

# Règlement Tournoi de Hache Paradox

1. Pour participer au tournoi il faut impérativement être majeur.
2. Pour participer au tournoi chaque équipe doit avoir réglé l'inscription et être muni du titre d'achat le jour de sa venue (inscription en ligne ou sur place avant le 15 mai)
3. Dès le jour de son inscription, les joueurs inscrits auront 50% de remise sur le prix des couloirs de hache et ce jusqu'à la veille incluse du tournoi.
- 4. Chaque participant s'engage à respecter scrupuleusement les règles et protocoles de sécurité fixés par les organisateurs.**
- 5. Toute personne ne suivant pas les règles ou ayant un comportement déplacé pourra être exclu sans aucun dédommagement ainsi que le reste de son équipe.**
6. Le matériel est exclusivement fourni par Paradox.
7. Chaque équipe devra être composée de 3 joueurs.
8. En cas d'absence d'un joueur le jour J du tournoi aucun remboursement ne sera effectué, il sera remis un avoir valable 3 mois pour le lancé de hache
9. Les organisateurs se réservent le droit de modifier les phases des 2 premiers tour en fonction du nombre d'équipes inscrites afin de s'assurer du respect du timing et que chaque joueur puissent jouer suffisamment longtemps.
- 10. En cas de litige de points , seuls les organisateurs seront légitimes pour arbitrer ou trancher. Leur décision ne sera pas remise en cause sous peine d'exclusion.**
- 11. En cas de tricheries, de tentatives de perturber les autres joueurs, les organisateurs se réservent le droit d'exclure l'équipe concernée sans dédommagement.**
12. Phase d'entraînement : 3 lancers d'entraînement seront accordés à chaque joueur avant chaque tour ;

## 13. Les phases du tournoi

### 1<sup>er</sup> tour :

Chaque membre de l'équipe se verra affronter 2 autres membres d'équipe : les points de chaque équipe seront cumulés. 21 lancers par /Personne (7 séries de 3 lancers)

### 2<sup>ème</sup> tour :

#### Winner Bracket

Les 6 meilleures équipes s'affronteront dans la Winner Bracket (7 série de lancers dont 1 avec la hachette)

(1 couloir/équipe). Les points seront supervisés par d'autres membres des équipes. Le nombre de lancers sera déterminé en fonction du nombre d'équipe

*Les 2 dernières équipes iront en Looser BRACKET au 3<sup>ème</sup> tour si moins de points que les 2 premières équipes du Looser Bracket.*

#### Looser Bracket

Les autres équipes s'affronteront dans la Looser Bracket (7 série de lancers dont 1 avec la hachette)

(1 couloir/équipe). Les points seront supervisés par d'autres membres des équipes. Le nombre de lancers sera déterminé en fonction du nombre d'équipe

*Les 2 premières équipes iront en Winner BRACKET au 3<sup>ème</sup> tour si plus de points que les 2 premières équipes du Winner Bracket.*

**3<sup>ème</sup> tour :**

Winner Bracket : Les 6 meilleures équipes s'affrontent sur 10 séries de 3 lancés. (dont 3 séries de lancés avec la hachette)

Looser Bracket : Les autres équipes s'affrontent sur 7 séries de 3 lancés...

**Finale et détermination des équipes gagnantes :**

Les 3 premières équipes ayant le plus grand nombre de points s'affrontent entre elles et avec les GM Paradox pour le super Bonus. (10 séries de 3 lancés)

Nous cumule les points de toutes les séries pour avoir les 3 premières équipes Winner puis les autres.

L'équipe qui fait mieux en points que les GM Paradox remportent le super Bonus.

Détermination du meilleur tireur du tournoi.