



# Gamers Assembly 2023

## Règlement HALO INFINITE



## Historique des changements

DATE	VERSION	DESCRIPTION
02/03/2023	v1.0	Rédaction du règlement



# Table des matières

## I - Règles générales

4I.1 - Application du règlement	
4I.2 - Date et lieu	
4I.3 - Respect & Propreté	
<b>4II - Eligibilité</b>	
4II.1 - Participation au tournoi	
4II.2 - Capitaine et/ou Manager de l'équipe	
4II.3 - Joueurs	
5II.4 - Age minimum	
<b>5III - Matériel</b>	
<b>5IV - Jeu &amp; format du tournoi</b>	
5IV.1 - Version du jeu	
5IV.2 - Format de match	
5IV.3 - Déroulement d'un match	
6IV.4 - Phase de poule	
6IV.5 - Phase finale	
<b>7V - Infractions au règlement</b>	
<b>7VI - Stream &amp; rediffusion</b>	
<b>8VII - Matches sur scène</b>	
8VII.1 - Accès arrière-scène/scène	
8VII.2 - Planning arrière-scène/scène	
8VII.3 - Équipements imposés	
9VII.4 - Pénalités	
<b>9VIII - Gains</b>	
	10



# I - Règles générales

## I.1 - Application du règlement

En vous inscrivant au tournoi de la Gamers Assembly 2023 via la billetterie en ligne, vous acceptez sans réticence ou interprétation 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.

FuturoLAN 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 changements en page 2 dudit règlement.

## I.2 - Date et lieu

La Gamers Assembly 2023 se tiendra du 8 au 10 avril 2023 au Parc des Expositions de Poitiers (86). Toutes les informations pratiques se retrouvent sur notre site internet : <https://ga2023.gamers-assembly.net/infos>

Le tournoi HALO INFINITE se déroulera du samedi 08 avril à 10h00 au dimanche 09 avril à 17h00.

## I.3 - Respect & Propreté

La Gamers Assembly est un événement organisé par une association à but non lucratif. Le staff n'est par définition pas rémunéré pour vous encadrer ou faire le ménage à votre place.

Il est de votre ressort de conserver votre espace dans un bon état de propreté.

# II - Eligibilité

## II.1 - Participation au tournoi

Pour participer à ce tournoi, vous devez n'être banni d'aucune compétition officielle pour triche et ne pas entrer en contradiction avec les lois locales ou les règles de l'éditeur.

## II.2 - 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 "captain time", auxquels seulement les capitaines/managers de chaque équipe devront 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 d'un captain time.



## II.3 - Joueurs

Le tournoi se joue en équipe de 4 joueurs.

## II.4 - Age minimum

Les participants au tournoi doivent être au minimum âgés de 16 ans.

## III - Matériel

Pour participer à ce tournoi, il vous faudra :

Votre ordinateur ou une console XBOX Series, câble d'alimentation, câble Ethernet (minimum 10m), clavier, souris, manette (si nécessaire) casque audio ainsi qu'un écran.

## IV - Jeu & format du tournoi

### IV.1 - Version du jeu

Le tournoi aura lieu sur le jeu HALO INFINITE, en version PC ou XBOX, en crossplay.

### IV.2 - Format de match

Les cartes pouvant être choisies lors de la compétition (map pool) sont les suivantes :

- Recharge
- Street
- Live Fire
- Aquarius
- Emyrean
- Argyle

Les modes pouvant être choisis lors de la compétition sont les suivantes :

- Classé : Assassin
- Classé : CDD
- Classé : Bases
- Classé : Crâne
- Classé : KoTH

Les modes et les cartes seront définis et annoncés au moment du briefing lors du Captain'Time.



## IV.3 - Déroulement d'un match

Tous les matchs seront joués en BO3 à l'exception de la grande finale.

Pour un Best of 3, la première équipe à atteindre 2 parties gagnées remporte le match.

Pour un Best of 5, la première équipe à atteindre 3 parties gagnées remporte le match.

Le Coach d'une équipe peut se trouver derrière l'équipe durant le déroulement des matchs.

Une pause de 10 minutes est autorisée pour résoudre un problème de matériel, de connexions ou autre problème indépendant de la volonté du joueur.

La validation des résultats se passe directement sur le Discord dédié avec un screenshot obligatoire à l'appui, rapporté à un Admin du tournoi. Toute réclamation concernant le résultat de fin de partie ne sera prise en compte qu'avec la présence du screen de ce dernier.

### **Hébergement de la partie :**

Pour l'ensemble des matchs, le serveur local sera l'un des PC d'une des deux équipes de la partie.

Les matchs diffusés seront réglementés par les observateurs officiels de la compétition.

Avant le début du tournoi, tous les joueurs hôte de chaque équipe devront procéder à la manipulation ci-dessous :

1. Allez dans le menu "Partie Personnalisée".
2. Déconnectez le câble réseau.
3. Ouvrez le menu "Serveur".
4. Sélectionnez "Réseau Local", puis "OK".
5. Un script exécutable se lance automatiquement, laissez-le procéder et ne fermez pas cette fenêtre.
6. Sélectionnez l'option qui porte le nom de votre PC. Cela devrait vous renvoyer dans le lobby Partie Personnalisée.
7. Vérifiez bien que le mode "LAN" est activé en haut à droite de votre écran.
8. Rebranchez le câble réseau.
9. Les autres joueurs peuvent maintenant rejoindre votre Partie Personnalisée.

## IV.4 - Phase de poule

### **Format 12 équipes :**

- 2 poules de 6 équipes
- Round-Robin
- Format : Bo3
- Victoire : 3 Points / Égalité : 1 Point / Défaite : 0 Point

Le départage lors de la phase de poule est le suivant :

- Calcul du pourcentage de matchs gagnés par les adversaires des équipes concernées (%OMW).



- Calcul du pourcentage de parties gagnées par les équipes concernées. (%GW).
- Calcul du pourcentage de parties gagnées par les adversaires des équipes concernées (%OGW).

Si les équipes sont toujours à égalité et que le timing le permet, un tie break sera joué en Bo1 en Team Slayer sur une map aléatoire.

## IV.5 - Phase finale

Les phases finales se joueront dans un double bracket :

Les 4 premières équipes de chaque poule seront qualifiées dans le « winner bracket »

Les 2 dernières équipes de chaque poule seront qualifiées dans le « loser bracket »

Chaque équipe sera ensuite répartie dans son bracket en fonction de sa place dans sa poule.

A titre d'exemple :

L'équipe ayant fini première de la poule A est désignée A1

L'équipe ayant fini 4e de la poule B est désignée B4

Le croisement dans l'arbre winner sera donc :

A1 vs B4

A2 vs B3

A3 vs B2

A4 vs B1

Le croisement dans l'arbre loser sera donc :

A5 vs B6

A6 vs B5

Les équipes perdant leurs matchs en loser bracket seront éliminées du tournoi.

Tous les matchs de poules seront joués en Bo3, les matchs du double bracket en Bo5.

Il n'y aura pas de remise à zéro de l'arbre lors de la grande finale.

Les équipes éliminées du double-bracket pourront si elles le souhaitent jouer des matchs de placement en Bo3, à condition que cela ne gêne pas le bon déroulement du tournoi HALO INFINITE.

## V - Infractions au règlement

Chaque retard pourra être sanctionné à hauteur d'une perte de manche par tranche de 10 minutes de retard (cet effet peut donc se répéter).

Tout logiciel externe au jeu HALO INFINITE incluant une modification altérant la version du jeu HALO INFINITE est strictement interdit.

Tout utilisation de bug, script, cheat entraînera la disqualification immédiate du joueur et de son équipe.

## VI - Stream & rediffusion

Pour pouvoir stream vos parties, vous devez faire la demande auprès du formulaire suivant : <https://forms.gle/FCBdk7q1sLC3PZCy5> et respecter l'overlay imposé par l'organisation, sous peine de sanctions.

Les WebTVs officielles sont choisies par l'organisation, et ces dernières ont le choix de couvrir les matches qu'ils souhaitent, vous ne pouvez pas refuser d'être stream, sous peine de sanctions.

## VII - 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 audiovisuel Futurolan
- mouvements du staff technique
- respect des partenariats et des exigences partenaires de la Gamers Assembly

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

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.

### VII.1 - Accès arrière-scène/scène

L'accès arrière scène/scène est sujet à accréditation spéciale délivrée au point d'accueil arrière-scène. Seuls les joueurs et un coach par équipe seront habilités à leur arrivée.

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

### VII.2 - Planning arrière-scène/scène

Les joueurs doivent se présenter à l'accueil arrière-scène au moins **1h** 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 30 minutes pour faire leurs réglages et leurs échauffements sur leurs configurations.

Durant le match, une pause de 5 minutes maximum sera effectuée entre chaque manche dans le cas où les manches durent 1h chacune.

Les joueurs ne pourront pas quitter l'arrière-scène sans la permission du staff durant les 15 minutes qui précèdent le passage sur scène.

### VII.3 - Équipements imposés

Une partie du matériel de jeu sur scène est imposé :

- PC
- Ecran
- Casque audio

Les seuls éléments que les joueurs doivent apporter sont :

- Clavier ou Contrôleur de jeu (avec câble de chargement)
- 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.

### VII.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.

## VIII - Gains

Chaque remise de gain avec un faux chèque géant doit suivre une photo sur scène ou/et avec le mur des sponsors de l'événement.

Après consultation et approbation des joueurs, le cashprize remporté par l'équipe sera versé à un seul joueur / une seule entité. Par défaut, les gains seront reversés à la personne morale ou physique enregistrée lors de l'achat du slot.

Le règlement des gains s'effectuera sous un délai de **6 mois** maximum, néanmoins les informations pour le paiement seront collectées à la fin du tournoi, en backstage scène, en compagnie d'un des arbitres du tournoi, veuillez donc à ne pas partir sans en informer les officiels du tournoi.

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 6 mois, après la fin de l'événement, soit avant le 10 octobre 2023, ne seront pas versés.