deux joueurs sera faite pour en sortir le classement final du jeu.

Les égalités sont possibles.

- **Phase d'arbre :**

Ce jeu n'est pas joué dans la phase d'arbre.
