

RÈGLEMENT

TOURNOI INTERBIBLIOTHÈQUES DE JEU VIDÉO

2026

Présentation

Pour la deuxième année consécutive, Grenoble Alpes Métropole, en étroite collaboration avec les bibliothèques des communes de Vaulnaveys-le-Haut, de Champ-sur-Drac, de Gières, de Saint-Martin-d'Hères, de Meylan, de Fontaine, d'Echirolles et de Grenoble organisent un tournoi interbibliothèques de jeu vidéo.

Les joueur·euses s'affrontent sur le Boomerang Fu© développé et édité par Cranky Watermelon sur console Nintendo Switch 1©.

Des phases de qualification sont organisées par chacune des huit bibliothèques municipales participantes aux dates indiquées à l'article 2.

La finale métropolitaine aura lieu le samedi 6 juin 2026 de 14h à 16h dans la salle de réception de l'ancienne Chambre d'agriculture de l'Isère (40 avenue Marcelin Berthelot à Grenoble).

Chaque participant·e s'engage à respecter le présent règlement dans ses moindres détails. Ce règlement s'applique pour l'entièreté du tournoi (phases qualificatives et finale). Les organisateur·ices se réservent la possibilité d'apporter des modifications à tout moment en fonction du contexte

1

Article 1- Modalités d'organisation

1.1- Généralités

La participation au tournoi est gratuite. Pour participer, le joueur ou la joueuse doit être membre de la bibliothèque où il ou elle est inscrit·e pour les phases de qualification. Les enfants des agents et agentes organisant le tournoi peuvent participer.

1.2- Modalités d'inscription

Les inscriptions des participant·es aux phases qualificatives sont réalisées par la bibliothèque pour son propre compte. Elles sont individuelles. Chaque commune constitue deux équipes composées de deux personnes.

Si le nombre maximum d'inscrit·es est atteint, une liste complémentaire est ouverte dans chaque bibliothèque. En cas de désistement des inscrit·es de la liste principale, la bibliothèque contacte les personnes de la liste complémentaire, par ordre d'inscription.

Les matchs de qualification et de la finale sont ouverts à toute personne, à partir de 8 ans. Un·e seul·e adulte par équipe est autorisé·e.

Tous·tes les participant·es doivent fournir une fiche d'inscription individuelle et une autorisation de droit à l'image. Les mineur·es fournissent, en plus, une autorisation parentale. Les documents complétés, datés et signés doivent être retournés dans la bibliothèque d'inscription au plus tard 2 jours avant la date du match de qualification. Sans ces documents, les joueur·euses ne sont pas autorisé·es à participer et la bibliothèque organisatrice contactera les participant·es de la liste complémentaire.

1.3- Paramètres du jeu

Les paramètres de jeu énoncés ci-dessous s'appliquent pour les phases qualificatives de chaque commune et pour la finale :

Modificateurs

- **Durée des matchs** : rapide
- **Protection anti chutes** : désactivée
- **Manche d'échauffement** : désactivée
- **Équilibrage automatique** : désactivé
- **Temps de mort subite** : 30 secondes

Par équipe

- **Ranimer les équipiers éliminés** : activé
- **Tir allié** : désactivé

Pouvoirs

- **Pouvoirs disponibles** : tous
- **Taux d'apparition** : 1

Boomerang

- **Rappel de boomerang** : activé
- **Tête chercheuse** : activé

1.4- Matériel

Les participant·es disposent du matériel nécessaire à la réalisation des épreuves. Tout matériel personnel est interdit.

Article 2- Phases de qualification : modalités d'organisation

Les phases de qualifications auront lieu du 31 décembre 2025 au 20 mai 2026. Chaque bibliothèque organise les matchs de qualification selon les modalités de son choix. A l'issue des qualifications, les deux meilleures équipes de chaque bibliothèque sont sélectionnées pour participer à la finale métropolitaine du samedi 6 juin 2022.

Les dates et les lieux des matchs de qualification sont les suivants :

Commune	Bibliothèque	Adresse	Date	Horaire
Champ-sur-Drac	Médiathèque	1 rue du Général Delestraint	mercredi 29 avril 2026	17h30-19h
Échirolles	Bibliothèque Pablo Neruda	15 place. Beaumarchais	mercredi 31 décembre 2025	14h-16h
Échirolles	Bibliothèque Pablo Neruda	15 place. Beaumarchais	mercredi 11 février 2026	14h30-16h30
Échirolles	Bibliothèque de la Ponatière	6 bis avenue Paul Vaillant Couturier	mardi 7 avril 2026	14h-16h
Échirolles	Bibliothèque Pablo Neruda	15 place. Beaumarchais	mercredi 8 avril 2026	14h30-16h30
Fontaine	Médiathèque Paul Eluard	31 avenue du Vercors	mercredi 7 janvier 2026	15h-16h
Fontaine	Médiathèque Paul Eluard	31 avenue du Vercors	mercredi 11 février 2026	15h-16h
Fontaine	Médiathèque Paul Eluard	31 avenue du Vercors	mercredi 18 mars 2026	15h-16h
Fontaine	Médiathèque Paul Eluard	31 avenue du Vercors	mercredi 22 avril 2026	15h-16h
Grenoble	Bibliothèque Mimi Mingat-Lerme	1 rue de la Bajatière	mercredi 25 mars	15h-17h30
Grenoble	Bibliothèque Chantal Mauduit	78 rue Anatole France	samedi 28 mars 2026	15h-17h30
Grenoble	Bibliothèque Colombine	97, galerie de l'Arlequin Le Patio	mercredi 11 mars 2026	15h à 17h30
Grenoble	Bibliothèque Mafalda	1, place de Gordes	mercredi 8 avril 2026	16h à 18h
Gières	Bibliothèque François Mitterrand	9 Rue Jean Jaures	samedi 25 avril 2026	14h30-16h
Meylan	Bibliothèque Béalières	10 le routoir	vendredi 24 avril 2026	17h-18h30
Meylan	Bibliothèque Mi-plaine	14 rue des Aiguinards	mercredi 20 mai 2026	16h-17h30
Saint-Martin-d'Hères	Médiathèque Romain Rolland	5 avenue Romain Rolland	mercredi 8 avril 2026	15h30-17h30
Saint-Martin-d'Hères	Médiathèque Paul Langevin	29 Place Karl Marx	mercredi 15 avril 2026	16h-18h00
Vaulnaveys-le-Haut	Espace Jeunes	594 Avenue d'Uriage	mercredi 15 avril 2026	14h-16h

Article 3- Constitution des équipes

Chaque bibliothèque présente deux équipes composée de 2 joueur·euses principaux·ales pour représenter sa commune. Deux joueur·euses remplaçant·es pourront éventuellement être ajout·es. Seize équipes de deux joueur·euses s'affrontent en finale.

Tournoi interbibliothèques de jeu vidéo – 2026

Organisée par Grenoble Alpes Métropole et les bibliothèques de Vaulnaveys-le-Haut, de Champ-sur-Drac, de Gières, de Saint-Martin-d'Hères, de Meylan, de Fontaine, d'Echirolles et de Grenoble.

Article 4- Organisation de la finale

La finale du tournoi intercommunal se déroule le samedi 6 juin mai 2026 de 14h à 16h dans la salle de réception de l'ancienne Chambre d'agriculture de l'Isère (40 avenue Marcelin Berthelot à Grenoble).

Les gagnant-es des phases qualificatives et les remplaçant-es éventuel-les s'engagent à être présent-es pendant toute la durée de la finale.

Les joueur-euses sont convoqué-es à 13h30 afin de débiter le tournoi à 14h. Aucun-e joueur-euse ne sera admis-e à concourir après 14h05. En cas de joueur-euse absent-e, les organisateur-ices feront appel à un-e des joueur-euses remplaçant-es de la commune.

La finale se déroule sur quatre consoles Nintendo Switch 1© en simultané. Les équipes ne jouant pas sont invitées à regarder les autres équipes jouer ou à utiliser la console Nintendo Switch 2© dans le cadre d'une médiation encadrée par un agent.

4.1- Règles des parties

Les équipes s'affrontent suivant un tableau qui sera affiché lors de la finale. Le déroulé de la finale est le suivant :

- Matches de poules : 4 poules composées de 4 équipes chacune
- 1/4 de finale
- 1/2 finale
- Match pour la 3^e place
- Finale

4

Le nombre de points attribués pour chaque match est le suivant :

- Match gagné : 3 points
- Match nul : 2 points
- Match perdu : 1 point

En cas d'égalité, les équipes sont départagées par goal average (somme des points récoltés pendant la partie).

4.2 - Arbitrage

En cas d'interruption d'une partie par des circonstances extérieures telles que, le dysfonctionnement du matériel ou une coupure électrique, la partie est annulée et les joueur-euses rejouent une nouvelle partie.

Les résultats sont consignés par les arbitres dans un tableau.

Les appareilllements sont annoncés par les organisateur-ices et les parties commencent simultanément sur chaque console.

Si un-e joueur-euse est absent-e au départ de la partie (plus de 5 minutes de retard) et qu'aucun-e remplaçant-e n'est présent-e, la partie est remportée par l'adversaire, par forfait, sur décision de l'arbitre.

Les arbitres se réservent le droit d'appliquer des pénalités d'infraction au règlement. La pénalité est

proportionnelle à la gravité de l'infraction et peut aller jusqu'à la disqualification du tournoi (voir paragraphe 4.3).

4.3 - Respect des règles et fair-play

Pendant toute la durée du tournoi, les participant·es mineur·es sont placé·es sous la responsabilité de leurs parents ou de leurs représentant·es légaux a·les.

Les organisateur·ices se réservent le droit de disqualifier tout·e joueur·euse ayant commis une des infractions suivantes (liste non-exhaustive) :

- Triche, avant ou pendant les parties ;
- Dégradation du matériel ;
- Violences physiques, menaces ou insultes visant un·e joueur·euse, un·e spectateur·ice, un·e arbitre ou toute autre personne sur les lieux du tournoi.

En cas de dégradation du matériel, quel qu'il soit, les auteur·ices de l'infraction ou leurs représentant·es légaux·ales seront, de plus, facturés du prix du matériel.

4.4 – Transport des participant·es

Lorsque le transport des participants·es jusqu'au lieu de la finale est organisé par une commune, celle-ci est responsable de l'organisation et des modalités de transport.

Article 5- Proclamation des résultats et prix

5

Les résultats finaux sont annoncés par les organisateur·ices à l'issue de la dernière partie. Les lots attribués sont les suivants :

- 1^{re} place : 1 trophée de couleur « or » pour chaque participant·e ;
- 2^e place : 1 trophée de couleur « argent » pour chaque participant·e ;
- 3^e place : 1 trophée de couleur « bronze » pour chaque participant·e ;
- Places 4 à 16 : une attestation de participation pour chaque participant·e.

Un trophée sera remis à la bibliothèque dont l'équipe a remporté le tournoi.

Article 6- Protection des données et droit à l'image

Conformément au règlement général pour la protection des données personnelles, toutes les informations récoltées lors de l'inscription au tournoi sont conservées le temps de l'événement.

Les participant·es autorisent la reproduction de leur image, par tout moyen de diffusion approprié (réseaux sociaux, presse, presse en ligne, site internet des organisateurs...).

Un formulaire de droit à l'image doit être rempli par chaque participant·e ou son·sa représentant·e légal·e.

Article 7- Avertissement relatif à l'utilisation d'un jeu vidéo

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo.

Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Article 8- Autorisation d'utilisation du jeu Boomerang Fu développé et édité par Cranky Watermelon

Le 21 octobre 2025, Grenoble Alpes Métropole et ses partenaires ont reçu l'autorisation de M. Paul Kopetko, Directeur de Cranky Watermelon, d'utiliser le jeu Boomerang Fu pour le tournoi interbibliothèques de jeux vidéo 2026.

☐ J'approuve sans restriction ce règlement pour l'entièreté du tournoi (phases qualificatives et finale).

Le __ / __ / _____

A _____

6

Signature du·de la participant·e ou son·sa représentant·e légal·e.