



RÈGLEMENT Z LAN 2020

La compétition **ZLAN 2020** est une LAN party co-organisée par ZQSD Productions et ZT Productions, dont la deuxième édition se déroulera à Lyon le week-end du 24-25-26 avril 2020.

Ce document présente le format de la compétition et les différents règlements des jeux. Gardez à l'esprit que **le règlement est susceptible d'être modifié à tout moment** jusqu'au déroulement de l'évènement.

DERNIÈRE M.A.J : Version 1.3.2 - 06 mars 2020 - 17h36

LES JEUX	2
FORMAT	3
CLASSEMENT EN PHASES DE POULES	5
EN CAS D'ÉGALITÉ	6
CHOIX DES JEUX EN PHASE FINALE	7
Quarts de finale (B05)	7
Demi-finales (B05)	8
UN EXEMPLE ?	9
Finale (B07)	10
RÈGLEMENT DES JEUX	11
Age of Empire II DEFINITIVE EDITION	11
PUBG	14
Worms W.M.D	15
MineCraft JAVA EDITION 1.12	16
CALCUL MENTAL	18
GOLF IT	19
CIVILIZATION VI	20
OVERCOOKED 2	21
HEAVE HO	22
SHOOTMANIA	23

LES JEUX

Pour atteindre la première place de la Z LAN 2020, vous devrez vous affronter sur 11 jeux différents, listés ci-dessous :

1. **PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS** (aka PUBG)
2. **CALCUL MENTAL**, sur un jeu développé spécialement pour l'évènement par ZQSD Productions
3. **Shootmania Storm**, édité par UBISOFT Nadéo
4. **GOLF IT**, édité par Perfuse Entertainment
5. **Heave Ho**, développé par Le Cartel Studio et édité par Devolver
6. **Age of Empires II Definitive Edition**
7. **Minecraft Java Edition** (1.12)
8. **Civilization VI**, édité par 2K Games
9. **Overcooked 2**, édité par Team 17
10. **Worms W.M.D.**, édité par Team 17
11. **Un jeu surprise** non dévoilé

FORMAT

La compétition verra s'affronter **98 duos de joueurs (soit 196 joueurs)** durant 3 jours, sur 11 jeux différents.

- **Phase de poules**

Les **98 équipes** seront **réparties aléatoirement** par les administrateurs dans **2 poules de 49 équipes**. Dans chacun de ces groupes, toutes les équipes s'affrontent sur **5 jeux différents**. C'est à dire qu'une partie par groupe et par jeu sera créée à chaque tour. Vous devrez défier les 48 autres équipes de votre groupe à chaque fois pour vous démarquer.

Chaque jeu donnera une position des équipes, le classement général étant calculé à partir de ces positions, chaque jeu étant pondéré à l'identique. A l'issue de ces 5 jeux correspondra **un classement de 1 à 49** dans votre poule, avec la possibilité d'avoir des équipes ex-aequo. Les **32 meilleures équipes (sur 49) de chaque poule** seront qualifiées pour la deuxième phase du tournoi.

En cas d'égalité entre deux équipes, un 6ème jeu dévoilé sur place par les organisateurs permettra de départager les ex-aequo.

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

1. **PUBG**
2. **Calcul mental**
3. **Shootmania Storm**
4. **Golf It**
5. **Minecraft**

- **2e phase de poules**

A l'issue de la première phase de poules, les **64 équipes qualifiées** (32 par poule) seront seedées et réparties dans 8 poules de 8 équipes pour la deuxième phase de qualification.

Dans chacune de ces poules, les 8 équipes s'affronteront sur 6 jeux différents. Chaque jeu donnera une position des équipes, le classement général étant calculé à partir de ces positions, chaque jeu étant pondéré à l'identique.

A l'issue de ces 6 jeux correspondra un classement de 1 à 8 dans votre poule, avec la possibilité d'avoir des équipes ex-aequo.

Seule la première équipe sera qualifiée à l'issue de la deuxième phase de poule et entrera dans l'arbre à simple élimination (playoffs) en quart de finale.

En cas d'égalité entre deux équipes, un 7ème jeu (pas forcément vidéo), dévoilé sur place par les organisateurs, permettra de départager les ex-aequo.

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

1. **Age of Empires II Definitive Edition**
2. **Shootmania Storm**
3. **Civilization VI**
4. **Heave Ho**
5. **Minecraft**
6. **Golf It**

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

Les 8 meilleures équipes sont placées dans l'arbre éliminatoire et jouent chaque tour (round) sur les jeux imposés jusqu'en finale.

Tous les jeux peuvent être joués sauf :

- PUBG
- Calcul mental

Le jeu surprise sera uniquement joué lors de la première manche de la finale (en B07) et dévoilé au dernier moment.

Les quarts et les demi-finales auront lieu en B05 (5 manches maximum sur 5 jeux différents, la première équipe ayant gagné 3 manches se qualifie). La finale est en B07.

CLASSEMENT EN PHASES DE POULES

Explications concernant le classement en phases de poules. (Première et deuxième phases du tournoi) Dans tous les exemples suivants, nous aurons 6 teams afin de simplifier les explications (Team 1 > Team 6).

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 équipes à égalité. Ce classement est basé sur votre **position**. Le plus petit nombre est donc le meilleur classement.

Par exemple ici, la Team 2 et la Team 3 sortent du jeu avec une égalité, elles sont donc toutes les deux Deuxième "ex-aequo", et la team 4 est donc en 4ème position :

Team 1	1
Team 2	2
Team 3	2
Team 4	4
Team 5	5
Team 6	6

Dans tous les cas où les deux joueurs du duo participant au jeu sera fait la moyenne des positions des deux joueurs pour en sortir le classement final du jeu en question.

Par exemple sur Golf It sur lequel deux maps vont être jouées, le classement est le suivant :

Equipes	1Ere map	2Eme map	Classement du jeu
Team 1	Joueur 1 = 1er Joueur 2 = 2eme	Joueur 1 = 4eme Joueur 2 = 3eme	1
Team 2	Joueur 3 = 3eme Joueur 4 = 4eme	Joueur 3 = 1er Joueur 4 = 2eme	1
Team 3	Joueur 5 = 5eme Joueur 6 = 6eme	Joueur 5 = 5eme Joueur 6 = 6eme	3
Team 4	Joueur 7 = 7eme Joueur 8 = 8eme	Joueur 7 = 7eme Joueur 8 = 8eme	4
Team 5	Joueur 9 = 9eme	Joueur 9 = 9eme	5

	Joueur 10 = 10eme	Joueur 10 = 10eme	
Team 6	Joueur 11 = 11eme Joueur 12 = 12eme	Joueur 11 = 11eme Joueur 12 = 12eme	6

EN CAS D'ÉGALITÉ

En cas d'égalité à l'issue des phases de poules , et uniquement si la position importe dans le reste de la compétition, les équipes seront départagées sur un nouveau jeu qui sera dévoilé par l'organisation le jour de la compétition.

Celui-ci peut ne pas être de type "jeu vidéo" mais IRL.

Nous rappelons que vous acceptez, en vous inscrivant à l'évènement, de respecter les admins tournois qui auront qualité d'arbitres et pourront en cas de besoin se référer au "Head admin" dont la parole et les décisions auront foi sur la compétition et ne seront en aucun cas discutables.

CHOIX DES JEUX EN PHASE FINALE

Quarts de finale (B05)

Pour les quarts de finales (en B05) les jeux seront définis comme suit. Un tirage au sort aura lieu avant le début des quarts, en live sur le stream de ZeratoR.

Celui-ci contiendra le pool de jeux suivant :

1. **Heave Ho**
2. **Age of Empires II Definitive Edition**
3. **Minecraft**
4. **Civilization VI**
5. **Shootmania Storm**
6. **Golf It**
7. **Overcooked 2**
8. **Worms W.M.D.**

Nous allons tirer dans l'ordre 3 titres parmi ce pool de jeux. Ce seront, dans l'ordre, les 3 jeux imposés lors des quarts de finale, qui seront joués après les picks de chacun des duos.

- **Jeu choisi par l'équipe 1** (Ordre défini par la première phase de poule).

Le jeu choisi ne pourra pas être l'un de ceux tirés au sort précédemment dans la liste des 3 jeux imposés. (5 choix possibles)

- **Jeu choisi par l'équipe 2**

(Le jeu choisi ne pourra pas être l'un de ceux tirés au sort précédemment dans la liste des 3 jeux imposés, ni être celui choisi par l'équipe 1 précédemment. (4 choix possibles).

- **Jeu imposé #1** (Tiré au sort)
- **Jeu imposé #2** (Tiré au sort)
- **Jeu imposé #3** (Tiré au sort)

Demi-finales (B05)

Pour les demi-finales (en B05) les jeux seront définis comme suit. Un tirage au sort aura lieu avant le début des demis, en live sur le stream de ZeratoR.

Celui-ci contiendra le pool de jeux suivants, auquel nous aurons préalablement retiré **les 3 jeux tirés au sort imposés en quart de finale** :

1. Heave Ho
2. Age of Empires II Definitive Edition
3. Minecraft
4. Civilization VI
5. Shootmania Storm
6. Golf It
7. Overcooked 2
8. Worms W.M.D.

Nous allons tirer dans l'ordre 3 titres parmi ce pool de 5 jeux. Ce seront, dans l'ordre, les 3 jeux imposés lors des demi-finales.

- **Jeu choisi par l'équipe 1** (Ordre défini par la première phase de poule).

Le jeu choisi ne pourra pas être l'un de ceux tirés au sort précédemment dans la liste des 3 jeux imposés. (5 choix possibles) Vous pouvez tout à fait choisir un jeu imposé pendant les quarts.

- **Jeu choisi par l'équipe 2**

Le jeu choisi ne pourra pas être l'un de ceux tirés au sort précédemment dans la liste des 3 jeux imposés, ni être celui choisi par l'équipe 1 précédemment. (4 choix possibles).

Vous pouvez tout à fait choisir un jeu imposé pendant les quarts.

- **Jeu imposé #1** (Tiré au sort)
- **Jeu imposé #2** (Tiré au sort)
- **Jeu imposé #3** (Tiré au sort)

UN EXEMPLE ?

En quarts, les jeux imposés (tirés au sort) sont Overcooked 2, Worms W.M.D. et HEAVE Ho. En demi-finale, nous tirerons au sort parmi les 5 jeux restants 3 nouveaux jeux imposés. (Dans l'exemple ci-dessous, Shootmania, Golf It et AOE2.

Du coup , les jeux pour les quarts :

- Jeu 1 : Au choix parmi (AOE,Minecraft, CIV, Shootmania,Golf It)
- Jeu 2 : Au choix parmi (AOE,Minecraft, CIV, Shootmania,Golf It) (Moins le premier jeu choisi)
- Jeu 3 : Overcooked 2
- Jeu 4 : Worms
- Jeu 5 : HEAVEHo

Pour les demis :

- Jeu 1 : Au choix parmi (Minecraft, CIV, Overcooked 2, Worms, HEAVEHo)
- Jeu 2 : Au choix parmi (Minecraft, CIV, Overcooked 2, Worms, HEAVEHo) (Moins le premier jeu choisi)
- Jeu 3 : Shootmania
- Jeu 4 : Golf It
- Jeu 5 : AOE 2

Finale (B07)

Pour la finale (en B07) les jeux seront définis comme suit.

Les deux équipes choisissent tout d'abord leur jeu préféré dans le pool des jeux suivants :

1. **HEAVEHo**
2. **AOE II**
3. **Minecraft**
4. **CIV 6**
5. **Shootmania Storm**
6. **Golf IT**
7. **Overcooked 2**
8. **Worms W.M.D.**

La première équipe à choisir dépend du classement en première phase de poule.

Un tirage au sort aura ensuite lieu avant le début de la finale, en live sur le stream de ZeratoR. Celui-ci contiendra le même pool de jeux auquel on soustrait les deux jeux choisis par les équipes.

Nous allons tirer dans l'ordre 4 jeux parmi ce pool de 6 jeux. Ce seront, dans l'ordre, les 4 jeux imposés lors des finales.

Nous jouerons donc, dans l'ordre :

1. **JEU SURPRISE**
2. Jeu choisi par l'équipe 1
3. Jeu choisi par l'équipe 2.
4. Jeu imposé #1 (Tiré au sort)
5. Jeu imposé #2 (Tiré au sort)
6. Jeu imposé #3 (Tiré au sort)
7. Jeu imposé #4 (Tiré au sort)

RÈGLEMENT DES JEUX

Age of Empire II DEFINITIVE EDITION

En phases de poule 49 duos :

Non joué

En phases de poules 8 duos :

- Chaque duo doit désigner un joueur pour le représenter sur le jeu. On lance une game en 1v1v1v1v1v1v1v1, avec un représentant de chaque duo dans la game.
- **Attention, ce joueur ne pourra pas être celui qui jouera ensuite à Civilization VI.**
- Les civilisations sont choisies en "Blind Pick". Toutes les civilisations sont disponibles.
- La carte sera aléatoire, dans le map pack "**CARTE ALÉATOIRE**" (maps compétitives seulement)
- Le gagnant fera un screen final lors de sa victoire afin d'avoir le classement complet de tous les joueurs. (Nombre de points totaux utilisé).
- Les alliances ne sont pas autorisées, nous comptons sur votre bonne foi pour ne pas essayer de tricher en amont avec un autre duo. (Cf le point ci-dessous, tout abus constaté serait immédiatement sanctionné d'une exclusion définitive).
- Les paramètres préviennent toute alliance. (Changement d'équipe, donations, etc)
- Le tchat n'est pas autorisé Ingame pour demander des alliances.
- Les admins auront pour charge de déterminer au cas par cas les cas d'alliances fortuites car le jeu lui-même est un jeu de stratégie et il peut arriver des situations où un joueur décide de ne pas attaquer / terminer son voisin car il veut se focus sur un autre joueur plus fort / une civilisation qui lui fait peur en late, etc.. Les admins feront du cas par cas pour détecter les abus.
- **Le Sling est interdit (le fait de donner des ressources à son allié)**
- **3 MODS autorisés : small trees + grid + no snow**
- **Au bout de 60 minutes (Ingame) si la partie n'est pas terminée, un admin annoncera la fin de la partie. L'un des joueurs devra alors mettre la partie en pause, puis un second joueur devra abandonner afin d'avoir le tableau des scores au moment de celle-ci.**

En arbre de tournoi classique lors des phases finales :

- Les duos s'affrontent sur une map "**CARTE ALÉATOIRE**" (maps compétitives seulement) en 2v2 avec **les mêmes paramètres** exceptée la taille de la carte (4 joueurs)
- Le point sera attribué à l'équipe vainqueur à l'issue de la partie.
- **Le Sling est interdit (le fait de donner des ressources à son allié)**

Settings Age Of Empire II

- Salon créé avec un mot de passe
- Visibilité : Public
- 8 Joueurs
- Autoriser les spectateurs
- Masquer les civilisations
- Aucun délai spectateur
- Serveur : Par défaut.

ID de partie : 10111 **Copier**

Paramètres de la partie

Mod données :	Fichiers définitifs
Mode de jeu :	Carte aléatoire
Style de carte :	Standard
Emplacement :	Aléatoire complet
Taille de la carte :	Étendue (8 j.)
Difficulté IA :	Standard
Ressources :	Standard
Population :	200
Vitesse de jeu :	Normale
Révéler la carte :	Normale
Âge de départ :	Standard
Âge final :	Standard
Durée de traité :	<None>
Victoire :	Standard

Paramètres équipe	Paramètres avancés
<input checked="" type="checkbox"/> Équipes fixes	<input checked="" type="checkbox"/> Vitesse fixe
<input checked="" type="checkbox"/> Faire équipe	<input type="checkbox"/> Codes de triche
<input type="checkbox"/> Positions d'équipe	<input type="checkbox"/> Mode turbo
<input type="checkbox"/> Exploration partagée	<input type="checkbox"/> Toutes technologies
	<input checked="" type="checkbox"/> Enregistrer

Sélection aléatoire **Rétablir**

Paramètres salon

Pour observer une partie :
 1 > Copier l'ID de la partie créée.



2 > L'envoyer sur le Discord. Une fois la partie lancée, elle pourra être rejointe par l'observateur dans l'onglet "Regarder des Parties". Il suffira de coller l'ID dans "Recherche" et la partie concernée s'affichera.



PUBG

En phases de poule 49 duos :

- Partie créée par ZeratoR avec un compte spécial, les 49 duos vont rejoindre le lobby créé spécialement.
- Barème semblable au FFS PUBG avec des bonus pour les kills.

SETTINGS ET PARAMÈTRES À VENIR

- Mode FPP (first person)
- Map : Erangel
- Settings vanilla

En phases de poules 8 duos :

- Non joué

En arbre de tournoi classique lors des phases finales :

- Non joué

Worms W.M.D

En phases de poule 49 duos :

- non joué

En phases de poule 8 duos :

- non joué

En arbre de tournoi classique lors des phases finales :

- Partie à 2 équipes en 2v2
- **Chaque duo a 4 vers par joueur, 8 vers de la même couleur** (zera1 zera2 zera3 zera4 & michel1 michel2 michel3 michel4) et joue sur un seul PC.
- Les vers doivent être contrôlés par la personne dont ils portent le nom.
- **L'équipe qui est en haut dans l'arbre crée la partie**
- A l'issue de la partie le classement "ingame" par équipe nous donne le vainqueur.

MineCraft JAVA EDITION 1.12

Minecraft se joue par équipe de 2 en mode multi-épreuves .

Mods autorisés : **Optifine + ToggleSprint + Batty's Coordonate**

Launcher :

Nous recommandons d'utiliser le Launcher Minecraft. Le seul Launcher autorisé est Badlion Client (version conseillée : 1.12.2). **Tous les autres launchers sont interdits.**

Les épreuves sont toutes en 1.12 (version de jeu conseillée: 1.12.2)

EN POULES (POULES DE 49 ET 8)

Règles du "Quadrathlon " :

Votre objectif : **Réussir les 4 épreuves le plus vite possible.** Pour être validé, le DUO doit avoir les 2 joueurs qui terminent les 4 épreuves. (Exemple: ZeratoR termine en 3 minutes, et Tim en 8 minutes, le score de l'équipe est de 8 minutes).

Le premier joueur à terminer chaque épreuve débloque un cooldown de 5 secondes qui ouvre l'épreuve suivante . Il **sera donc bloqué pendant 5 secondes.** (cooldown permettant de temporiser l'avance du 1er)

EPREUVE #1 : L'ARÈNE PVP

La première épreuve est le seul jeu réellement **PvP**.

- Vous spawnerez dans une arène ronde tous ensemble, avec un stuff **full fer & une épée en fer.**
- Pour passer à l'épreuve suivante, il faut faire **2 kills**. Une fois qu'un joueur a effectué ses 2 kills, il est automatiquement téléporté à l'épreuve suivante.
- Le dernier joueur dans l'arène à ne pas faire de kills sera téléporté en dernier.
- Aucun CD de respawn, il n'y a pas de malus à se faire tuer. #boucherie
- **TK (team kill) interdit**

EPREUVE #2 : LE PARKOUR

La deuxième épreuve est une série de 3 "parkour" par ordre de difficulté croissante (facile/moyen/difficile)

- Les trois parties du parkour ont un checkpoint. Dès que vous passez une difficulté, votre checkpoint est sauvegardé.

- Vous voyez les autres joueurs, mais il n'y a aucune collision.
- Vous pouvez respawn autant de fois que vous le voulez.

EPREUVE #3 : LE TIR A L'ARC

La troisième épreuve est du Tir à L'arc sur des cibles immobiles.

- 5 Cibles sont présentes sur l'épreuve, de différentes tailles, et à différentes distances.
- Vous avez un cooldown d'une seconde entre chaque flèche tirée pour éviter le spam.
- Il faut toucher **les 5 cibles une fois** pour accéder à l'épreuve suivante

EPREUVE #4 : LA COURSE DE BATEAU

La quatrième et dernière épreuve est une course de bateau.

- Le circuit est rempli d'embûches, mais aucune ne casse votre bateau, vous serez uniquement ralenti.
- Vous pouvez gêner les autres joueurs (vous mettre devant eux par exemple si vous jouez avec votre duo pas loin de vous)
- **Pour valider la dernière épreuve, il faut passer la ligne d'arrivée !**

EN ARBRE (PHASES FINALES) :

Même principe, **mais avec des changements de règles suivants :**

- Abolition de la barrière anti-premier de 5 secondes. Plus de blocage pour le premier.
- Epreuve #1 (PVP Arene) : Il faut maintenant faire 4 kills par équipe (et non plus deux par joueur). La première équipe à faire ses 4 kills sera TP sur la deuxième épreuve, l'autre le sera 10 secondes plus tard.
- Epreuve #2 (Parkour) : Plus qu'un seul parkour à terminer (au lieu de 3), ce sera le plus difficile.
- Aucun autre changement.

CALCUL MENTAL

- Le calcul mental se jouera uniquement **en poules de 49** (première phase) sur un logiciel développé spécialement pour l'occasion.
- Vous aurez **60 calculs à effectuer**, à raison d'un calcul toutes les 20 secondes. (Que vous ayez trouvé la réponse précédente ou non). Durée totale : 20 Minutes.
- La liste des calculs sera choisie en amont par l'administrateur du calcul mental et ne sera connue que par lui seul.
- Chaque duo sera partagé en deux groupes, et les 60 calculs n'apparaîtront donc pas dans le même ordre pour chaque joueur du duo.
- Le score global sera calculé premièrement sur votre nombre de bonnes réponses (note sur 60) puis sur le temps global mis pour répondre aux 60 calculs pour départager des ex-aequo.
- Le temps sera calculé localement sur votre machine (pas de lag).
- Les 10 premiers calculs seront de plus en plus difficiles, puis les 50 suivants seront de difficulté aléatoire.
- Vous n'aurez le droit à aucun instrument physique ou virtuel ainsi qu'au tchat.
- Toute tentative de triche sera immédiatement suivie d'une exclusion complète de la compétition.
- Le logiciel vous affichera visuellement le calcul à effectuer, rien ne sera dit à l'oral dans la salle.

GOLF IT

En phases de poules 49 duos :

- Partie créée par ZeratoR avec un compte spécial, les 49 duos rejoindront le lobby créé spécialement.
- Le classement final des joueurs est récupéré, puis une moyenne des classements des joueurs permet d'obtenir le classement de l'équipe.
- L'option [TIRS ALTERNATIFS] EST INTERDITE (si un admin vous voit l'utiliser, vous serez disqualifié)

Deux maps :

1. ZeratoR va créer une map spéciale
2. Une map sélectionnée aléatoirement dans le map pool du jeu.

En phases de poules 8 duos :

- Mêmes règles, **mais une seule map, qui pourra être celle de ZeratoR ou une tirée aléatoirement dans le map pool du jeu.**

En arbre de tournoi classique lors des phases finales :

- Mêmes règles, **mais une seule map, qui pourra être celle de ZeratoR ou une tirée aléatoirement dans le map pool du jeu.**

En cas de déconnexion de 5 joueurs ou plus, la partie sera reset.

Dans le cas où la déconnexion intervient suite à un problème personnel du joueur, ou si l'équipe technique décide que son PC en est la cause, la partie ne sera pas reset.

CIVILIZATION VI

En phases de poules 49 duos :

- Non joué

En phases de poules 8 duos :

- Un seul joueur par duo sera choisi par son équipe pour la représenter. Attention, ce joueur ne pourra PAS jouer à Age of Empires II pendant la même phase de poules.
- Civilisation de chaque joueur : Aléatoire forcé
- 15 secondes par tour du tour 1 au tour 15, puis 45 secondes jusqu'au tour 70 faisable grâce à un mod (45 min de game)
- Catastrophe naturelle au max
- **Capture d'une seule cité-État possible. Les autres peuvent être rasées.**
- Barbares désactivés
- **Mods obligatoires :**
 - Better balanced game 3.8.1
 - Better balanced start
 - Better spectator mod
- Map FFA : **Plateau d'îles**
- **Mêmes règles que pour AOE II concernant les alliances**

En arbre de tournoi classique lors des phases finales :

- Mêmes règles, mais avec les deux joueurs qui jouent. 2v2
- Map 2v2 : **Terra**

SETTINGS DES PARTIES :

- FFA : <https://i.imgur.com/dAnvkvt.png> + <https://i.imgur.com/KCgHfjb.png>
- 2v2 : <https://i.imgur.com/MSjhAVj.png> + <https://i.imgur.com/KCgHfjb.png>

Lien des mods :

- BBG <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2010830181>
- BBS <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1263394807>
- Multiplayer Helper
<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1984504435>
- (Vous pourrez utiliser le mode ZLAN disponible dans Multiplayer Helper)
- BSM <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1916397407>

OVERCOOKED 2

En phases de poules 49 duos :

- Non joué

En phases de poules 8 duos :

- Non joué

En arbre de tournoi classique lors des phases finales :

- MAP sélectionnée aléatoirement
- Nombre de maps et autres settings à venir.

SETTINGS ET PARAMÈTRES À VENIR

HEAVE HO

Ce jeu se joue en mode "Speedrun" en coop.

Vous devez simplement arriver le plus vite possible du niveau 1 jusqu'au niveau final. Le temps démarre au chargement du premier niveau, et se termine lorsque le jeu vous affiche votre temps au niveau final.

Tout le monde démarrera en même temps, deux joueurs sur un seul PC par duo.

Vous pouvez trouver les meilleures runs ici : <https://www.speedrun.com/heaveho#Co-op>

En arbre de tournoi classique lors des phases finales :

- Chaque duo démarrera au top de l'arbitre au niveau 1.
- Le classement se fait dans l'ordre d'arrivée des duos à la fin du jeu.
- Au bout de 30 minutes, tout ceux qui n'ont pas encore terminé lèvent les bras et la run se termine.
- Si plusieurs duos sont dans le même niveau et pas dé-partageables, 5 minutes supplémentaires sont allouées en mort subite. Le classement de ces duos se fera alors en fonction de l'ordre d'arrivée à la fin du niveau. Si à la fin du temps imparti, les duos ne sont toujours pas arrivés à la fin du niveau, alors le dernier checkpoint validé de chaque duo sera pris comme point de référence. Enfin, si les checkpoints sont identiques, un jeu IRL sur place sera alors organisé. Vous ne pouvez pas utiliser "load checkpoint."
- Il est recommandé de pre-load tous les niveaux pour réduire le temps de chargement entre les niveaux.
- Vous devez compléter tous les niveaux dans l'ordre, sans utiliser la sélection de niveau.

SHOOTMANIA

En phases de poules 49 duos :

- **Mode Royal race** : Le premier qui arrive au poteau final déclenche le processus de réduction de la zone, personne d'autre ne pourra accéder à ce poteau. La partie se jouera alors à la survie et aux kills (battle royale), le classement se fera en fonction de votre position de survie ainsi qu'à votre nombre de kills, en plus de la run.
- Des serveurs d'entraînement seront mis en place.
- 6 manches prévues (une manche dure environ 4 minutes) , ce paramètre peut être amené à évoluer.
- Les maps seront données prochainement. Sur place, la map sera tirée aléatoirement au sort parmi le pool des maps du serveur d'entraînement.
- Position de chaque joueur du duo additionnée pour avoir le classement global.
- **Skins custom interdits**

En phases de poules 8 duos :

- Mêmes règles.

En arbre de tournoi classique lors des phases finales :

- **Mode "combo" en 2v2**
- Maps sur le serveur d'entraînement.