



Article 1. Format du tournoi de rocket league !!!

Les articles 1, 2 et 3 pourront être ajustés selon le nombre final de participants et le planning du tournoi. LouvardGame utilise le format suivant :

Phase de poule - 2 groupes de 6 équipes, les quatre premiers de chaque poule sont qualifiés pour les Winners. Les deux derniers de chaque poule seront quant à eux en Losers.

Article 2. Formats des Poules

Pour la phase de poule la structure est organisée en 2 poules de 6 équipes. Dans chaque poule, les participants se rencontrent tous dans un BO3.

Chaque résultat de match attribue des « points de poule » (ci-après désigné comme points) comme suit :

3 pour une victoire, 1 pour une égalité, 0 pour une défaite. A la fin de la poule, les critères suivants sont appliqués dans l'ordre pour déterminer la position distincte de chaque équipe:

- a) Plus grand nombre de points obtenu dans tous les matchs de poule;
- b) Plus grand nombre de points obtenu lors des matchs de poules joués entre les participants à égalité.
- c) Plus grande différence de score obtenu lors des matchs de poules joués entre les

Participants à égalité.

d) Plus grande différence de score obtenu lors de tous les matchs de poules joués par les participants à égalité.

e) Plus grand nombre de points obtenu lors des matchs de départage joués entre les participants à égalité (les matchs de départage sont organisés spécialement pour l'occasion);

f) Plus grande différence de score obtenue lors des matchs de départages;

g) Les étapes E et F sont appliqués jusqu'à ce qu'il n'y a plus de participants à égalité.

Les 4 premières équipes de chaque poule **sont qualifiées** pour la phase suivante du tournoi.

Article 3. Phase du Winners et losers brackets

Pour les phases éliminatoires, les **winnerBracket** seront jouées en **BO5** tandis que les **loserBracket** joueront en match de **BO3**.

1. Les teams dans le WinnerBracket qui perdent leur match terminent en loserBracket.
2. Les teams dans le LoserBracket qui perdent leur match sont éliminées.

Article 4. Version du jeu

La compétition utilise la dernière version de rocket league

Article 8. Liste des maps

Les maps suivantes seront utilisées durant la compétition :

Toutes les maps officielles !

Article 9. Convocation

L'heure de convocation indique l'heure à laquelle les joueurs doivent être présents pour jouer leur match officiel. Cette heure de convocation est décrite dans le planning du tournoi et fourni au début du tournoi. Les joueurs sont invités à être présents et prêts quelques minutes avant l'heure de convocation pour éviter tout retard imprévisible.

Article 10. Echauffement

Les joueurs ont 15 minutes, à partir de leur heure du planning, pour installer leur configuration, s'échauffer, et être prêt à jouer le match indiqué. Les officiels du tournoi apporteront des indications sur quand débiter le match une fois les 15 minutes écoulées.

Matériels

Les joueurs doivent prévoir d'apporter leur propre matériel !!

Article 11. Avant le match

Capitaine d'équipe

Avant le lancement du premier match chaque équipe doit présenter son capitaine d'équipe aux officiels du tournoi. Il peut être l'un des 2 membres de l'équipe ou bien le coach. Le capitaine d'équipe 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 et du côté de son équipe, des plaintes officielles, ou de tout autre problème auprès des officiels du tournoi.

Article 12. Pendant le match

Lancement du match

Un match officiel ne peut pas être lancé et joué sans qu'un admin officiel ai donné le signal de départ. Tout match lancé sans l'approbation d'un admin officiel sera considéré comme un match non officiel. Lorsqu'un match implique que les joueurs doivent être prêts ils ont une minute après le signal de départ de l'arbitre pour lancer le match.

Communication

Les joueurs ne peuvent pas communiquer durant un match officiel avec des personnes externes au match, même si une pause est activée dans le jeu. Ils peuvent parler uniquement avec les autres joueurs, le coach de l'équipe et les officiels du tournoi, même si ils sont morts dans le jeu.

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. Entre deux côtés d'une partie les joueurs ne doivent pas quitter leur place sauf s'ils en sont autorisés par un officiel du tournoi. Entre deux manches lors d'un match au meilleur des trois manches ou un overtime les joueurs sont autorisés à quitter leur place avant le lancement de la manche suivante. Mais ils ne peuvent pas quitter la zone de tournoi. Les joueurs sont seulement autorisés à quitter la zone du tournoi lorsqu'un officiel du tournoi leur en a donné l'autorisation.

Interruption d'un match

Si un match est involontairement interrompu (plantage, déconnexion réseau,...) les officiels du tournoi peuvent décider de recommencer le match en fonction des règles suivantes :

- Si le problème a eu lieu pendant le premier round et que l'issue du round ne peut être déterminée ou devinée, le round n'est pas pris en compte, la mi-temps continue avec le nombre de rounds restant, et le score de la mi-temps interrompue sera ajouté à la nouvelle mi-temps.
- Si le problème a lieu après la fin du premier round, la mi-temps continue avec le nombre de rounds restant, et le score de la mi-temps interrompue sera ajouté à la nouvelle mi-temps.
- Si l'un des joueurs plante ou est déconnecté, il doit revenir se connecter aussi vite que possible. Les équipes peuvent pauser la partie à la fin du round en cours ou

durant la période de freeze afin de permettre au joueur de se connecter.
L'utilisation excessive de la pause est interdite et résultera d'une sanction.

Article 13. Après le match

Demande d'investigation

Lorsqu'une équipe s'estime victime d'une violation du règlement durant son match, les joueurs ne devront pas pour autant arrêter la partie tant que celle-ci n'est pas finie. Une fois la partie terminée, le capitaine de l'équipe pourra demander officiellement une investigation auprès des officiels du tournoi. Il est fortement conseillé de fournir les informations les plus valables possibles qui pourraient aider les officiels du tournoi dans leur investigation. Les demandes d'investigation injustifiées et répétées pourront être sanctionnées.

Validation du score

A la fin d'un match chaque capitaine d'équipe doit reporter le résultat du match au près des admins du tournoi.

Articles 14. Installation de logiciel interdit

Les joueurs ne peuvent pas amener ou utiliser de logiciel externe qui interagit avec le jeu, ou toute forme de modification qui altère la version du jeu vidéo ou permet à un joueur d'exécuter plus d'une action en même temps, ou tout fichier de configuration, sans l'autorisation préalable d'un officiel du tournoi.

Article 15. Actions interdites dans le jeu

Les actions suivantes sont strictement interdites durant un match et entraîneront une perte de round (le montant sera déterminé par les officiels du tournoi) qui seront décomptés à la fin de la map, ainsi qu'un avertissement :

-
- L'utilisation de la pause en cours de round est interdite (excepté à la fin d'un round et pendant la période de freeze).
- Toute forme d'utilisation de script est interdite.
- Utiliser un bug qui change le principe du jeu (cf bugs de spawns) est interdit.

Article 16. Sanction

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
- Etre coupable de comportement anti-sportif

Une équipe peut être réprimandée et recevoir une sanction si l'un de ses joueurs commet l'une des infractions suivantes :

- Recevoir plus d'un avertissement
- Etre coupable d'actes violents
- Tricher ou utiliser un procédé inéquitable
- Mentir ou induire en erreur un officiel du tournoi

- Arriver en retard à l'heure de son match
- Violer les règles de ce règlement

Article 17. Renvoi

Après étude d'une infraction au règlement par l'organisateur de la compétition, 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 continuer la compétition. Une équipe disqualifiée perd automatiquement tous ses prochains matchs et perd tous les droits et dotations qu'elle aurait pu recevoir. Dans une phase de poules, tous les résultats des matchs précédents sont convertis en défaite. Tous les points gagnés ou perdus sont recalculés en conséquence. Dans une phase finale, le match précédent est converti en défaite et son adversaire précédent avance au tour suivant à la place de l'équipe éliminée.

L'équipe LouvardGame