



Rapport du Tournoi de Lancement
Super Smash Bros Ultimate de l'Association
Life Up

Publié par Raphaël Agostini, Loïc Gavens et Alexandra Poultier

Tournoi de Lancement

**SUPER
SMASH BROS.™
ULTIMATE**

 **Le 7 décembre**



Sommaire

L'équipe d'organisation	3
Genèse du tournoi	4
Informations Techniques	5
Communication du tournoi	7
Organisation et déroulement du tournoi	9
Régie	11
Les participants	12
Bilan du président de Life Up	13
Bilan de la communication	14
Bilan de la régie	15
Bilan Caméra B et Monteur Vidéo	17
Bilan du tournoi	19



L'équipe d'organisation



Raphaël Agostini

Organisateur du tournoi
Responsable du staff tournoi
Responsable Communication de l'association Life Up



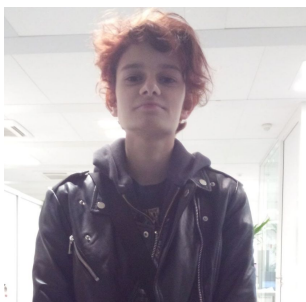
Jonathan Fernandez

Staff tournoi
Président de l'association Life Up



Loïc Gavens

Régisseur du tournoi (staff externe)
Adhérent Life Up



Alexandra Poultier

Caméra B et Monteur du tournoi
(staff externe)
Adhérent Life Up

Genèse du tournoi

L'association Life Up a une longue histoire avec les jeux Super Smash Bros. Depuis son ouverture en 2011, l'association a connu de nombreux passionnés et joueurs pros de la série. Elle a contribué et contribue toujours à l'arrivée de nouveaux membres à l'association.

Raphaël Agostini, organisateur du tournoi, anciennement Responsable Matériel et actuel Responsable de la Communication de l'association a eu l'idée d'organiser un "simple tournoi" pour le lancement du nouveau jeu de la série Smash : *Super Smash Bros Ultimate*. Cette idée a justifié l'acquisition de la Nintendo Switch pour l'association.

L'idée est pitchée en réunion le 4 septembre 2018. Il s'agit de faire juste un tournoi entre les membres de l'association, dans la grande salle de concert de l'Université de Cergy Pontoise. Aucune régie n'est prévue et seuls 2 setups sont possiblement imaginés. Le tournoi est prévu le jour de la sortie officielle du jeu : le 7 décembre 2018.

Un budget est ensuite établi pour une future subvention, la demande a lieu le 12 octobre. L'association achètera une console Nintendo Switch dans son pack Super Smash Bros Ultimate ainsi que plusieurs jeux à côté.

Les jeux sont obtenus avant la sortie officielle, grâce au magasin Trader Games situé Boulevard Voltaire à Paris qui les a mis en vente dès leur réception.

Obtenir le jeu le 5 décembre permet le déblocage de l'intégralité des personnages jouables ,avant le tournoi, et donc offre à chaque joueur la possibilité de prendre son personnage de jeu pour le tournoi.

La réservation de la Maison des Étudiants est faite ce même 1er octobre, avec les accords de la hiérarchie, pour la mise en place de l'évènement.

Début novembre, le tournoi prend une plus grande ampleur. La communication sur le tournoi commence sur les réseaux sociaux et les inscriptions sont mises en place, via google form, par Raphaël Agostini.

Le premier bracket est mis en place pour 32 joueurs en *single elimination*¹.

L'équipe du staff du tournoi s'agrandit :

- Le 19 novembre Loïc Gavens rejoint l'équipe d'organiseurs en tant que régisseur du tournoi. Il s'occupe de préparer les diffusions vidéo que les visiteurs verront avec le vidéoprojecteur de la salle.
- Le 29 novembre Alexandra Poulter rejoint l'équipe en tant que caméra B et monteur du tournoi pour les vidéos à paraître de celui-ci.

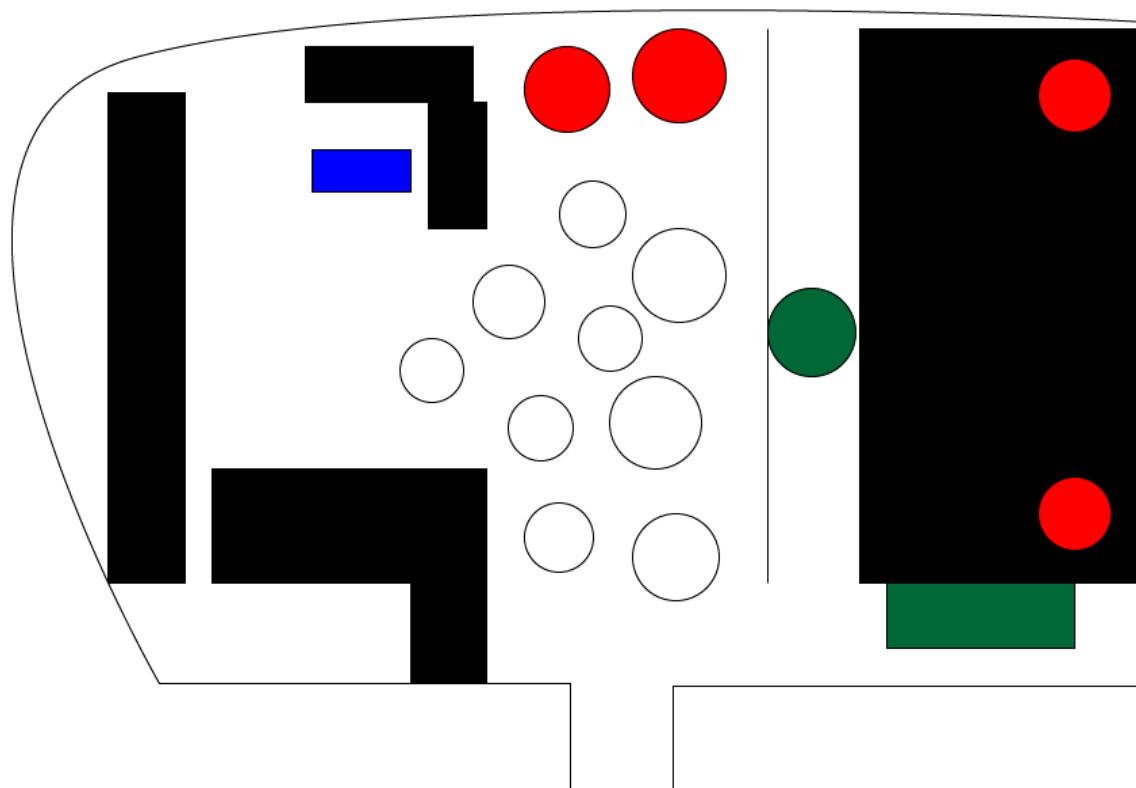
Le *bracket*² a changé à plusieurs reprises et il sera finalement défini sur 48 joueurs en double éliminations³.

¹ Single elimination : Perdre une fois signifie être disqualifié du tournoi.

² *Bracket* : terme anglais utilisé dans l'organisation des tournoi pour définir quels joueurs affrontera quels autres joueurs

³ double élimination : le fait de perdre une fois n'empêche pas de revenir pour gagner le prix du tournoi. Une re:pêche en somme.

Informations Techniques



Plan de la salle du tournoi (vue du sol)

Le tournoi en statistiques et faits :

Plus de 50 personnes se sont réunies lors de l'événement et tout au long du tournoi. Des personnes de toutes catégories : celles voulant jouer et découvrir le jeu, celles voulant être spectateur et plus important, les compétiteurs.

Les compétiteurs se comptent au nombre de 32, grand événement pour une association de jeu. Les réunir auprès d'une passion commune (et d'un tournoi) est une des choses les plus complexes à mettre en place.

Le tournoi initialement prévu à 12h30, a commencé à 13h07 et s'est terminé à 17h41 avec la grande finale déterminant le vainqueur du tournoi.

En tout, 5 setup ont été mis en place pour pouvoir assurer, à la fois le tournoi et son déroulé, mais aussi la partie freeplay de cet événement.

Quatre setups ont été mis en place spécifiquement pour le tournoi et un dédié au freeplay pour les personnes voulant jouer entre les parties ou découvrir le jeu et jouer tranquillement.

Il est à noter que 4 des setups étaient des prêts d'adhérents du staff. Et comme tout équipement de tournoi, ils ont été sécurisés pour éviter les vols, tout en répondant à des normes pour que le tournoi se déroule dans les meilleures conditions possibles (le board complet notamment). Avec par exemple, des branchements pour manettes pro et gamecube.

Pour ce qui est des équipements, le contact par talkie-walkie ou encore l'usage des fichiers partagés ont été mis en place pour faciliter la communication régie-organisation et participants-organisation. De même, pour les ordinateurs, un a été dédié à la régie permettant de manipuler ce qui était projeté ainsi que les retours vidéos de ce que captait les caméras (deux fixes et une amovible) et ce que les écrans de jeu montraient. Un autre ordinateur a été réservé pour l'organisateur, lui permettant de suivre l'avancée du tournoi et quels matchs devant être joués.

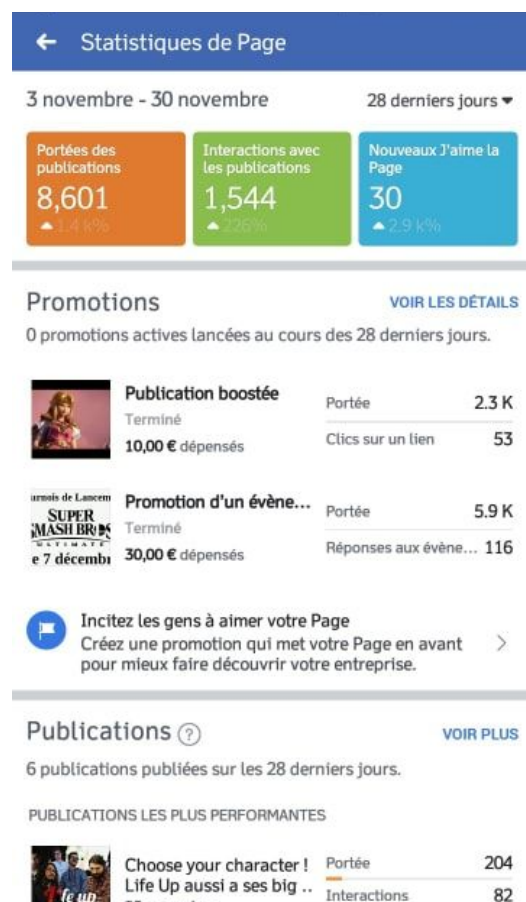


Communication du tournoi

Facebook

La communication du tournoi a commencé le 2 novembre 2018 avec la mise en ligne d'une vidéo d'annonce sur Youtube ayant cumulé 112 vues à ce jour. La vidéo a été, en même temps, partagée sur Facebook avec le formulaire d'inscription. 10€ ont été utilisés pour financer le post en Facebook Ads.

Le post a atteint 2278 personnes et en a poussé 58 au "clic sur lien". Une page événement sur Facebook a été créée le 13 novembre 2018. 30€ ont été investis en Facebook Ads, 5895 personnes ont été atteintes pour 120 réponses à l'évènement. La majorité des participants du tournoi s'est inscrite par la page Facebook de l'Association Life Up.

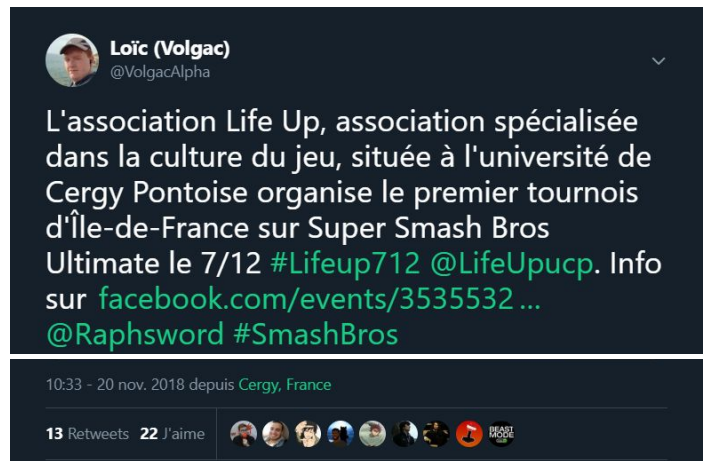


Twitter

Twitter a quant à lui servi pour la communication du tournoi, en cherchant à susciter l'intérêt des joueurs professionnels. Deux joueurs ont répondu à cet appel, Amiin et Orks Agiito, deux joueurs de haut niveau. Ceux-ci ont partagé les publications du tournoi sur twitter apportant des backlinks⁴ et permettant à de plus petits joueurs de s'inscrire au tournoi et de faire connaître l'évènement.

Il y a eu aussi une campagne sur twitter, financée intégralement par Loïc Gavens.

La somme de 35€ a permis de générer plus de 11000 impressions et plus de 300 engagements.



La mise en place de l'évènement

Facebook

L'évènement fb a été mis en place par l'association Life Up afin de mieux promouvoir le tournoi et surtout de prévoir le nombre de personnes intéressées après la précédente pub via la vidéo sur Youtube.

Le chiffre des intéressés est juste une approximation du chiffre réel des participants au tournoi. Il fait office d'archive de l'évènement et de trace de la communication autour. Il donne un aspect plus professionnel au tournoi organisé par une association.



backlinks : lien vers l'évènement sur un site ou une plateforme extérieur à celle des organisateurs.

Organisation et déroulement du tournoi

Le 7 décembre, le montage du tournoi a commencé à 9h45. L'association s'étant faite prêter 3 télévisions pour le tournoi, elles ont été descendues en premier, puis ce fut le tour des setups. 4 d'entre eux ont été prêtés à l'association par des adhérents.

Le montage s'est déroulé en 1h30, le temps de préparer la salle et de mettre en place l'installation électrique.

Pour ce qui est de la scène, la sur-scène a été enlevée afin d'éviter des accidents et du fait qu'elle n'aurait pas été utilisée. Les setup 1 et 2 ont été placés "dos à dos" (niveau joueurs) permettant ainsi de ne pas perturber chaque duo et d'être donc concentrés sur leur jeu.

Ensuite, les caméras "visage joueurs" ont été placées. Accessoirement, celle placée sur la télévision (celle du setup 1) était instable du fait des mouvements brusques des joueurs. Elle a dû être souvent remise en place lors du tournoi. Là où, l'autre caméra sur trépied n'a pas connu ce problème.

L'organisation des setup était pensée comme pour une convention de la marque Nintendo, en faisant plusieurs parties bien visibles mais, permettant à tout le monde de pouvoir observer le déroulement des matchs depuis n'importe quel point de la salle.

La seule zone conçue différemment était celle dédiée au setup freeplay. Cette zone rappelait la configuration d'un salon, la console et l'écran étant positionnés sur une table basse face à un grand canapé. Puis ce fut à la régie de se mettre en place. Plusieurs problèmes sont survenus notamment au niveau des cartes de capture et des caméras qui étaient en conflits.



Il a fallu les placer de sorte que soient captés les visages des compétiteurs. Une caméra à été mise au dessus de la télévision du setup 1, simple à placer, instable aux chocs. Une autre sur trépied a été positionnée avec l'inconvénient de la longueur du fil branché sur le boîtier de la régie.

Cela a demandé plus de temps pour obtenir un cadrage optimal, sans qu'il y ait conflit entre les deux caméras (invisibilité des caméras dans le champ de vision et à l'écran). Cela aurait été la pire des situations, créant une loop sur ce qui était projeté, perturbant alors les spectateurs de la projection. Lors du tournoi, il a fallu s'assurer que tout fonctionnait, que les cadrages étaient corrects, que la captation des switchs se



faisait bien tout en fluidité lors de la retransmission.

La priorité était de projeter des matchs complets pour pouvoir assurer un montage à la fin de l'évènement. D'autre part, Il a fallu vérifier qu'aucune triche n'était faite sur les setup 3 et 4 non filmés directement, afin d'éviter le *freeplay clandestin*⁵ ralentissant le tournoi, créant alors des problèmes d'horaires. Cependant, il y a eu ralentissement (freeplay clandestins à plusieurs reprises) générant des problèmes pratiques en nous faisant perdre le fil notamment sur "qui avait à jouer ou non", et sur la situation factuelle dans le tournoi.



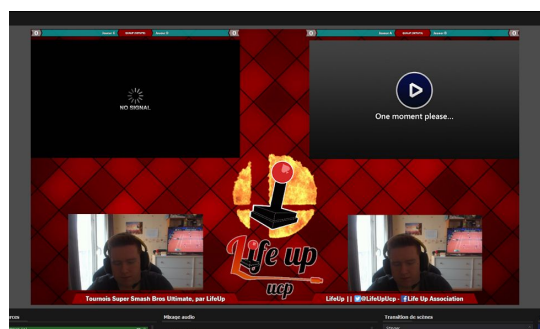
⁵ *Freeplay clandestin* : Usage non autorisé des setups tournoi pour jouer lorsqu'ils ne sont pas utilisés.

Régie

par Loïc Gavens

La responsabilité du contenu vidéo et audio diffusé sur le plein écran situé derrière la scène, pendant la journée, était sous la responsabilité du régisseur.

Tout le contenu a été enregistré localement pour une future diffusion en ligne par un service de vidéo à la demande (Youtube). Loïc Gavens a pris la responsabilité de ramener son ordinateur personnel, ses cartes d'acquisition vidéo, ainsi qu'une valise de gros composants pour acquérir le contenu vidéo.



Un plan a été conçu tel que la récupération vidéo puisse être prise sur deux “setups” à la fois. Le régisseur a fourni gracieusement deux caméras de qualité haute définition afin de filmer la zone de jeu. Il a pu ainsi créer un montage, certes assez expérimental mais, qui a fait ses preuves lors de l'événement. Il a notamment réalisé plusieurs assets, souvent invisibles au niveau propre mais, bien présents au niveau confort vidéo des images, globalement une présentation professionnelle.

Technologiquement parlant, ont été utilisés: OBS Studio, logiciel qualifié parmi les meilleurs open-source pour la télétransmission et l'enregistrement, logiciel gratuit plutôt fiable et performant ainsi que “Scoreboard Assistant” logiciel payant permettant d'afficher les joueurs en haut de l'écran.

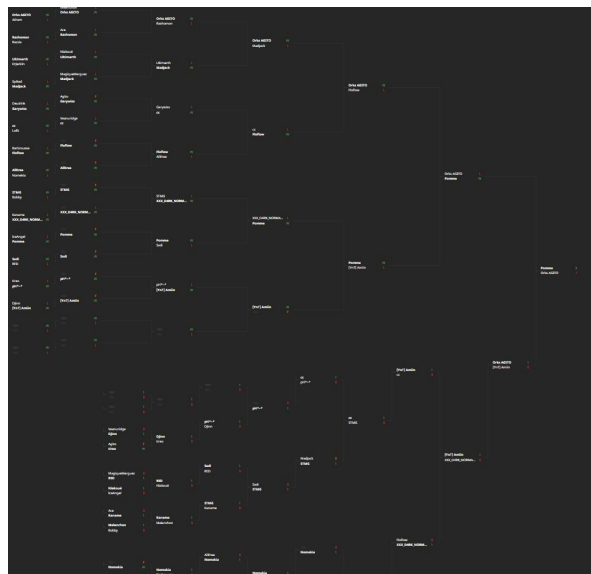
Le régisseur a été associé au logiciel Toornament par l'organisateur du tournoi, pour répartir les joueurs dans les matchs, afin de gérer la défaillance du nombre de joueurs inscrits. Intensité, mouvements et dynamisme ont été les maîtres mots de l'événement.



Les participants

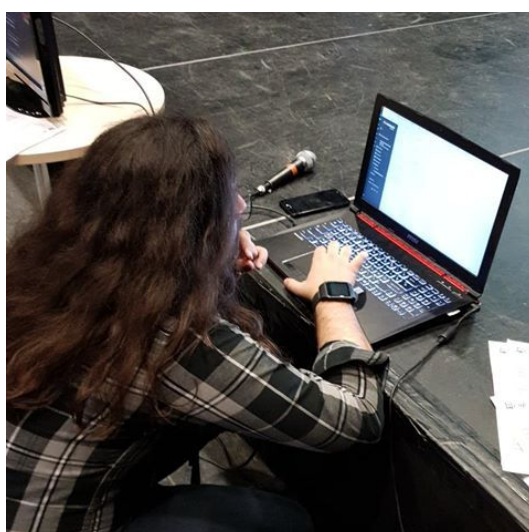
Lors du tournoi, 26 participants pré-inscrits se sont enregistrés, 6 autres se sont inscrits “à la volée” le jour même. Une permission a été mise en place dans le cas où certains pré-inscrits ne se seraient pas présentés et permettant à ceux découvrant l'événement en venant dans la Maison des Étudiants de participer et s'amuser.

Le *bracket*⁶ a donc été un problème d'organisation lors du tournoi puisque celui-ci a dû être recréé et adapté aux passages des participants. Un ordinateur a donc été utilisé en amont de la scène pour gérer le passage des participants. Cet ordinateur était connecté à un écran de télévision pour afficher en direct les passages et permettre à tous de suivre où en était le tournoi.



Cette méthode a été mise en place après que la régie ait été débordée lors de la prise des résultats format papier (trop de scores à noter). Les appels de match ont dû se succéder très vite et les combats ont été, par moment, lancés avant même leur création sur le bracket. La réactualisation était incorrecte et non conforme avec les listes définitives des joueurs au moment du lancement du tournoi. Celui-ci avait déjà 30 minutes de retard du fait des participants arrivés eux-mêmes en retard (retard communiqué) .

Il a fallu donc simuler le tout et créer des “bots” dans toornament⁷ afin que tout soit lisible et suivi par l'organisateur annonçant les matchs, pour chaque setup.



⁶ *Bracket* : terme anglais utilisé dans l'organisation des tournoi pour définir quels joueurs affrontera quels autres joueurs

⁷ Toornament est le logiciel utilisé pour définir les brackets

Bilan du président de Life Up

par Jonathan Fernandez

Lorsque j'ai été élu président, Raphaël Agostini avait déjà prévu d'organiser le tournoi et c'est tout naturellement que je lui ai fait confiance pour que cela se produise dans les meilleures conditions possibles. Au niveau de l'organisation, tout a été géré d'une main de maître à quelques exceptions près (je détaillerai plus bas) et le tournoi fut une grande réussite. Plusieurs facteurs expliquent cette réussite:

- Le tournoi a été bien préparé à l'avance.
- L'équipe était super motivée.
- On a su parer aux éventuels contretemps dans les plus brefs délais.
- La vie associative nous a également bien aidé.

Au niveau du tournoi en lui-même.

Très bien maîtrisé, les matchs s'enchaînaient globalement vite à quelques exceptions

près : comme avec le cas des joueurs passant 10 minutes à configurer leur commandes.

Les combats étaient annoncés de façon claire et le tournoi se faisait rapidement dans la majorité des cas.

La retransmission par rétroprojection donnait vraiment une superbe impression pour les spectateurs.

Peut-être pour les prochaines éditions convaincre la vie associative de la possibilité de streamer et essayer de trouver un caster.

Nous avons eu un souci au niveau du temps demandé à la vie associative. Nous n'avions pas prévu que l'événement prendrait cette ampleur, des mois à l'avance. Ce n'est qu'au fur et à mesure du déroulement du tournoi que l'on s'en est rendu compte.

Du coup, nous avons fortement empiété sur l'horaire prévu par la vie associative. Fort heureusement, ils nous ont laissé du temps mais cela ne restait pas suffisant, il nous aurait manqué 30 mn.

Pour les prochaines fois, il faudrait prendre une fourchette de temps beaucoup plus large afin d'être sûr de finir à l'heure prévue tout en se laissant plus de flexibilité pour ne pas avoir besoin de presser les matchs.

Dans l'ensemble c'est un bilan extrêmement positif, tant au niveau de l'impact sur l'image de l'association que sur celui du tournoi en lui-même et de la réussite de celui-ci.

C'est à mon sens quelque chose qui doit se poursuivre tout en améliorant progressivement afin d'en faire, éventuellement, un gros événement récurrent.

Félicitations à toute l'équipe d'organisation.



Bilan de la communication

par Raphaël Agostini

Ayant eu l'idée du tournoi et décidé de le prendre entièrement en charge, dans son organisation, mon but était de créer le plus gros événement que l'association ait pu faire seule, depuis son ouverture en 2011 et ce fut le cas.

J'avais déjà l'expérience de quelques gros événements que j'avais pu organiser en 2016-2017. Cependant, je n'avais pas vraiment travaillé sur leur communication. Je m'étais concentré uniquement sur l'organisation. Cela vaut pour Life Up ou bien pour Au delà du virtuel, où j'étais animateur événementiel, agence de communication des événements de Nintendo.

Le but de la communication a donc été de toucher le plus de monde possible, cherchant à promouvoir l'association comme "référence dans la zone Paris Ouest" plutôt que simple association de quartier. La communication a donc été plus accentuée sur les réseaux sociaux et moins sur le local et les adhérents qui, on le savait déjà, viendraient en masse pour l'évènement.

La communication a été aisée grâce à l'utilisation de Facebook ads qui m'a aidé pour la mise en avant de l'évènement. Ceci a été notamment remarquable lorsque j'ai commencé à constater l'apparition de tags sous les publications que je faisais.

La communication était faite pour que les posts arrivent souvent sans noyer pour autant le flux d'actualité des participants.

Le trailer mis en place pour le lancement du tournoi a bien aidé à booster les vues même si l'affiche et surtout la création de la page événement ont ramené plus de participants.

Cependant il faut que je fasse attention à ne pas annoncer certains détails trop tôt comme le bracket qui a changé à de nombreuses reprises. D'autre part, plusieurs posts se sont chevauchés apportant des informations contradictoires. Il en est résulté, par moment, une confusion sur le fonctionnement des matchs.



Bilan de la régie

par Loïc Gavens

Le vendredi 07/12/2018, a eu lieu le vrai premier tournoi national Super Smash Bros Ultimate auquel j'ai eu l'honneur de pouvoir participer dans une association de la culture du jeu, mettant ainsi en valeur mes compétences et savoirs de gestion vidéo.

Ainsi, avec Raphaël Agostini, responsable communication de Life Up, nous avons concocté une réponse à la demande de son événement : la régie et enregistrement du tournoi.

Des problèmes majeurs sont à prendre en compte lors de futurs événements :

- **Utiliser au maximum une carte de capture Elgato.** Il n'est pas possible nativement d'utiliser deux Elgato en même temps, il y a un peu de "bidouillage" à faire et cela peut créer des bugs (par exemple, le seul son ayant été correctement enregistré provient de la carte de capture la plus avancée).
- **Les scènes devront être enregistrées en entier.** Si l'on ne fait pas cela, on s'expose à des pertes d'enregistrement. C'est-à-dire, que l'on ne pourra pas restituer à nos spectateurs une VOD. Il n'existe aujourd'hui aucune solution pour enregistrer une scène en particulier sur OBS.
- **Faire un plan d'avance sur la gestion audio.** Il faut savoir qui (et quand) mettre en avant l'audio. Solution possible en termes de musique : utiliser une source virtuelle et/ou réelle avec un lecteur de musique (VLC).

Au niveau de l'organisation du tournoi, il y a eu plusieurs problèmes. En voici quelques uns :

- **Gestion du tournoi.** J'étais seul au début à rentrer tous les scores, à ajouter des participants, à ranger les feuilles, à faire un check-in.... Tout en gérant la partie régie du tournoi.
La prochaine fois, former du staff bénévole et l'attribuer au tournoi. Rome ne s'est pas faite en un jour, il faut faire confiance.
- **Pré-inscriptions.** Il faut revoir cela.
La prochaine fois, les gens peuvent s'inscrire sur google form, comme normalement, mais à l'entrée, il faut qu'il y ait aussi deux personnes qui inscrivent les personnes au tournoi, et qu'ils les marquent "présent" sur Toornament.
- **Préconcevoir le bracelet du tournoi** est une erreur à ne plus commettre. Nous avons créé les tournois plusieurs jours avant, pour afficher des horaires et essayer de simplifier, mais tout cela s'est retrouvé chamboulé, ne permettant pas de suivre les horaires prévus à l'avance.
La prochaine fois : organiser l'arbre du tournoi sur place, essayer seulement après de placer des heures sur un tournoi à plus petite capacité.

Le jeu de Nintendo a un potentiel immense dans l'e-sport. J'ai vraiment envie de donner une réputation à Life Up dans ce domaine. Raphaël et moi pourrions être des responsables de tournois, si cela existe et en organiser avec une multitude de jeux. Ce serait une expérience ultra-tentante pour moi, et pleine d'expérience.

Je suis déjà impatient de participer à un prochain évènement . Je n'ai pas eu énormément de pauses par choix personnel, j'ai préféré veiller à ce que le tournoi se passe bien, mais j'ai toujours été soutenu lorsque je voulais souffler quelques minutes. Pouvoir discuter un peu technique sur ce logiciel avec Alexandra et avoir échangé sur tous ces réglages avec certains spectateurs, cela m'a vraiment plu.



Bilan Caméra B et Monteur Vidéo

par Alexandra Poultier

J'ai posé une candidature spontanée en tant que Caméra B et Monteur de l'évènement du Tournoi de Lancement de Smash Ultimate. J'ai été acceptée par l'organisateur. Honorée de la confiance que l'on m'a faite mais, compréhensible car je viens de Licence Cinéma.

J'avais donc deux positions à gérer : celle pendant le tournoi, et celle post-tournoi que Raphaël a pris le temps de m'expliquer. Afin de rendre au mieux tout ce qui s'est passé durant cet évènement fort d'une journée : archiver et laisser une trace de Life Up.

1. Captation Vidéo

En tant que caméra B dans le tournoi, j'ai été chargée de filmer l'évènement sur tous les aspects possibles : la mise en place de l'espace pour accueillir les personnes et participants, mais aussi leur arrivée et surtout leurs manière d'appréhender le jeu qui venait de sortir officiellement le jour du Tournoi. Une nouvelle physique, des changements au niveau des dégâts et surtout une installation "aux petits soins" avec : 4 setup tournoi et 1 setup détente pour 1 à 4 personne(s).

Tout ceci a été filmé avec un téléphone, afin de pouvoir bouger plus librement et de ne pas déranger les spectateurs avec un appareil photo avec objectif.

Mon téléphone était relié sans fil à l'ordinateur de la régie lui permettant de capter le flux vidéo du téléphone avec *IP Webcam*, une application permettant de mettre notre flux vidéo sur une page web avec IP, pendant le tournoi.

Cependant plusieurs problèmes se sont posés par rapport à la captation téléphone :

- La qualité vidéo n'est pas optimale pour filmer certains setup qui produisaient une lumière avec beaucoup d'émission de bleu; faisant que l'on ne pouvait pas voir ce qui s'y passait.
- Le flux était certes bon, mais il y a eu des bugs imprévus de la mise en place des flux sur OBS pour les retransmettre en vidéo-projection. Ce qui a ralenti un peu la transmission.
- Enfin : le "trop de monde". Ce qui est positif pour un évènement, a fait que la captation aurait pu être meilleure. De fait j'étais bloquée, dans des positions inconfortables pour des captations avec une qualité bonne.

La prochaine fois : je me propose de prendre plusieurs trépieds afin de laisser les téléphones/caméra/appareil photo à un endroit spécifique et permettre une meilleure captation vidéo.

Ces trépieds seront plus stables qu'un humain, sans stabilisateur, et permettront aussi d'être sûr de capturer tout l'écran avec une préparation faite avant le tournoi donnant un professionnalisme et un meilleur rendu.

- J'ai aidé la régie en tant qu'assistante : plaçant les caméras joueurs de manière la plus optimale possible afin que les visages des joueurs du setup 1 et 2 soit rétroprojetés.

J'ai par ailleurs été remplaçant lors de pause pour Loïc, lui permettant de souffler un peu plus même si ce n'était peu de fois et pas longtemps.

La mise en place du tout ayant mis du temps, ainsi que les problèmes venus après donnant un retard du lancement du tournoi notamment ont fait que le placement des caméras a été à refaire.

2. Montage du tournoi : une archive

Comme tout événement, il faut archiver ce qui a été fait et mis en place au cours du tournoi. Une des choses de base que l'on m'a apprise, lors de ma première licence et celle en cours.

Je suis donc chargée de faire une vidéo récapitulative et ceci est en cours de production. Pour un total de 5h de rushs, le tournoi doit être le mieux retranscrit en une vidéo. Donc mettre en place une introduction, la mise en place du lieu, et réunir les matchs utilisables. Certains n'ont pas été enregistrés en entier ne permettant pas de les diffuser. Mais nous tâcherons de faire les mentions honorables des kick out soit dans la même vidéo, soit dans une vidéo à part en tant que trailers.

- Je suivrai selon les directions de l'organisateur qui est le réalisateur de ces vidéos. Il est possible qu'une vidéo FAQ à propos du tournoi soit faite en tant que vidéo post-tournoi ce qui en a été retiré, retenu, ce qui l'a marqué, etc. Afin d'enrichir les propos qui n'ont pas été évoqués dans ce rapport.



Bilan du tournoi

Par Raphaël Agostini

Le tournoi de lancement de Super Smash Bros Ultimate organisé par Raphaël Agostini et l'association Life Up est tout d'abord une expérience très enrichissante.

Pour le nouveau bureau et les membres de l'association, cela leur a permis de découvrir les événements de l'association et leur fonctionnement. Ils ont pu être témoin d'un événement long avec une très grosse organisation comme jamais l'association n'en avait pu faire auparavant.

L'un des buts premiers était de permettre à l'association de se positionner en cador des associations sur la culture du jeu dans la zone de Paris Ouest. Mais aussi de revaloriser et mettre en avant une image importante de l'association auprès de l'université de Cergy Pontoise, montrer que Life Up aussi peut "voir grand" dans ses événements.

Ce fut une expérience très enrichissante pour l'entière du staff composé d'une dizaine de personnes qui ont été volontaires pour nous aider. Cela nous a permis de tester notre endurance sur un événement demandant notre attention à tout moment ainsi que de voir nos faiblesses et nous entraider. Nous avons énormément appris car cet événement n'a pas été dénué d'erreurs.

J'ai fait une erreur, celle de ne pas demander suffisamment de temps pour utiliser la salle quand je l'ai réservée. Ensuite, je ne pouvais pas prévoir l'engouement qu'aurait le tournoi.

Cependant, le personnel de la vie associative nous a permis de rester plus longtemps et nous avons quasiment terminé le tournoi quand nous avons dû déménager le matériel.

Nous aurions dû aussi prévoir une meilleure gestion des brackets pour éviter les débordements qui ont eu lieu au niveau de la régie.

Nous aurions dû un peu mieux gérer le flux de passages dans la salle et instaurer une meilleure surveillance des setup car plusieurs fois du freeplay clandestin a été lancé sur des setup tournoi. En cela, prochainement, la mise en place de trépieds caméras assurera la surveillance et permettra d'arrêter le freeplay clandestin avant qu'il ne touche à l'organisation même du tournoi. En effet, ces affronts étaient pour les fraudeurs un moyen de se tester mutuellement mais ils n'ont pas réfléchi quant à l'impact que cela aurait sur le tournoi même.

Car au final, nous n'arrivions plus à suivre le tournoi, ce qui se faisait et ne pouvions savoir qui faisait du freeplay, générant une baisse dans le nombre de matchs joués sur les 4 setup vu que nous étions *de facto* limités en setup utilisables.

Cependant, nous avons analysé ces erreurs et avons appris de celles-ci pour les futurs projets que nous mettrons en place que ce soit au nom de Life Up ou en freelance de notre côté.

Nous tenons à remercier toutes les personnes nous ayant aidé à la mise en place de ce projet de près ou de loin. Cela nous a réellement tenu à coeur et nous avons eu la volonté de le réussir et d'en faire quelque chose qui de notre point de vue était et est "exceptionnel".

Nous remercions l'Université de Cergy Pontoise ainsi que son service de vie associative et tout particulièrement Monsieur Pascal Lajoie pour l'aide qu'il nous a fournie à l'installation.

Nous remercions tous les membres qui ont accepté de nous prêter leur matériel pour l'événement. Nous remercions les personnes bénévoles qui nous aidé au staff durant le tournoi.

Nous remercions finalement Messieurs Rémy Bataille et Jean Decherf ainsi que le staff de l'école HETIC pour la confiance qu'ils m'ont accordée concernant la réalisation de ce tournoi ainsi que leur permission à ne pas suivre le cours au profit d'une expérience en organisation et évènementiel qui me sera bénéfique.



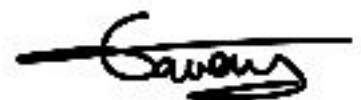
Raphaël Agostini
Le 04/01/19



Jonathan Fernandez



Alexandra Poulhier



Loïc Gavens



Merci aux participants :

Ace
Barbrousse
Djinn
IceAngel
MagiqueMerguez
Orks AGITO
Razzia
STMG

Bobby
DrJerkIn
Kaname
Melenchon
pH*~*
RED
tiero
AllFree
cc
Floflow



Lolik
Niakoué
Pomme
Sadi
Ultimarth
Athem
Deuslink
Garywiss
MadJack

Nomekie
Rashomon
Spiked
XXX_D4RK_NORMALIEN_XXX
[YnT] Amiin



Crédit photo : Loïc Gavens

