

Mini Tournoi Map Queensland&LamapGame spécial Automne 2024

Date : Du jeudi 03 Octobre à 18 h CM au dimanche 06 Octobre.

Règlement intérieur :

Vous êtes 36 joueurs répartis dans 4 pots distincts. Chaque joueur devra jouer avec deux joueurs de chaque pot. Chaque joueur jouera 8 matchs.

Les feuilles de matchs et les horaires ont été postées à l'avance dans les différents canaux de Queensland et Lamap. Afin d'éviter tout retard une copie réduite des matchs a été envoyée à chaque joueur en Inbox.

Journée de la journée du 03.10.2024

De 18h00 CM - 21h41 CM (Phase de Ligue)

Ici la qualification pour les huitièmes sera la suivante :

Les huit premiers joueurs de la Ligue se qualifieront automatiquement pour les huitièmes de finale.

Journée de la journée du 04.10.2024 (le programme des matchs sera connu jeudi soir)

Les joueurs classés entre la 9e et la 24e s'affronteront pour le match de barrage à élimination directe (aller et retour) pour assurer leur qualification pour les huitièmes.

Les joueurs qui termineront à la 25e place ou plus bas seront éliminés directement.

NB : En cas d'égalité de points, si nécessaire les partis concernés devront rejouer une mort subite.

Le déroulement de la journée du Samedi 05 Octobre sera communiqué Le vendredi après la phase de Ligue.

La grande Finale se jouera dimanche le 06.10.2024.

Chaque joueur a été notifié au préalable de l'heure de passage et le lieu de ses différents matchs afin d'éviter des retards. Pour cette raison, tout retard sera considéré comme forfait en faveur du joueur adverse.

Pour tout joueur ou non joueur, il est strictement interdit de „tuer“ une partie sous peine de sanction (-2 points).

De même il est strictement interdit pour tout joueur ou non joueur de lancer une partie sous peine de sanction (-2 points).

Tout élément perturbateur qui rejoindra une partie dans laquelle il ne fait pas partie sera sanctionné : (-1 point)

La Carte Tia (21, 777 &Co) ne compte pas !! Le cas échéant la partie devra être rejouée !

En cas d'égalité entre les équipes une partie pour les départager sera lancée !

SYSTEME DE POINTS :

AFK : -2 points

Victoire normale : +1

Victoire avec Kora + 2

Victoire avec double Kora : + 4

Victoire par tia : 0

Bien vouloir prendre connaissance de ce document afin d'éviter toute mauvaise surprise le jour-j.

En cas d'incompréhension ou de doléances bien vouloir vous rapprocher de Queen.

NB : Les joueurs étant au négatif le jour j du match seront considérés comme forfaitaires. Le staff ne prend aucune responsabilité pour vous fournir des sous afin d'être au solde minimum de 1 pièce pour chaque partie jouée.

MENTION SPÉCIALE

Par ailleurs les 4 premiers de la phase de League bénéficieront chacun d'un JOKER.

Ce Joker est utilisable uniquement une fois durant toute la suite du tournoi.

Liste des Jokers :

1. Le Joker KillNkap :

Est celui-là qui permet au joueur qui le possède de rejouer une et seulement une seule partie une fois que les cartes sont distribuées et ceci avant la 3e carte (des deux joueurs) du jeu en cours.

2. Le Joker MercatoNkap :

Est celui-là qui donne à celui qui le possède la possibilité de se switcher avec un joueur de son choix. Il est utilisable une fois que les équipes sont publiées.

Exemple : La liste des phases des huitième est publiée le 04.10, X doit décider ce même jour si oui ou non pour la phase des huitièmes, il souhaiterait switcher de poule ou pas et contre quel joueur. Ou garder son joker pour la phase suivante.

3. Le Joker PokerNkap :

Est celui-là qui permet à celui qui le possède de multiplier son score final à la fin de la partie. Il ne peut être utilisé qu'avant la 1ere carte du joueur qui le possède. (couteau à double tranchants). Car en Cas de Afk par exemple ça fera $-2*2$ mais en cas de Kora par exemple : $2*2$

4. Le Joker Pickpocket :

Est celui-là qui permet à son détenteur de voler le score de son adversaire une fois la partie terminée. Cependant contrairement aux autres 3 jokers, l'activation de celui-ci se fait en Inbox auprès de l'arbitre afin d'éviter toute tentative de tricherie du joueur adverse. Son activation se fait avant la deuxième carte des deux joueurs présents. Une fois le joker activé, il faudrait noter qu'en cas de défaite de l'adversaire le propriétaire du joker acquiert des points de la défaite (même s'il s'agit d'un afk).

NB : Des défis peuvent intervenir à partir de la phase des huitièmes jusqu'à la demi-finale. Serez-vous des joueurs ? Sans oublier notre Serpent Bamoun qui interviendra après la phase des ligues !!!

Gains !!!!