

# TOURNOI DE SOL RAIDERS PRINTEMPS 2020

## REGLEMENT

### Article 1 – Société organisatrice

HYPERVIRTUAL SAS, au capital de 80000 Euros, dont le siège social est situé au 3 rue du moulin de la Rousselière, 44800 SAINT HERBLAIN, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Nantes sous le numéro 845211903, (ci-après HYPERVIRTUAL), organise un tournoi de laser-game en réalité virtuelle au sein de son établissement.

### Article 2 – Champ d'application

Le présent règlement a pour objet de régir les règles relatives à la participation des joueurs et à la désignation des vainqueurs à chaque étape du tournoi. Ce règlement pourra être modifié, amendé ou encore remplacé à tout moment par HYPERVIRTUAL qui se réserve le droit d'en modifier le contenu en fonction du déroulement du tournoi.

### Article 3 – Calendrier

Le lancement du tournoi est formalisé par l'ouverture des inscriptions le jeudi 13 février 2020. Le tournoi sera organisé entre le 13 février 2020 et le 17 mai 2020 selon le calendrier suivant :

- Ouverture des inscriptions le jeudi 13 février
- Entraînements : du jeudi 13 février 2020 au dimanche 12 avril 2020
- Date limite d'inscription : jeudi 26 mars 2020
- Tirage au sort des rencontres : mardi 31 mars 2020
- Matches de qualification : du jeudi 2 avril 2020 au dimanche 10 mai 2020
- 8<sup>ème</sup> de finale : samedi 16 mai 2020
- Quart, demi et finales : samedi 16 mai 2020 et dimanche 17 mai 2020

### Article 4 – Modalités d'inscriptions

Les inscriptions au tournoi sont réservées aux personnes nées avant le 13 février 2010. Les joueurs mineurs doivent fournir une autorisation parentale remplie et signée par le tuteur légal.

Les inscriptions ne sont possibles que pour les joueurs constitués en équipes de 4 personnes minimum, 5 personnes maximum. Dans le cas d'une équipe à 5 personnes, l'un des membres sera inscrit en tant que remplaçant. Une équipe constituée de 4 personnes et ayant déjà validé son inscription pourra ajouter un remplaçant à condition que l'inscription de celui-ci se fasse avant la date de clôture des inscriptions.

Le coût de l'inscription est de 100 (cent) euros TTC par personne, y compris le remplaçant. L'inscription est possible au comptoir chez HYPERVIRTUAL ou par téléphone au 02 72 01 47 97.

L'inscription n'est définitive que lorsque :

- Le dossier d'inscription est complet
- Le paiement est effectué pour chacun des joueurs

Chaque équipe inscrite déclare son capitaine, son nom d'équipe et se voit attribuer un numéro avant le tirage au sort du 31 mars 2020.

Les matchs de qualification et éliminatoires sont gratuits pour tous les joueurs inscrits.

Si moins de 8 équipes sont inscrites à la fin de la période d'inscription, soit le jeudi 26 mars 2020 à minuit, la société organisatrice se réserve le droit d'annuler le tournoi. En cas d'annulation du tournoi, les participants ayant déjà réglé leur inscription sont remboursés sans frais.

### Droit à l'image

Le tournoi est susceptible d'être filmé par les organisateurs. Chaque participant reconnaît et accepte que son inscription vaut cession gratuite et sans limitation à HYPERVIRTUAL des images issues du tournoi. HYPERVIRTUAL pourra ainsi les utiliser, les diffuser et les exploiter librement dans le cadre de ses activités de communication.

### Rôle du Capitaine d'équipe

Le Capitaine est chargé d'une façon générale à veiller, en ce qui concerne son équipe, au bon déroulement du tournoi. Pour cela, il accorde une attention particulière :

- Au respect du planning. Il entre en contact avec les capitaines des équipes adverses pour planifier les rencontres de qualification dans la période réservée à cette phase du tournoi.
- Au respect des règles du jeu. Il motive son équipe à rester dans le cadre de l'article 8 : Fair-play.
- Il signe le PV de lancement du match sur lequel figure la composition de l'équipe. Il peut déléguer la signature du PV de lancement à un membre de son équipe s'il est absent, après avoir donné son accord à l'équipe d'organisation.

Le Capitaine valide la participation du remplaçant lors d'un match sans qu'il n'ait besoin de le justifier. Il peut se faire remplacer lui-même par le remplaçant s'il a préalablement donné son accord. Une partie jouée sans son Capitaine a la même validité qu'une partie jouée avec son Capitaine.

## **Article 5 – Entraînements**

Chaque équipe organise et réalise ses entraînements selon la fréquence et le planning de son choix. Les entraînements sont ouverts du jeudi 13 février 2020 au dimanche 12 avril 2020 inclus. Les entraînements ne sont pas obligatoires.

Les joueurs inscrits au tournoi, même inscrits en tant que remplaçants, bénéficient d'un tarif réduit et unique de 12€ TTC par joueur et par match. Ce tarif est réservé aux joueurs régulièrement inscrits qui ne peuvent pas en faire bénéficier une autre personne non inscrite au tournoi.

Le tarif réduit et unique n'est valable que pour les parties jouées durant la période des entraînements.

A l'issue de la période d'entraînements, les joueurs inscrits à la compétition peuvent prolonger leur entraînement s'ils le souhaitent mais ne peuvent plus bénéficier du tarif réduit.

## **Article 6 – Organisation du tournoi**

Sous réserve que le nombre minimum d'équipes soit atteint, le tirage au sort des rencontres entre les équipes inscrites a lieu le mardi 31 mars. Chaque équipe dispute 4 matchs en qualification, et 0 à 5 matchs en éliminatoire suivant le nombre d'équipes inscrites.

Suivant le nombre d'équipes inscrites, les éliminatoires peuvent commencer en huitième de final, en quart de final ou en demi-finale.

Nombre d'équipes	Nombre de match par équipe en qualification	Nombre d'équipes qualifiées au score	Début des éliminatoires
<b>8</b>	4	4	Demi
<b>9</b>	4	8	Quart
<b>10</b>	4	8	Quart
<b>11</b>	4	8	Quart
<b>12</b>	4	8	Quart
<b>13</b>	4	8	Quart
<b>14</b>	4	8	Quart
<b>15</b>	4	8	Quart
<b>16</b>	4	8	Quart
<b>17</b>	4	8	Quart
<b>18</b>	4	8	Quart
<b>19</b>	4	8	Quart
<b>20</b>	4	16	Huitième
<b>21</b>	4	16	Huitième
<b>22</b>	4	16	Huitième
<b>23</b>	4	16	Huitième
<b>24</b>	4	16	Huitième
<b>25</b>	4	16	Huitième
<b>26</b>	4	16	Huitième
<b>27</b>	4	16	Huitième
<b>28</b>	4	16	Huitième
<b>29</b>	4	16	Huitième
<b>30</b>	4	16	Huitième
<b>31</b>	4	16	Huitième
<b>32</b>	4	16	Huitième

#### Matches de qualification

Les matchs de qualifications sont planifiés par les équipes participantes directement sur le site web [www.hypervirtual.fr](http://www.hypervirtual.fr) ou chez HYPERVIRTUAL. Les matchs de qualifications auront lieu entre le dimanche 2 avril 2020 et le dimanche 10 mai 2020. Tous les matchs de qualifications devront être planifiés au plus tard le dimanche 19 avril 2020.

Un match de qualification non planifié avant le dimanche 19 avril 2020 par les joueurs concernés sera programmé par le staff HYPERVIRTUAL qui choisira la date.

#### Matches éliminatoires

Suivant le nombre d'équipes inscrites, les matchs éliminatoires commencent en demi, quart ou huitième de finale. Le tableau des matchs est dévoilé lors du tirage au sort du mardi 31 mars 2020.

## Déroulement des matchs

Les matchs de qualification et éliminatoires se déroulent suivant les modalités suivantes :

- Pas de briefing avant le match
- Pas de tutoriel d'entraînement
- Durée du match : 30 minutes

En cas d'annulation d'un match de qualification ou éliminatoire en raison de l'absence d'un ou plusieurs joueurs, le match sera re-planifié. Si le planning ne permet pas de re-planifier le match, ou si un ou plusieurs joueurs ne se présentent pas à plusieurs reprises à la date définie, l'arbitre pourra constater le forfait de l'équipe absente.

## **Article 7 – Arbitrage**

Le déroulement du tournoi est soumis à chaque étape au contrôle d'un arbitre. L'arbitre est l'un des membres du staff HYPERVIRTUAL.

### Missions de l'arbitre

Il ne peut y avoir qu'un seul arbitre par événement. L'arbitre a pour missions de :

- Encadrer le tirage au sort du 31 mars 2020.
- Remplir le PV de lancement du match à chaque nouveau match.
- Surveiller la déroulement d'un match et valider sa conformité avec le présent règlement.
- Constater le score d'un match et confirmer sa validité.
- Mettre à jour le tableau des matchs à la fin de chaque match.
- Vérifier le respect du calendrier du tournoi et planifier les parties qui ne l'ont pas été par les joueurs concernés.

L'arbitre peut occuper le poste du game master ou visualiser le match depuis l'écran spectateur. Il peut à tout moment demander au game-master de mettre le match en pause, soit pour régler un problème technique, soit pour passer une consigne aux joueurs.

### Validation d'un match

En fin de match, l'arbitre valide le score et déclare les résultats.

En phase de qualification, chaque équipe reçoit en fin de match son score composé du nombre d'objectifs et du nombre de kills. Le classement des équipes se fait par le nombre le plus élevé d'objectifs, et en cas d'égalité, par le nombre le plus élevé de kills.

En phase éliminatoire, l'équipe gagnante est celle qui a gagné le plus grand nombre d'objectifs en cumul sur les 3 manches.

Note importante : Le logiciel de jeu déclare gagnante l'équipe qui a gagné le plus grand nombre de manches durant la partie. Le tournoi modifie cette règle de façon à rendre la dernière manche motivante pour une équipe qui aurait perdu les deux premières manches.

### Interruption d'un match ayant pour origine un joueur

Si un joueur doit sortir pour une raison médicale avérée, l'arbitre pourra soit

- Mettre le match en pause (cas dans lesquels il est probable que le match puisse reprendre)
- Déclarer une équipe vainqueur (cas dans lequel un joueur a commis une faute qui entraîne un arrêt du jeu)
- Planifier une nouvelle rencontre pour annuler et remplacer celle qui doit être interrompue.

## Interruption d'un match ayant pour origine un problème technique

En cas d'anomalie technique de type

- Déconnexion d'un joueur
- Perte de tracking
- Batterie épuisée
- Equipement de jeu hors service
- ... Liste non exhaustive,

L'arbitre dispose de tout pouvoir pour mettre le jeu en pause le temps de mettre en place la résolution de l'anomalie. Quelle que soit l'anomalie et le temps de mise en pause, les joueurs n'ont pas la possibilité de réclamer une quelconque compensation ou formuler une quelconque protestation.

## **Article 8 – Fair-play**

Les joueurs s'engagent, sous la responsabilité de leur capitaine d'équipe, à faire preuve de Fair-play durant les matchs et à chaque étape du tournoi. Le Fair-play se traduit par :

- Le respect du règlement
- Le respect des autres joueurs
- Le respect de l'esprit du jeu

Durant la partie, l'arbitre veille au respect des règles fondamentales par les joueurs, à savoir :

### Règles de déplacement

- Il est interdit de courir
- Un joueur en mode ghost doit revenir à son point de respawn en utilisant le chemin le plus direct. Il est interdit de faire barrage à un autre joueur ou d'interférer avec un autre joueur quelle que soit son équipe.
- Lorsque le jeu est mis en pause par l'arbitre ou par le game master, les déplacements de joueurs sont interdits jusqu'à ce que le jeu soit relancé.

### Règles de communication

- Il est interdit de retirer son casque audio durant la partie, excepté suite à un problème technique. Dans ce cas, le joueur s'oblige à demander l'autorisation à l'arbitre qui mettra le jeu en pause.
- Les insultes et menaces à l'encontre des adversaires sont interdites, même lorsque les adversaires n'entendent pas la conversation.
- Il est interdit de retirer le casque VR en cours de partie (hors problème médical), y compris entre les manches. La communication entre les joueurs ne doit se faire que par le système audio pendant les 30 minutes du match.

### Anti-triche

- En cas de découverte d'un glitch permettant une utilisation de possibilités de jeu non prévues par l'éditeur, les joueurs s'interdisent de l'utiliser quelle que soit l'équipe qui en tire un avantage. Les joueurs à l'origine de la découverte doivent en informer l'arbitre qui décidera s'il s'agit réellement d'un glitch ou non.
- L'arbitre dispose de tous les droits pour ajouter l'exploitation d'une faille du jeu à la liste des comportements interdits durant le tournoi.

Le rythme des matchs est donné par le jeu lui-même qui est simplement lancé par l'arbitre. Le programme informatique gère ensuite les changements de manche et le comptage des points, et ne pourra en aucun cas être remis en cause par un joueur.

Les matchs durent 30 minutes. Les 30 minutes comprennent les temps de pause prévus par le jeu (de l'ordre d'une dizaine de seconde environ) entre chaque manche. Ces temps ne sont pas modifiables par le game-

master. Les joueurs n'ont pas la possibilité de demander une pause supplémentaire entre 2 manche, hors problème médical remonté à l'arbitre.

L'arbitre valide le score en fin de partie, ce que les équipes s'obligent à respecter et considérer comme juste.

## **Article 9 – Remplaçants**

Chaque équipe peut si elle le souhaite inscrire un remplaçant. Le remplaçant pourra participer aux entraînements, aux matchs de qualification, et aux matchs éliminatoires au même titre que n'importe quel autre joueur. La constitution de l'équipe est déclarée à l'arbitre par le Capitaine au moment du lancement du match, qui inscrit le nom des joueurs sur son formulaire de match. Les 2 Capitaines signent le PV de lancement du match.

Un remplaçant ne peut pas intervenir en cours de partie. Une composition d'équipe ne peut pas être modifiée en cours de match.

## **Article 10 – Sanctions**

L'arbitre dispose de tout pouvoir pour arrêter ou annuler un match, exclure un joueur ou déclarer un score invalide si les règles du tournoi ne sont pas respectées.

A chaque instant durant un match, l'arbitre peut s'adresser aux joueur via le système de communication vocal, avec ou sans mise en pause du jeu, afin de rappeler une règle ou de transmettre une information aux joueurs.

## **Article 11 – Dotations**

Les gagnants du tournoi seront récompensés par les prix suivants :

- Gagnants de la finale : 1 caque de réalité virtuelle OCULUS RIFT par personne
- Perdants de la finale : 1 caméra sport GoPro HERO7 par personne
- Gagnants de la petite finale : 1 drone caméra par personne

Les dotations seront remises aux gagnants dans un délai maximum d'un mois après la fin du tournoi.

## **Article 12 – Loi informatique et liberté**

Les participants au tournoi disposent à tout moment d'un droit d'accès, de modification, de rectification et de suppression de leurs données personnelles demandées au titre de ce tournoi en adressant une demande (en indiquant précisément son objet), qu'HYPERVIRTUAL s'engage à traiter dans les sept (7) jours ouvrés. La demande peut se faire par Internet à l'adresse [support@hypervirtual.fr](mailto:support@hypervirtual.fr) ou par courrier à l'adresse HYPERVIRTUAL – 3 rue du moulin de la Rousselière, 44800 SAINT HERBLAIN.