

Sommaire

Article 1. Définition	2
Article 2. Application du règlement	2
Article 3. Fina	2
Article 4. Administrateurs officiels (head admins)	2
Article 5. Champs d'application des administrateurs	3
Article 6. Type de tournoi -offline-	3
Article 7. Cashprize et règlement des gains	4
Article 8. Match « Best Of 1, 3, 5 et 7 »	4
Article 9. Mode de jeu	4
Article 10. Capitaine d'équipe	5
Article 11. Avant le match	5
Article 12. Pendant le match	5
Article 13. Pause	5
Article 14. Matches sur scène	6
Article 15. Types d'infractions	6
Article 16. Application des infractions	6
Article 17. Type de sanctions	7
Article 18. Comportement interdits	7
Article 19. Politique de remboursement	8
Article 20. Droit à l'image	8

Article 1. Définition

Le règlement général du Thonon Gaming Fest (TGF), se déroulant le samedi 27 avril et le dimanche 28 avril à la Maison des Sports de Thonon-les-Bains, est édité par l'agence Centurio, ci-après l'organisateur.

Le présent règlement régit le déroulement du tournoi Rocket League du TGF. Il est du devoir des joueurs de vérifier qu'ils possèdent bien la dernière version du règlement, se situant sur le site officiel du TGF : www.tgf.gg

Article 2. Application du règlement

En participant au Thonon Gaming Fest, les joueurs acceptent le présent règlement et s'engagent à le respecter en toute bonne foi et sans interprétation, durant toute la durée du tournoi.

Les joueurs acceptent l'application de ce règlement par l'organisateur.

Dans certains cas, un problème peut survenir et la solution peut ne pas se trouver de manière immédiate dans le règlement. Dans ces cas, l'organisateur tranchera de manière impartiale et dans une volonté de faire respecter l'éthique sportive avant tout autre considération.

Article 3. Fina

Dans le cas où un problème dont la résolution n'est pas encadrée par le règlement devait survenir, les administrateurs officiels trancheront avec comme critère principal une volonté de faire respecter l'éthique sportive avant tout autre considération. Néanmoins, les joueurs consentent à ce que la décision la plus équitable ne puisse pas être appliquée dans le cas où celle-ci causerait un problème logistique majeur qui mettrait à mal le déroulement de la compétition.

Article 4. Administrateurs officiels (head admins)

Tous les joueurs peuvent contacter les Administrateurs par Discord :

- Discord : <https://bit.ly/tgf2024-discord>

Le directeur esport du TGF est **Karim 'SnaKø' AÏSSA**.

L'head admin esport du TGF est **Frédéric 'Dolz' GUAZZINI**.

Ils seront accompagnés d'administrateurs et d'arbitres selon le fonctionnement défini dans l'Article 5.

Article 5. Champs d'application des administrateurs

Portée des Admins : les administrateurs sont habilités à prendre des décisions conformément au règlement afin d'assurer le bon déroulement de la compétition. Ils rendent compte auprès des Head-Admins en cas d'infractions graves ou de situations non précisées dans ce règlement.

Portée des Head-Admins : Les Head-Admins ont toute autorité de gestion sur la compétition. Ils sont habilités à prendre des décisions majeures et à appliquer des sanctions. Leur autorité reste supérieure à celle de ce document et ne pourrait en aucun cas être contestée.

Article 6. Type de tournoi -offline-

Dates et lieux :

- Samedi et dimanche 27 et 28 avril 2024.
- Maison des Sports, Thonon-les-Bains, 74200.

Le tournoi est proposé en version BYOC et NO-BYOC.

BYOC (Bring Your Own Computer) : 6 slots d'équipe sont proposés.

NO-BYOC (NO Bring Your Own Computer) : 18 slots d'équipe sont proposés.

Il est de la responsabilité des joueurs d'amener leur matériel nécessaire pour participer au tournoi, à savoir : clavier, souris, tapis, casques ou écouteurs + PC et écran pour la version BYOC. L'organisateur conseille également aux joueurs d'apporter des écouteurs intra-auriculaires, à placer sous le casque antibruit dans le cadre d'un match sur scène.

Le tournoi sera administré via Toornament et se déroulera en deux phases : poules puis arbre final.

Planning du tournoi :

- **Samedi (de 11h à 19h soumis à modifications) :**
 - Phase de ligue : 2 divisions de 12 équipes s'affrontent en Bo3.
 - Les 4 meilleures équipes de chaque division sont qualifiées en phases finales.
 - Les 8 moins bonnes équipes de chaque division sont reversées dans un tournoi secondaire.
 - Quarts de finale tournoi élite : Single elimination Bo7
 - Phases finales tournoi secondaire.
- **Dimanche (de 13h à 17h, soumis à modifications) :**
 - Demi-finales élite : Single elimination Bo7
 - Grande finale élite : Single elimination Bo7
 - Fin des phases finales du tournoi secondaire

Article 7. Cashprize et règlement des gains

Les meilleurs compétiteurs se verront récompensés comme indiqué ci-dessous :

- Tournoi élite :
 - 1ère place : 2.700€.
 - 2ème place : 1.350€.
 - 3ème place : 600€.

- Tournoi secondaire :
 - 300€.

Tout gain remporté sera reversé 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, si elle est majeure. Sinon, une personne responsable légale devra être désignée pour récupérer le gain remporté.

Le règlement des gains s'effectuera sous un délai de 90 jours à compter de la fin de l'événement. Les informations seront collectées le jour même ou la semaine suivant la fin de l'événement.

De plus, un document de "Reconnaissance de gains" devra être dûment complété par la personne morale ou physique pour recevoir son gain.

Article 8. Match « Best Of 1, 3, 5 et 7 »

Un match « Best Of 1 » se joue en une partie et oppose deux équipes.

Un match « Best Of 3 » se joue en deux ou trois parties et oppose deux équipes. L'équipe victorieuse est la première à gagner deux parties.

Un match « Best Of 5 » se joue en trois, quatre ou cinq parties et oppose deux équipes. L'équipe victorieuse est la première à gagner trois parties.

Un match « Best Of 7 » se joue en quatre, cinq, six ou sept parties et oppose deux équipes. L'équipe victorieuse est la première à gagner quatre parties.

Article 9. Mode de jeu

Les matchs devront se faire en partie personnalisée.

Les équipes se placeront aléatoirement en fonction des noms donnés lors de la création des parties.

Article 10. Capitaine d'équipe

Le capitaine d'une équipe est la personne référente en contact avec les organisateurs et administrateurs du tournoi.

Dans chaque équipe, le capitaine peut être soit un coach, soit un joueur. Le capitaine restera au titre de capitaine durant la globalité du tournoi auprès des officiels.

Toutes les réclamations (plaintes, demandes), devront être signalées aux organisateurs par le capitaine d'équipe uniquement.

Article 11. Avant le match

Le match doit démarrer à l'heure exacte indiquée sur le planning. Les joueurs doivent être prêts à s'installer au moins 10 minutes avant le début du match.

Les membres des équipes ne seront pas autorisés à quitter la zone de match sans la permission de l'arbitre durant les 10 minutes qui précèdent le match.

Si un problème technique survient, le joueur devra prévenir le plus rapidement possible AVANT le début de match l'arbitre présent.

Article 12. Pendant le match

Problème technique :

- Après la déconnexion d'un joueur, la partie continue. Il doit revenir le plus vite possible dans la partie et continuer à jouer.

Ci-dessous les motifs légitimes pour mettre une partie en pause :

- Plusieurs joueurs sont déconnectés de la partie, ont un problème réseau ou un crash PC (ex : « joueur déconnecté » doit apparaître à l'écran).
- Problème technique lié au matériel du joueur (écran, périphériques défectueux etc...).
- Interruption liée à l'environnement direct du joueur (chaises ou tables mal ajustées, intervention inappropriée de fans etc...)

Si un joueur met en pause ou retire une pause sans autorisation préalable ou ne formule pas de motif valable à un arbitre officiel, alors cela sera considéré comme un comportement antisportif et les organisateurs pourront prendre toutes les sanctions qu'ils estiment nécessaires. Les sanctions possibles sont énumérées dans l'Article 15.

Article 13. Pause

Les joueurs peuvent mettre en pause à tout moment mais doivent le signaler à un arbitre officiel immédiatement après la pause et en donner la raison.

Les équipes peuvent mettre en pause la partie à la condition qu'aucun héro ne s'affronte comprenant les embuscades, « gank », sur le point d'aboutir.

L'utilisation excessive de la pause est proscrit. Il est à la charge de chaque équipe de s'assurer qu'il y ait la possibilité de mettre le match en pause avant le début du match.

La pause ne doit être enlevée que lorsque l'arbitre l'autorise et que les joueurs des deux équipes sont prêts.

Enlever la pause sans autorisation préalable donnera lieu à une pénalité mineure (voir Article 16).

Article 14. Matchs sur scène

Les joueurs acceptent les conditions particulières liées à un match sur scène définies par l'organisateur incluant un éclairage spécial, un casque spécial, un type de chaise particulier.

Les accessoires spécifiques aux matchs sur scène sont fournis par l'organisateur.

Article 15. Types d'infractions

Les violations du règlement sont généralement de deux sortes : une erreur compréhensible et de bonne foi de la part d'un joueur ou d'une équipe, ou une violation intentionnelle destinée à s'attribuer un avantage.

La première catégorie est généralement couverte par la définition des violations, mais la deuxième (tricher intentionnellement) est interdite et sanctionnable.

Faits intentionnels sanctionnés :

- L'utilisation de bug ou d'action qui change ou dénature le principe habituel du jeu est strictement interdite durant un match et entraîneront une pénalité, ainsi qu'un avertissement.

Article 16. Application des infractions

Les administrateurs qui observent des infractions pendant le tournoi peuvent utiliser les règles générales ci-dessous comme guide des sanctions à appliquer :

- Les administrateurs officiels doivent communiquer l'infraction, la sanction et toute information pertinente au joueur coupable, à son équipe et à l'équipe adverse d'une manière claire et concise.
- Les administrateurs peuvent ajouter un temps de pause supplémentaire au match en cours s'il leur faut plus de trois minutes pour infliger la sanction.

- Les administrateurs officiels doivent prendre des décisions impartiales, et le niveau du joueur ou de l'équipe ne doit pas jouer sur la définition des infractions et des sanctions.
- Les sanctions peuvent s'appliquer à toute l'équipe ou à un individu dans l'équipe.
- Les conséquences peuvent également s'appliquer à un match ou à tout le tournoi.

Article 17. Type de sanctions

- Avertissement : Un avertissement officiel et signalé au joueur ou à l'équipe pour une infraction mineure. Les avertissements sont enregistrés dans le but de s'assurer que les infractions suivantes seront sanctionnées par un cran supplémentaire de sanction.
- Lorsqu'une pénalité est appliquée le champion où les champions doivent rester dans la zone d'achat de la boutique durant 1 minute en fonction de la pénalité.
- Perte du seed : Cette sanction peut modifier le seed de départ.
- Perte de la manche : Des infractions graves peuvent forcer à imposer la défaite à une équipe dans la manche actuelle ou dans la manche suivante.
- Perte du match : Des infractions plus graves encore peuvent faire perdre à l'équipe son match actuel.
- Disqualification : Les infractions les plus graves peuvent entraîner la disqualification du tournoi. Une équipe disqualifiée perd droit à tous les prix qu'elle n'a pas encore reçus, à moins que la disqualification ne soit la résultante d'une série croissante de sanctions tout au long du tournoi. Une équipe disqualifiée en raison de sanctions de plus en plus graves reçoit ses prix selon sa position finale.

Il est rappelé que la gravité d'une sanction ne peut être déterminée que par un administrateur de tournoi ou le responsable du tournoi. Toute contestation abusive d'une sanction établie par un officiel de tournoi peut résulter d'une sanction plus conséquente ou d'une disqualification immédiate.

Article 18. Comportement interdits

Tous les participants s'engagent à avoir un comportement courtois envers les adversaires, le public, les arbitres et les organisateurs. Si un participant venait à contrevenir à cette disposition, une sanction sera prononcée allant de l'avertissement écrit à l'exclusion définitive en fonction de la gravité des propos tenus.

Les joueurs doivent à tout moment garder leur sang-froid et ne pas injurier leur adversaire. Tous les gestes déplacés seront possiblement sanctionnables.

Afin de permettre au tournoi de se dérouler dans les meilleures conditions, aucune référence à : la pornographie, le racisme, l'incitation à la haine ne sera tolérée, et entraînera automatiquement une sanction.

Ci-après, la liste des comportements interdits :

- Refuser de suivre les instructions d'un administrateur.
- Être en retard aux heures convenues.
- Aller à l'encontre de la décision d'un administrateur.
- Utiliser un langage ou des gestes insultants.
- Avoir un comportement antisportif.
- Être coupable de violences physiques.
- Tricher.
- Mentir à un officiel du tournoi.
- Gêner et/ou empêcher un administrateur de mener sa tâche.
- Violier les articles de ce règlement.
- Violier les articles du règlement général de l'événement.

Article 19. Politique de remboursement

L'organisateur pourra rembourser votre participation à la compétition, uniquement si :

- L'événement est annulé pour raison de force majeure,
- Vous présentez un certificat médical en date de l'événement.

Article 20. Droit à l'image

Tous les droits de diffusion des rencontres du Thonon Gaming Fest sont l'exclusivité de l'organisateur. Cela englobe toutes les formes de diffusion ou d'enregistrement comme par exemple le Streaming, le Broadcasting, les Replay et les démos.

L'organisateur peut, pour des rencontres particulières ou un groupe de rencontres, déléguer les droits de diffusion à un tiers ou à un participant desdites rencontres. Dans ce cas, cela doit être au préalable validé avec l'organisateur.

Un participant ne peut pas refuser de voir son match retransmis sur l'un de nos sites partenaires. Il ne peut pas non plus choisir par quel moyen le match sera retransmis.

En participant au Thonon Gaming Fest, chaque joueur autorise, à titre gratuit, l'organisateur et Centurio à publier les photographies et à diffuser les images prises lors de l'événement.

Ces images seront exploitées dans le cadre de la promotion ou la création de visuels pour les événements organisés par Centurio.