



REGIMENT  
REGIMENT  
REGIMENT

TOURNOI

VALORANT

## **Article 1: Informations générales**

Le règlement est rédigé par l'association ESNC. Les participants s'engagent à respecter ce règlement durant les phases en ligne et sur place. L'association ESNC se réserve le droit de modifier le présent règlement à tout moment et sans préavis pour toute raison.

## **Article 2:**

### **Dates du tournoi:**

- Inscriptions en ligne sur le site <https://www.e-sport.nc/warmup>
- Fin des inscriptions 18/08/2020
- Début de la phase de qualifications en ligne le 19/08/2020
- Phases finale week-end du 20-23 streamer en live sur TWITCH

## **Article 3: Conditions d'inscription**

Pour accéder au tournoi, vous devez impérativement être inscrit sur le site <https://www.e-sport.nc/warmup> et avoir constitué une équipe validée dans le tournoi VALORANT sur le site. Pour que l'équipe soit validée, elle doit comporter 5 joueurs et qu'ils aient tous renseignés leur pseudo en jeu.

## **Article 4: Format du tournoi**

Le tournoi se déroulera en deux parties:

### **4.1: Qualifications en ligne**

Les qualifications en ligne auront lieu du 18 août au 20 août 2020 et se dérouleront sur le Discord ESNC. Plusieurs channels seront à dispositions pour :

- \*Prendre connaissance du résultat des matchs
- \*L'annonce des matchs par les capitaines
- \*Les annonces globales
- \*Le support

Le tournoi en ligne se divisent en:

- Tour 1
- Demi-finale
- Finale

Les équipes devront communiquer entre elles pour s'accorder sur une date. Les équipes auront jusqu'au jeudi 20 août 23h00 pour compléter leurs matchs et jusqu'au vendredi 21 août 23h00 pour compléter les matchs des demis.

### **4.2: Tour 1 & demi-finale**

Les matchs sont joués en BO3

Chaque match doit être annoncé dans le channel discord dédié.

Chaque match doit avoir un admin ESNC en spectateur.

### **4.3: Phase finale**

La Finale se déroulera pendant le week-end du 22-23 août 2020 à la date organisée par les capitaines des deux équipes. L'ensemble des matchs de la finale sera stream en live sur TWITCH

### **Article 5: Horaires et ponctualité**

Le match doit démarrer à l'heure exacte: Heure convenue entre les équipes pour les matchs en ligne. Au-delà de 10 minutes, l'équipe en retard sera comptée comme déclarant forfait. Les joueurs doivent impérativement être prêts au moins 10 minutes avant l'heure de match indiquée. Dans le cas où un problème technique surviendrait, le joueur ou le capitaine de l'équipe doivent en avertir les organisateurs le plus rapidement possible afin de résoudre le problème avant le match.

### **Article 6: Format d'équipe**

#### **6.1 Capitanat**

La personne créant l'équipe sur le site sera désignée capitaine de l'équipe. Le capitaine de l'équipe doit rester la même personne durant toute la durée de la compétition. Le capitaine est en charge de son équipe et assurera la communication avec les organisateurs.

#### **6.2 Composition des équipes**

Une fois l'équipe complète et validée elle ne pourra pas changer de composition lors du tournoi, aucun remplacement, sauf cas de force majeure avec accord écrit des organisateurs, ne sera accepté et l'équipe devra donc jouer en infériorité numérique ou déclarer forfait.

### **Article 7: Interruption du match**

Les joueurs ne sont pas autorisés à quitter volontairement un match officiel en cours sauf demande ou autorisation expresse d'un organisateur. Si un joueur quitte un match avant son terme, l'équipe déclare automatiquement forfait et l'équipe adverse remporte la victoire.

Dans le cas d'une interruption involontaire de match (plantage, déconnexion, problèmes réseau), le joueur impacté devra revenir se connecter à la partie le plus vite possible. Les équipes peuvent mettre en pause la partie à la fin du round en cours afin de permettre au joueur de se reconnecter. L'utilisation excessive de la pause est interdite et sera sanctionnée.

En cas de problème impactant plusieurs joueurs, les organisateurs pourront décider de recommencer le match en fonction des circonstances et du problème rencontré. Le match doit continuer avec le(s) joueur(s) en moins. La décision sera prise à l'issue du match par les organisateurs.

### **Article 8: Validation des résultats**

À la fin de chaque match, le capitaine de l'équipe doit prendre une capture d'écran et rapporter son score aux admin ESNC. Les organisateurs confirmeront ensuite la bonne réception de ce score.

En cas de réclamation, les participants doivent avoir des captures d'écran pour en discuter avec les organisateurs. Si une équipe s'estime victime d'une violation de règlement durant un match, elle devra continuer le match jusqu'à sa fin. Une fois le match terminé, le capitaine de l'équipe pourra demander une investigation auprès des organisateurs en fournissant le plus d'informations possible. Les demandes d'investigation injustifiées et répétées pourront être sanctionnées.

## **Article 9: Version du jeu et paramètres joueurs**

La version du jeu devra être la dernière version publique disponible de Valorant.

Tous les joueurs doivent utiliser leur propre compte RIOT et avoir sélectionné la région OCE. L'utilisation de programmes externes ou tout autre aide non intégrée au jeu modifiant les paramètres graphiques ou l'aspect en cours de jeu est interdite et sera sanctionnée

## **Article 10: Comportement des joueurs**

Une équipe pourra être disqualifiée si un ou plusieurs de ses joueurs commettent l'une des infractions suivantes:

- Refus de suivre les instructions données par les organisateurs
- Contestation d'une décision officielle des organisateurs
- Utilisation de langage ou de gestes insultants
- Manque de ponctualité, Retard à l'arrivée sur un match.
- Faire preuve d'un comportement antisportif
- Tricher ou utiliser des procédés permettant de donner un avantage par rapport aux autres.
- Exploitation de bugs ou de procédés contournant les fonctionnalités normales du jeu.
- Mentir à un organisateur ou une autre équipe, induire en erreur ou cacher des informations à un organisateur ou une autre équipe.
- Violer les règles de ce document