



Règlement du tournoi Rocket League

Page 1

Association Chartreuse Gaming – 3 Rue des Ecrins – 38380 Saint Laurent du Pont

Téléphone – 06 30 54 20 67

contact@chartreuse-gaming.fr – <https://chartreuse-gaming.fr>

N° SIRET : 818 283 798 00028

Historique des changements

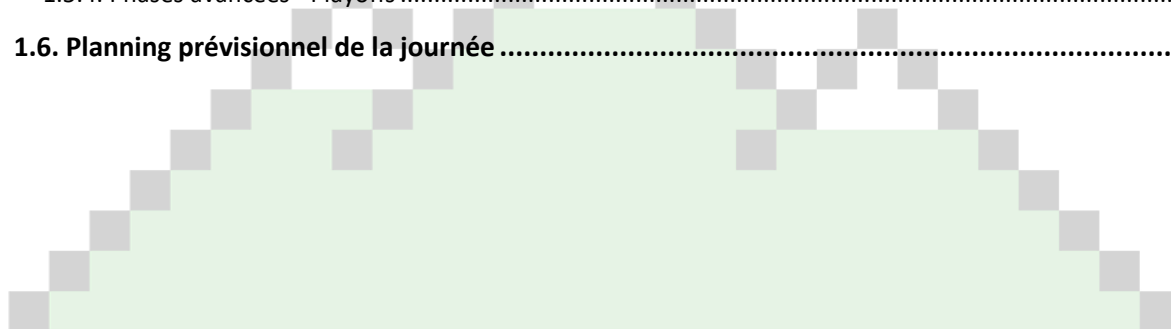
DATE	VERSION	DESCRIPTION
04/09/2019	Version 1.0	Publication initiale



CHARTREUSE
GAMING

Sommaire

1. Règlement du tournoi Rocket League	4
1.1. Rappel au règlement général.....	4
1.2. Date et heure.....	4
1.3. Généralités	4
1.4. Déroulement du tournoi.....	4
1.5. Format des matchs.....	5
1.5.1 Bracket.....	5
1.5.2. Réglages en jeu.....	5
1.5.3. Phases préliminaires - Poules.....	5
1.5.4. Phases avancées - Playoffs.....	6
1.6. Planning prévisionnel de la journée	6



CHARTREUSE
GAMING

1. Règlement du tournoi Rocket League

1.1. Rappel au règlement général

Le règlement du tournoi fait suite au règlement général. Ce règlement s'applique en plus du règlement général et se doit être respecté.

1.2. Date et heure

Le tournoi débutera de Dimanche 27 Octobre 2019 à 9h30.

1.3. Généralités

Le tournoi est ouvert à l'ensemble des plateformes : PC, Nintendo Switch, PS4 et Xbox One. Les joueurs doivent cependant apporter l'ensemble du matériel nécessaire pour jouer (console ou pc et écran). Le jeu en écran splitté est autorisé.

Les matchs sont organisés sur les serveurs officiels d'Europe. Les participants doivent donc disposer de leur propre compte sur ce serveur pour pouvoir participer à l'évènement. Nous nous déchargeons de toute responsabilité en cas d'indisponibilité des serveurs officiels le jour de la LAN

L'un des arbitres Rocket League se réserve le droit d'arrêter, d'annuler ou de recommencer une partie s'il le juge nécessaire.

1.4. Déroulement du tournoi

Toute décision relative au déroulement du tournoi ne peut être prise que par l'un des arbitres (qui se présenteront dès l'arrivée des joueurs).

Les horaires du tournoi seront affichés par le biais, si possible, d'un vidéoprojecteur afin que les joueurs puissent suivre au mieux l'avancée du tournoi. Si une des équipes souhaite décaler son match (dans la mesure du raisonnable), il doit recueillir l'accord préalable de l'équipe adverse et des arbitres. Cela peut être pour une pause. Subséquemment, les décalages ne peuvent excéder 15 minutes.

L'utilisation de programmes tiers ou toute autre action visant à instaurer un avantage non fair-play est strictement interdite. Sont donc prohibés par exemple : les déconnexions injustifiées et intentionnelles, les programmes de triche et/ou de piratage, les paramètres non inclus dans les paramètres par défaut, les macros, le fait de laisser intentionnellement un adversaire remporter un match et plus généralement toute pratique antisportive, ainsi que l'utilisation intentionnelle de failles du jeu.

Si un problème technique empêche le bon déroulement d'un tournoi, ce dernier pourra être repris en ligne à une date qui sera communiquée ultérieurement aux participants concernés.

Aucune personne extérieure au tournoi ne sera autorisée à pénétrer dans la zone des joueurs.

1.5. Format des matchs

1.5.1 Bracket

L'arbre du tournoi comporte des poules et des playoffs.

Les poules se joueront en BO3.

Le winner bracket se jouera en BO5 jusqu'aux demi-finales et finales qui seront quant à elles en BO7.

1.5.2. Réglages en jeu

Les règles qui suivent seront les seules applicables pour l'intégralité du tournoi. De ce fait, il est fortement conseillé de créer un « rullset » dans le jeu, si ce n'est pas déjà le cas, afin de faciliter le déroulement de l'événement.

Mode de jeu : FOOTCAR

Arène : DHF STADIUM

Taille de l'équipe : 2v2

Bots : PAS DE BOTS

Région : EUROPE

Joignable par : NOM/MOT DE PASSE

1.5.3. Phases préliminaires - Poules

Les poules nous permettent de faire passer aux playoffs les deux meilleures équipes de chaque poule. Seules 16 équipes seront qualifiées pour le tour suivant.

Cependant, certaines équipes pourront être à égalité. Pour les départager, plusieurs règles seront successivement appliquées.

Première règle – On départage les équipes à égalité en fonction du plus grand nombre de point.

Seconde règle – On départage les équipes en faisant la différence entre le nombre de buts inscrits et le nombre de buts encaissés.

Troisième règle – Enfin si, après application des deux précédentes règles, deux équipes se retrouvent encore à égalité, ils seront départagés par une confrontation directe en B03.

1.5.4. Phases avancées - Playoffs

Chaque équipe qualifiée à partir des poules décroche l'opportunité de se hisser jusqu'en grande finale voire petite finale. Concernant la disposition du bracket, la dernière équipe des qualifiées affrontera la première équipe des qualifiées d'une autre poule, etcetera.

Exemple –

1^{er} groupe A VS 2^{ème} groupe B.

2^{ème} groupe A VS 1^{er} groupe D.

1^{er} groupe B VS 2^{ème} groupe C

1.6. Planning prévisionnel de la journée

8 heures 00	Ouverte des portes de la LAN
9 heures 30	Phase 1 – Poules
11 heures 30	Phase 2 – Playoffs (8 ^{ème} de finale)
13 heures	Phase 3 – Playoffs (Quarts de finale)
14 heures 30	Phase 4 – Playoffs (Demi-finales)
16 heures 00	Phase 5 – Playoffs (Finales)
18 heures 00	Fin du tournoi (heure approximative)

CHARTREUSE
GAMING