



## REGLEMENT ROCKET LEAGUE

1/12

## Historique des changements

DATE	VERSION	DESCRIPTION
11/10/2020	Version 1.0	Publication initiale



## Sommaire

1. Préambule.....	4
1.1. Organisateur.....	4
1.2. Application du règlement .....	4
1.3. Modifications du règlement .....	4
2. Informations sur l'événement.....	5
2.1. Objectif de la manifestation .....	5
2.2. Date et heure .....	5
3. Inscriptions .....	6
3.1. Méthode.....	6
3.2. Dates d'ouverture et de clôture.....	6
3.3. Âge et joueurs mineurs.....	7
4. Règlement général.....	8
4.1. Slots.....	8
4.2. Dotations et lots.....	8
4.2.1. Répartition .....	8
4.2.2. Modalités de versement.....	8
4.3. Règles de bonne conduite .....	9
4.4. Sanctions.....	9
5. Règles du tournoi Rocket League.....	10
5.1. Généralités .....	10
5.2. Déroulement du tournoi.....	10
5.3. Format des matchs.....	11
5.3.1. Bracket .....	11
5.3.2. Réglages en jeu .....	11
5.3.3. Phases préliminaires - Poules.....	11
5.3.4. Phases avancées - Playoffs .....	12
5.4. Planning prévisionnel de la journée.....	12

# 1. Préambule

## 1.1. Organisateur

Le Chartreuse Esport Contest #4 Online (CEC#4 Online) est une manifestation organisée par Chartreuse Gaming.

Chartreuse Gaming est une association loi 1901 à but non lucratif ayant son siège social au 3 Rue des Ecrins 38380 à Saint Laurent du Pont et immatriculée par l'INSEE sous le numéro de SIRET 818 283 798 00028.

Chartreuse Gaming est représentée légalement par son président, Monsieur Louis GRILLOT. Ce dernier est joignable par mail ([contact@chartreuse-gaming.fr](mailto:contact@chartreuse-gaming.fr)) ou par téléphone (06 42 33 41 06).

## 1.2. Application du règlement

En vous inscrivant au tournoi prénommé Chartreuse Esport Contest #4 Online, vous acceptez sans réticence ou interprétation de respecter ce règlement.

## 1.3. Modifications du règlement

Chartreuse Gaming se réserve le droit de faire évoluer le règlement à tout moment lors dudit événement. L'association mettra tout en œuvre pour tenir informés les joueurs.

## 2. Informations sur l'événement

### 2.1. Objectif de la manifestation

Le Chartreuse Esport Contest #4 Online est une compétition eSport (Compétition de jeux vidéo) amateur réalisée dans un but de divertissement et de promotion de l'eSport à l'échelle régionale.

La compétition donne lieu à une dotation pour les trois premières équipes.

Pour cette édition, seul Rocket League en 2vs2 sera proposé.

### 2.2. Date et heure

Le Chartreuse Esport Contest #4 se tiendra le dimanche 25 octobre 2020 en ligne.

Les joueurs seront invités à se présenter à partir de 12 heures 30 afin de procéder au check-in sur le Discord de l'association Chartreuse Gaming (<https://discord.gg/ENY2nV6>).

Le tournoi commencera dès 13 heures 00 et se terminera aux alentours de 19 heures 00.

## 3. Inscriptions

### 3.1. Méthode

Les inscriptions doivent être effectuées en ligne via notre formulaire disponible sur le site <https://chartreuse-gaming.fr>.

L'inscription d'une équipe est validée par la réception d'un mail de confirmation de l'association Chartreuse Gaming. A ce titre, l'association se réserve le droit d'annuler ou de refuser l'inscription d'une équipe.

Aucun adhérent ou membre de l'association Chartreuse Gaming ne pourra prendre part au tournoi de quelque manière que ce soit pour des raisons éthiques.

### 3.2. Dates d'ouverture et de clôture

Les inscriptions sont ouvertes du 5 octobre 2020 au 20 octobre 2020. Les équipes peuvent être modifiées jusqu'à 48h à l'avance.

### 3.3. Âge et joueurs mineurs

L'âge minimum requis pour s'inscrire à un tournoi est de 12 ans révolus au jour de l'événement, en raison d'une limite légale.

Les joueurs mineurs doivent nous faire parvenir l'autorisation parentale au plus tard 48 heures avant le début de l'événement ainsi que du scan de la carte d'identité nationale ou du passeport.

L'association se réserve le droit de vérifier l'âge d'un participant en cas de doute, pour se conformer aux obligations légales qui lui incombent.

Tout joueur mineur à l'inscription mais majeur au jour de l'événement, peut se dispenser de la fourniture d'une autorisation parentale.

Le modèle de l'autorisation parentale est téléchargeable sur notre site :

<https://chartreuse-gaming.fr>

Toute équipe ayant au moins un joueur mineur n'ayant pas fourni d'autorisation parentale, 48 heures avant le début de l'événement, se verra disqualifiée.

## 4. Règlement général

### 4.1. Slots

- Rocket League (RL) 2vs2 : 32 slots (64 joueurs)  
Seules seize (16) équipes seront qualifiées pour les playoffs.

### 4.2. Dotations et lots

#### 4.2.1. Répartition

Le cashprize sera réparti entre les trois (3) meilleures équipes de Rocket League de la façon suivante :

- 1<sup>ère</sup> équipe : 300€ soit 150€ par joueur.
- 2<sup>ème</sup> équipe : 100€ soit 50€ par joueur.
- 3<sup>ème</sup> équipe : 50€ soit 25€ par joueur.

#### 4.2.2. Modalités de versement

Le mode de versement du cashprize diffère selon votre âge en raison de **contraintes légales** :

- **Vous avez 18 ans ou plus** : le cashprize pourra vous être versé soit par Paypal soit par chèque bancaire ;
- **Vous avez entre 16 et 18 ans** : le cashprize vous sera uniquement versé par chèque bancaire ;
- **Vous avez moins de 16 ans** : le cashprize vous sera versé que sous la forme d'un chèque cadeau. L'enseigne du chèque cadeau sera laissée, dans la mesure du possible, à votre choix.

Pour des questions de simplicité, Chartreuse Gaming s'engage à verser l'ensemble du cashprize aux capitaines, et ce, dans un délai de 2 mois à compter de la fin de l'événement.



### 4.3. Règles de bonne conduite

Chaque joueur s'engage à respecter pleinement le présent règlement, ainsi que les indications qui seront données par Chartreuse Gaming durant l'événement. Tout abus sera sanctionné.

Dans le même esprit, nous vous invitons à utiliser uniquement le serveur Discord que nous fournirons lors de la journée pour communiquer entre équipes. Nous vous demandons, sauf demande contraire venant d'un membre de Chartreuse Gaming, de rester dans vos canaux de team. Toute tentative de vol d'informations tactiques sera sanctionnée.

Tous les joueurs sont également invités à se comporter de manière respectueuse. Les pratiques telles que les insultes, les offenses, le spamming ou les retards de plus de 15 minutes, seront répréhensibles (Cf. « 4.4 Sanctions »).

### 4.4. Sanctions

Les sanctions sont prononcées par le staff Chartreuse Gaming, et ce, sans recours possible. Celles-ci peuvent être variées (avertissement oral, annulation d'un match, exclusion du tournoi, et cetera). Il ne s'agit pas d'une liste exhaustive.

En cas de désaccord avec une décision, l'avis des organisateurs prévaut sur celui des joueurs.

Les joueurs exclus ne pourront en aucune manière prétendre au remboursement des frais d'inscription.

## 5. Règles du tournoi Rocket League

### 5.1. Généralités

Le tournoi est ouvert à l'ensemble des plateformes : PC, Nintendo Switch, PS4 et Xbox One.

Les matchs sont organisés sur les serveurs officiels d'Europe. Les participants doivent donc disposer de leur propre compte sur ce serveur pour pouvoir participer à l'évènement. Nous nous déchargeons de toute responsabilité en cas d'indisponibilité des serveurs officiels le jour du tournoi.

L'un des arbitres Rocket League se réserve le droit d'arrêter, d'annuler ou de recommencer une partie s'il le juge nécessaire.

### 5.2. Déroulement du tournoi

Toute décision relative au déroulement du tournoi ne peut être prise que par l'un des arbitres (qui se présenteront dès l'arrivée des joueurs).

L'arbre du tournoi sera affiché sur le site hébergeant le tournoi afin que les joueurs puissent suivre au mieux l'avancée du tournoi. Si une des équipes souhaite décaler son match (dans la mesure du raisonnable), il doit recueillir l'accord préalable de l'équipe adverse et des arbitres. Cela peut être pour une pause. Subséquemment, les décalages ne peuvent excéder 15 minutes.

L'utilisation de programmes tiers ou toute autre action visant à instaurer un avantage non fair-play est strictement interdite. Sont donc prohibés par exemple : les déconnexions injustifiées et intentionnelles, les programmes de triche et/ou de piratage, les paramètres non inclus dans les paramètres par défaut, les macros, le fait de laisser intentionnellement un adversaire remporter un match et plus généralement toute pratique antisportive, ainsi que l'utilisation intentionnelle de failles du jeu.

Si un problème technique empêche le bon déroulement du tournoi, les joueurs doivent se rapprocher au plus vite de l'arbitre.

## 5.3. Format des matchs

### 5.3.1. Bracket

L'arbre du tournoi est scindé en deux phases qui se joueront successivement sur la journée.

- La première phase, correspondant aux poules, se jouera exclusivement en BO3.
- La seconde phase, correspondant aux playoffs, se jouera exclusivement en BO5. Toutefois, la grande finale peut être jouée en BO7 si les deux équipes l'acquiescent.

### 5.3.2. Réglages en jeu

Les règles qui suivent seront les seules applicables pour l'intégralité du tournoi. De ce fait, il est fortement conseillé de créer un « rullset » dans le jeu, si ce n'est pas déjà le cas, afin de faciliter le déroulement de l'événement.

Mode de jeu : FOOTCAR  
Arène : DHF STADIUM  
Taille de l'équipe : 2v2  
Bots : PAS DE BOTS  
Région : EUROPE  
Joignable par : NOM/MOT DE PASSE

### 5.3.3. Phases préliminaires - Poules

Les poules nous permettent de faire passer aux playoffs les deux meilleures équipes de chaque poule. Seules 16 équipes seront qualifiées pour le tour suivant.

Cependant, certaines équipes pourront être à égalité. Pour les départager, plusieurs règles seront successivement appliquées.

Si une équipe d'une poule est absente, cela octroie une victoire automatique pour toutes les équipes de ladite poule. Si plus d'une équipe est absente d'une poule, les poules seront rééquilibrées.

**Première règle** – Les équipes à égalité sont départagées en fonction du plus grand nombre de points.

**Seconde règle** – Les équipes à égalité sont départagées en faisant la différence entre le nombre de buts inscrits et le nombre de buts encaissés.

**Troisième règle** – Enfin si, après application des deux précédentes règles, deux équipes se retrouvent encore à égalité, elles seront départagées par une confrontation directe en BO3.

### 5.3.4. Phases avancées - Playoffs

Chaque équipe qualifiée à partir des poules décroche l'opportunité de se hisser jusqu'en grande finale voire petite finale. Concernant la disposition du bracket, la dernière équipe des qualifiées affrontera la première équipe des qualifiées d'une autre poule, etcetera.

**Exemple –**

1<sup>er</sup> groupe A VS 2<sup>ème</sup> groupe G.

1<sup>er</sup> groupe B VS 2<sup>ème</sup> groupe E.

### 5.3.5. Organisation du lancement des parties

L'association mettra en ligne un Google docs public qui mettra aux joueurs de s'inviter et de créer les parties.

Avant le lancement des premiers matchs de chaque poule, les arbitres organiseront avec les équipes qu'elles supervisent un briefing sur les règles et le déroulement du tournoi.

Concernant le lancement des matchs, les joueurs s'accordent sur quelle équipe organise le Best Of (BO) et notamment la création du lobby.

Lorsque le match s'achève, les deux équipes doivent faire parvenir une capture d'écran et le résultat à leur arbitre de référence. Le nom de cet arbitre vous sera communiqué lors du briefing de début de tournoi.

Pour toute difficulté intervenant lors de l'événement, un canal sera mis à disposition.

## 5.4. Planning prévisionnel de la journée

DIMANCHE	
12 heures 30	Check-In
13 heures 00	Poules
14 heures 30	Huitièmes de finale
15 heures 30	Quarts de finale
16 heures 30	Demi-finales
18 heures 00	Grande finale
19 heures 00	Fin du tournoi (heure approximative)