



Règlement ROCKET LEAGUE Polylan

CHAPITRE A – INFORMATIONS GENERALES

Art. A-1. Informations du règlement

Le règlement suivant est rédigé pour l'événement Polylan qui se tiendra à Lausanne sur le site de l'EPFL du 30 Mars au 2 Avril 2018. Le tournoi Rocket League Polylan, référencé ci après sous tournoi, est organisée par des membres de l'association Infrabot, référencés ci après sous organisateurs.

Art. A-2. Application du règlement

En participant au tournoi, les joueurs acceptent, sans réticence ou interprétation, de respecter le règlement. Les joueurs acceptent implicitement l'application de ce règlement par les organisateurs.

Les organisateurs sont répartis entre les arbitres et les directeurs du tournoi.

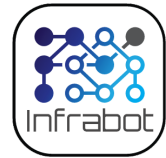
Les arbitres garantissent le bon déroulement des matchs et reportent tout élément auprès des directeurs du tournoi.

Art. A-3. Adaptation du règlement

Les organisateurs se réservent également le droit, dans des circonstances exceptionnelles, de prendre des décisions sur des points couverts ou non par le règlement, voir même de prendre des décisions contraire à celui-ci dans le but de conserver l'esprit sportif, l'équité de la compétition et la bonne tenue des tournois. Pour les même raison, ils peuvent aussi modifier le règlement de manière durable pour le reste de l'événement.

Toute décision prise sera communiquée à tous les capitaines des équipes participantes avant son entrée en vigueur.

Sous certaines conditions, les équipes participantes peuvent être amenées à être consultées par les organisateurs afin de prendre la décision la plus adaptée à la situation. Cette consultation se fera uniquement auprès des capitaines des équipe participantes.



CHAPITRE B – FORMAT DE MATCH

Art. B-1. Match « Best Of 1 »

Un match « Best Of 1 » se joue en une partie et oppose deux équipes.

Art. B-2. Match « Best Of 3 »

Un match au « meilleur des trois manches » se joue en 2 ou 3 parties et oppose deux équipes. Le vainqueur d'un match est l'équipe qui a gagné deux parties.

Art. B-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.

Art. B-4. Match « Best Of 7 »

Un match au « meilleur des sept manches » se joue en 4, 5, 6 ou 7 parties et oppose deux équipes. Le vainqueur d'un match est l'équipe qui a gagné quatre parties.

Art. B-5. Maps

Les maps autorisées sont les suivantes :

- DFH Stadium
- Urban Central
- Parc de Beckwith / Parc de Beckwith (tempête) / Parc de Beckwith (minuit)
- Mannfield (tempête)
- UtopiaColiseum



CHAPITRE C – PARAMÈTRES DE JEU

Art. C-1. Paramètres joueurs

Tous les joueurs doivent utiliser leur propre compte Steam.

Tous les joueurs doivent jouer sur PC.

Toutes les parties se déroulent sur le serveur Europe en 3v3.

La durée d'un match sera de 5 minutes.

L'utilisation de programme externe modifiant les paramètres graphiques en cours de jeu est interdite.

Tous les joueurs doivent impérativement mettre leur statut Battle.net en « occupé » pour ne pas recevoir de conseils écrits d'autres joueurs pendant une partie.

Art. C-2. Paramètres équipes

Les matchs se dérouleront en 3 contre 3.

Chaque équipe peut être composée de 3 à 4 joueurs fixes. Il peut donc y avoir un remplaçant par équipe.

Chaque équipe désigne un de ces membres comme capitaine pour toute la durée du tournoi.

En cas de communications avec les organisateurs, le capitaine est le porte-parole de son équipe. Sauf circonstances exceptionnelles, lui seul sera entendu par les organisateurs. Il est de son ressort de communiquer en retour les informations transmises par les organisateurs à ses membres d'équipe.

Les équipes peuvent effectuer un changement de joueur uniquement entre les match.

Tous les changements doivent être annoncés à l'arbitre de la partie par le capitaine au moins 10 minutes avant le début du match suivant. (5 minutes avant les 5 minutes de l'article D-1 du présent règlement)

Si le capitaine de l'équipe ne participe pas au match, il doit désigner à l'arbitre un capitaine de match remplaçant pour ce match au moment de l'annonce du changement de joueur.

Hors circonstances exceptionnelles, il ne sera donné aucun délai supplémentaire aux équipes pour effectuer un changement de joueur.

Chaque équipe fera attention à ce que tous ses membres utilisent le même Tag.

Le tag et le nom de chaque équipe ne doivent pas être insultants, racistes, déplacés, ou sous domaine protégé, sauf sponsoring officiel.



Art. C-3. Format

Le tournoi accueillera 12 équipes. Les matchs se dérouleront en 3 contre 3.

Le tournoi commencera le samedi matin et finira avec la finale le dimanche après-midi.

Le tournoi se composera d'une première phase avec 2 poules de round robin de 6 équipes chacune. Chaque équipe affrontera les 5 autres 2 fois en Bo3. Les 4 meilleures équipes de chaque poule sont qualifiées pour la phase finale du lendemain. Dimanche matin, les 8 équipes qualifiées prennent part à un tournoi en simple élimination en Bo5. Les finales se joueront dimanche après-midi en Bo7.

Si la situation le demande (affluence, circonstances exceptionnelles), les directeurs du tournoi se réservent le droit de modifier les conditions de cet article en vertu de l'article A-3 du présent règlement.

Art. C-4. Inscriptions

L'inscriptions aux tournoi ce fait sur le site de PolyLAN au moment de l'inscription à la LAN.

Les membres d'une équipe doivent rester identiques pour toute la compétition

Si la situation le demande (affluence, circonstances exceptionnelles), les directeurs du tournoi se réservent le droit de modifier les conditions de cet article en vertu de l'article A-3 du présent règlement.

Art. C-5. Paramètres du jeu

Le jeu sera utilisé avec le dernier patch disponible sur Steam.



CHAPITRE D – DÉROULEMENT D'UN MATCH

Art. D-1. Avant le match

Le match doit démarrer à l'heure exacte indiquée sur le planning, les joueurs doivent être prêts à démarrer au moins 5 minutes avant l'heure de match indiquée.

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

Art. D-2. Interruption du match

Si un match est involontairement interrompu (plantage, déconnexion réseau,...), les organisateurs du tournoi peuvent décider de, soit recommencer le match, soit de donner la victoire à une des deux équipes en fonction de la présence ou l'absence d'un avantage certain pour l'une des deux équipes.

Art. D-3. Arrêt du match en cours

Les joueurs ne sont pas autorisés à quitter un match officiel en cours sauf si cela a été expressément autorisé par un organisateur du tournoi. Si un joueur quitte un match avant son terme et sans l'accord d'un des organisateurs, ce dernier se réservera le droit de donner le point de la manche à l'équipe adverse.

Art. D-4. Validation du résultat

A la fin d'un match les joueurs doivent reporter le résultat du match auprès des officiels du tournoi. Si une équipe s'estime victime d'une violation du règlement durant son match, les joueurs ne devront pas pour autant arrêter la partie tant que celle-ci n'est pas finie. Une fois la partie terminée, le capitaine de l'équipe pourra demander officiellement une investigation auprès des organisateurs du tournoi. Il est fortement conseillé de fournir les informations les plus valables possibles qui pourraient aider les organisateurs du tournoi dans leur investigation. Les demandes d'investigation injustifiées et répétées pourront être sanctionnées.



CHAPITRE E – INFRACTIONS AU RÈGLEMENT

Art. E-1. Définition

Le tournoi est contrôlé par les directeurs de tournoi. Ceux-ci ont tout pouvoir pour appliquer le règlement en relation avec les tournois et tous les matchs de ces tournois. Les directeurs de tournoi attribuent les arbitres aux matchs, peuvent donner des avertissements, peuvent donner des sanctions aux équipes. Ils prennent part dans l'étude des infractions effectuées avec les arbitres, afin d'établir d'éventuelle(s) sanction(s) comprenant, mais pas seulement, celles citées dans l'article E-2, et ceci en vertu de l'article A-3 du présent règlement.

Art. E-2. Comportements interdits, avertissements et sanctions

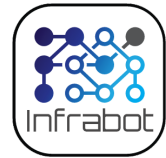
Un joueur ou une équipe peuvent être réprimandés et recevoir un avertissement au cas où ils commettent une des infractions, comprenant mais pas seulement les infractions suivantes :

- 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 ;
- 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.

En cas de un ou plusieurs avertissements, les directeurs du tournoi peuvent décider d'infliger une ou plusieurs sanctions. Les sanctions seront attribuées à l'équipe dont le ou les joueur(s) est/sont membre(s). Les sanctions seront décidées en fonction de la gravité de l'incident.

Les sanctions qui peuvent être attribuées à une équipe comprennent mais pas seulement :

- Perte du match.
- Perte de la manche.
- Disqualification du tournoi.



Art. E-3. Actions de jeu interdites

L'utilisation d'exploit ou d'actions illicites qui changent ou dénaturent le principe habituel du jeu sont strictement interdits durant un match comprenant les exemples suivants mais pas seulement :

- L'utilisation de la pause en cours de manche est interdite sans l'autorisation d'un arbitre ou de l'adversaire ;
- Toute forme d'utilisation de script est interdite ;
- Utiliser un bug qui change le principe du jeu est interdit.

Les actions nécessaires seront prises par les directeurs du tournoi pouvant mener à un ou plusieurs avertissement(s) et/ou sanction(s).

Art. E-4. Disqualification

Après étude d'une infraction sévère au règlement par les directeurs de tournoi, un joueur ayant reçu une ou plusieurs sanctions peut également faire subir plusieurs défaites automatiques à son équipe, la disqualification de cette dernière et donc son expulsion du tournoi.