

GoéLAN
Règlement

Table des matières

Présentation Générale	2
Inscriptions.....	2
Droit à l'image	3
Règlement intérieur	3
Déroulement de la compétition	4
Règlement des jeux	6
Phases de Poules	6
Phases finales	8
Matériel.....	10

Présentation Générale

Article 1 : GoéLAN

La GoéLAN est un événement organisé par l'association Loi 1901 Gamepads. Il s'agit d'une compétition de jeux-vidéo, telle que définie par l'article L321-8 du Code de la Sécurité Intérieure « Une compétition de jeux vidéo confronte, à partir d'un jeu vidéo, au moins deux joueurs ou équipes de joueurs pour un score ou une victoire. »

Article 2 : Accès à la GoéLAN

La GoéLAN se déroulera le 29/02/2020 dans l'enceinte de l'entreprise « Le Rituel », située au 630 rue Jean Bouin, 50130 Cherbourg-En-Cotentin.

Article 3 : BYOC

Il s'agit d'une LAN de type BYOC (Bring Your Own Computer = Apporte ton propre Ordinateur) par équipe de 2, ce qui signifie que les 2 joueurs de chaque équipe devront amener leur propre matériel pour pouvoir participer à la GoéLAN.

Article 4 : Règlement

Ce règlement est mis en œuvre par l'association Gamepads, organisatrice de l'événement. Il s'agit de l'unique règlement applicable avec celui des locaux du Rituel, lieu de la manifestation.

Article 5 : Acceptation règlement, application, mise-à-jour et respect

Toute participation à la GoéLAN implique l'acceptation dans son intégralité du présent règlement. Les organisateurs se réservent le droit d'exclure toutes personnes ne le respectant pas. Ce règlement peut être modifié à tout moment sans avis préalable donné aux joueurs. Il leur revient donc la responsabilité de le consulter pour s'assurer des mises-à-jour éventuelles. Certaines décisions des organisateurs prises pour garantir au maximum le bon fonctionnement de la manifestation peuvent ne pas être prévues dans ce règlement.

Article 6 : Législation

Les lois françaises sont toujours en vigueur lors de l'événement : le participant se doit de les respecter à tout moment.

Inscriptions

Article 7 : Lien d'inscription

Pour participer à la GoéLAN, chaque équipe de 2 joueurs doit s'inscrire sur le site HelloAsso et s'acquitter des frais d'inscription, à raison de 20€ par équipe.
<https://www.helloasso.com/associations/gamepads/evenements/goelan>

Article 8 : Age minimum

Compte tenu de la nature des jeux de la compétition, l'âge minimum pour participer à l'événement est de 16 ans révolus le jour de l'événement.

Article 9 : Cas d'un participant mineur

Les participants mineurs doivent fournir une autorisation de leur représentant légal, avec le numéro, la nature et l'autorité de délivrance du document d'identité du ou des représentants légaux et du mineur concerné. Ces documents (copies recto/verso des pièces d'identité et autorisation) devront être fournis le jour de l'événement afin de pouvoir participer.

Par ailleurs, une demande préalable de participation doit obligatoirement être adressée par e-mail à l'association : association.gamepads@gmail.com.

Article 10 : Identité

Le jour de l'événement, tous les participants sont tenus de présenter leur carte d'identité afin de prouver leur identité pour participer à la compétition.

Droit à l'image

Article 11 : Autorisation droit à l'image

La manifestation sera filmée et des photos seront prises lors de celle-ci. Vous autorisez par l'acceptation de ce règlement la publication de ces photos et vidéos sur des médias divers comme les sites internet, les pages Facebook et les supports de communication des organisateurs. Vous déclarez par le présent que ces droits sont cédés sans contrepartie de quelque sorte que ce soit, notamment financière.

Règlement intérieur

Article 12 : Responsabilité

Les organisateurs ne pourront en aucun cas être tenus pour responsables des cas suivants :

- Les agissements des participants en dehors de l'enceinte de la manifestation ;
- Les vols, la casse, la dégradation du matériel des participants.

En cas de dommage ou dégradation à l'encontre du matériel des organisateurs et de l'établissement, le participant auteur des faits sera contraint de réparer ces dommages financièrement.

Article 13 : Alcool et stupéfiants

La consommation d'alcool et/ou de stupéfiants est formellement interdite. De même qu'il est interdit de fumer (cigarette ou cigarette électronique) dans l'enceinte de l'établissement. Toute personne sous l'influence de stupéfiants ou en état d'ébriété ne sera pas acceptée sur le lieu de la manifestation. La sollicitation des forces de police peut être possible en cas de situation extrême.

Article 14 : Piratage

Toute manipulation informatique ou électrique est interdite. De même que tout acte de piratage informatique ou de téléchargement illégal sera condamné comme le prescrit la loi. Il est interdit de tenter de prendre le contrôle via le réseau d'un autre PC ou d'un serveur.

Article 15 : Stream et réseau

Sous réserve de prévenir les organisateurs lors de leur inscription, les joueurs sont autorisés à streamer leurs parties ayant lieu dans le cadre de la compétition. Toute autre surexploitation du réseau, sans demande préalable aux organisateurs, est interdite.

Article 16 : Comportement déplacé

Tout comportement jugé inapproprié par les organisateurs sera jugé en conséquence, pouvant entraîner des pénalités au niveau du tournoi jusqu'à l'expulsion du ou des joueurs concernés. Ainsi, tout acte de violence et de non fair-play sera condamné par les organisateurs.

Article 17 : Animaux

Les animaux ne sont pas autorisés.

Article 18 : Consommation électrique

Il est interdit d'apporter d'autres appareils électriques que ceux qui sont définis dans les paragraphes ci-dessus. Les petits réfrigérateurs, ventilateurs et autres sont proscrits.

Article 19 : Cuisine

Il est interdit d'apporter des réchauds à gaz et autres appareils de cuisine. Il est interdit de cuisiner sur le lieu de la manifestation.

Article 20 : Enceintes

Il est interdit d'écouter la bande-son des jeux avec des enceintes. Pour la tranquillité de tous, seuls les casques sont autorisés.

Article 21 : Spectateurs et personnes extérieures à l'événement

Les spectateurs sont acceptés. Ils n'ont pas de droit d'inscription à payer. Cependant, ils sont tenus de respecter le règlement imposé par les organisateurs ainsi que par le lieu de la manifestation. Les spectateurs sont acceptés aux heures où se déroule le tournoi. En dehors de ce temps-là, ils ne sont plus autorisés à se trouver sur le lieu de la manifestation.

Déroulement de la compétition

Article 22 : Déroulement général de la GoéLAN

Le tournoi verra s'affronter 32 joueurs répartis en équipes de 2 durant 1 journée sur plusieurs jeux différents, détaillés dans les articles suivants.

Article 23 : Dotations

Les partenaires de l'événement mettent à disposition de l'association différents lots qui seront remis à l'issue de la compétition. Les organisateurs se réservent le droit de ne pas annoncer par avance les lots attribués.

Article 24 : Poules et qualifications

Les 16 équipes sont réparties en 4 poules égales. A l'issue de cette première phase, la meilleure équipe de chacune des poules est qualifiée pour la suite du tournoi et placée dans un arbre final.

Article 25 : Epreuves des poules

La phase de poule est composée de 5 épreuves :

- Teamfight Tactics (TFT - PC) ;
- Super Smash Bros Ultimate (Switch) ;
- Counter Strike Global Offensive, mode Danger Zone (CSGO – PC) ;
- Age of Empires 2 : Definitive Edition (AOE2:DE – PC) ;
- Quiz (papier).

Article 26 : Système de point des Poules

Chaque épreuve rapporte un nombre de points en fonction du classement de l'équipe dans l'épreuve, de la manière suivante :

- 1^{er} = 15 points ;
- 2^{ème} = 10 points ;
- 3^{ème} = 6 points ;
- 4^{ème} = 3 points.

Une règle particulière s'applique pour le Quiz (voir l'article correspondant).

Le score final de l'équipe lors de la phase de poule est l'addition de ces points sur les 5 épreuves. En cas d'égalité entre deux équipes qui se partageraient la première place d'une poule, une manche du mode de jeu Kung Foot de Rayman Legends sera disputée (voir article correspondant). L'équipe gagnante de cette manche sera désignée première de sa poule.

Article 27 : Phases finales (Pick&Ban)

Les 4 meilleures équipes sont placées dans l'arbre final et jouent chaque tour (demi-finales et finale) sur un premier jeu imposé puis un système de « pick et ban » est mis en place : le gagnant du premier jeu imposé dans le round a le droit d'éliminer un jeu de la liste des jeux disponibles restants (cf articles 28 et 29) ; le perdant peut alors choisir un jeu sur lequel les équipes vont s'affronter ensuite, sachant qu'un jeu déjà joué ne pourra pas être rejoué dans le même round.

Article 28 : Jeux disponibles en demi-finale

Liste des jeux possibles dans l'arbre final :

- Lethal League Blaze (PC - Imposé) ;
- Age of Empires 2 : Definitive Edition (AOE2:DE – PC) ;
- Counter Strike Global Offensive, mode Wingman (CS:GO – PC) ;
- Super Smash Bros Ultimate (Switch) ;
- Rocket League (PC) ;
- Disc Jam (PC).

Article 29 : Jeux disponibles en finale

La liste des jeux disponibles en finale est identique à la liste des jeux disponibles en demi-finale, à laquelle vient s'ajouter Puyo Puyo Tetris qui est le premier jeu de la finale et est donc imposé.

Article 30 : Jeux joués sur les machines mises à disposition par Gamepads

Les jeux suivants seront joués sur les machines du staff (les joueurs n'ont donc pas besoin de posséder une copie personnelle de ces jeux) :

- Super Smash Bros Ultimate (Switch) ;
- Lethal League Blaze (PC) ;
- Rayman Legends, mode Kung Foot (PC) ;
- Puyo Puyo Tetris (Switch) ;
- Disc Jam (PC).

Article 31 : Jeux que les participants doivent installer sur leur propre machine

Les jeux suivants devront être installés sur les machines des joueurs (copies personnelles des joueurs) :

- Age of Empires 2 : Definitive Edition (AOE2:DE – PC) ;
- Teamfight Tactics (TFT – PC) ;
- Counter Strike Global Offensive (CSGO – PC) ;
- Rocket League (PC).

Règlement des jeux

Phases de Poules

Article 32 : Age of Empires 2 : Definitive Edition

Les règles de Age of Empires 2 Definitive edition pendant les phases de poules sont les suivantes :

- 2V2V2V2
- Choix libre des civilisations
- Pas deux civilisations identiques dans une même équipe
- 50min max de jeu (temps réel)
- Si pas de victoire au bout de 50min, l'équipe avec le plus haut score général gagne
- Mode données : par défaut
- Mode de jeu : Carte aléatoire
- Style de carte : Standard
- Emplacement : Arabie
- Taille de la carte : étendue (8 joueurs)
- Difficulté I.A : Standard
- Ressources : Standard
- Population : 200
- Vitesse de jeu : normale
- Révéler la carte : normal
- Âge de départ : Standard
- Âge final : Standard
- Durée de traité : <None>
- Equipes fixes activé
- Faire équipe activé
- Position d'équipe désactivé
- Exploration partagée désactivée
- Vitesse fixe activée
- Codes de triches désactivés
- Mode turbo désactivé
- Toutes les technologies désactivé
- Enregistrer désactivé

Article 33 : Counter Strike : Global Offensive – Danger Zone

Les règles de Counter Strike : Global Offensive mode Danger Zone pendant les poules sont les suivantes :

- 2V2V2V2
- Map : Blacksite
- 1m30 d'échauffement
- Pas de redéploiement
- 3 parties
- Addition des classements respectifs des équipes sur les 3 parties : l'équipe avec la somme la plus faible est déclarée victorieuse de la manche dans sa poule.

Article 34 : Super Smash Bros Ultimate

Les règles de Super Smash Bros Ultimate pendant les phases finales sont les suivantes :

- 2v2v2v2
- 5 parties
- Stocks = 3
- Limite de temps = 8 min
- Pas d'items
- Pas d'aléatoire dans les stages
- Pas de Smash Final
- En cas d'égalité à la fin du chrono : l'équipe gagnante est celle avec le plus de stocks restants, en cas de nouvelle égalité les pourcentages les plus faibles sont déclarés vainqueurs.
- En cas d'égalité malgré cela, Tie break : 1 stock, 3 min, mêmes persos et même niveau
- Dégâts allié = non
- Terrains imposés : Destination finale (Matches 1 et 4), Temple (Matches 3) et Vaste Champs de Bataille (Matches 2 et 5).

A chaque match, les points sont attribués aux équipes en fonction de leurs résultats : 1 pt pour la première, 2 points la deuxième, etc. Le score de chaque équipe est additionné au bout des 5 parties. L'équipe avec le moins de points remporte la manche.

Article 35 : Teamfight Tactics

Les règles de FFA Teamfight Tactics pendant les poules sont les suivantes :

- 8 joueurs, les joueurs d'une même poule seront tous invités dans le même lobby
- Saison en cours (actuellement saison 2)
- 1 seule partie
- Chaque joueur se verra attribué des points de la 1^{ère} à la 8^{ème} place selon le tableau ci-dessous

1 ^{er}	2 ^{ème}	3 ^{ème}	4 ^{ème}	5 ^{ème}	6 ^{ème}	7 ^{ème}	8 ^{ème}
10 points	8 points	7 points	6 points	3 points	2 points	1 point	0 point

- Les points sont additionnés par équipe et l'équipe avec la plus haute somme remporte la manche
- Mode Blitz autorisé

Article 36 : Quiz

Les règles du quiz pendant les poules sont les suivantes :

- QCM de 10 questions,
- 1 feuille par joueur,
- Les joueurs sont répartis dans la salle de manière à ce que les deux joueurs d'une même équipe ne sont pas côte-à-côte.
- Chaque bonne réponse rapporte 1 point et le cumul des points des deux joueurs d'une équipe donne le score final de l'équipe qui vient s'ajouter directement aux points déjà acquis lors des rounds précédents.
- Points dégressifs (mauvaise réponse = -1pt, pas de réponse = 0pt)

Article 37 : Rayman Legends – Kung Foot

Les règles de Rayman Legends – Kung Foot pour départager deux équipes à égalité lors des phases de poules sont les suivantes :

- BO3
- 2v2
- 2min
- L'équipe gagnante est celle qui marque le plus de buts à l'issu du temps réglementaire
- En cas d'égalité, règle de la mort subite : la première équipe à encaisser un but a perdu.

Phases finales

Article 38 : Age of Empire 2: Definitive Edition

Les règles de Age of Empires 2 Definitive edition pendant les phases finales sont les suivantes :

- 2V2
- BO1
- Choix libre des civilisations
- Pas deux civilisations identiques dans une même équipe
- 30min max de jeu (temps réel)
- Si pas de victoire au bout de 30min, l'équipe avec le plus haut score général gagne
- Mode données : par défaut
- Mode de jeu : Carte aléatoire
- Style de carte : Standard
- Emplacement : Arabie
- Taille de la carte : moyenne (4 joueurs)
- Difficulté I.A : Standard
- Ressources : Standard
- Population : 200
- Vitesse de jeu : normale
- Révéler la carte : normal
- Âge de départ : Standard
- Âge final : Standard
- Durée de traité : <None>
- Equipes fixes activé
- Faire équipe activé
- Position d'équipe désactivé
- Exploration partagée désactivée
- Vitesse fixe activée
- Codes de triches désactivés
- Mode turbo activé
- Toutes les technologies désactivé
- Enregistrer désactivé

Article 39 : Counter Strike: Global Offensive – Wingman

Les règles de Counter Strike: Global Offensive – Wingman pendant les phases finales sont celles utilisées classiquement en connexion.

Article 40 : Disc Jam

Les règles de Disc Jam pendant les phases finales sont les suivantes :

- 2V2
- BO3
- Personnages jouables : Gator, Makenna et Stanton
- Les 3 super throws sont jouables mais aucun changement entre les matchs n'est autorisé
- Premier à 50 points ou plus pour remporter le match (classique)

Article 41 : Lethal League Blaze

Les règles de Lethal League Blaze pendant les phases finales sont les suivantes :

- 2V2
- BO3
- 5 Vies
- Sans Power Up
- Avec Jauge de PV
- Temps : à définir
- Tous les persos sont jouables

Article 42 : La réponse à la grande question sur la vie, l'univers et le reste

Pour nous assurer que les participants ont bien lu le règlement, les organisateurs vous demanderont à votre arrivée de fournir le code suivant : cOVf€Fe. Une personne se trouvant dans l'incapacité de fournir ce code se verra obligée de lire le règlement sur place avant le début de compétition. Un conseil, retenez-le bien !

Article 43 : Puyo Puyo Tetris

Les règles de Puyo Puyo Tetris pendant les phases finales sont les suivantes :

- 2v2 VS mode (Battle)
- 1 joueur Puyo et 1 Joueur Tetris dans chacune des équipes (PTvPT)
- 1 seul set
- BO5
- Pas de handicap
- HardDrop par défaut
- Hold : On
- Margin Time = 96

Article 44 : Rocket League

Les règles de Rocket League pendant les phases finales sont les suivantes :

- 2V2
- BO3
- Manettes et claviers autorisés
- Voitures imposées : 1 octane et 1 merc par équipe
- Footcar
- Mannfield
- Pas de bots

Article 45 : Super Smash Bros Ultimate

Les règles de Super Smash Bros Ultimate pendant les phases finales sont les suivantes :

- 2v2
- BO3
- Stocks = 3
- Limite de temps = 8 min
- Pas d'items
- Pas d'aléatoire dans les stages
- Pas de Smash Final
- En cas d'égalité à la fin du chrono : l'équipe gagnante est celle avec le plus de stocks restants, en cas de nouvelle égalité les pourcentages les plus faibles sont déclarés vainqueurs.
- En cas d'égalité malgré cela, Tie break : 1 stock, 3 min, mêmes persos et même niveau
- Dégâts allié = oui
- BanList des terrains : Dreamland GB, FlatZeo X, Hanenbow, Super Mario Maker, Mute City SNES, Pac-Land, Duck Hunt, Windy Hill et Dream fountain.

Matériel

Article 46 : Matériel à la charge des inscrits

Chaque participant devra apporter :

- Un PC complet (unité centrale munie d'une carte réseau Ethernet, clavier, souris, écran, casque audio, câble d'alimentation)
- Un câble ethernet de 3m au minimum
- Ses propres jeux (originaux non piratés)

Une IP fixe vous sera fournie automatiquement à votre arrivée. Chaque participant est responsable de son matériel.

Attention : pour des raisons de logistiques, vous serez autorisés à n'utiliser qu'un seul écran !

Article 47 : Configuration minimale

Afin de s'assurer que chaque jeu pourra être joué dans de bonnes conditions, les participants s'engagent à ce que leur machine respective soient au moins égales aux configurations minimales annoncées par les développeurs en ce qui concerne les jeux à installer (cf article correspondant). Ces configurations sont rappelées dans le tableau suivant :

		AOE2:DE	CS:GO	Rocket League	TFT
Windows	OS	10, 64 bits (nécessaire)	7/Vista/Xp	7	7/8/10
	CPU	Intel Core 2 Duo AMD Athlon 64x2 5600+	Intel Core 2 Duo E6600 AMD Phenom X3 8750	2.4 Ghz	3 Ghz
	RAM	4 GB	2 GB	2 GB	2 GB
	GPU	NVidia GeForce GT420 ou mieux avec 2GB de mémoire dédiée	256 MB	NVidia GTX 260	/
	DirectX	11	9	9.0c	9.0c
Mac	OS	/	Mac OS X 10.6.6	Mac OS X 10.8.5	OS X 10.10
	CPU		Intel Core Duo (2 GHz)	Intel Core i5 2.4 Ghz	3 Ghz
	RAM		2 GB	8 GB	2 GB
	GPU		NVidia 8600M	NVidia GeForce GT 640M	NVidia GeForce 8600M GT
Linux	OS	/	Ubuntu 12.04	/	/
	CPU		Dual Core Intel AMD 2.8 Ghz	2.4 Ghz Quad Core	
	RAM		4 GB	2 GB	
	GPU		NVidia Geforce 8600/9600GT	NVidia GTX 260	
	Carte Son		Compatible OpenAL	/	