

Règlement officiel du tournoi Valorant

17 novembre 2024

Organisé par Esport des Sacres dans le cadre de la **Game in Reims 2024**



0.Contact et liens

Admins à contacter durant le tournoi (il s'agit des pseudos sur Discord) :

- EDS-Geffreys / Geoffrey - co-président
- EDS-CreePss0 / Simon - co-président
- EDS-Valkhryn / Alicia - secrétaire

Liens vers la billetterie : <https://gameinreims.fr>

Liens vers notre discord : <https://discord.gg/hFQsPF9fYq>

Liens vers le Twitch : <https://www.twitch.tv/esportdessacres>

1. Infos pratiques :

Ce tournoi Valorant est organisé par l'association Esport des Sacres le dimanche 17 novembre 2024 de 10h00 à 19h00 sur la convention **Game in Reims 2024** en partenariat avec LDLC REIMS CORMONTREUIL.

L'accès au tournoi est exclusivement réservé aux participants ayant payé leur entrée à la convention **Game in Reims 2024** et est accessible à partir de 16 ans (autorisation parentale avec pièce d'identité exigée jusqu'à 18 ans).

En participant à cette compétition, les joueurs acceptent, sans réticence ou interprétation, de respecter le règlement du tournoi. Il est à noter que celui-ci est susceptible de changer d'ici au début du tournoi afin d'assurer l'intégrité de la compétition et le fair-play.

En cas de divergences d'interprétation de ce document, l'avis des administrateurs des tournois à préséance sur celui des joueurs. Les joueurs doivent respecter les horaires donnés par les organisateurs et s'assurer d'être disponibles lorsqu'ils seront appelés avant le début du tournoi ainsi qu'à chaque fois que cela sera nécessaire.

Les participants doivent accéder à l'événement à partir de 9h30 via une entrée qui leur sera consacrée. L'accès sera communiqué aux participants par mail avant l'événement. Les joueurs sont attendus dans **le Hall 2, sur l'espace esport, près de la scène**.

2. Inscription :

L'inscription au tournoi sera effectuée via la billetterie de la **Game in Reims 2024**. Une inscription est valable pour 1 équipe de 5 joueurs.

Le tarif de la participation est de 10€ par joueur soit un total de 50€ (hors tarif de la billetterie de la convention). Veuillez noter que chaque joueur de l'équipe se doit d'être muni de son entrée à la **Game in Reims 2024**.

Chaque équipe doit fournir les informations suivantes lors de l'inscription :

- Nom et prénom du représentant de l'équipe
- Adresse e-mail du représentant
- Nom de l'équipe
- Âge des joueurs de l'équipe (*Une autorisation parentale ainsi qu'une photocopie de la carte d'identité d'un de leurs représentants légaux seront demandés aux participants âgés de 16 à 18 ans*)
- Numéro de téléphone du représentant

3. Règles générales :

Fair-play et respect :

Tous les participants doivent faire preuve de fair-play et respecter les autres joueurs, les arbitres et organisateurs du tournoi. Les participants doivent suivre les instructions des arbitres et des organisateurs concernant le déroulement des matchs, y compris l'utilisation de lobbies de jeu, les codes d'accès etc...

Pénalités :

Des pénalités peuvent être appliquées aux participants par les organisateurs en cas de non-respect du règlement (voir partie 7 - Comportement).

Les pénalités applicables sont les suivantes :

- Débuter le round sans acheter d'armes ni de compétences
- Ne pouvoir jouer le round qu'après 20 secondes de jeu
- Jouer sans chat vocal de son équipe (incluant le chat in-game et tout autre système de chat vocal)

Disqualification :

Tous les participants s'exposent au risque de disqualification en cas de non-respect des règles établies (voir partie 7 - Comportement) ou de plus deux pénalités appliquées.

La disqualification d'un joueur entraîne l'élimination de son équipe sur son match et donc la défaite. Dans le cas où cela se produirait en finale, les organisateurs sont libres de faire rejouer des équipes pour finir complètement le tournoi.

Absence et retard :

Si un joueur de l'équipe est absent ou en retard de + de 5 minutes pour un match, l'équipe adverse gagne d'office son match prévu. Au début du tournoi, si une équipe se présente avec un ou des joueurs manquants, l'équipe se voit disqualifiée de la même manière. Aucun remplacement de joueur ne sera possible à compter du premier match de l'équipe.

Équipements et configuration :

Par souci d'équité, les participants devront utiliser le matériel mis à leur disposition sur la convention (écran, ordinateurs, chaise). Le joueur devra ramener ses périphériques personnels (clavier, souris, casque).

Les participants sont responsables de la dégradation du matériel. Si des dégâts sont constatés, ils seront disqualifiés de toute la compétition et devront rembourser les dégâts occasionnés. Les organisateurs ne fourniront pas de matériel supplémentaire sauf cas exceptionnel.

Les participants doivent respecter les règles spécifiques à chaque jeu (voir plus loin) concernant les paramètres de configuration autorisés.

Les membres de chaque équipe doivent coopérer et communiquer efficacement et avec respect tout au long du tournoi.

Diffusion en direct : Les matchs du tournoi peuvent être diffusés en direct sur des plateformes de streaming pour permettre aux spectateurs de suivre les compétitions en temps réel ainsi que sur des écrans physiques de la convention **Game in Reims 2024**.

En vous inscrivant, vous donnez votre consentement pour la diffusion de vos matchs, nom d'utilisateur et performances. Si cela vous porte préjudice, veuillez nous le signaler avant le début du tournoi.

4. Format du tournoi (80 joueurs) :

Le tournoi s'effectuera en élimination directe jusqu'aux phases finales (finale et petite finale). Ces dernières seront en BO3. La limite est fixée à 16 équipes de 5 joueurs.

Le map pool (la rotation des cartes) est calqué sur le choix des cartes du mode compétitif de Valorant durant la période donnée de l'événement.

La sélection des maps s'effectue de la manière suivante :

Pour un match en BO1 (l'équipe prioritaire choisit d'être équipe A ou B) :

- *L'équipe A bannit une carte*
- *L'équipe B bannit une carte*
- *L'équipe A bannit une carte*
- *L'équipe B bannit une carte*
- *L'équipe A bannit une carte*
- *L'équipe B choisit une carte*
- *L'équipe A choisit son side de départ de la map*

L'équipe prioritaire est déterminée par tirage au sort effectué par les organisateurs avant le début du match.

Pour un match en BO3 (l'équipe prioritaire choisit d'être équipe A ou B) :

- *L'équipe A bannit une carte*
- *L'équipe B bannit une carte*
- *L'équipe A choisit la map 1*
- *L'équipe B choisit le side pour la map 1*
- *L'équipe B choisit la map 2*
- *L'équipe A choisit le side pour la map 2*
- *L'équipe A bannit une carte*
- *L'équipe B bannit une carte*
- *La map 3 est la map restante*
- *L'équipe A choisit le side pour la map 3*

5. Check-in à 9h30

Chaque équipe devra se présenter à son arrivée sur les lieux du tournoi (**Hall 2, espace sport**) auprès d'un des responsables de l'organisation. Le représentant de l'équipe devra être identifiable et communiquer toute information concernant les membres de l'équipe (retard, absence...) selon les conditions évoquées ci-après.

6. Stream & Cast

Le stream et le cast par des participants (joueurs, supporters, coach, spectateurs, tiers...) n'est pas autorisé pour des raisons techniques. Une retransmission sur des écrans physiques est possible sur l'événement et est uniquement gérée par les organisateurs.

7. Comportement & sanctions

Tout programme externe influant sur le jeu est interdit. L'utilisation de bug, d'action qui change ou dénature le principe habituel du jeu, est strictement interdite durant un match.

Les points suivants sont passibles d'une disqualification du joueur :

- Utilisation de tout type de hack, triche etc...
- Mauvais comportement
- Intentionnellement perdre la partie
- Profiter des bugs en jeu / utiliser un bot etc.

Nous qualifions de mauvais comportement tout langage offensant ou comportement anti-sportif, raciste, sexiste, transphobe, homophobe, obscène, vulgaire, insultant, menaçant, calomnieux, médisant, diffamatoire ou répréhensible.

Les organisateurs restent les décideurs principaux et toute infraction de ces règles pourra entraîner au grand minimum un avertissement verbal et sinon une pénalité ou une disqualification (voir partie 3 - Règles générales).

Pour tout litige ou réclamation / en cas de comportement antisportif, les équipes doivent faire une capture d'écran et, à la fin de la partie, le représentant de l'équipe concernée doit contacter un des organisateurs.

Le taunt est autorisé, mais déconseillé. Tout le monde n'a pas la même sensibilité au taunt verbal ou in-game. L'utilisation abusive de taunt sera sanctionnée de la même manière.

Nous recommandons à chacun des joueurs de venir sur ce tournoi avec un esprit ouvert, fair-play et sportif. L'esprit d'équipe étant un plus sur Valorant, appliquez ce conseil dès votre arrivée pour le bon déroulement du tournoi.

8. Décision finale

La finalité des décisions qui sont prises au regard du règlement est à la charge des organisateurs et dans un respect des règles préalablement établies. Aucune réclamation ou compensation monétaire ne peut être demandée par des recours légaux ou non à la suite d'une décision prise par les organisateurs du tournoi.

Les règles ici établies peuvent être changées à tout moment et à la seule discrétion des organisateurs afin de s'assurer de la pérennité, de l'intégrité et du fair-play de la compétition. Les organisateurs du tournoi agiront toujours avec l'autorité nécessaire afin de préserver les intérêts du tournoi. Ce pouvoir n'est en aucun cas borné par le choix des mots employés, ni par la tournure des phrases employées dans le présent règlement. Notre objectif est de cadrer et assurer le bon déroulement de cette compétition.

9. Mise en pause in-game

Un joueur rencontrant un problème peut choisir de mettre le match en pause dans le cas où aucun combat entre joueurs n'est engagé (exception pour les cas de problème critique). Le joueur doit systématiquement justifier sa pause le plus vite possible auprès des joueurs adverses et surtout d'un organisateur en indiquant la raison.

- L'utilisation de la pause sans raison valable est passible d'une sanction envers le joueur à l'appréciation des organisateurs.
- Le joueur doit systématiquement prévenir son adversaire avant de relancer la partie.

Un joueur ou une joueuse peut demander une pause s'il ou elle se sent mal / est malade / est blessé.e, mais doit en prévenir l'adversaire. La pause ne doit pas excéder 15 minutes sauf cas exceptionnel. Si le joueur ou la joueuse n'est pas capable de reprendre la partie à la fin du temps de pause, il sera déclaré forfait.

10. Récompenses

Le cash prize sera donné uniquement au représentant de chaque équipe qui aura **la responsabilité de le distribuer aux joueurs de son équipe**. L'organisation ne sera pas tenue pour responsable de l'utilisation du cashprize après son versement.

Le montant du cashprize est fixé selon le nombre d'inscrits au tournoi et peut évoluer positivement jusqu'à la tenue de ce dernier lors du salon **Game in Reims 2024**.

100 - 200 €	250 - 400€	450 - 600€	650 - 800€
2 à 4 équipes	5 à 8 équipes inscrites	9 à 12 équipes inscrites	13 - 16 équipes inscrites
Répartition (€) : 1er - 65 - 70 - 100 2ème - 35 - 50 - 60 3ème - / - 20 - 40	Répartition (€) : 1er - 125 - 150 - 175 - 200 2ème - 75 - 90 - 105 - 120 3ème - 50 - 60 - 70 - 80	Répartition (€) : 1er - 225 - 250 - 275 - 300 2ème - 135 - 150 - 165 - 180 3ème - 90 - 100 - 110 - 120	Répartition (€) : 1er - 325 - 350 - 375 - 400 2ème - 200 - 215 - 230 - 250 3ème - 125 - 135 - 145 - 150

11. Engagement des joueurs :

Chaque participant est responsable de l'apport de son équipement informatique personnel pour la durée du tournoi. Cela inclut un clavier, une souris, et tout matériel périphérique nécessaire (par exemple, un tapis de souris). N'oubliez pas d'apporter tous les câbles requis pour votre matériel. Il est également conseillé d'apporter un casque audio pour une meilleure immersion dans le jeu et pour ne pas perturber les autres joueurs. Assurez-vous également d'avoir une pièce d'identité valide et votre confirmation d'inscription.

Responsabilité du matériel : L'association organisatrice du tournoi n'est pas responsable des dommages, pertes ou vols de matériel personnel survenant pendant l'événement. Chaque participant est entièrement responsable de la sécurité et de l'intégrité de son propre équipement. Nous vous recommandons fortement de prendre toutes les précautions nécessaires pour protéger votre matériel.

12. Droit à l'image :

En participant au tournoi, chaque participant accepte que durant la manifestation, son image et/ou sa voix soient enregistré(s) et fixé(s) sur différents supports par l'organisation et/ou toute personne habilitée par ses soins et à reproduire et représenter les enregistrements ainsi réalisés, sans limite de quantité, intégralement ou partiellement, sur tout support de communication interne, institutionnelle et/ou publicitaire relatifs à l'organisateur, ou au tournoi, ou à la manifestation. Les enregistrements ainsi réalisés et librement sélectionnés devront être exclusivement reproduits dans ce cadre, tout autre utilisation desdits enregistrements devant préalablement faire l'objet d'un accord exprès et écrit de la part du participant. Cette autorisation est exclusivement à titre gracieux, l'utilisation de l'image du participant ne lui donnant droit à aucune contrepartie financière. Le participant renonce ainsi à toute rémunération de ce chef comme à tout droit d'utilisation afférent aux actions de communication éventuelles des partenaires de l'organisateur, du tournoi ou de la manifestation. Tous les participants sont informés de leur droit à l'image et peuvent à tout moment y recourir en s'adressant aux organisateurs.