

REGLEMENT DU TOURNOI ROCKET LEAGUE

CHAPITRE I – INFORMATIONS GENERALES

ARTICLE I-1. REGLEMENT GENERAL

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

ARTICLE I-2. APPLICATION DU REGLEMENT

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

CHAPITRE II - FORMAT DE MATCH

Plusieurs formats de matchs utilisés lors de l'Esaip LAN 2023

Le choix du format diffère selon le stade de la compétition.

ARTICLE II-1. FORMAT

- Match « Best Of 3 » (BO 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 » (BO 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 » (BO 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 trois 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 imparti.

ARTICLE II-3. DEROULEMENT 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 les premiers matchs terminés, les premières équipes rejoindront un arbre 'winner' tandis que les dernières équipes rejoindront l'arbre 'looser'.

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 se dérouleront en BO 5.

Les demi-finales et la finale se dérouleront en BO 7.

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. CAPITAINES

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 (s'il y a).

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. CHANGEMENT DE JOUEURS

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

ARTICLE III-4. 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-5. 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-6. VALIDATION DU RESULTAT

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 sera obligatoire de prendre un screen ou une photo à chaque fin de match, en cas de litige seul celui-ci pourra faire office de bonne foi.

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. DEFINITION

Les membres de l'association Esaip GAMES 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. PARAMETRES 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 ;
- Violier 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 interdit ;
- Toute customisation de fichiers du jeu est interdite ;

ARTICLE V-5. DISQUALIFICATION

Après étude d'une infraction au règlement par le directeur 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 de l'Esaip Lan