



# RÈGLEMENT

# SOMMAIRE

## **Contexte**

### **Informations générales**

- Conditions et nombre de participants
- Nombre de phases
- Respect du règlement et Arbitrage
- Règles sanitaires (rappel)

### **Matériel**

- Matériel fourni
- Matériel à apporter
- Logiciels, applications et comptes
- Installation / mise en place

### **Déroulement du tournoi**

- Poules
- Playoffs

### **Déroulement du match**

- Préparation
- Points techniques
- Résultats

### **Comportement et réclamation**

- Comportement général
- Réclamation

### **Jurisprudence**

- Responsabilité
- Droit à l'image

## 1) Contexte

La partie LAN\* sur Rocket League, exclusivement BYOD\*\*, se tiendra le samedi 25 juin 2022, à MAME, 49 boulevard Preuilly à Tours, de 9h30 à 18h30.

Elle est organisée par l'association OneShot, qui a été créée par d'anciens étudiants du CEFIM de la formation "chargé de communication esport" (également organisateurs principaux de la première édition, en 2021)

\*Local Area Network : "tournoi en réseau local"

\*\*Bring Your Own Device : "apportez votre propre matériel"

**À noter** que la compétition se déroule en *plusieurs phases*.

## 2) Informations générales

### a) Conditions & nombre de participants

Le tournoi est **ouvert** à tous les joueurs :

- de plus de 16 ans, **vérifié sur le site *Gaming Squad*** lors de l'inscription ;
- disposant le jeu Rocket League sur l'un des supports *suivants\** : PC, PS4|PS5, XBOX ONE, XBOX SERIES X|S (!\ à apporter le jour de l'événement) ;

Note : aucun joueur remplaçant n'est accepté (pick-up)

\*Le support Nintendo Switch n'est pas accepté pour des questions de contraintes matérielles

### b) Nombre de phases

Le tournoi se déroule en 2 phases distinctes sur une seule journée :

- Une phase de *poules*, avec 4 poules de 4 équipes
- Une phase de *playoffs*, avec un Double Bracket (Winner et Loser, double élimination) dont le seeding initial (positionnement des équipes) dépend des résultats de la première phase.

### c) Respect du règlement et Arbitrage

Les participants *acceptent de respecter le présent règlement* « Rule #1 Tours » et l'application de celui-ci par l'organisateur.

**→ Un manquement au présent règlement de la part des joueurs pourra entraîner un avertissement, une sanction ou encore une disqualification de l'équipe.**

En cas de divergence d'interprétation de ce document, **l'avis des arbitres prévaut** sur celui des joueurs. De plus, les administrateurs du tournoi se réservent le droit, face à une situation exceptionnelle, de prendre des décisions et d'appliquer des actions non-couvertes, voire contraires au règlement pour assurer

le bon fonctionnement et l'équité du tournoi.

En cas de souci rencontré lors du match en cours, un **arbitre** peut être demandé. Afin de prendre la décision la plus juste, l'arbitre a besoin d'un maximum de bonne volonté de la part des joueurs. Une clarté sur la situation problématique et d'éventuelles preuves devront être apportées par les joueurs. Attention: toute requête abusive ou injustifiée se verra sanctionnée.

L'arbitre est objectif et ne favorise **aucune équipe**. Il prend des décisions pour le bien des joueurs mais aussi pour le bon déroulement du tournoi (afin d'éviter les pertes de temps notamment). À ce titre, il est primordial de respecter ses décisions. Tout manque de considération à l'encontre d'un arbitre est passible de sanction.

#### d) Règles sanitaires

Cette section est sujette à modification en fonction des décisions prises par le **gouvernement**. Pour obtenir des informations à jour, nous vous invitons à consulter le site <https://www.gouvernement.fr/info-coronavirus>

Vous retrouverez également des informations à jour, spécifiques à l'événement, sur le site Rule#1 Tours : <https://www.ruleone.fr> (section infos pratiques)

### 3) Matériel

#### a) Matériel fourni

Voici la liste des éléments qui seront fournis par l'organisateur, pour **un joueur**. Pour toute demande de matériel complémentaire, veuillez nous contacter sur notre serveur discord <https://discord.gg/invite/yz8GhtherK>

- Une table et une chaise
- Un câble ethernet (RJ45) de 5 ou 10 mètres de long
- Une multiprise électrique (avec au minimum 3 branchements)
- Une rallonge électrique

Tout prêt de matériel doit donner suite à une **restitution** de votre part à la fin de l'événement. Tout dégradation, perte ou vol peut vous être **facturé** ou donner suite à des **sanctions**, voire à un bannissement des événements futurs.

#### b) Matériel à apporter

Voici la liste des éléments qui ne sont pas fournis par l'organisateur, faites attention à ne rien oublier !

- Votre console/ordinateur (PC, PS4|PS5, XBOX ONE, XBOX SERIES X|S)
- Vos périphériques externes pour jouer au jeu Rocket League (écran **26 pouces maximum**, clavier/souris, tapis de souris, manette, etc.)

- L'utilisation d'enceintes est interdite. Nous vous recommandons fortement d'apporter un casque / des écouteurs. Le cas échéant, vous devrez couper tout son provenant de votre console/ordinateur.
- Vérifiez le niveau de batterie de votre matériel sans fil. En cas de problèmes récurrents il n'y aura pas de possibilité de rematch et votre équipe en subira les conséquences.

Il est possible et **fortement recommandé**, au préalable, de **déposer son matériel** la veille, **le 24/06 entre 14h00 et 19h00**.

### c) Logiciels, applications et comptes

Tout comme votre matériel, il en va de **vos responsabilités** d'avoir vos logiciels téléchargés et à jour ! Nous vous conseillons donc de vérifier :

- Votre jeu Rocket League
- Le client d'Epic Games / Steam
- Votre support vocal (Discord, Teamspeak, etc.)
- Votre navigateur internet (Google Chrome, Mozilla Firefox, Safari, etc.)

Veillez à vérifier que vous avez bien vos identifiants et mots de passe pour vos différents comptes (et que ceux-ci fonctionnent). En cas de changement de compte, contactez un arbitre afin qu'il note ce changement. Tout oubli de votre part peut engendrer des sanctions, voire une disqualification.

L'utilisation de logiciels tiers (cheats, hacks, etc.) est interdite. Toute infraction donnera suite à un bannissement du joueur : vous devez respecter le [Code de conduite de Rocket League](#) !

### d) Installation / mise en place

Pour le bon fonctionnement de l'événement, de la LAN, et pour assurer une connexion stable, nous vous demandons de respecter les consignes suivantes :

- Lors de votre installation, vous devez demander à un **organisateur** de vous raccorder au réseau informatique ainsi qu'au réseau électrique. Les participants ne peuvent pas **manipuler** les infrastructures réseau et électriques pour des raisons de sécurité.
- Pour assurer le bon fonctionnement du réseau, nous vous demandons de limiter votre usage internet au **stricte minimum** (jeu Rocket League, client d'Epic Games / Steam, discord ou autre logiciel vocal, suivi du tournoi). En cas d'utilisation abusive, les organisateurs vous demanderont d'interrompre vos activités pour fluidifier le réseau.
- La diffusion en direct (streaming, live) de l'événement de votre point de vue est **interdite**, sauf indication contraire des organisateurs.

- Les organisateurs se réservent le **droit** de suspendre temporairement l'infrastructure réseau et informatique mis en œuvre en cas de nécessité (propagation d'un virus, cas d'orage, incendie, etc.).
- Les appareils de cuisson, ventilateurs, onduleurs et autres appareils non-informatiques sont **interdits**.

#### 4) Déroulement du tournoi

##### a) **Poules**

La phase de *Poules* est constituée de 16 équipes (4 poules de 4 équipes). Chaque équipe affronte les autres équipes de sa poule à **deux reprises** (match aller-retour).

Chaque match remporté rapporte 1 point. Chaque rencontre avec une équipe adverse comprend 2 matchs, donc potentiellement 2 points à gagner.

Une fois les matchs terminés, chaque poule obtient un classement qui définit les rencontres à venir. **Aucune** élimination dans cette phase. Il s'agit donc d'une phase de classement qui définit l'arbre de rencontre de la phase suivante.

##### Systeme de points :

- > Victoire : 1 point
- > Défaite : 0 point

En cas d'égalité, les deux équipes seront départagées selon les critères suivants :

- les résultats des rencontres effectuées entre-elles (victoire/défaite) ;
- la différence de buts marqués dans les rencontres effectuées entre-elles (head-to-head) ;

Si les deux équipes sont toujours à égalité, il faudra disputer un nouveau match à afin de les départager.

##### b) **Playoffs**

La phase des *Playoffs* est **l'ultime étape** : c'est un bracket à double élimination.

Chaque équipe se rencontre en **BO (Best-Of)**, Les rencontres se terminent à partir du moment où une équipe remporte la majorité des parties du **Best-Of**. Exemple : pour un BO5, la majorité est de 3 parties gagnées.

##### Voici les formats des BO prévu :

- > 8ème et quart de finale : BO3
- > Demi-finale et finale : BO5
- > Grande Finale : BO7

## 5) Déroulement du match

### a) Préparation

- À partir de l'heure indiquée sur l'arbre de tournoi, les deux équipes doivent être prêtes à lancer la partie. **Tout retard supérieur à cinq minutes** peut engendrer une sanction, allant du simple désavantage au forfait de votre équipe.
- Une fois que vous indiquez être prêts, le match doit être lancé dans les plus brefs délais. Dans le cas contraire, un **arbitre** vous rappellera à l'ordre et pourra vous sanctionner.
- Une fois le match créé, en cas de demande d'arbitrage, le chat de la partie peut servir à entrer plus **aisément** en contact avec vos adversaires ou bien le staff Rule #1 Tours.

Pensez à consulter les **différents paramètres du match** avant d'accepter de le jouer. Si vous lancez la partie, cela signifie que vous en acceptez les conditions (une erreur de l'host peut très bien arriver, soyez attentifs). Une partie jouée selon de mauvaises règles peut très bien être considérée comme valable si vous l'avez acceptée. Il est à noter que si une partie/map est jouée dans sa totalité elle ne pourra être contestée pour mauvais réglages.

Un match dont la durée est jugée trop longue par le staff pourra se voir annulé/écourté, de ce fait, si votre adversaire génère une perte de temps de manière **volontaire**, interpelliez un arbitre au risque d'être sanctionné vous aussi.

### Connexion / Déconnexion

Première déconnexion dans le match (tout le BO): l'équipe concernée quitte la partie, le joueur est réinvité et le match relancé en conservant le score et le temps restant au moment où le joueur a été déconnecté.

Attention, si le second joueur de l'équipe concernée reste en jeu le score final sera validé.

Déconnexions suivantes: La partie se poursuit et le joueur revient de lui-même dans la partie.

### b) Points techniques

#### **Créer un match privé**

L'équipe située en position haute (ou gauche) sur le bracket est en charge de **paramétrer** la partie et doit suivre les étapes suivantes :

Appuyez sur "jouer" puis "match privé" et enfin "créer un match privé".

Ensuite, réglez le match en respectant les paramètres visibles sur l'image ci-dessous.

# MATCH PRIVÉ

MODE DE JEU < Footcar >

ARÈNE < Stade DFH >

TAILLE DE L'ÉQUIPE < 3v3 >

DIFFICULTÉ DES BOTS < Pas de bots >

RÉGION < Europe >

REJOIGNABLE PAR < Nom/mot de passe >

PARAMÈTRES D'ÉQUIPE

PARAMÈTRES DES MUTATEURS

CRÉER UN MATCH

Dans "paramètres des mutateurs", réglez le mutateur "Séries" sur le nombre de manches correspondant à celui indiqué sur le site pour votre match.

Pour un match en BO3 (Best-Of 3), il faut donc paramétrer le mutateur "Séries" sur "3 manches".

**Attention**, ce mutateur est le **seul** qui doit être **modifié** !

Une fois le match correctement paramétré, appuyez sur "créer un match privé" puis entrez les identifiants de votre choix, pour valider, appuyez à nouveau sur "créer un match privé".



Le match est désormais prêt et vous devez **communiquer** les identifiants du match à vos adversaires sur Discord, dans le channel dédié à cet effet (ou en privé).

### **Rejoindre un match privé**

L'équipe située en position basse (ou droite) sur le bracket devra rejoindre le match privé créé par son adversaire une fois que celui-ci lui en aura communiqué les identifiants.

Appuyez sur "jouer" puis "match privé" et enfin "rejoindre un match privé".

Entrez les identifiants du match privé puis choisissez votre équipe.

Seuls les coachs (renseignés au préalable) et le staff technique (arbitres, casters, régie) sont **autorisés** en tant que **spectateur**.

### **Notes**

- Notre tournoi/LAN est **Cross Platform** (PC, PS4|PS5, XBOX ONE, XBOX SERIES X|S). Vérifiez que la fonctionnalité est bien **activée**, pour cela vous devez aller dans "Option", onglet "Jeu" et avoir coché la case "Jeu inter-plateforme".
- Les parties se jouent en priorité sur les serveurs **Europe**.
- La partie se joue en match privé et les identifiants doivent être communiqués **exclusivement** aux personnes autorisées.

### **c) Résultats**

À la fin du match, vous devez impérativement **valider** les résultats et faire preuve de **respect** envers vos adversaires. La moindre infraction à ces points sera passible de sanction.

Pour **les résultats** d'un match, **vous devez fournir une capture d'écran**, qui exprime clairement et proprement le résultat de votre rencontre, avec **tous les joueurs encore présents** dans le lobby. Il faudra ensuite communiquer la capture d'écran à l'arbitre qui validera ou invalidera le résultat.

Nous vous conseillons fortement d'utiliser des sites/logiciels tiers pour l'hébergement de vos captures d'écran, comme Puush ou encore Imgur.

## **6) Comportement et réclamation**

### **a) Comportement général**

Insultes / mauvais comportement : vous devez faire preuve de **respect** envers l'ensemble des personnes présentes sur les lieux de l'événement. Dans le cadre du tournoi, si un mauvais comportement est dénoncé et prouvé par votre adversaire vous serez pénalisé.

Les comportements nocifs se déroulant **en dehors de l'événement** (messagerie de la console, réseaux sociaux, etc...) seront également sanctionnés s'il est prouvé qu'ils sont en lien avec le match concerné.

De plus, nous vous rappelons que vous devez **respecter** le [Code de conduite](#) de Rocket League et que votre comportement/vos faits pourront être signalés à Psyonix.

## **b) Réclamation**

Rappel: Sauf mention contraire dans les règles du tournoi, l'utilisation de quelconque matériel annexe offrant un avantage (ex: Cronus, Rapid fire, etc...) est **strictement interdite**. Si cette infraction est constatée de manière formelle le joueur en cause se verra immédiatement disqualifié et son adversaire sera désigné gagnant.

Pour toute réclamation, essayez au **maximum** de démontrer la véracité de vos propos. Partagez vos "preuves" via des captures d'écran et/ou des extraits vidéos, que vous uploadez grâce à Youtube ou via d'autres sites/logiciels tiers, comme Puush ou Imgur.

N'oubliez pas de préciser le **numéro de match** quand vous envoyez votre preuve, afin que votre demande puisse aboutir.

Sans preuve valable pour appuyer votre contestation, l'arbitre ne pourra pas donner suite à votre demande. Nous vous **conseillons** donc vivement de toujours prendre des captures d'écran de vos résultats et des infractions que vous voulez signaler (clip vidéo obligatoire dans certains cas).

## **7) Jurisprudence**

### **a) Responsabilité**

- Nous vous conseillons fortement d'avoir une **assurance responsabilité civile**, qui vous sera nécessaire en cas de litige.
- Votre console/ordinateur est sous notre responsabilité, si ce dernier a été déposé la veille (24/06), c'est-à-dire de l'instant où vous nous avez confié votre matériel jusqu'au lendemain où vous le récupérez. En dehors de cet instant précis, votre matériel est sous votre **entière responsabilité**. Nous ne pouvons pas être tenus pour responsables en cas de perte, de vol ou de dégradations.
- Vos **effets personnels** (portefeuille, téléphone, clés, etc.) sont sous votre responsabilité. En cas de perte ou de vol, **signalez-le** à un organisateur pour engendrer les démarches administratives et autres directives.

**b) Droit à l'image**

L'événement sera sujet à la captation d'images (photos et vidéos). En acceptant ce règlement, vous nous **autorisez** à diffuser certaines de ces images sur nos divers réseaux sociaux, afin de promouvoir l'événement.

Merci de penser à compléter, et nous retourner (par mail) le document "Rule#1 Tours : droit à l'image" dans les plus brefs délais.