

I - INFORMATIONS GÉNÉRALES TOURNOIS DRAGON BALL FIGHTER Z

1. Les administrateurs de l'association AMFG973 se réservent tout droit quant à la modification du règlement. Toute modification, majeure ou non, sera signalée aux participants.

2. Application du règlement Toutes les équipes acceptent, en s'inscrivant au tournoi, l'intégralité du règlement et s'engagent à le respecter.

En cas de litige, l'équipe d'administrateurs de l'association AMFG973 se réserve le droit de décision sur les points non couverts par le règlement ici présent.

I - CONTRÔLEUR: Les joueurs doivent ramener leur propre contrôleur et doivent être aptes à les installer.

Éligibilité du contrôleur

- Le contrôleur doit être compatible PS5.
- Tous les types de périphériques sont autorisés : stick, manette...
- Tous les types d'assistance logicielle sont strictement interdits et seront sanctionnés.

Configuration

- Toutes les configurations de touches dans le menu « Configuration touches » du jeu sont autorisées.
- Un « Button check » est à faire avant chaque BO.

. II - FORMAT DU TOURNOI

Le tournoi sera un arbre à double élimination.

- Rencontre en BO3.
- Pendant les phases finales (WB, LB, GF) : rencontre en BO5. o Le joueur venant du Winner Bracket a un match d'avance : il devra donc gagner 2 matchs pour remporter la Grande Finale. Le format est donné à titre indicatif et est susceptible d'être modifié en fonction du nombre de participants et de l'avancement du tournoi. Toute modification sera notifiée aux participants.

III- LANCEMENT DES MATCHS

1. Connaître son adversaire à chaque début de match a. Consultez l'arbre du tournoi sur Toornament et repérez votre adversaire. b. Muni de votre contrôleur, allez à la table administrateur pour la prise de contact avec votre adversaire. c. Avec votre adversaire, positionnez-vous sur une console disponible. d. A la fin d'un match, les 2 joueurs doivent valider le score auprès des organisateurs. Il est conseillé aux joueurs de vérifier le score enregistré par les organisateurs.

2. Préparation de la partie a. Paramètres de la partie

- Mode de jeu : Combat local.
- Durée d'un round : 300 secondes. • Pause : L'utilisation du bouton « pause » pendant un match est interdite.
- Durant le match : Le perdant du match a le droit de changer d'équipe