



**LOUVARDGAME**



## RÈGLEMENT DE TOURNOI – ROCKET LEAGUE

En vous inscrivant au tournoi Rocket League, vous vous engagez à avoir pris connaissance de l'intégralité de ce document décrivant l'ensemble des règles qui doivent à tout moment être suivies lors du déroulement d'un tournoi Rocket League organisé au sein de la LouvardGame. Le non-respect de ce règlement entraînera des sanctions telles qu'indiquées dans la suite de celui-ci.

Les organisateurs et administrateurs du tournoi se réservent également le droit de prendre de manière éclairée et équitable toutes décisions d'arbitrages pouvant être nécessaires lors d'événements non définis par ce règlement.

Ce document pouvant être modifié à tout instant avant le premier match de ce tournoi. Il est du ressort des participants d'avoir pris connaissance de sa dernière version à fin de rendre tous litiges liés incontestables.



## DÉFINITIONS

---

### JOUEUR

Toute personne inscrite auprès des organisateurs du tournoi Rocket League et possédant un billet d'entrée valide portant la mention de "joueur".

---

### COACH / MANAGER

Toute personne inscrite auprès des organisateurs du tournoi Rocket League et possédant un billet d'entrée valide possédant la mention de "coach/manager".

---

### CASTER

Toute personne autorisée par les organisateurs du tournoi Rocket League pour en faire son commentaire et sa diffusion.

---

### EQUIPE

Nommée par son nom tout au long du tournoi, elle rassemble un total de 3 joueurs tel que défini préalablement au moment de son inscription.

---

### MATCH

Tout affrontement en jeu entre deux équipes joué dans le cadre du tournoi Rocket League ayant reçu l'accord d'être joué par les administrateurs.

---

### BEST OF 1 OU BO1

Un affrontement se déroulant en un unique match dont le seul vainqueur l'emporte.

---

### BEST OF 3 OU BO3

Un affrontement dans lequel se déroule jusqu'à 3 matchs dont la première équipe à totaliser un total de 2 victoires l'emporte.

---

### BEST OF 5 OU BO5

Un affrontement dans lequel se déroule jusqu'à 5 matchs dont la première équipe à totaliser un total de 3 victoires l'emporte.

---

### BEST OF 7 OU BO7

Un affrontement dans lequel se déroule jusqu'à 7 matchs dont la première équipe à totaliser un total de 4 victoires l'emporte.

---



## RÈGLES GÉNÉRALES

### ELIGIBILITÉ

#### LIMITE D'ÂGE

Tout participant à un tournoi organisé au sein de la LouvardGame doit être âgé d'au moins 14 ans au moment de son inscription.

#### BANNISSEMENT

Toute personne ayant fait l'objet d'un bannissement de toute compétition officielle est de facto banni de cette compétition. Un bannissement du jeu peut également engendrer un bannissement d'une compétition de la LouvardGame.

#### DROIT DE RÉSERVE

Les organisateurs du tournoi LouvardGame se réservent également le droit de bannir de ses compétitions toute personne pouvant mettre en péril la bonne tenue de ceux-ci.

#### LÉGALITÉ

Toute personne juridiquement interdite de participer à un événement public peut se voir être interdite d'accès au tournoi conformément aux lois en vigueur.

### MATÉRIEL ET LOGICIELS

#### MATÉRIELS

Chaque participant au tournoi est responsable de se procurer le matériel adéquat au bon déroulé de ses matchs. Le matériel loué est placé sous la responsabilité du joueur et de l'entreprise effectuant la location.

#### ACCÈS À INTERNET

Un accès au réseau et à l'internet est fourni par les organisateurs du tournoi à chacun des participants. Il en va, pour la bonne tenue de l'événement, aux joueurs de respecter une utilisation cohérente de la bande passante mise à disposition.

Les organisateurs rappellent également que toute utilisation abusive de la connexion internet entrant dans le cadre d'actes illégaux pourra se voir être dénoncée conformément aux lois en vigueur.



---

## VERSION DU JEU

Qu'il soit exécuté au travers de Steam ou de l'Epic Game Store, les joueurs doivent utiliser la version la plus à jour disponible au moment de l'événement.

Chaque joueur de la compétition reste soumis aux conditions d'utilisation telles que définies par les éditeurs du logiciel.

Y compris le fait de devoir être le propriétaire légitime du compte utilisé pour l'ensemble du tournoi.

---

## COMMUNICATION

Les joueurs sont libres d'utiliser le logiciel de communication qui leur convient, bien que les organisateurs du tournoi se réservent le droit de favoriser l'utilisation de Discord en particulier pour la bonne tenue de l'événement.

## GAINS

---

### MONTANT

Le montant des gains présenté sur l'ensemble des éléments promotionnels, à jour, de l'événement sont garantis et seront répartis conformément au classement établi à la fin du tournoi.

---

### RÉPARTITION ENTRE LES JOUEURS

La compétition étant effectuée en équipe, les organisateurs du tournoi laissent l'entière responsabilité aux joueurs de répartir leur gain entre eux comme bon leur semble. Les organisateurs et administrateurs se refusent entièrement à prendre parole dans tout litige pouvant y résulter.



## DÉROULEMENT DU TOURNOI

### GÉNÉRALITÉS

---

#### COMPOSITION DES ÉQUIPES

L'ensemble du tournoi se déroule par des matchs opposant 2 équipes composées de 3 joueurs en présentiel. Et dont seules les personnes inscrites en tant que joueurs ont la possibilité de prendre part. Sous peine de disqualification de l'équipe pour l'ensemble du tournoi.

---

#### CAPITAINE D'ÉQUIPE

Chaque équipe doit nommer un capitaine d'équipe parmi ses joueurs qui sera le seul à pouvoir entrer en communication direct avec les administrateurs du tournoi à fin d'en faciliter sa gestion.

---

#### DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Il est demandé de jouer le match dans son intégralité, même en cas de litige. Ce n'est qu'une fois le match fini que les capitaines d'équipe pourront faire valoir officiellement leurs réclamations.

Les déconnexions en cours de partie n'entraîneront pas non plus la fin du match. Il en revient au joueur déconnecté de rejoindre à nouveau le match, le plus rapidement possible.

Cependant les événements de plus grandes envergures pouvant perturber la bonne tenue du match, pourront entraîner une nouvelle rencontre entre les deux équipes, soit en reprenant au score et temps où le match a dû prendre fin, soit depuis zéro par demande unilatérale des administrateurs du tournoi.

---

#### VALIDATION DU RÉSULTAT

A l'issue de chaque rencontre, les deux capitaines de chaque équipe sont tenus de transmettre une capture d'écran du résumé des scores du match aux administrateurs du tournoi sur leur canal discord respectif.

Seules ces preuves seront prises en compte pour la validation du score finale de la rencontre. En cas de manquement, les administrateurs pourront s'appuyer sur la seule capture d'écran disponible pour cela.



## FORMAT

### PARAMÈTRES DE PARTIE

Tous les matchs doivent être impérativement joués en respectant les paramètres suivants, sous peine de mise en forfait de l'équipe en charge de la création du match :

- **Match privé** : Match en réseau
- **Mode de jeu** : Footcar
- **Arène** : Stade DFH (Jour)
- **Taille d'équipe** : 3v3
- **Difficulté des bots** : Pas de bots
- **Paramètres d'équipe** : *Au minimum les bons noms des équipes*
- **Paramètre des mutateurs** : Par défaut
  - **Séries** : 3, 5 ou 7 manches (*en fonction de l'avancée dans le tournoi*)
- **Nom** : Nom de l'équipe 1 / Nom de l'équipe 2 (*ou formules abrégées*)
- **Mot de passe** : *aucun*

### PHASE DE POULES

Les équipes sont rassemblées dans une unique poule, dans laquelle chaque équipe devra affronter l'ensemble des autres équipes participantes dans des matchs joués en BO5.

Il s'agit d'une poule de placement sans élimination, où les équipes se voient attribuer exactement 1 point par rencontre remportée, et 0 en cas de défaite, d'abandon ou de forfait.

A l'issue des poules, en cas d'égalité aux points entre deux équipes, c'est le gagnant de la rencontre lors des phases de poules qui aura l'avantage.

Si plusieurs équipes sont impliquées dans une égalité, le nombre de points des équipes sera calculé au regard des rencontres entre elles.

Si la multiple égalité perdure, c'est le total des manches remportées par chaque équipe, sur l'ensemble de la poule, qui sera évalué, puis le total du nombre de buts marqués.



---

## PHASE EN ARBRE

Suite à la phase de poules, le tournoi principal est joué suivant un modèle classique de tournoi à double élimination.

Les équipes sont placées en fonction de leur classement précédent, établi durant la phase de poule donnant l'avantage aux premiers de classement en affrontant les plus bas de classement de manière dégressive. (*voir schéma en annexes*)

L'ensemble des matchs de l'arbre des gagnants tout comme celui des perdants sont joués en BO5.

---

## FINALES

Lors des phases finales : Finales des perdants, Finales, et Grandes Finales ; les matchs sont joués en BO7.

En cas de défaite de l'équipe jusqu'à lors invaincue, qui bénéficie donc d'une seconde chance, un match retour sera joué entre les deux équipes finalistes en BO7.





## ABUS ET SANCTIONS

---

### EN MATCH

Toutes utilisations du panneau d'administration de la partie sans demande ou accord préalable d'un administrateur du tournoi sera passible d'une mise en forfait ou d'une exclusion totale de l'équipe responsable.

Tout abandon en cours de partie sans accord des administrateurs du tournoi, même en cas de litige sera pris en compte dans l'établissement des scores d'une rencontre entre deux équipes.

---

### DURANT L'ÉVÉNEMENT

Tout participant est soumis au règlement général de l'événement, de l'établissement où il se déroule ainsi que des lois en vigueur.

---

### SANCTIONS

Tout membre des organisateurs, des administrateurs ou du personnel de sécurité de l'événement se réserve le droit d'appliquer les sanctions adéquates en cas de manquement aux différents règlements pouvant aller de la mise en forfait de l'équipe concernée, son exclusion ou des poursuites légales.



## DIFFUSIONS DES MATCHS

---

### STREAMS OFFICIELS

L'ensemble de la compétition est diffusée en direct sur internet par les casters officielle du tournoi LouvardGame, à savoir l'entité Rocket Baguette.

Par sa participation au tournoi LouvardGame, chaque joueur consent à la diffusion de ses matchs.

---

### DROIT À LA DIFFUSION LIBRE

Sauf accord direct de la part des organisateurs, la diffusion des matchs par toutes personnes qu'elle soit joueur, coach/manager ou visiteur est strictement interdite.

---

### DROIT À L'IMAGE

En participant à un événement public, vous consentez à ce que votre image puisse être capturée lors de plans d'ensemble de la salle et autres types de capture plus spécifiques.

---

### PRESS

L'événement LouvardGame étant couvert par la press, les journalistes et autres membres de leurs équipes sont seuls responsables du respect des lois en vigueur régissant leur profession.

Les organisateurs ne prendront aucun parti en cas de litige dans ces circonstances.



# ANNEXES

## ARBRE DE TOURNOI

