

La Sumens Cup

La Sumens Cup ou LSC est un tournoi de pvpm 4 versus 4 organisé sur le serveur Sumens pendant la période de

Informations :

- Tournoi se déroulant sur le **serveur Sumens**
- Tournoi **4 Vs 4**.
- Inscriptions ouvertes jusqu'au **X**
- L'inscription demande **5'000'000k** par team soit **1'250'000k** par joueurs que le capitaine reversera à l'un des référents du tournoi. Somme qui servira à financer une cagnotte pour les équipes qui occuperont les 3 premières places.
- Multi-compte autorisé
- Niveau **195 minimum**.

- Inscriptions limitées à 12 équipes
- Huppermages autorisés
- Référents : Nooney, Frishy, Oxhim

Dates Importantes :

- Inscription : Ouverture le jusqu'au
- Ronde 1 :
- Ronde 2 :
- Ronde 3 :
- 8^{ème} de finale :
- Demi-finale :
- Finale :

Composition d'une équipe :

- Niveau 195 minimum
- Une équipe peut très bien jouer sans pilier.
- Doublons interdits

Pour l'inscription veuillez envoyer un ankabox à XXX. L'inscription ne sera uniquement prise en compte si elle respecte les règles évoquées précédemment et le paiement doit être effectué avant le XX.

Nom d'équipe :

Capitaine : Pseudo, Classe, Niveau

Joueur 2 : Pseudo, Classe, Niveau

Joueur 3 : Pseudo, Classe, Niveau

Joueur 4 : Pseudo, Classe, Niveau

Règlement du tournoi :

- La première règle essentielle est d'être fair-play tout au long de la compétition et ce quelles que soient le déroulement du tournoi.

-Les équipes sont priées d'être présentes 10 minutes avant le début de leur match afin d'éviter que les matchs prennent du retard.

-Un retard de dix minutes entraîne une défaite par forfait.

-Les matchs ne peuvent pas être reportés le jour-même. Pour reporter un match, il faut que les deux équipes trouvent un accord et préviennent un arbitre. Si une équipe se retrouve incomplète le jour d'un match elle a l'autorisation de trouver un ou plusieurs (2 maximums) remplaçants afin d'éviter un forfait. Un remplaçant peut être trouvé en dernière minute et n'a que deux conditions à respecter : être d'un niveau inférieur ou égal au joueur manquant et d'être de la même classe.

Règlement des combats :

- Les boucliers sont interdits
- Les compagnons sont interdits
- Les incarnations sont interdites
- Un personnage tué puis ressuscité par un Osamodas compte comme mort dans le décompte des points à l'issue du combat.
- Toute faille consistant à abandonner pour donner un quelconque avantage à son équipe n'est pas autorisée (Resu osa/Poudre du roublard).
- Un match lancé n'est pas relancé.

- Les arbitres ont toujours le dernier mot

Déroulement et Classement :

Les équipes doivent être présente sur la map du combat 10 minutes avant le lancement de ce dernier.

Voici maintenant un tableau qui résume la distribution des points ainsi que le classement qui sera mis à jour après chaque tour.

Victoire	Equipe gagnante	Equipe perdante
Victoire parfaite	50 points	0point
Victoire à trois	40 points	5points
Victoire à deux	30 points	10 points
Victoire seul	20 points	15 points
Victoire forfait	50 points	-10 points

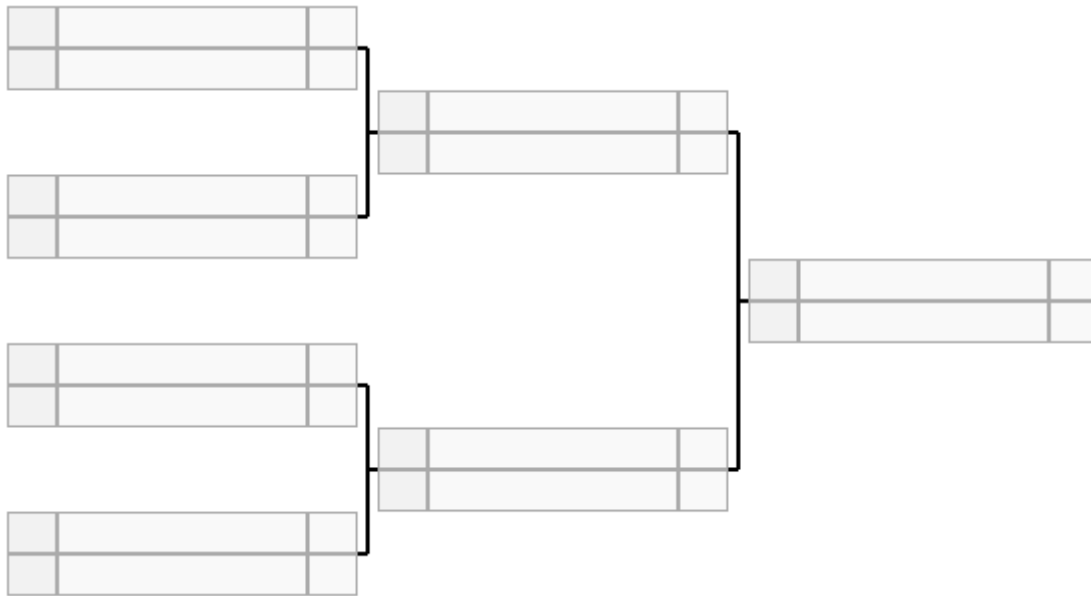
De plus, plus le combat sera rapide, plus une équipe gagnera de points.

Si le combat dure : $5 \leq 7 \leq 9 \leq 12 \leq 15$ tours l'équipe gagnera respectivement 20, 15, 10, 5 et 0 points.

Nombre de tours	Equipe gagnante
≤ 5	20 points
≤ 7	15 points
≤ 9	10 points
≤ 12	5 points
≤ 15	0 point

Les douze équipes seront divisées en trois poules. Une fois les trois matchs effectués, il y aura un classement où les 4 dernières équipes seront éliminées. Puis chaque équipe par ordre de la 1^{ère} à la 8^{ème} place choisiront leur adversaire pour débiter les huitièmes de finales. Par conséquent, les équipes qui choisiront leur adversaire auront un net avantage qui se justifie par leur bonne performance aux phases de poules. Tous les matchs seront alors en BO1 et un BO3 pour la finale (première équipe à 2 victoires) sur trois map différentes. Chaque équipe choisira une map et en cas de troisième match il se jouera sur une map aléatoire parmi les différentes map du tournoi.

Equipes	Points
1 ^{er}	X
2 ^{ème}	X
3 ^{ème}	X
4 ^{ème}	X
5 ^{ième}	X
6 ^{ème}	X
7 ^{ème}	X
8 ^{ème}	X
9 ^{ème}	X
10 ^{ème}	X
11 ^{ème}	X
12 ^{ème}	X



Distribution du cashprize :

- 1ère place : 55% (+ Bouclier du batailleur ?)
- 2ème place : 35%
- 3ème place : 10%

Maps du tournoi :