



Règlement du tournoi de Rocket League

25/11/2019

EN PARTICIPANT À CE TOURNOI, CHAQUE JOUEUR ACCEPTE CE RÈGLEMENT ET SE PLIE À SES RÈGLES.

Le déroulement de ce tournoi est susceptible de changer si les conditions nous y obligent.

Ce règlement est susceptible de changer ultérieurement, et sera mis à jour sur le site internet.

Le tournoi se limite à 12 équipes au maximum. N'oubliez pas, l'inscription officielle au tournoi de Rocket League se fait sur notre site web : **www.hehlan.be**. L'inscription n'est qu'un simple moyen nous permettant d'avoir une idée sur le nombre de joueurs qui pourraient disputer le tournoi. Le joueur sera accepté si, et seulement si, le paiement a été effectué (par virement). Les joueurs doivent posséder un jeu à jour, en version européenne, ainsi que leur propre compte de jeu.

I. Structure du tournoi

La structure du tournoi variera en fonction du nombre de joueurs qui se présenteront sur place. Les dispositions des poules et du bracket sont donc susceptibles d'être modifiées. La structure suivante a été établie dans un format idéal, c'est-à-dire avec un tournoi dont le nombre d'équipes participantes sera de 12.

Phase de qualification

Les équipes s'affronteront en BO3 dans un système de poules (2 poules de 6 équipes), chaque victoire rapporte 3 points à une équipe, 0 point pour une défaite.

Les 4 premiers de chaque poule seront sélectionnés pour le **Winner Bracket**.

En cas d'égalité entre deux équipes, nous consulterons le résultat de la confrontation directe entre ces deux équipes.

Phase éliminatoire

Les équipes sélectionnées joueront dans un système de **Loser Bracket** en **Best Of 3**, tandis que le **Winner Bracket** se déroule pour le premier tour en **BO3**. Les autres tours se dérouleront en **Best Of 5** (excepté finale et petite finale), les 2 équipes gagnantes des demi-finales seront qualifiées pour la finale en format **Best Of 7**, tandis que les 2 équipes perdantes s'affronteront en petite finale dans un format **Best Of 7** également.

II. Maps

Tous les matchs se disputeront sur la map **DFH Stadium**.



III. Gestion des joueurs

Retard

Les équipes auront 15 minutes maximum pour se présenter avant le début du match.

Si ce délai est dépassé par une équipe, cette dernière sera sanctionnée d'une défaite.

Déconnexion

Si un match rencontre un problème de type plantage ou déconnexion réseau, les organisateurs du tournoi peuvent décider de recommencer le match, si cependant un des joueurs effectue une déconnexion volontaire alors le match continue sans pause ni reset.

Comportement

Tout mauvais comportement d'un joueur lors des matchs sera susceptible d'être sanctionné d'un avertissement puis de l'exclusion du joueur.

Le fairplay est attendu de la part de chaque participant pour que l'évènement se déroule dans la meilleure ambiance possible.

En cas de problèmes lors du tournoi, veuillez contacter les organisateurs qui tenteront de résoudre les éventuels problèmes.

IV. Annonce des résultats

L'équipe gagnante doit nous indiquer sa victoire en se munissant d'un screenshot de l'issue de chaque round afin d'avoir une preuve physique qui servira, dans le cas où l'équipe adverse mentirait sur le résultat du match.

V. Triche

Règles

Une équipe se verra disqualifiée du tournoi si cette dernière :

- Triche ou utilise un procédé inéquitable ;
- Refuse des instructions d'un organisateur ;
- Conteste les décisions d'un organisateur ;
- Fait preuve de comportements antisportifs ;
- Fait preuve de comportements insultants ;
- Est coupable d'actes violents ;
- Ment ou induit en erreur un organisateur .

Toute autre tentative de triche est passible de disqualification du tournoi. Si un quelconque problème non cité dans ce règlement survient le jour de l'évènement, l'organisation se réserve le droit de prendre une décision à ce moment-là.