



**ROCKET
LEAGUE**

Règlement du tournoi



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 les serveurs officiels de l'Europe de l'Ouest. Les participants doivent donc disposer d'un compte d'invocateur et d'un client du jeu **à jour** sur ces serveurs pour pouvoir participer à l'événement. Nous nous déchargeons de toute responsabilité en cas d'indisponibilité des serveurs officiels le jour de la LAN.

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 comporte 16 équipes de 2 joueurs : 4 poules de 4 équipes seront mises en place. Chaque équipe affrontera les autres membres de sa poule une fois, soit 3 matchs par équipes au total. A la fin des résultats, et après que les équipes aient été départagées entre les égalités possible (mort subite), les deux premiers de chaque poule sont placés dans la catégorie 1 et les 3^e et 4^e sont placés dans la catégorie 2.

Chaque catégorie se compose d'un Winner Bracket et d'un Loser Bracket. Toutes les équipes sont initialement dans le Winner Bracket. Lorsqu'une équipe perd dans le Winner Bracket, elle descend dans le Loser Bracket. Les perdants du Loser Bracket sont quant à eux éliminés du tournoi. La finale a ensuite lieu entre l'équipe gagnante du Winner Bracket et celle du Loser Bracket.

Une petite finale est organisée entre les 2^{èmes} de ces deux arbres afin de départager la 3^{ème} place. Les matchs se jouent en « **Best-of-3** » pendant les poules, en **BO5** jusqu'en demie-finale et en **BO7** pendant les finales.

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, un membre de son équipe peut mettre la partie en pause. Si le joueur ne s'est pas reconnecté après le temps de pause, une décision sera prise de la part des arbitres. Si le plantage est général en raison d'un problème au niveau de l'hôte de la partie, l'arbitre principal peut décider de relancer la partie ou d'accorder la victoire à l'une des deux équipes, seulement si cette équipe était sur le point de gagner.