



## **REGLEMENT DU TOURNOI ROCKET LEAGUE**

1/6

**Association Chartreuse Gaming** – 3 Rue des Ecrins – 38380 Saint Laurent du Pont  
Téléphone – 06 42 33 41 06  
[contact@chartreuse-gaming.fr](mailto:contact@chartreuse-gaming.fr) – <https://chartreuse-gaming.fr>  
N° SIRET : 818 283 798 00028



## Historique des changements

DATE	VERSION	DESCRIPTION
28/08/2021	Version 1.0	Publication initiale
06/10/2021	Version 1.1	Modification du planning
13/10/2021	Version 1.2	Rajout d'un paragraphe relatif à l'utilisation d'un compte tiers
20/10/2021	Version 1.3	Modification du planning





## Sommaire

<b>1. Règlement du tournoi Rocket League.....</b>	<b>4</b>
<b>1.1. Rappel au règlement général .....</b>	<b>4</b>
<b>1.2. Mesures sanitaires.....</b>	<b>4</b>
<b>1.3. Date et heure.....</b>	<b>4</b>
<b>1.4. Généralités.....</b>	<b>4</b>
<b>1.5. Déroulement du tournoi.....</b>	<b>4</b>
<b>1.6. Format des matchs .....</b>	<b>5</b>
1.6.1. Bracket.....	5
1.6.2. Réglages en jeu.....	5
1.6.3. Phases préliminaires - Poules.....	5
1.6.4. Phases avancées - Playoffs.....	6
<b>1.7. Planning prévisionnel de la journée .....</b>	<b>6</b>
<b>1.8. Répartition du cashprize.....</b>	<b>6</b>



# 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. Mesures sanitaires

Les joueurs s'engagent à prendre connaissance du protocole sanitaire décidé par l'association et à le respecter. Celui-ci est disponible à l'adresse suivante : [https://docs.chartreuse-gaming.fr/cec5/protocole\\_sanitaire.pdf?fbclid=IwAR0fvEP5Z70Z8RpNFIYgicuo08W9pOCRHt5cCtUYpntMVAner6z-6vmtSWE](https://docs.chartreuse-gaming.fr/cec5/protocole_sanitaire.pdf?fbclid=IwAR0fvEP5Z70Z8RpNFIYgicuo08W9pOCRHt5cCtUYpntMVAner6z-6vmtSWE)

## 1.3. Date et heure

Le tournoi débutera le dimanche 24 octobre 2020 à 10 heures 00 et se terminera approximativement à 19 heures 15 (Se reporter à « **1.6. Planning prévisionnel de la journée** »).

## 1.4. Généralités

Le tournoi est ouvert à l'ensemble des plateformes : PC, Nintendo Switch, PS4, PS5, Xbox One et Xbox Series X. 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. Les joueurs PC doivent également avoir préalablement liés leur compte Epic Games afin de faciliter le cross platform. Nous nous déchargeons de toute responsabilité en cas d'indisponibilité des serveurs officiels le jour de la LAN.

Les joueurs ne peuvent pas utiliser le compte d'un autre joueur ou un smurf pour quelque raison que ce soit. Le staff se réserve le droit d'appliquer des sanctions en cas de non-respect.

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

## 1.5. 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.

## 1.6. Format des matchs

### 1.6.1. Bracket

L'arbre du tournoi est scindé en deux phases qui se joueront successivement sur la journée du dimanche.

- La première phase, correspondant aux poules, se jouera exclusivement en BO3.
- La seconde phase, correspondant aux playoffs, se jouera en BO5 pour les quarts de finale, en BO7 pour les demi-finales et la petite finale. Toutefois, la grande finale peut être jouée en BO3 de BO5 selon l'horaire et si les équipes s'accordent sur ce format.

### 1.6.2. Réglages en jeu

Les règles qui suivent seront les seules applicables pour l'intégralité du tournoi. Les équipes se rencontreront dans un match privé créé par l'équipe la plus haute dans le bracket ou à défaut, par l'équipe désignée par l'arbitre. 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 : 3v3  
Bots : PAS DE BOTS  
Région : EUROPE  
Joignable par : NOM/MOT DE PASSE

Cliquez sur Paramètres des mutateurs et choisissez le nombre de manches correspondant dans le champ « Série » (BO3 : 3 manches / BO5 : 5 manches / BO7 : 7 manches / BO3 de BO5 : 5 manches à renouveler 3 fois).

### 1.6.3. Phases préliminaires - Poules

Les poules nous permettent de faire passer aux playoffs les quatre meilleures équipes de l'unique poule.



Pour classer les équipes, plusieurs règles seront successivement appliquées.

Si une équipe d'une poule est absente, cela octroie une victoire automatique pour toutes les équipes de ladite poule. Si plus d'une équipe est absente d'une poule, les poules seront rééquilibrées.

**Première règle** – Les équipes sont classées en fonction du plus grand nombre de points.

**Seconde règle** – Les équipes à égalité sont départagées 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, elles seront départagées par une confrontation directe en BO3.

## 1.6.4. 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 de la poule.

**Illustration :**

1<sup>er</sup> de la poule vs 4<sup>ème</sup> de la poule.  
2<sup>ème</sup> de la poule vs 3<sup>ème</sup> de la poule.

## 1.7. Planning prévisionnel de la journée

DIMANCHE	
9 heures 00	Ouverture des portes de la LAN
10 heures 00	Poules
13 heures 30	Pause déjeuner
14 heures 30	Demi-finales
15 heures 15	Petite finale
16 heures 15	Grande finale
17 heures 55	Fin du tournoi (heure approximative)

## 1.8. Répartition du cashprize

1<sup>ère</sup> équipe : 500€ soit 166,67€ par joueur.

2<sup>ème</sup> équipe : 250€ soit 83,33€ par joueur.

3<sup>ème</sup> équipe : 150€ soit 50,00€ par joueur.

4<sup>ème</sup> équipe : 100€ soit 33,33€ par joueur.