



Règlement du tournoi Rocket League

CHAPITRE I - INFORMATIONS GENERALES

Article I-1. Règlement général

L'équipe de l'AFTI-LAN est la seule compétente à organiser et à gérer les compétitions sportives de l'AFTI-LAN. Elle se réserve le droit de modifier le présent règlement à tout moment et sans préavis.

Article I-2. Application du règlement

En participant à l'AFTI-LAN, les joueurs acceptent, sans réticence ou interprétation, de respecter le règlement. Les joueurs acceptent l'application de ce règlement par l'organisateur.

L'organisation se réserve également le droit de prendre des décisions sur des points non couverts par le règlement ou même contraire à celui-ci dans le but de conserver l'esprit sportif et l'équité de la compétition.

CHAPITRE II - FORMAT DE MATCH

Plusieurs formats de matchs utilisés lors de l'AFTI-LAN #21.1
Le choix du format diffère selon le stade de la compétition.

Article II-1. Format

- Match « Best Of 3 »

Un match au « meilleur des trois manches » se joue en 2 ou 3 parties et oppose deux équipes.

Le vainqueur d'un match est l'équipe qui a gagné deux parties.

- Match « Best Of 5 »

Un match au « meilleur des cinq manches » se joue en 3, 4 ou 5 parties et oppose deux équipes.

Le vainqueur d'un match est l'équipe qui a gagné trois parties.

- Match « Best Of 7 »

Un match au « meilleur des sept manches » se joue en 4, 5, 6 ou 7 parties et oppose deux équipes.

Le vainqueur d'un match est l'équipe qui a gagné quatre parties.

Article II-2. Mode de jeu

Un match oppose deux équipes de deux joueurs.

La partie dure 5 minutes au minimum.

L'objectif des deux équipes est de marquer des buts dans les cages adverses.

Le vainqueur d'un match est l'équipe qui a mis le plus de buts dans le temps impartis.

Article II-3. Déroulement du tournoi

Le tournoi débutera par une phase de poule avec 4 poules de 4 équipes.

Lors de cette phase de poule les matchs se dérouleront en Best Of 3.

Une fois la phase de poule terminée, les deux premières équipes de chaque poule rejoindront un arbre 'pro' tandis que les deux dernières équipes rejoindront l'arbre 'amateur'.

Pendant la phase finale, on entre dans un système à élimination simple avec trois phases : les ¼ de finale, la demi-finale et la finale (ou petite finale pour la troisième place).

Les quarts de finales et les demi-finales se dérouleront en Best Of 5 alors que la finale et la petite finale seront des Best of 7.

Article II-4. Gestion des égalités en phase de poule

En cas d'égalité entre plusieurs équipes lors des poules, nous départagerons les équipes dans l'ordre suivant :

- Le gagnant de la rencontre entre les deux équipes
- Le nombre de matchs gagné au sein des Best Of composant la phase de poule
- La différence de but lors de la phase de poule
- La meilleure attaque de la phase de poule

CHAPITRE III - DÉROULEMENT D'UN MATCH

Article III-1. Avant le match

L'organisateur essaiera autant que possible de donner une chance aux équipes de s'échauffer avant chaque match mais en raison des contraintes temporelles, il ne pourra garantir un temps minimum spécifique.

Le match doit démarrer à l'heure exacte indiquée sur le planning, les joueurs doivent être présents sur place 30 minutes avant le début du match et prêts à démarrer au moins 15 minutes avant l'heure de match indiquée.

En cas de retard de plus de 15 minutes d'un ou plusieurs membres d'une équipe, l'équipe n'étant pas au complet peut choisir de débiter le match avec les joueurs présents ou est déclarée forfait.

Si un quelconque problème survient avec le son, le réseau ou le pc, le joueur doit en avertir un membre du staff immédiatement afin de le résoudre au plus tôt avant le début du match.

Article III-2. Capitaine

Avant le lancement du premier match chaque équipe doit présenter son capitaine aux membres du staff. Il peut être l'un des 2 joueurs ou bien le manager de l'équipe. Le capitaine 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 de la remontée des scores, des plaintes officielles, ou de tout autre problème auprès des officiels du tournoi.

Article III-3. Coach

Les équipes peuvent faire appel à un coach lors des tournois. Ce coach doit être rattaché à l'équipe au même titre qu'un joueur, et doit être présenté au staff avant le début de l'évènement.

Article III-4. Changement de joueurs

Tout changement de joueur dans une équipe doit faire l'objet d'une validation par le staff.

Article III-5. Stream du tournoi

Tout joueur étant enregistré comme streamer lors de l'inscription sera autorisé à streamer ses parties.

Il ne pourra y avoir qu'un streamer maximum par équipe avec une résolution maximale de 720p60.

En cas de difficultés avec la bande passante les streams principaux seront prioritaires.

Article III-6. Interruption du match

Si un match est involontairement interrompu (plantage, déconnexion réseau, etc.), les officiels du tournoi peuvent décider de recommencer le match ou de le reprendre là où il en était (temps, score) par un nouvel engagement.

Article III-7. 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 un officiel du tournoi. Si une équipe ou un joueur quitte un match avant son terme, l'équipe adverse est déclarée vainqueur.

Article III-8. Validation du résultat

À la fin d'un match chaque capitaine d'équipe doit s'assurer de l'exactitude du résultat affiché sur les supports officiels du tournoi. En cas d'erreurs, les deux capitaines seront confrontés afin d'effectuer, s'il y a lieu, les rectifications.

Il est conseillé d'enregistrer les replays des matchs ou faire un screen des résultats à la fin de chaque match.

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 précises possibles qui pourraient aider les officiels du tournoi dans leur investigation. Les demandes d'investigation injustifiées et répétées pourront être sanctionnées.

CHAPITRE IV - INFRACTIONS AU REGLEMENT

Article IV-1. Définition

Les membres de l'association LANALOGIX agissent en tant qu'officiels du tournoi. Ils représentent donc les arbitres et le directeur du tournoi.

Le tournoi est contrôlé par un directeur de tournoi. Celui-ci à tout pouvoir pour appliquer le règlement en relation avec le tournoi et tous les matchs de ce tournoi. Le directeur de tournoi attribue les arbitres aux matchs, peut donner des avertissements, des pénalités à des joueurs et prendre part à l'étude des infractions effectuées afin d'établir d'éventuelles sanctions supplémentaires.

Article IV-2. Paramètres du jeu

La dernière version disponible de Rocket League sera utilisée.

Les joueurs ont pour obligation d'utiliser leur propre compte Steam ou Epic sur pc.

Tous programmes externes influents sur le jeu est interdit.

Le non-respect de ces deux points du règlement entraînera une disqualification immédiate et définitive du tournoi.

Tous les autres changements de configuration sont autorisés tant qu'ils ne donnent pas un avantage injuste ou un avantage comparable à de la triche.

Un joueur peut être pénalisé pour mauvais paramètres dans un fichier de configuration, peu importe si elle est en cours d'utilisation ou même stockée dans le dossier du jeu en question.

Article IV-3. Comportements interdits et sanctions

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 ;
- Être coupable de comportement antisportif ;
- Recevoir plus d'un avertissement ;
- Être coupable d'actes violents ;
- Tricher ou utiliser un procédé inéquitable ;
- Mentir ou induire en erreur un officiel du tournoi ;
- Violer les règles de ce règlement ;
- Ne pas respecter les consignes liées à la situation sanitaire.

Une équipe recevant une sanction perd automatiquement la manche en cours, ou la prochaine si elle ne joue pas.

Article IV-4. Actions de jeu interdites

Les actions de jeu suivantes sont interdites et peuvent aller de la perte du match à l'exclusion de l'équipe du tournoi (selon le jugement des administrateurs des tournois et la commission compétition du circuit) :

- L'utilisation d'un script quel qu'il soit est interdit ;
- L'utilisation de bugs qui modifient le principe du jeu est interdite ;
- Toute customisation de fichiers du jeu est interdite ;
- Au cours d'un match, tous les joueurs doivent utiliser leur vrai pseudo afin que les casteurs et les spectateurs puissent suivre le jeu sans être induit en erreur.

Article V-5. Disqualification

Après étude d'une infraction au règlement par le directeur de la compétition et du directeur de tournoi, 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 participer aux futures compétitions.