Tournoi Rocket League LGC

I - Déroulement du Tournoi :

Si 8 équipes de 3 joueurs > 2 Poules de 4 équipes de 3 joueurs, matchs en BO3 pour les phases de poules. Puis un arbe à double élimination pour les 8 équipes. Phases quarts, demi finale en BO5 et finale en BO7.

Si 16 équipes de 3 joueurs > 2 poules de 8 équipes de 3 joueurs, matchs en BO3 pour les phases de poules. Puis un arbe à double élimination pour les 16 équipes. Phases huitièmes de finales, quarts de finales, demi finale BO5 et finale en BO7.

2 - Déroulement des matchs :

Chaque équipe désigne son leader pour toute la durée du tournoi, ce leader aura pour obligation d'ajouter les membres de l'équipes adverses pour pouvoir les inviter à se confronter en match privée 3 V 3 sur les Maps choisis aléatoirement (BOT désactivés, aucun rajout de règle).

Les configurations de touche devront être faites avant le match, aucune pause ou rematch sera effectué sur la demande d'un joueur. Si une perte de réseau empêche la reconnexion d'un match alors le match sera recommencer, dans le cas contraire la partie reprendra son cours avec le temps perdu.

Fin de match, le résultat doit être reporté auprès de l'admin du tournoi pour que le tournoi puisse poursuivre son cour.

3 - Infractions aux règlements :

Lors des matchs, toute utilisation d'un bug, script, cheat entraînera la perte du match en cours. Tout abus de la pause pourra entraîner la même sanction. Lors du déroulement du tournoi, l'admin peut avertir un joueur. Si un joueur vient à ignorer les avertissements et à en cumuler 3, il se verra interdit de jouer. Un avertissement peut être donné à un joueur pour les raisons suivantes :

- Le joueur ignore les instructions données par l'admin,
- Le joueur conteste les décisions prises par l'admin,
- Le joueur ment ou tente d'induire en erreur l'admin,
- Le joueur est agressif et/ou violent,
- · Le joueur fait preuve d'un comportement antisportif,

- Le joueur est impoli et insultant envers un autre joueur ou l'admin,
- Le joueur déroge à l'un des points du règlement général,