

Règlement - HALO INFINITE COUPE HALO FRANCE 2025



Table des matières

Table des matières	2
I - Règles générales	3
I.1 - Application du règlement	3
I.2 - Date et lieu	3
II - Eligibilité	3
II.1 - Participation au tournoi	3
II.2 - Capitaine/Coach de l'équipe	4
III - Matériel	4
IV - Jeu & format du tournoi	4
IV.1 - Version du jeu	4
IV.2 - Format de match	4
IV.3 - Déroulement d'un match	5
IV.3.1 - Format	5
IV.3.2 - Rotation des postes	5
IV.3.3 - Validation des résultats	5
IV.3.4 - Hébergement de la partie :	6
IV.4 - Phase de poule	6
IV.5 - Phases de bracket	7
IV.6 - Grande finale	7
V - Infractions au règlement	7
VI - Stream & rediffusion	8
VII - Gains	8

I - Règles générales

I.1 - Application du règlement

En vous inscrivant au tournoi "Coupe Halo France 2025", vous devez avoir pris connaissance de ce règlement. L'organisation se réserve la compétence et le droit de prendre des décisions faisant autorité sur ce règlement que ce soit par absence de description, à des fins d'équité ou afin de conserver l'esprit sportif de la compétition. Halo France se réserve le droit de modifier ou d'amender à tout moment ce règlement, il est du devoir des participants de vérifier qu'ils disposent de la dernière version de ce dernier.

I.2 - Date et lieu

L'événement se tiendra du 14 Juin au 15 Juin 2025 à l'Alsace Esport Arena (9 rue de la Fayette, 67100 Strasbourg). Toutes les informations pratiques se retrouvent sur le site internet : <https://alsacearena.com/qui-sommes-nous/>

Il s'agit d'un événement de type LAN, pour participer au tournoi, votre présence sur site est donc obligatoire. Le tournoi **HALO INFINITE (T4)** se déroulera du samedi 14 juin à 9h00 au dimanche 15 juin à 21h au plus tard.

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.

Halo France se réserve le droit de refuser la participation de n'importe quel joueur et/ou coach si la structure estime que la participation de ce dernier pourrait porter préjudice à la bonne tenue de l'événement. Chaque participant est tenu d'adopter une attitude respectueuse et courtoise envers les joueurs, les organisateurs et le lieu.

Les participants au tournoi doivent être minimum âgés de 16 ans. Les joueurs mineurs souhaitant participer devront cependant compléter un formulaire d'autorisation parentale, qui sera fourni au capitaine d'équipe.

II.2 - Capitaine/Coach de l'équipe

Un capitaine doit être désigné au sein de son équipe. Ce dernier sera tenu d'échanger avec l'arbitrage et l'organisation sur place et de faire redescendre les informations à ses coéquipiers. Une attention particulière est demandée concernant les "captain times", auxquels devront assister les capitaines et/ou les coachs de chaque équipe).

Une équipe ne peut avoir qu'un seul coach, ce rôle pouvant être cumulé avec celui de capitaine d'équipe.

III - Matériel

Une partie du matériel de jeu est fourni sur place :

- PC
- Écran

Les périphériques suivant doivent être apportés par les joueurs :

- Clavier ou Contrôleur de jeu
- Souris / Tapis de souris
- Micro-casque

Il est par ailleurs possible de louer des périphériques auprès de l'Alsace Esport Arena selon disponibilité. Il est fortement recommandé de réserver à l'avance via la page web dédiée.

Tout équipement supplémentaire sera soumis à autorisation par l'organisateur. Les PC et consoles personnels ne sont pas autorisés pour cet événement.

IV - Jeu & format du tournoi

IV.1 - Version du jeu

Le tournoi se déroule sur la version PC Steam de Halo Infinite.

IV.2 - Format de match

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

- Recharge
- Street
- Live Fire
- Aquarius
- Forbidden

- Solitude
- Origin
- Fortress

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

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

IV.3 - Déroulement d'un match

IV.3.1 - Format

Tous les matchs de poules seront joués en BO3. Les matchs de brackets seront joués en BO3 et les phases finales en BO5.

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.

L'administration du tournoi se réserve le droit de modifier les formats des matchs en cas de problèmes techniques imprévus.

IV.3.2 - Rotation des postes

4 postes (4 x 8 ordinateurs) sont à disposition des équipes. Toutes les équipes ne peuvent donc pas jouer en simultané. Les arbitres s'occupent d'organiser les matchs. Ils ont la charge de prévenir les équipes au fur et à mesure de la compétition afin d'assurer des transitions fluides entre les matchs. De ce fait, les équipes doivent se tenir prêtes au minimum 15 minutes avant le début de leur match. Dès lors, les équipes ont un délai de 10 minutes pour s'installer et effectuer les réglages nécessaires avant de débiter leur match.

NB: Il est primordial pour le bon déroulé de l'événement que les joueurs et les équipes respectent ces délais.

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 et sous vérification d'un arbitre.

IV.3.3 - Validation des résultats

Les capitaines ont la responsabilité de rapporter les scores de tous les matchs joués par leur équipe, justifiés par une capture d'écran déposée dans le salon discord dédiée au tournoi.

En cas de litige, il est exigé qu'au moins un des joueurs de l'équipe requérante conserve l'affichage de l'historique de partie accessible. Ceci afin de permettre aux arbitres de statuer le plus rapidement possible et de manière impartiale. Si les arbitres ne disposent pas d'une base factuelle pour prendre une décision, la raison sera donnée à l'autre équipe.

IV.3.4 - 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 définis par la régie de la compétition. Vous ne pouvez pas refuser d'être streamé, sous peine de sanctions.

Avant le début du tournoi, les joueurs hôtes 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

Afin de fluidifier le déroulé de la compétition, il est demandé aux joueurs de connaître ces étapes à l'avance.

IV.4 - Phase de poule

Format jusqu'à 20 équipes :

- X poules de 4 équipes, soit 3 matchs pour chaque équipe durant cette phase
- Round-Robin
- Format : BO3
- Victoire : 1 Point / Défaite : 0 Point

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

- Le nombre de cartes remportées.
- La différence carte remportées - cartes perdues (diff).

Si les équipes sont toujours à égalité et que le timing le permet, la dernière manche est rejouée pour les départager.

Format plus de 20 équipes :

Au-delà de 20 équipes, il n'y a pas de phases de poules.

IV.5 - Phases de bracket

Format jusqu'à 16 équipes :

Les 16 équipes démarrent en winner bracket selon une répartition classique.

Format 16-20 équipes :

Les 3 premiers de chaque poule démarrent en winner bracket. Parmi les derniers de chaque poule, l'équipe ayant remporté le plus de cartes démarre en winner bracket, les autres en loser bracket.

Format plus de 20 équipes :

En l'absence de phase de poules. Le seeding des équipes est réalisé par Halo France en amont du tournoi. De fait, chaque équipe démarre en winner bracket.

IV.6 - Grande finale

La grande finale voit s'opposer le gagnant du winner bracket et celui du loser bracket. L'équipe ayant remporté le winner bracket dispose d'un "reset" (= remise à zéro de la série) si elle s'incline lors de la Grande Finale.

**Si nécessaire, il n'y aura pas de remise à zéro lors de la grande finale. Une manche d'avance sera octroyée à l'équipe ayant remporté le winner bracket.*

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 pouvant donc se cumuler) sur décision d'un arbitre.

Halo France se réserve le droit d'interdire tout périphérique, logiciel, script, ou tout élément externe au jeu permettant d'augmenter les performances du joueur de manière déloyale. Par exemple d'exécuter une série d'actions nécessitant normalement l'utilisation de plusieurs boutons (tap straffing, macros, manettes avec macros entre autres).

L'utilisation de logiciel externe au jeu HALO INFINITE altérant le jeu est strictement interdite et entraînera une disqualification immédiate de l'équipe.

En cas de comportement inapproprié, qu'il soit physique ou verbal, les organisateurs se réservent le droit d'exclure toute personne impliquée.

VI - Stream & rediffusion

Les matchs peuvent être librement diffusés par les joueurs dans la limite d'une retransmission par équipe. La mention "Coupe Halo France" dans le titre est obligatoire.

VII - Gains

À l'issue de la compétition, chaque équipe ayant remporté un gain devra désigner un référent qui le recevra. Le virement des gains sera effectué par l'Alsace Esport Arena sous un délai de **30 jours**, les informations pour le paiement seront collectées à la fin du tournoi. Un reçu transmis par la salle à la personne désignée devra être rempli et retourné.

Une équipe déclarant forfait ou étant disqualifiée de la compétition ne peut recevoir de gains.