# Organisation des 2 jours

## Durée d’une partie en classée :

* **Lol :** 2h00 max : 256 ➜ 128 ➜ 64 ➜ 32 ➜ 16 ➜ 8 ➜ 4 ➜ 2 (2x8 = **16h00**)
* **CS: GO :** 1h30 max : 128 ➜ 64 ➜ 32 ➜ 16 ➜ 8 ➜ 4 ➜ 2 (1,5x7 = **10h30**)
* **Rocket :** 7 max : 64 ➜ 32 ➜ 16 ➜ 8 ➜ 4 ➜ 2 (7x6  = **42 min**)
* **HearthStone :** 10 min max : 64 ➜ 32 ➜ 16 ➜ 8 ➜ 4 ➜ 2 (10x6 = **1h00**)
* **PUBG :** 30 min max : s’affrontent sur la même carte (30x3 = **1h30**)

En supposant qu’il n’y ait aucune pause et aucun retard :

* **Lol :** **16h00**, sachant que c’est du **5 vs 5**
* **CS: GO :** **10h30**, sachant que c’est du **5 vs 5**
* **Rocket : 42 min**, sachant que c’est du **3 vs 3**
* **HearthStone :** **1h00**, sachant que c’est du **1 vs 1**
* **PUBG : 1h30**, sachant que **tout le monde s’affronte en même temps**

Avec tous ces résultats « théoriques », il faudrait prévoir de commencer les matchs par LOL, car c’est le tournoi qui prendra le plus de temps. Nous avons également prévu d’organiser les finales les soirs ; c’est-à-dire que pour CS:GO, il aurait lieu le samedi soir et LOL, le dimanche soir. Concernant les autres tournois, il peuvent être mis à n’importe quel moment de la journée puisqu’il ne dure pas très longtemps.