



**ROCKET  
LEAGUE**

## Règlement du tournoi



**18.1**

## **Préambule**

En participant à cette compétition les joueurs acceptent, sans réticence ou interprétation, de respecter le règlement. Il est à noter que celui-ci est susceptible d'évoluer durant la LAN. Par ailleurs, en cas de divergences d'interprétation de ce document, l'avis des administrateurs du tournoi a préséance sur celui des joueurs.

## **Règles générales**

### **Prérequis**

Le tournoi est organisé sur le mode LAN du jeu. Les participants doivent disposer du jeu à jour afin de pouvoir jouer sur ce mode.

### **Règles de bonne conduite**

Tous les membres sont invités à se comporter de façon respectueuse envers les autres participants de la Nantarena. En un mot, traitez les autres comme vous aimeriez être traités. Néanmoins, si une personne fait preuve d'un comportement irrespectueux, lui et son équipe doivent s'attendre à recevoir des sanctions.

Dans ce cadre, sont répréhensibles :

- Les insultes,
- Les offenses,
- Le spamming,
- Un retard de plus de 15 minutes par rapports aux horaires donnés par les organisateurs.

Les équipes sont tenues de mettre au courant leurs adversaires s'ils ont l'intention de prendre une pause avant de commencer un match, et de ne pas prendre de pause de plus de 15 minutes afin d'éviter d'éventuels retards.

### **Autres infractions non autorisées**

L'utilisation de bugs, et de toute autre action entraînant un avantage non fair-play est aussi interdite. Est donc prohibé le fait de :

- Déconnecter intentionnellement,
- Utiliser un programme de triche et/ou de piratage,
- Utiliser des paramètres non inclus dans les paramètres classiques,
- Laisser intentionnellement un adversaire remporter le match,
- Profiter intentionnellement d'un bug considéré comme de la triche.

Encore une fois un manquement à ces règles peut entraîner un avertissement ou la perte du match et la disqualification du joueur en cas de récidive, à la seule discrétion de l'arbitre.

## Format du tournoi

### Déroulement du tournoi

Le tournoi se déroule en 3v3, avec 16 équipes. Le samedi, un championnat sera disputé où chaque équipe joue tous les autres participants. Cette phase se déroulera en **BO3**. Le classement sera établi selon cet ordre :

- Nombre de BO remporté
- Pourcentage de victoires
- Match direct

En cas d'abandon d'une équipe lors de cette phase, ses matchs se verront retirés afin de garder une parité dans les résultats.

Les huit premiers se qualifieront pour le tournoi "pro" alors que les huit suivants se retrouveront dans le tournoi "amateur". Cette phase se déroulera le dimanche en **BO5**, dans un tableau à double élimination. Les finales winner et loser bracket se dérouleront elles en **BO7**.

### Création des matchs

Tous les matchs se déroulent en mode LAN. La procédure à suivre est la suivante :

- Jouer
- Jouer en local
- Héberger un salon en local
- Arène : Voir la liste ci-dessous
- Dans paramètres d'équipe : Mettre les noms d'équipes du match avec les couleurs par défaut
- Dans paramètres des mutateurs : vérifier que tous les mutateurs soient par défaut
- Créer un match : Mettre en nom de match le nom des équipes, sans mot de passe
- Ne pas rejoindre les équipes tant que tous les joueurs ne sont pas arrivés dans la partie

## **Arènes**

La liste des arènes disponibles est la suivante :

- Stade DFH
- Mannfield
- Champions field
- Centre urbain
- Parc de beckwith
- Utopia coliseum
- Terrain vague
- Néo tokyo
- Toutes les versions alternatives des arènes précédemment citées (jour, nuit, brouillard, ...)

## **Fonction pause**

L'utilisation de la fonction pause est autorisée dans les cas suivants :

- Déconnexion d'un membre de l'équipe
- Dysfonction de matériel

Toute autre utilisation de cette fonction, ou toute utilisation abusive, est prohibée et pourra entraîner des sanctions.

## **Déconnexion**

Si un joueur est déconnecté, l'hôte de la partie doit mettre la partie en pause. Si le joueur n'arrive pas à se reconnecter, la partie doit être recrée en gardant le score et le temps restant. Cette décision doit être prise avec un arbitre présent sur place.