

VALORANT RISING CUP

Article I – Informations générales

Article I.1 Règlement général

L'équipe de l'AFTI-LAN est la seule compétente à organiser et à gérer les compétitions sportives de l'AFTI-LAN. Elle se réserve le droit de modifier le présent règlement à tout moment et sans préavis.

Article I.2 Application de règlement

En participant à la Valorant Rising Cup, les joueurs acceptent, sans réticence ou interprétation, de respecter le règlement. Les joueurs acceptent l'application de ce règlement par l'organisateur.

L'organisation se réserve également le droit de prendre des décisions sur des points non couverts par le règlement ou même contraire à celui-ci dans le but de conserver l'esprit sportif et l'équité de la compétition.

Article II – Format de match

Plusieurs formats de matchs seront utilisés lors de la Valorant Rising Cup. Le choix du format diffère selon le stade de la compétition.

Article II.1 Format

1. Match « Best Of 1 »

Un match « Best Of 1 » se joue en une map gagnante. Le match est joué sur une map de deux manches de 12 rounds, la partie termine lorsque l'une des équipes atteint 13 rounds. En cas d'égalité à la fin du match, un overtime sera joué.

Les équipes doivent jouer alternativement attaquant et défenseur en changeant de manche.

Pour un match BO1, une seule map est sélectionnée.

2. Match « Best Of 3 »

Un match « Best Of 3 » se joue en deux maps gagnantes. Le match est joué sur une map de deux manches de 12 rounds, la partie termine lorsque l'une des équipes atteint 13 rounds. En cas d'égalité à la fin du match, un overtime sera joué.

Les équipes doivent jouer alternativement attaquant et défenseur en changeant de manche.

Pour un match BO3, trois maps sont sélectionnées.

Le vainqueur du match est celui qui remporte deux maps



VALORANT RISING CUP

Article II.2 Overtime

En cas d'égalité à la fin d'une map (score 12-12), un overtime sera joué jusqu'à un écart de 2 rounds.

En cas de nouvelle égalité, le processus sera répété jusqu'à ce qu'un gagnant soit déclaré

Article II.3 Map pool

Le map pool de la Valorant Rising Cup correspond au map pool officiel :

- Icebox
- Bind
- Haven
- Split
- Ascent
- Breeze
- Fracture

Article II.4 Choix de map

Lors de chaque phase, les maps à jouer seront définies via un système d'élimination (Veto).

L'équipe A est l'équipe située en haut dans le bracket.

1. BO1 :

La sélection de la map à jouer doit respecter la procédure suivante :

1. L'équipe A **retire** l'une des 7 maps ;
2. L'équipe B **retire** l'une des 6 maps restantes ;
3. L'équipe A **retire** l'une des 5 maps restantes ;
4. L'équipe B retire l'une des 4 maps restantes ;
5. L'équipe A **retire** l'une des 3 maps restantes ;
6. L'équipe B **retire** l'une des 2 maps restantes ;
7. La map restante sera **jouée**.
8. L'équipe A **choisi le side de la map jouée**

2. BO3 :

La sélection des maps à jouer doit respecter la procédure suivante :

3. L'équipe A **retire** l'une des 7 maps ;
4. L'équipe B **retire** l'une des 6 maps restantes ;
5. L'équipe A **sélectionne** l'une des 5 maps restantes. Ce sera la map de l'équipe A.
6. L'équipe B **sélectionne** l'une des 4 maps restantes. Ce sera la map de l'équipe B.
7. L'équipe A **retire** l'une des 3 maps restantes;
8. L'équipe B **retire** l'une des 2 maps restantes ;
9. La map restante sera **jouée** en cas d'égalité (1 map remportée pour chaque équipe)



VALORANT RISING CUP

10. L'équipe A choisi le side de la map restante. Pour les maps picks, l'adversaire choisi le side

Article III – Déroulement d'un match

Article III.1 Avant le match

L'organisateur essayera autant que possible de donner une chance aux équipes de s'échauffer avant chaque match mais en raison des contraintes temporelles, il ne pourra garantir un temps minimum spécifique.

Le match doit démarrer à l'heure exacte indiqué sur le planning, les joueurs doivent être présents sur place 30 minutes avant le début du match et prêt à démarrer au moins 15 minutes avant l'heure de match indiquée.

En cas de retard de plus de 15 minutes d'un ou plusieurs membres d'une équipe, l'équipe n'étant pas au complet peut choisir de débiter le match avec les joueurs présents ou est déclarée forfait.

Si un quelconque problème survient avec le son, le réseau ou le pc, le joueur doit en avertir un membre du staff immédiatement afin de le résoudre au plus tôt avant le début du match.

Article III.2 Capitaine

Avant le lancement du premier match chaque équipe doit présenter son capitaine aux membres du staff. Il peut être l'un des 5 joueurs ou bien le manager de l'équipe. Le capitaine doit rester la même personne durant tout le tournoi.

Le capitaine d'équipe est la personne en charge de son équipe auprès des officiels du tournoi. Il doit s'occuper du choix de la map, des plaintes officielles, ou de tout autre problème auprès des officiels du tournoi.

Article III.4 Changement de joueurs

Tout changement de joueur dans une équipe doit faire l'objet d'une validation par le staff.

Article III.5 Interruption du match

Si un match est involontairement interrompu (plantage, déconnexion réseau, etc), les officiels du tournoi peuvent décider de recommencer le match ou de le reprendre là où il en était (temps, score, équipement) si cela est techniquement possible.

Article III.6 Temps mort pendant un match (Timeout)

Chaque équipe peut demander un maximum d'un temps mort par side pour chaque carte jouée pendant le match. Ce temps mort ne peut excéder une période de 2 minutes.

Article III.7 Arrêt du match en cours



VALORANT RISING CUP

Les joueurs ne sont pas autorisés à quitter un match officiel en cours sauf s'ils en sont autorisés par le format du match ou si cela a été expressément autorisé par un officiel du tournoi. Si une équipe ou un joueur quitte un match avant son terme, l'équipe adverse est déclarée vainqueur.

Article III.8 Validation du résultat

À la fin d'un match chaque capitaine d'équipe doit effectuer une impression d'écran du résultat du match et le poster sur le Discord de la compétition dans le channel prévu à cet effet

Il doit également s'assurer de l'exactitude du résultat affiché sur les supports officiels du tournoi. En cas d'erreurs, les deux capitaines seront confrontés afin d'effectuer, s'il y a lieu, les rectifications.

Lorsqu'une équipe s'estime victime d'une violation du règlement durant son match, les joueurs ne devront pas pour autant arrêter la partie tant que celle-ci n'est pas finie. Une fois la partie terminée, le capitaine de l'équipe pourra demander officiellement une investigation auprès des officiels du tournoi. Il est fortement conseillé de fournir les informations les plus précises possibles qui pourraient aider les officiels du tournoi dans leur investigation. Les demandes d'investigation injustifiées et répétées pourront être sanctionnées.

Article III.9 Map bug

Les joueurs déplaçant leur personnage en dehors des limites normales de la carte sont susceptibles d'être disqualifiés. Le déplacement en dehors des limites de la carte inclut, mais sans s'y limiter, une partie des corps passant par ce qui devrait être une surface ou un objet non perméable et se déplaçant dans n'importe quelle zone où le personnage peut être atteint par des tirs adverses, ou engendrer des tirs à ces adversaires.



VALORANT RISING CUP

Article IV – Infractions au règlement

Article IV.1 Définition

Les membres de l'association LANALOGIX agissent en tant qu'officiels du tournoi. Ils représentent donc les arbitres et le directeur du tournoi.

Le tournoi est contrôlé par un directeur de tournoi. Celui-ci a tout pouvoir pour appliquer le règlement en relation avec le tournoi et tous les matchs de ce tournoi. Le directeur de tournoi attribue les arbitres aux matchs, peut donner des avertissements, peut donner des pénalités à des joueurs, et prendre part dans l'étude des infractions effectuées afin d'établir d'éventuelles sanctions supplémentaires.

Article IV.2 Comportement interdits et sanctions

Une équipe peut être réprimandée et recevoir un avertissement si l'un de ses joueurs commet l'une des infractions suivantes :

- Refuser de suivre les instructions d'un officiel du tournoi ;
- Arriver en retard à l'heure de convocation ;
- Contester la décision d'un officiel de tournoi ;
- Utiliser un langage ou des gestes insultants ;
- Être coupable de comportement antisportif ;
- Recevoir plus d'un avertissement ;
- Être coupable d'actes violents ;
- Tricher ou utiliser un procédé inéquitable ;
- Mentir ou induire en erreur un officiel du tournoi ;
- Violier les règles de ce règlement ;
- Ne pas respecter les consignes liées à la situation sanitaire.

Une équipe recevant une sanction perd automatiquement la manche en cours, ou la prochaine si elle ne joue pas.

Article IV.3 Actions de jeu interdites

VALORANT a quelques bugs, exploits et problèmes, dont la plupart sont en cours de correction. La plupart de ces exploits concernent certains agents et capacités et bien que tous les agents soient disponibles, les exploits et problèmes CONNUS seront interdits. En règle générale, toute capacité qui est invisible, invulnérable, silencieuse (quand elle devrait faire du bruit) ou glitch dans ou hors de la carte sont considérés comme des exploits même s'ils ne sont pas actuellement connus.

S'il y a des preuves qu'un joueur abuse d'un exploit, il y aura un avertissement et possible disqualification en fonction de la gravité. Si cette même équipe abuse d'un autre exploit après avoir reçu un avertissement, ils seront immédiatement disqualifiés.



VALORANT RISING CUP

Article IV.4 Disqualification

Après étude d'une infraction au règlement par le directeur de la compétition et du directeur de tournoi, une équipe ayant reçu une sanction peut également subir plusieurs défaites automatiques, la disqualification de l'équipe, l'expulsion de l'équipe et l'interdiction de participer aux futures compétitions.

