



# Règlement Tournois

## Historique des modifications

DATE	VERSION		DESCRIPTION
03/01/2023	V 1.1		Mise à jour 2.1 Matériel et 2.4 Joueurs
24/04/2022	V1.0	-	Création règlement

# Table des matières

1. Règles générales. ....	3
1.1 Application du règlement. ....	3
1.2 Date et lieu. ....	3
2. Eligibilité. ....	3
2.1 Matériel. ....	3
2.2 Participation au tournoi. ....	3
2.3 Capitaine et/ou Manager de l'équipe. ....	3
2.4 Joueurs. ....	4
2.5 Age minimum. ....	4
2.6 Nom des équipes. ....	4
2.7 Discord. ....	4
3. Jeu & format du tournoi. ....	4
3.1 Version du jeu. ....	4
3.2 Format du tournoi. ....	4
3.3 Restrictions en tournoi. ....	5
4. Infraction au règlement. ....	8
5. Stream & rediffusion. ....	9
6. Matches sur scène. ....	9
7. Gains. ....	11

# 1. Règles générales.

## 1.1 Application du règlement.

En vous inscrivant a un tournoi UL via la billetterie en ligne, vous acceptez de respecter ce règlement. L'organisation se réserve également le droit de prendre des décisions sur des points non-couverts par ce règlement ou même contraire à celui-ci dans le but de conserver l'esprit sportif et l'équité de la compétition.

Univers Lan se réserve le droit de modifier à tout moment ce règlement. Il est du devoir des participants de vérifier qu'ils connaissent la dernière version du règlement. Si des modifications sont apportées au règlement, elles seront répertoriées dans l'historique des modifications en page 2.

## 1.2 Date et lieu.

Les tournois UL se tiendront Place Jean Jaures 13140 Miramas. Les informations pratiques se retrouvent sur notre site internet :

[www.UniversLan.com](http://www.UniversLan.com)

Il s'agit d'un événement "offline" appelé communément LAN, pour participer au tournoi, votre présence physique est obligatoire.

# 2. Eligibilité.

## 2.1 Matériel.

Pour participer à ce tournoi, il vous faudra :

Votre ordinateur/console (ou un ordinateur/console loué sur notre site auprès du partenaire par vos propres moyens), les câbles d'alimentation, clavier, souris/manette et casque audio.

Pour les tournois 2v2 SND les Consoles PS5 vous seront mis à disposition gratuitement

## 2.2 Participation au tournoi.

Les participants au tournoi organisé par Univers Lan ne doivent pas avoir été bannis par l'éditeur. De même, ils ne doivent pas être sous le coup d'une sanction de triche par ESL/Facelt/GB.

L'exclusion du tournoi durera aussi longtemps que la sanction infligée par l'éditeur du jeu.

## 2.3 Capitaine et/ou Manager de l'équipe.

Un capitaine d'équipe devra être choisi au sein de votre équipe afin de faciliter l'organisation en début de tournoi (notamment pour les mises au points avant tournois (Samedi 09h00), auxquels seulement les capitaines/coach/managers de chaque équipe pourront être présents). Concernant le manager, il n'est autorisé

d'en avoir qu'un seul par équipe. Cependant, et si l'équipe le souhaite, ce dernier peut remplacer le capitaine d'équipe lors des mises au points avant tournois.

## 2.4 Joueurs.

Le tournoi se joue en équipe de 2,3,4 ou 5 joueurs en fonction du jeu

Seuls les joueurs inscrits dans l'équipe avant le début du tournoi peuvent participer à celui-ci.

## 2.5 Age minimum.

Les participants au tournoi payant doivent être âgés de 15 ans minimum.

## 2.6 Nom des équipes.

Le nom, le logo, ou tout élément officiel représentant l'équipe ne doit pas contenir de contenu offensant, insultant, injurieux, menaçant, abusif, vulgaire, obscène, sexuel, raciste, diffamatoire, politique, contraire ou de nature à porter atteinte aux intérêts des éditeurs et/ou d'Univers Lan et plus généralement tout élément contraire à l'éthique, aux valeurs de l'esport, ou répréhensible par une disposition législative ou réglementaire en vigueur.

## 2.7 Discord.

Au moins un participant par équipe (idéalement le capitaine) doit être présent sur le Discord de la compétition afin de pouvoir communiquer avec les Organisateurs et les joueurs des autres équipes.

Le lien du serveur Discord de la compétition est :

# 3. Jeu & format du tournoi.

## 3.1 Version du jeu.

Votre jeu devra être à la version de la dernière mise à jour du jeu durant le tournoi.

## 3.2 Format du tournoi.

Les tournois organisés par Univers Lan se dérouleront selon les modalités suivantes (dépendantes du nombre d'équipes inscrites et présentes) :

### 3.2.1 Structure.

La structure initiale sera des groupes constituées de trois (3) à six (6) équipes en fonction du nombre d'équipes validés pour le tournoi.

### **3.2.2 Phase de groupe.**

Les équipes d'un même groupe se rencontreront successivement lors de matchs joués en BO3 , c'est-à-dire en 2 maps gagnantes

## **3.3 Format du tournoi.**

### **3.3.1 Triche, bugs, glitches et macroscrip**

Les joueurs ne sont pas autorisés à utiliser un programme tiers ayant pour but d'apporter un avantage indu sur leurs adversaires.

Les joueurs ne sont pas autorisés à exploiter des bugs et/ou des glitches connus et inconnus.

Dans le cas où un administrateur détermine qu'un joueur a utilisé un bug et/ou un glitch ayant pour effet l'obtention d'un avantage indu, l'administrateur pourra décider soit de revenir à l'état du jeu antérieur à l'utilisation du bug et/ou du glitch, soit d'infliger une sanction disciplinaire au joueur notamment dans le cas où cette utilisation serait volontaire.

L'administrateur est seul compétent pour déterminer du caractère volontaire de l'utilisation du bug et/ou du glitch.

Toutes les sortes de macroscrip

### **3.3.3 Match Media.**

Tous les médias de matchs (screenshots, démos, etc) doivent être conservés pour toute la durée du tournoi. En cas de litige, ils vous seront demandés par l'équipe des administrateurs du tournoi.

Fausser ou manipuler un média de match est bien entendu interdit et occasionnera de lourdes sanctions.

Un screenshot (capture d'écran) du tableau des scores à la fin du match doit être pris par au moins un joueur de chaque équipe et devra être conservé pendant toute la durée du tournoi.

Le screenshot doit impérativement indiquer le résultat de fin du match.

## 3.4 Déroulement du tournoi.

### 3.4.1 Communication du coach et pause tactique.

Lors des finales, les équipes concernées seront autorisées à demander une pause tactique par équipe et par map, pour une durée de 45 secondes chacune.

### 3.4.6 Validation des résultats et hébergement de la partie.

La validation du résultat de votre match doit se faire auprès des arbitres de la compétition. Vous devrez indiquer le score précis du match aux arbitres ainsi que les maps de la rencontre. Le résultat du match sera validé une fois la réception faite des 2 Managers

Les équipes se mettront d'accord pour déterminer qui héberge la partie. En cas de match diffusé par caster officiel, ce dernier sera chargé d'héberger la partie. Le cast ne peut pas être refusé. Le match devra être joué sur la scène.

### 3.4.7 Mauvais paramétrage(s) :

Si une équipe se rend compte que les paramètres du match ne sont pas corrects, le match doit s'arrêter le temps de relancer la partie avec les bons paramètres.

Les rounds joués auparavant avec les mauvais paramètres doivent être tout de même comptabilisés.

Si dans un même match, une nouvelle erreur se produit, l'équipe qui host perd automatiquement la map et l'équipe adverse récupère les droits pour héberger la map suivante.

Note : il est impossible de porter une réclamation si une map ou le match ont été intégralement joué(e)s avec de mauvais paramètres.

Il est du devoir des deux équipes de veiller à ce que le match se déroule dans les conditions énumérées ci-dessus.

### 3.4.8 Connexion / Déconnexion / Rehost.

Pendant la rencontre, si un joueur subit une déconnexion liée au jeu, logiciel ou matériel, un seul rehost par équipe et par carte sera possible dans les cas suivants :

- tout problème technique rencontré par un joueur ou par un observateur intégré dans la partie au cours de la phase de sélection des agents (avant le lancement de la phase d'action) ;
- au moins un joueur est déconnecté dans les trente (30) premières secondes de la phase d'action (après la sélection des cartes et des agents) et aucun dégât n'a été subi par les autres joueurs du round ;
- un problème technique indépendant des joueurs survient et empêche le bon déroulement du round (exemple : problème de serveur, de latence, de jeu, de tir, de rechargement, de déplacement, d'accessoires, de gadgets, etc) durant les trente (30) premières secondes de la phase d'action si aucun joueur n'a subi de dommage ;
- un observateur intégré dans la partie rencontre un problème technique et aucun dégât n'a été subi par aucun joueur du round ;
- tout autre cas déterminé par un administrateur pour le bon déroulement de la compétition et ne conférant aucun avantage à un joueur ou à une équipe.

Si un joueur rencontre un souci quelconque et n'est plus en mesure de terminer le match son équipe devra continuer sans lui.

## 4. Infraction au règlement.

Les équipes engagées dans la compétition doivent jouer à leur meilleur niveau à tout moment afin de préserver l'intégrité de la compétition et le fair-play.

Il est interdit d'avoir le livestream de la compétition pendant la partie.

Pour tout litige ou réclamation, le capitaine de l'équipe concernée doit prendre contact avec l'officiel en charge de son équipe.

L'utilisation de bugs, d'actions qui changeraient ou dénatureraient le principe habituel du jeu, est strictement interdite durant un match et entraînera une sanction disciplinaire.

Il est également interdit de modifier et/ou d'utiliser des programmes qui modifient les fichiers du jeu.

Les cas suivants sont considérés comme antisportifs et feront l'objet de sanctions :

- Arrangement entre équipes/joueurs sur le résultat d'un match
- Arrangement entre équipes/joueurs pour se partager la récompense
- Perdre intentionnellement une partie quelle que soit la raison ou demander à un joueur/équipe de le faire.

En cas de comportement antisportif, les équipes doivent faire une capture d'écran et, à la fin de la partie, contacter un des responsables du tournoi. Tout programme externe influant sur le jeu est interdit.

Seront disqualifiés les joueurs se rendant coupables de :

- Utilisation de tout type de hack, triche etc.
- Association de plusieurs actions à une même touche (macro)
- Mauvais comportement
- Comportement toxique, racisme, homophobie, sexisme etc.
- Violence, intimidation, harcèlement, discours de haine etc.
- Utilisation d'un joueur ne faisant pas partie de l'équipe enregistrée
- Utilisation d'un compte autre que celui déclaré lors de l'inscription
- Partage de compte (joueur utilisant le compte d'un autre joueur enregistré dans l'équipe)
- Utilisation de bugs en jeu (glitch) / bot etc...

Il est interdit d'altérer d'une quelconque manière qu'il soit le jeu en utilisant des logiciels tiers (type Nvidia SLI display, Rivatuner display...) (liste non exhaustive).

Une équipe disqualifiée ne peut prétendre à aucune récompense pour sa participation au tournoi.

Cet évènement a une politique de tolérance zéro pour les comportements listés au-dessus, et vous pouvez être exclu immédiatement sans avertissement ni recours.



## 5. Stream & rediffusion.

Les casters sont libres de couvrir les matchs qu'ils souhaitent avec un délai de 30 secondes, vous ne pouvez pas refuser d'être stream, sous peine de sanctions.

Le compte observateur utilisé lors de l'évènement sera un compte officiel UL

Il est convenu qu'au moins un joueur par équipe doit ajouter ce compte à sa liste d'amis afin de faciliter l'organisation

## 6. Matches sur scène.

Les joueurs doivent accepter les conditions particulières liées à la scène, notamment :

- éclairage spécial
- flexibilité du planning et contraintes de timing
- équipement imposé
- mouvements et placement des techniciens
- mouvements du staff technique
- respect des partenariats et des exigences partenaires d'Univers Lan

Les joueurs ne pourront notamment pas faire valoir un partenariat joueur ou équipe s'il entre en conflit avec un partenaire UL (sauf équipements joueurs à apporter).

Dans tous les cas, l'organisateur se réserve le droit d'autoriser ou d'interdire tout accessoire ou équipement sur scène qu'il jugerait inapproprié, sans justification d'aucun motif.

### 6.1 Accès cast.

L'accès arrière cast est sujet à accréditation spéciale délivrée au point d'accueil. Seuls un joueur ou un coach par équipe seront habilités à leur arrivée.

Seuls les responsables cast peuvent donner des accréditations supplémentaires (notamment pour les photographes/caméraman d'équipe).

### 6.2 Planning.

Les joueurs doivent se présenter à l'accueil au moins **15min** avant leur passage prévu sur scène.

Le « show » scène doit démarrer à l'heure exacte indiquée sur le planning : les joueurs doivent donc être prêts à monter sur scène au moins 15 minutes avant l'heure du match indiquée.

Les joueurs disposent de 10min pour faire leurs réglages et leurs échauffements sur leurs configurations.

Durant le match sur scène uniquement, une pause de 2 minutes maximum sera effectuée entre chaque carte. Aucune pause pour accéder aux toilettes ou fumer une cigarette ne sera tolérée. Les joueurs doivent prendre les précautions nécessaires avant le match sur la scène.

Les joueurs ne pourront pas quitter la scène sans la permission du staff durant les 5 minutes qui précèdent le passage sur scène.

## 6.3 Équipements imposés.

Une partie du matériel de jeu sur scène est imposé :

- PC ou console
- Ecran
- Webcam

Les seuls éléments que les joueurs doivent apporter sont :

- Clavier ou Manette
- Souris / Tapis de souris
- Micro-casque

Tout équipement supplémentaire sera sujet à autorisation par l'organisateur.

De plus, les joueurs doivent utiliser le logiciel de communication vocale fourni par le staff (sauf si le jeu propose une communication vocale intégrée). Aucun autre logiciel (ou serveur) ne pourra être utilisé.

## 6.4 Pénalités.

Tout manquement au respect des consignes de scène sera porté aux administrateurs tournoi pour sanctions.

Sur décision de l'organisateur, chaque manquement pourra également faire l'objet d'une pénalité sur la récompense potentielle du joueur (ou de son équipe) à hauteur de 20% de la récompense obtenue. Ces pénalités sont cumulatives.

En dernier recours, l'organisateur pourra prononcer la perte du match prévu sur scène.

## 7. Gains.

Le cashprize remporté par l'équipe sera versé à chaque joueurs (à vous de vous organiser pour la répartition avec la structure).

Une équipe déclarant forfait ou étant disqualifiée de la compétition peut se voir retirer ses gains en fonction de la gravité de la situation. Dans ce cas, cette décision sera portée au Directeur des tournois.

Par ailleurs, les gains non réclamés dans un délai de 3 mois, après la fin de l'événement, ne seront pas versés.

