



Règlement du tournoi Hoplan Valorant organisé par l'Alsace Esport Arena le 18 et 19 juillet 2026.

V1 : 15/05/2026	Version initiale
V2 : 17/05/2026	Ajout du Toornament / Ajout du Chapitre IV Organisation générale (Cashprize, Stream & Cast, Discord, Plan de table).
V3 : 04/07/2026	Modification du format Top 5-12 et top 13-20. Modification du MapPool

CHAPITRE I - INFORMATIONS GENERALES

CHAPITRE II - FORMAT DES MATCHS ET DU TOURNOI

CHAPITRE III - DÉROULEMENT D'UN MATCH

CHAPITRE IV - ORGANISATION GENERALE

CHAPITRE V - INFRACTIONS AU REGLEMENT

CHAPITRE I – INFORMATIONS GENERALES

Article I-1. Règlement général

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

Article I-2. Application du règlement

En participant à la Hoplan Valorant #4, 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 I-3. Date et Lieu

Le tournoi a lieu le 18 et 19 juillet 2026 dans la salle « Le Point d'Eau » à Ostwald (à côté de Strasbourg). L'installation est possible le 17 juillet 2026 à partir de 14h00 et jusqu'à 23h00.

Article I-4. Nationalité

Il n'y a aucune condition de nationalité pour participer à la HopLan. Toutes personnes pouvant se rendre physiquement à la HopLan sur les deux jours de la compétition est éligible. Il est préférable d'avoir un compte domicilier dans un pays de l'Union Européen afin de pouvoir recevoir le Cashprize facilement en cas de victoire.

Article I-5. Age minimum

Tout participants au tournoi doit être au minimum âgé de 12 ans au jour de début du tournoi (18 juillet 2026) soit né avant le 18 juillet 2014.

L'autorisation parentale à remplir est disponible sur <https://hoplan.gg/infos-pratiques> ou [Ici](#)

Article I-6. Matériel

La HopLan est une LAN BYOC (Bring Your Own Computer), ce qui signifie que vous devez ramener votre propre matériel (PC, écran, clavier, souris, câble Ethernet). Il existe des solutions de locations pour le PC et écran mais elles sont limitées en quantités et doivent être réservés en amont.

Les multiprises et switchs sont fournis par l'organisation.

CHAPITRE II - FORMAT DES MATCHS ET DU TOURNOI

Plusieurs formats de matchs seront utilisés lors de la Hoplan Valorant #3. Le choix du format diffère selon le stade de la compétition. (Format spécifique article II-5)

Article II-1. Création des parties

Pour l'ensemble des Matchs, l'Équipe avec le meilleur "seed" sera en charge de l'hébergement de la partie.

La partie personnalisée doit être lancée avec les configurations suivantes :

- Autoriser les codes de triche : Non
- Mode tournoi : Oui
- Prolongation : 2 manches d'écarts : Oui
- Jouer toutes les manches : Non
- Masquer dans l'historique : Non

Article II-2. Overtime

En cas d'égalité à la fin d'une map (score 12-12), un overtime sera joué en deux manches gagnantes. En cas de retard sur le bracket, l'overtime sera remplacé par le premier à 13 manches (à l'appréciation des admins).

Article II-3. Map pool

Le map pool de la Hoplan Valorant #3 correspond au map pool officiel du mode compétitif :

- Ascent
- Breeze
- Summit
- Haven
- Lotus
- Sunset
- Split

Ce Map Pool se base sur la rotation de map compétitif officiel. En cas de changement ou d'ajout de nouvelles maps à quelques jours de la HopLan, les administrateurs du tournoi se réservent le droit ou non d'appliquer le changement de map.

Article II-4. Choix de map

BO1 :

L'Équipe avec un seed supérieur (gauche sur Toornament) décide si elle est équipe A ou B.

- BAN 1 : Équipe A bannit une carte
- BAN 2 : Équipe B bannit une carte différente
- BAN 3 : Équipe A bannit une carte différente
- BAN 4 : Équipe B bannit une carte différente
- BAN 5 : Équipe A bannit une carte différente
- CARTE 1 : Équipe B choisit la carte parmi les deux (2) cartes restantes
- CÔTÉ 1 : Équipe A choisit le côté sur la carte (Attaque ou Défense)

BO3 :

L'Équipe avec un seed supérieur (gauche sur Toornament) décide si elle est équipe A ou B.

- BAN 1 : Équipe A bannit une carte
- BAN 2 : Équipe B bannit une carte différente
- CARTE 1 : Équipe A choisit la carte parmi les cinq (5) cartes restantes
- CÔTÉ 1 : Équipe B choisit le côté sur la carte (Attaque ou Défense)
- CARTE 2 : Équipe B choisit la carte parmi les quatre (4) cartes restantes
- CÔTÉ 2 : Équipe A choisit le côté sur la carte (Attaque ou Défense)
- BAN 3 : Équipe A bannit une carte différente des précédentes
- CARTE 3 : Équipe B choisit la carte parmi les deux (2) cartes restantes
- CÔTÉ 3 : Équipe A choisit le côté sur la carte (Attaque ou Défense)

Les pick et ban peuvent se faire sur mapban.gg dans le cadre du Cast du tournoi.

Article II-5. Format du Tournoi principale et amateur

Le tournoi regroupe 20 équipes, réparties en 4 poules de 5 équipes.

Phase de poules (BO1) :

Chaque équipe affronte les 4 autres de sa poule en matchs BO1. À l'issue de cette phase, un classement est établi dans chaque poule. En cas d'égalités, le face à face puis la différence de rounds gagné vs perdu pourra être utilisé pour départager les équipes.

Les 1^{ère} équipes et 2^{ème} de chaque poule se voient continuer dans le Last Cut.

Les autres iront dans une phase de Play In, afin de déterminer s'ils finissent.

Last Cut:

Les équipes s'affrontent en BO5. Le gagnant de chaque match accède à la demi-finale du Bracket Champions.

Les perdants rejoignent l'Elite Bracket.

Phase finale (Bracket Champions) :

Les deux demis finals se jouent en format BO3.

Grande Finale (Bracket Champions) :

La grande finale oppose les deux vainqueurs des demis finales, en BO3 sur la scène à partir de 14h. Les équipes concernées doivent s'installer et être prêt sur la scène à partir de 13h30. Pendant ce temps-là, les deux autres équipes devront jouer leur petite finale.

Ce format garantit un minimum de 4 matchs dans le tournoi principal et 4 parties dans les bracket secondaires par équipe et maintient une forte tension compétitive tout au long du tournoi, tout en récompensant les bonnes performances dès la phase de poules.

Cette année, un amateur bracket est ajouté afin de prolonger l'expérience pour toutes les équipes dont le format est décrit ci-dessous.

Toornament est ici : <https://play.toornament.com/fr/tournaments/2461584697756882943/>

Article II-5. Format du Tournoi Elite et Amateur

Les tournois Elite et Amateur sont composé des 8 équipes chacun. Pour l'Elite, les 4 perdants du Last Cut + les 4 gagnants du Play In. Pour l'Amateur, les 8 perdants du Play In.

Phase de Play In:

Un Bracket à simple élimination est organisé, ayant pour but de passer de 12 à 8 équipes. Les 5eme de poules affrontes les 4emes, les gagnants affrontent les 3eme, les gagnants sont qualifiés pour le Bracket Elite. Les perdant vont dans l'Amateur Bracket.

Phase Finale (Bracket Elite et Amateur) :

Cette phase se joue en simple élimination. L'ensemble des matchs seront joué en BO3 si le temps le permet.

Article II-6. Seeding

Le seeding est réalisé en amont par les administrateurs du tournoi, en fonction des informations récupéré sur tracker.gg afin d'équilibrer au mieux les différentes phases du tournoi. Il est obligatoire de fournir le Riot ID de son compte principal et le plus haut classé. Nous essayerons de donner une première version du seeding 2 semaines avant le début de la LAN. Les poules seront définitivement verrouillées 3 jours avant le début de la compétition.

CHAPITRE 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 indiquée 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-3. Coach

Les équipes peuvent faire appel à un coach lors des tournois. Ce coach doit être rattaché à l'équipe au même titre qu'un joueur, et doit être présenté au staff avant le début de l'évènement. Lors d'un match de son équipe le coach aura pour obligation de rester derrière son équipe durant toute la durée du match.

S'il y a un coach ou Cast à distance, celui-ci doit obligatoirement se trouver dans l'emplacement prévu à cet effet lors de la création du salon privée afin de ne pas être en mesure de voir les déplacements et choix d'armes de l'équipe adverse.

Toutes exploitation du mode spectateur à des fins douteuses pourraient entraîner un forfait du match.

Article III-4. Changement de joueurs

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

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 la ou il en était (temps, score, équipement) si cela est techniquement possible. Prenez des screens quand vous le pouvez si la game plante.

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

Deux pauses tactiques de 60 secondes sont mises à disposition pour chaque Équipe pour chaque carte. La pause peut être déclenchée via l'interface de score du Jeu directement hors phase de Jeu active.

Article III-7. Arrêt du match en cours

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 de chaque match, chaque capitaine d'équipe doit s'assurer de l'exactitude du résultat. L'équipe victorieuse est tenue de publier une capture d'écran du score dans le salon Discord #resultats-Valorant afin d'en assurer la validation et la traçabilité.

CHAPITRE IV - ORGANISATION GENERALE

Article IV-1. Cashprize

Si le tournoi est complet (20 équipes), le cashprize est reparti de la façon suivante :

1^{er} : 1500€

2^e : 700€

3^e : 300€

Article IV-2. Stream et Cast

Un cast officiel du tournoi sera assuré, cependant, il est possible de stream sa POV pendant la LAN. Cette année une fibre supplémentaire devrait être installée ce qui devrait permettre un débit confortable.

Si des ralentissements réseaux sont détectés, il peut être demandé aux joueurs de couper leur Stream afin de favoriser le tournoi.

Les finales sur scène ne peuvent pas être streamées par les joueurs.

La résolution maximum est fixée à 1080p.

Article IV-3. Discord

L'ensemble des joueurs des équipes doivent être présent sur le discord (<https://discord.gg/89DTyY7fd5>). Les joueurs doivent demander leur rôle de joueurs 2026 dans **#demande-de-roles**.

Essayez de suivre les informations dans **#format-infos-valorant** .

Article IV-4. Plan de table

Le plan de table sera communiqué en amont. En cas de demande spécifique, laissez un message dans le **#general-valorant** sur le discord.

CHAPITRE V - INFRACTIONS AU REGLEMENT

Article V-1. Définition

Les employés de l'Alsace Esport Arena 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 à 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 V-2. Comportements 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 V-3. Actions de jeu interdites

Les actions de jeu suivantes sont interdites et peuvent aller de la perte de round à l'exclusion de l'équipe du tournoi (selon le jugement des administrateurs des tournois et la commission compétition du circuit) :

- L'utilisation de la pause pendant un round. La pause doit être utilisée en cas de problème technique à la fin d'un round ou pendant le freetime du round suivant uniquement.
- L'utilisation d'un script quel qu'il soit est interdit
- L'utilisation de glitches qui changent le principe du jeu est interdit (ex : Arrow riding)
- L'utilisation de bugs maps est strictement interdite.
- Le « pixelwalking » est illégal (s'asseoir ou se tenir sur des rebords de carte invisibles)
- Toute customisation de fichiers du jeu est interdite.
- Les sanctions sont à l'appréciation des officiels de la compétition.

Article V-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.