



PuyoPuyo™

TETRIS®

Frantic Four-Player Puzzle Mashup!



**UNCHAINED
GAMING
AWARDS**



RÈGLEMENT DU TOURNOI

PUYO PUYO TETRIS

Le présent document définit le déroulement du tournoi Puyo Puyo Tetris pour la Convention Geek Unchained 4. Les participants s'engagent à respecter ce règlement en s'inscrivant au tournoi. Le non-respect de ce dernier peut entraîner l'exclusion du (ou des) participant(s) concerné(s).

- Organisé par l'Association United Dragon
- Dimanche 23 juin 2019 de 14h30 à 18h

Les règles sont les suivantes :

- Plateforme : Switch
- Double élimination (deux défaites pour être éliminé)
- Tableau aléatoire
- Matches en deux manches gagnantes (BO3) de deux rounds
- Et en trois manches gagnantes (BO5) pour les finales (petite finale, finale des winners et grande finale)
- Le gagnant garde son mode de jeu tandis que le perdant peut counterpick (changer de mode)
- Choix du terrain aléatoire

La grande finale se déroulera sur la Scène Gaming, à 17h25.

Le timing étant serré, nous demandons à tous les participants d'être le plus réactif possible pour ainsi garantir un déroulement sans accroc du tournoi.



1) LES JOUEURS

Pour participer à ce tournoi, tous les joueurs doivent être inscrits au préalable. Pour cela deux solutions :

- En ligne, sur le formulaire d'inscription du tournoi,
- Sur place le jour même à la table de marque, **avant 14h00**. Aucune garantie n'est donnée en terme de places disponibles. Si les inscriptions en ligne atteignent déjà 64 joueurs, il ne sera pas possible de s'inscrire le jour même, sauf en cas de **désistement** d'un joueur inscrit en ligne.

Chaque joueur doit venir **valider son inscription** une demi-heure avant le début du tournoi à la table de marque (voir ci-dessous) pour filtrer les absents. Chaque absence signifiera une **place disponible** pour un joueur souhaitant s'inscrire sur place.

Il est **fortement recommandé** à tous les joueurs d'**apporter leur propre manette**.

Chaque joueur est également invité à **prendre connaissance de ce règlement dans son intégralité**. Une tenue exemplaire et un comportement **fair-play** sont demandés pour garantir un tournoi se déroulant dans les meilleures conditions.

2) LA TABLE DE MARQUE

La table de marque est le centre de l'organisation du tournoi. C'est à cet endroit que les joueurs doivent valider leur inscription à leur arrivée, donner les résultats de leurs matchs, consulter le tableau du tournoi (brackets), consulter un arbitre, etc.

3) LES ARBITRES

Les arbitres sont présents pour appeler les joueurs, régler les problèmes et prendre des décisions impartiales. Ils sont également aptes à répondre aux questions des participants.

Lors d'un litige exceptionnel (non couvert dans ce règlement), le mot d'un arbitre est final et la décision devra être suivie par les joueurs.

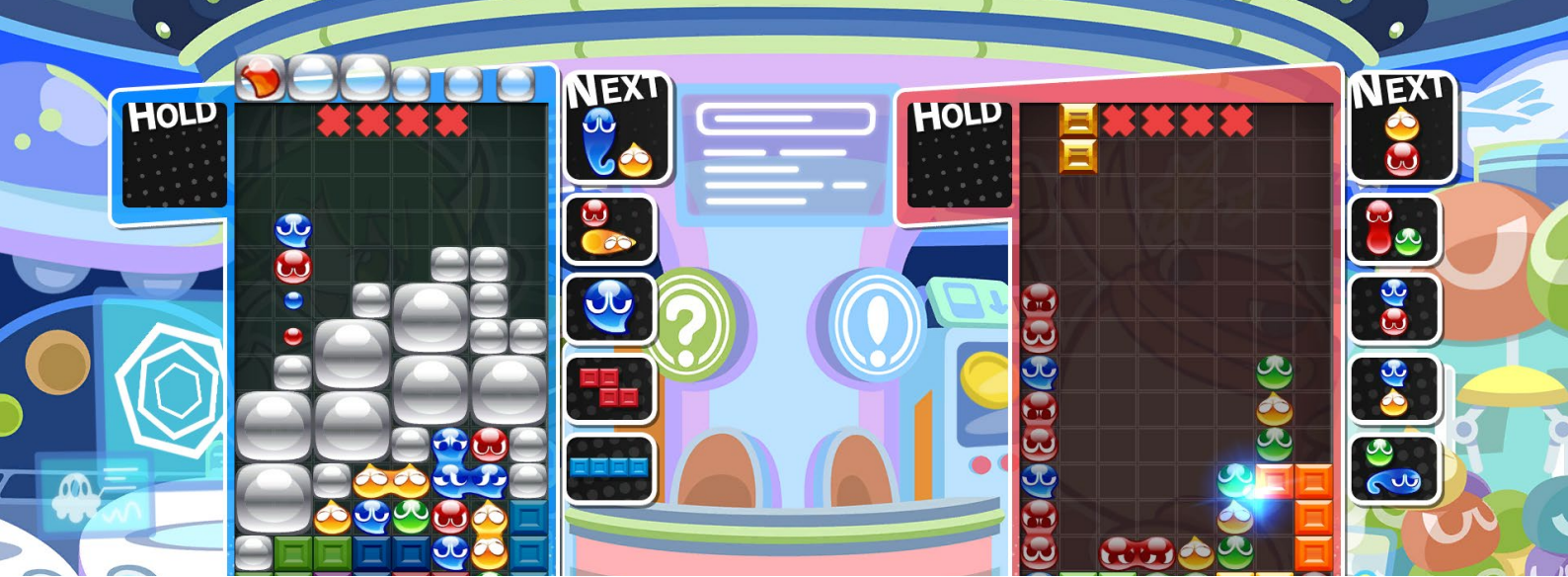
4) LES MATCHS

Pour chaque match, les joueurs se verront attribuer **un numéro de station** correspondant à une console. Ils devront s'y rendre **dans les 5 minutes** suivant l'appel pour y jouer leur match.

Chaque match se déroule en 2 manches gagnantes (sauf pour les finales).

Les joueurs s'installent au poste défini à l'avance par la table de marque. Ils choisiront Tetris ou Puyo Puyo. Une fois installés, ils disputeront leur première manche, à la fin de celle-ci le gagnant devra rester sur son choix tandis que le perdant pourra changer (counterpick) de mode de jeu.

À la fin du match, les joueurs doivent **déconnecter leur manette** et venir communiquer leur résultat à la table de marque, qui en prendra note.



5) ABSENCE, ABANDON ET DISQUALIFICATION

Les joueurs doivent se présenter à la station qui leur est attribuée dans les **5 minutes** suivant l'appel pour disputer leur match. Au delà, les règles suivantes s'appliquent :

- Si les deux joueurs sont absents, le match sera déplacé, dans les limites du possible, à une heure ultérieure. Si tel déplacement est impossible, les deux joueurs seront disqualifiés.
- Si un joueur est absent, celui qui est présent aura le choix de prendre la victoire en disqualifiant son adversaire, ou de décaler son match. À nouveau, si le décalage est impossible, le joueur sera disqualifié.

Les arbitres seront à l'affût des joueurs pour les prévenir de leurs prochains matchs, mais il est recommandé à ces derniers de rester à proximité de la zone de déroulement du tournoi.

Un joueur souhaitant abandonner la compétition est prié de se présenter à la table de marque pour rendre le tournoi plus fluide et éviter aux arbitres de le chercher lors de son appel.

6) PROBLÈMES TECHNIQUES

Si un bug survient lors d'un match, il devra être rejoué dans son intégralité, peu importe le nombre de manches remportées.

7) PROTESTATIONS

Si un joueur estime que son adversaire a triché, utilisé un exploit bug, mal signalé un résultat, ou tout autre cas litigieux, il est prié de se présenter à la table de marque ou à un arbitre pour en discuter. Cela doit être fait **rapidement** pour garantir une décision au plus juste.