

SVFL GG Strive Règlement

A. Règles générales

1. La série de tournoi SVFL GG Strive se compose de 8 tournois mensuels online et d'un 9ème tournoi en physique. Le 9ème tournoi sera constitué des 8 joueurs ayant marqué le plus de point lors des 8 premiers tournois.
2. Les tournois se jouent en ligne via la version la plus récente de GG Strive sur les supports suivants : Playstation 5/4, Xbox Series X/S, ou PC à travers la plateforme Steam.
3. Les tournois se jouent le troisième vendredi du mois à 20h. Les dates précises sont communiqué directement sur le discord.
4. Chaque joueur doit avoir rejoint le discord officiel de SVFL (<https://discord.gg/aWpHCWJaDt>) et être présent sur celui-ci durant leur temps de participation au tournoi. Il n'est pas possible de participer à l'un des tournois si vous n'êtes pas connecté au discord.
5. La participation aux tournois est ouverte aux joueurs de toutes régions mais il est important de noter que la finale aura lieu en physique à Lausanne, Vaud, Suisse. La localisation précise sera communiquée ultérieurement.
6. Il n'y a pas de restriction particulière quant à la connexion internet des joueurs. Bien qu'être câblé par Ethernet est toujours préférable pour des raisons de stabilité.



B. Règles de tournoi

1. Chaque tournoi se base sur un format de bracket à double élimination. Tous les joueurs commencent sur le "Winners side" du bracket (WB) et y jouent leur premier set. Les joueurs qui gagnent le set continuent sur cette partie du bracket. Les joueurs qui perdent le set sont envoyés dans le « Loser side » du bracket (LB) où ils peuvent continuer de participer au tournoi jusqu'à perdre à nouveau un set, ce qui leur vaut d'être éliminé.

2. Les sets (WB et LB) du tournoi se jouent en "First to Two" (FT2). C'est-à-dire que le joueur gagnant 2 matches sur le set remporte la victoire et passe ainsi aux prochains tours. À partir du Top 8 c'est un "First to Three" (FT3). C'est-à-dire qu'il faut gagner 3 matches pour remporter la victoire.

3. La grande finale a quant à elle un fonctionnement qui lui est propre. Le joueur atteignant la grande finale par la voie du Winners Bracket devra gagner un FT3 pour remporter la victoire tandis que le joueur atteignant la grande finale par la voie du Losers Bracket devra gagner un FT3 (reset) puis un deuxième FT3 face à son adversaire pour remporter ainsi la victoire.

4. La gestion des tournois SVFL se fait via Challonge (www.challonge.com). Les joueurs doivent y créer un compte si ce n'est pas déjà le cas afin de s'inscrire aux tournois et de faire le check-in.

5. Le nom des joueurs sur le discord SVFL doit correspondre à leur nom sur Challonge ainsi que sur GG Strive afin de faciliter la recherche de ses adversaires lors des tournois.

6. Il est interdit de s'inscrire à un tournoi avec plusieurs comptes. Cela pourrait mener à l'exclusion de la SVFL. Il n'est pas permis de partager le lien d'inscription aux tournois avec des personnes qui ne sont pas sur le discord SVFL et/ou qui n'aurait pas pris connaissance du règlement et ne l'aurait pas accepté.

7. Il n'est pas exigé des joueurs de participer à tous les tournois de la saison en cours.

8. Le Check-in est ouvert de 17h45 à 19h45. Les joueurs qui ne seraient pas présent dans ce lapse de temps pour le check-in seront disqualifiés du tournoi en cours mais ils pourront participer aux prochains tournois s'ils le souhaitent.

9. Les joueurs ont 10 minutes pour contacter leur adversaire avant chaque match. Durant le tournoi. Cela doit se faire via le canal "GG Strive - matchmaking". Dans le cas où l'un des joueurs ne répondrait pas il est nécessaire de contacter l'un des membres du staff afin que celui-ci puisse disqualifier le joueur absent.

10. Les joueurs décident d'un parc Europe dans lequel se retrouver pour jouer.

11. Certains joueurs seront notifiés dans le discord dans le salon #ggstream-matches pour que leur partie soit diffusée en live, un numéro de salle privée leurs sera fournit

12. Si l'un des joueurs se déconnecte durant un match cela contera comme un match (pas un round ou un set) gagné par le joueur adversaire.

13. Si un problème de connexion au serveur survient durant une partie, les deux joueurs se reconnectent et reprennent avec le score actuel. (score de game et non de round)

14. L'abus de glitches, de bugs et toute autre forme de triche entrainera une défaite immédiate ainsi que l'exclusion de la SVFL.

15. Partager son compte avec un autre joueurs ou laisser celui-ci jouer à votre place durant le tournoi n'est pas autorisé.

Distribution des points

- Tous les joueurs participant aux tournois marquent des points sauf les joueurs qui ne participeraient à aucun match. La répartition des points se fait ainsi:

RANK	POINTS
1.	150
2.	100
3.	70
4.	45
5.	25
7.	10
9.	5
13.	1

- Un lien pour le ranking de la saison en cours peut être trouvé sur le canal Talk #guilty-gear ou directement sur le site internet kbird.ch.
- Le top 8 se qualifie pour la finale de la saison et le gagnant de celle-ci devient le champion de la saison.
- Si 2 joueurs du Top 8 devaient avoir le même nombre de point après le 8ème tournoi, ceux-ci devront s'affronter dans un set en FT5 pour déterminer leur place respective dans le top 8.
- Il n'y a pas de restriction d'âge pour la participation aux tournois.

C. Comportements et autres

1. Les insultes, la discrimination, le racisme et toutes formes d'attitude dénigrante ne sont pas tolérées et mèneront à l'exclusion définitive de la SVFL.
2. Des plaintes constantes concernant le lag et la mauvaise connexion ne sont pas souhaitées. Sachant que les tournois se font en ligne, il pourrait parfois y avoir des soucis. En participant au tournoi vous acceptez cette éventualité.
3. Les membres du staff SVFL peuvent être amené à prendre des décisions par eux-mêmes si cela s'avère nécessaire. Si vous êtes en désaccord avec une prise de décision vous pouvez le faire savoir via le canal « feedback ».
4. Si vous avez la moindre question vous pouvez contacter un membre du staff SVFL.
5. Ce règlement pourrait évoluer au fil du temps. Si cela devait arriver, ces informations seraient communiquées en toute transparence.

