

# Documentation : Organiser une Sidequest

Pour les organisateurs·rices, une Sidequest se divise en cinq segments :

- Le choix du jeu
- La préparation
- La phase d'inscription
- La phase de groupe
- La finale

## Choix du jeu

Un bon jeu pour une sidequest doit essayer de respecter au mieux deux principes : **l'accessibilité** et **l'originalité**.

**Un jeu accessible** est un jeu auquel tout le monde peut jouer. Cela passe d'abord par son prix, le jeu devant être à minima peu cher (5 CHF max) et au mieux gratuit. Il est aussi important de considérer l'accessibilité de la plateforme de jeu. Un jeu uniquement jouable sur switch ou nécessitant une RTX 5090 est idéalement à éviter.

**Un jeu original** n'est pas nécessairement peu connu, l'idée est simplement de ne pas prendre un jeu que l'on voit souvent en compétition. Attention de ne pas prendre de jeux trop niche non plus, de manière générale, c'est rare que des personnes se lancent dans un jeu juste pour pouvoir jouer une Sidequest.

## Préparation

La préparation d'une Sidequest comprend **le choix des dates, la définition des règles du tournoi, la création du formulaire d'inscription et de reporting des scores, la création du site web, la communication et la réservation de la salle**.

**Pour les dates**, comme pour tout événement, il faut privilégier des moments creux en termes d'études. **Éviter donc les deux semaines après les vacances car beaucoup de midterms et les deux dernières semaines de cours car beaucoup de rendus**. Pour les finales, viser vendredi est une bonne idée, les participant·e·s étant plus enclins à rester la veille d'un jour sans cours. Exception cependant pour les jours avant le début des vacances. Pour garder une bonne organisation, il faut **laisser 48 heures entre la phase d'inscription et la phase de groupe**

pour déterminer un format de tournois en fonction du nombre de joueurs et contacter les participant·es qui n'ayant pas rejoins le discord. Il faut également **laisser 48 heures entre la phase de groupe et la phase finale** pour jouer des matchs ayant du être décalés et départager d'éventuelles égalités.

**Pour les règles**, l'idée est de donner toutes les informations sur le déroulement du tournoi aux participants. Les règles générales indiquent l'ensemble des principes régissant le tournoi. Informations importantes à préciser, **tous les participant·e·s doivent rejoindre le discord avant le début des qualifications** sous peine d'être disqualifiés du tournoi et **les deux joueurs·ses** doivent reporter le score à la fin d'une partie et utiliser **leurs tags discord**. Les règles spécifiques au jeu donnent le déroulement des parties ; quel mode de jeu, combien de manches gagnantes, quelles informations sont à indiquer lors du report du score, quelles statistiques serviront à départager des joueurs à égalité. Le dernier point est nécessaire dans le but de ne pas allonger le tournoi si le temps dédié à départager les groupes n'est pas suffisant.

**Pour le formulaire d'inscription**, les champs sont dans la plupart des cas **adresse mail, tag discord et tag in-game obligatoires** et nom et prénom optionnels. Demander le tag discord et le tag in-game est important car certaines personnes reportent les scores avec leur tag in-game malgré les inscriptions.

**Pour le formulaire de report**, les champs sont **ton score, le score de l'adversaire, ton nom discord et le nom discord de l'adversaire**. Des champs spécifiques au jeu peuvent être ajoutés.

**Pour la communication,**

**Pour la réservation de la salle,**

# Inscriptions

Durant la phase d'inscription, la seule chose à faire est d'envoyer des mails de confirmations aux personnes inscrites, **rappelant éventuellement de rejoindre le discord si ce n'est pas déjà fait**. Les informations du form d'inscription peuvent être lues facilement en générant le sheet associé au form.

A la fin de la phase d'inscription, on envoie un dernier mail aux personnes n'ayant pas rejoint le discord. S'il n'en suit pas de réponse, **ces dernières sont disqualifiées**.

Pour l'organisation des groupes, cela dépend surtout du temps alloué aux phases de groupe. On peut partir du principe que **les participants ne peuvent pas jouer plus d'un match par jour**. On crée alors les groupes avec un site spécialisé comme Challonge et on met ces groupes sur le site.