



**POLY
SPORTS**

LASERGAME

Lieu: Lasergame Evolution
88 Rue de Genève, Lausanne
Date : 30/31 mars 2020
Prix: 300 CHF

Déroulement du tournoi

- Chaque équipe doit faire en sorte d'être présente à l'heure pour ses matchs, après 5 min de retard l'équipe sera déclarée FORFAIT. (Merci de prendre en compte les embouteillages du centre-ville et de prévoir de l'avance)
- Tout comportement antisportif pourrait être sanctionné. Le mot d'ordre : **FAIR-PLAY**
- Des arbitres, établis par le comité d'organisation, seront aptes à circuler dans la salle de jeu. Ils veilleront au respect des règles.
- Les joueurs sont priés de **respecter le matériel** mis à leur disposition.

Format du tournoi

- 2 équipe(s) maximum par section.
- Les équipes sont formées de 8 à 10 joueurs (6 joueurs sur le terrain en pouls, 8 en phases finales, 10 en finale + remplaçants). Les équipes peuvent être mixtes.
- Une rencontre est constituée de 1 match
- Les matchs se déroulent en 20 min avec 2 équipes par terrain.
- A la fin de chaque match les points de chaque joueur sont sommés.
- Les équipes ayant le plus de points dans chaque poule seront qualifiés pour les phases finales. En cas d'égalité le classement entre les équipes se fait à la confrontation directe.

Avantage filles

Il n'y a pas d'avantage filles dans cette discipline.

Règlement

Règles:

Le but du jeu est de marquer le plus de points en shootant ses adversaires tout en évitant de se faire toucher. Lorsqu'un joueur voit ses cibles s'éteindre cela signifie qu'il a été touché. Il a alors quelques secondes pour se mettre à l'abri avant que ses cibles ne se rallument. Chaque équipe est représentée par une couleur de cibles différente. Il est possible de prendre en chasse un adversaire tant que ses cibles sont allumées.

Marquer un point:

Une touche avec le laser sur vos adversaires (corps, épaules, pistolet) vous rapporte des points. Une touche sur vous-même et des coéquipiers vous enlève des points. En phase de poules, tous les impacts valent le même nombre de points (i.e. plus on touche, plus on a de points). En phase finale, les différents impacts auront des valeurs différentes (i.e. plus on touche des impacts difficiles (tels que le pistolet), plus on a de points).

Fautes:

Une faute commise par un joueur entraîne une perte de 500 points pour son équipe. Les fautes sont les suivantes:

- Prendre le pistolet d'un adversaire (corps à corps).
- Prendre en chasse un adversaire qui a été désactivé pour le shooter à nouveau.



- Cacher ses cibles.
- Courir ou ne pas respecter les règles mis en place par le LaserGame en début de partie.

Remarque

L'organisation se réserve le droit de modifier à tout moment de la compétition le présent règlement, notamment afin d'adapter la compétition à la plage horaire attribuée.