

Règlement Rocket League

Ak-cup.ch



Table des matières

Chapitre I : Information générales	3
Article I-1	3
Chapitre II : Format de Match	4
Article II-1 Match <Best of 3>	4
Article II-2 Match <Best of 5>	4
Article II-3 Map-pool	4
Article II-4 Déroulement du tournoi	4
Article II-5 Bracket du tournoi	5
Chapitre III : Déroulement du match.....	6
Article III-1. Avant le match.....	6
Article III-2. Capitaine.....	6
Article III-3. Interruption du match	6
Article III-4. Arrêt du match en cours.....	6
Chapitre IV : Infractions au règlement	7
Article IV-. Paramètres du jeu	7
Article IV-. Comportements interdits et sanctions.....	7
Article IV-. Disqualification	7



Chapitre I : Information générales

Article I-1

En participant au tournoi AK-Cup, les joueurs acceptent, sans réticence ou interprétation, de respecter ce présent règlement. Les joueurs acceptent l'application de ce règlement par l'organisateur.

L'organisation se réserve également le droit de prendre des décisions sur des points non couverts par le règlement ou même contraire à celui-ci dans le but de conserver l'esprit sportif et l'équité de la compétition.



Chapitre II : Format de Match

Article II-1 Match <Best of 3>

Un match au « meilleur des trois manches » se joue en 2 ou 3 parties et oppose deux équipes de cinq joueurs.

Le vainqueur d'un match est l'équipe qui a gagné deux parties.

Article II-2 Match <Best of 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.

Article II-3 Match <Best of 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.

Article II-4 Map-pool

Le map pool est constitué des maps suivantes :

- Stade DFH
- Salty Shores
- Forbidden Temple

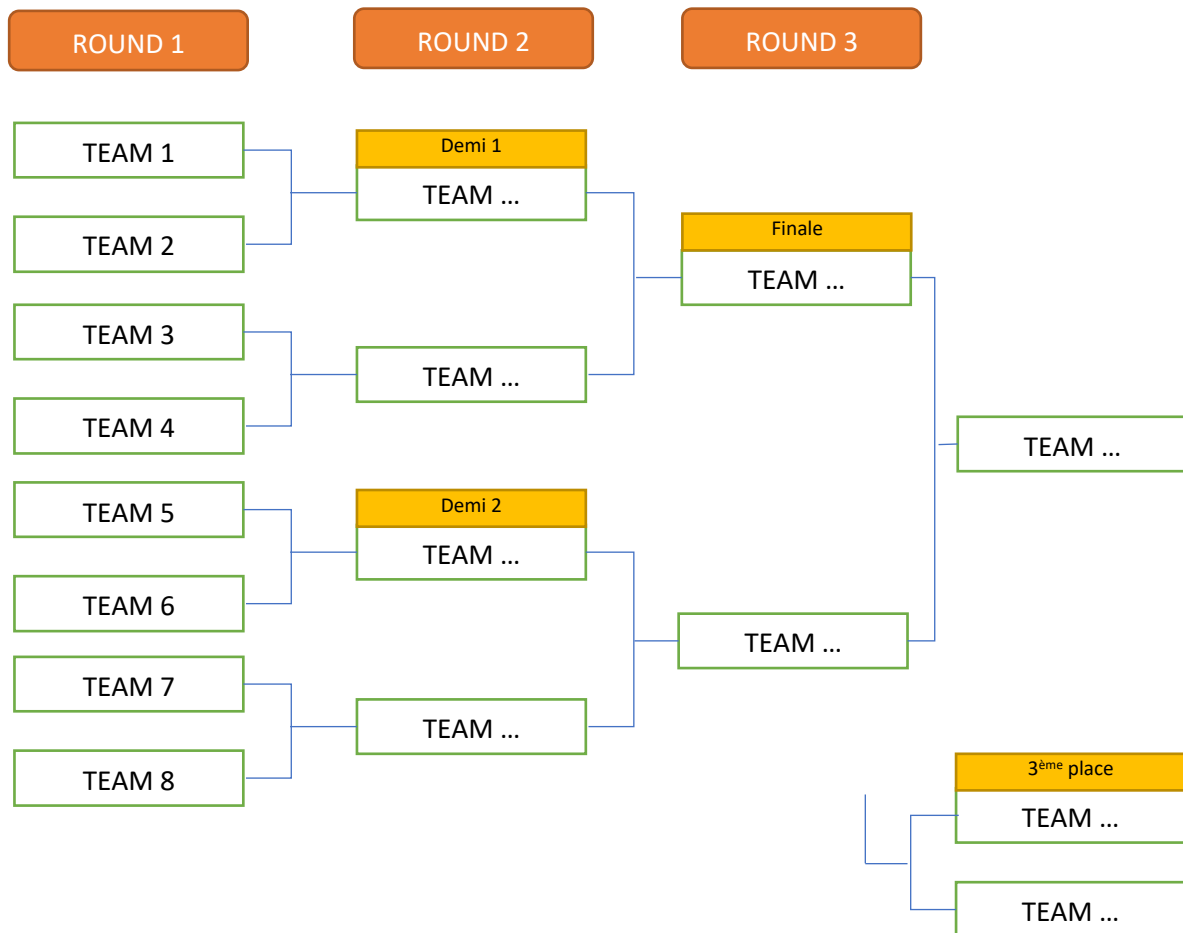
La map sera tirée aléatoirement au début de chaque phase du tournoi.

Article II-5 Déroulement du tournoi

Le tournoi se déroulera en forme de bracket et débutera avec 8 équipes. Un système à élimination simple avec trois phases : les $\frac{1}{4}$ de finale, la demi-finale et la finale (ou petite finale pour la troisième place).

Les quarts de finales et les demi-finales se dérouleront en « Best Of 5 » alors que la finale sera un « Best of 7 ».

Article II-6 Bracket du tournoi





Chapitre III : Déroulement du match

Article III-1. Avant le match

L'organisateur essayera autant que possible de donner une chance aux équipes de s'échauffer avant chaque tournoi mais en raison des contraintes temporelles, il ne pourra garantir un temps minimum spécifique.

Le match doit commencer à l'heure exacte indiquée sur l'horaire, les joueurs doivent être présents sur place 60 minutes avant le début du tournoi auquel ils souhaitent participer afin d'installer leur setup et être prêts à démarrer au moins 15 minutes avant l'heure de match indiquée.

De plus, il n'est pas autorisé de quitter la zone de match sans la permission de l'arbitre durant les 15 minutes qui précèdent le match.

Si un quelconque problème survient avec le son, le réseau ou le pc, le joueur doit en avertir l'arbitre immédiatement afin de le résoudre au plus tôt avant le début du match.

Un remplaçant par équipe est autorisé, si un changement est amené à être fait, vous devez avertir l'arbitre du match avant le match sous risque de disqualification.

Au cours d'un match, tous les joueurs doivent utiliser leur vrai pseudo afin que les casteurs et les spectateurs puissent suivre le jeu sans être induit en erreur.

Article III-2. Capitaine

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. 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. Interruption du match

Si un match est involontairement interrompu (plantage, déconnexion réseau, etc.), les officiels du tournoi peuvent décider de recommencer le match ou

Article III-4. 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.

Chapitre IV : Infractions au règlement

Article IV-. Paramètres 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/console.

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-. 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
- Violer les règles de ce règlement

Une équipe recevant une sanction perd automatiquement le match en cours, ou le prochain si elle ne joue pas.

Article IV-. Disqualification

Après étude d'une infraction au règlement par le directeur de la compétition et du directeur de 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.