

Cahier de règlements

Tournoi Rocket League – La Console qui Console Édition 2023



Date de la dernière révision : 2023-01-16

1. Structure du tournoi Rocket League

1.1. Qualifications

Cette phase se déroule le samedi et consiste en un tournoi de format round-robin. Le format sera établi le jour-même (*bo3*, *bo5*, *bo7*) afin de déterminer le nombre de matchs à remporter pour être déclaré gagnant de cette série.

Lorsque toutes les séries seront complétées le samedi, le top 3 sera qualifié pour la diffusion du lendemain.

1.2. Finales

La demi-finale et la finale seront jouées et diffusées sur scène le dimanche. L'équipe qui aura terminé en première position le samedi sera automatiquement qualifiée pour la finale. L'équipe en 2^e et 3^e position se disputeront la série de demi-finale, au format (*bo5*). L'équipe gagnante de la demi-finale va rejoindre la finale qui sera diffusé tout juste après la série précédente, au format (*bo5*) également.

2. Composition des équipes

2.1. Constitution des équipes participantes

Chaque équipe participant au tournoi doit respecter les conditions suivantes au moment de l'inscription au tournoi de qualification :

- Être composée de (3) joueurs;
- Avoir un (1) joueur attiré comme capitaine parmi ses joueurs;
- Avoir au moins un (1) joueur jouant sur ordinateur pour sauvegarder les fichiers de reprises vidéo de Rocket League («*replay files*») de chacune des parties.

2.2. Nom d'équipe

Une équipe se doit d'avoir un nom unique pendant le tournoi. Les administrateurs de tournoi se réservent le droit de forcer un changement de nom à une équipe, à des fins de clarté pour les autres équipes et afin de garantir la qualité des diffusions.

2.3. Capitaine

Le capitaine est le principal contact entre l'administration du tournoi et son équipe, et ce, avant, pendant et après l'événement. Le capitaine joue le rôle de porte-parole d'équipe en cas de dispute et est le seul de sa formation à pouvoir téléverser les fichiers de reprises vidéo de Rocket League («*replay files*») nécessaires au bon fonctionnement du tournoi. Le capitaine doit s'assurer de prendre contact avec les autres capitaines d'équipe au cours de l'événement pour coordonner les prochaines séries à jouer à chaque semaine. Le capitaine doit rapporter le résultat des séries jouées à la fin de chacune de celles-ci.

3. Classement

Lors des matchs, un système de classement est mis en place pour déterminer la position des équipes entre elles. Ce classement fonctionne comme suit, selon l'ordre de priorité :

1. Nombre de séries gagnées;
2. Pourcentage (%) de parties gagnées (parties gagnées sur le total des parties jouées);
3. Différentiel de buts (total des buts marqués moins le total des buts accordés).

3.1. Bris d'égalité

En cas d'égalité au classement, voici la formule qui est utilisée afin de départager les équipes à égalité, dans cet ordre précis :

1. Nombre de séries gagnées;
2. Pourcentage (%) de parties gagnées (parties gagnées sur le total des parties jouées);
3. Différentiel de buts (total des buts marqués moins le total des buts accordés);
4. Tête-à-tête, séries gagnées (nombre de séries gagnées contre les autres équipes en égalité);
5. Tête-à-tête, pourcentage (%) de parties gagnées (nombre de parties gagnées sur le total de parties jouées contre les autres équipes en égalité);

6. Tête-à-tête, différentiel de buts (nombre de buts marqués moins le nombre de buts accordés face aux autres équipes en égalité).

3.2. Abandon

Si malgré nos efforts pour éviter ce cas de figure, une équipe abandonne en cours de route:

- Les résultats provenant d'une série complétée sont préservés au classement;
- Les résultats provenant d'une série non complétée ne sont pas préservés et ne sont donc plus pris en compte dans le classement.

4. Procédures relatives aux séries

4.1. Comment jouer, rapporter et contester des séries

À la fin d'une série, le capitaine des deux (2) équipes doivent rapporter et valider le résultat de la série jouée sur la plateforme *Discord*. S'il y a des disputes qui ne peuvent pas être résolues entre les deux (2) équipes, veuillez en aviser un administrateur du tournoi.

4.2. Paramètres de jeu

- Mode de jeu : Footcar/Soccar
- Arène par défaut : selon la liste des arènes autorisées, soit :
Aquadome, Champions Field, Deadeye Canyon, DFH Stadium, Farmstead, Forbidden Temple, Mannfield, Neo Tokyo, Neon Fields, Salty Shores, Starbase ARC, Urban Central, Utopia Coliseum, Wasteland
- Taille des équipes : 3 contre 3
- Difficulté des bots : Pas de bots
- Paramètres d'équipe : Par défaut
- Paramètres des mutateurs : Par défaut
- Durée de partie : 5 minutes
- Région de serveur : Côte Est des États-Unis (*US-East*) par défaut. Si les deux (2) équipes sont plus rapprochées d'une autre région de serveur, elles peuvent se mettre d'accord pour jouer sur un serveur qui leur convient mieux. En cas de dispute, le serveur par défaut est *US-East*.
- Joignable par : Nom/Mot de passe

Les joueurs peuvent demander à éviter une arène éligible à cause de problèmes de performance. Le cas échéant, ce sera aux joueurs de se consulter entre eux et de choisir une arène qui conviendra à tous les joueurs participants à la série.

Tous les joueurs doivent activer l'option "Jeu multiplateforme/ Cross-Platform Play" afin que les joueurs sur toutes plateformes confondues soient en mesure de rejoindre le lobby privé.

4.3. Début de la partie

Les joueurs n'ont pas le droit de rejoindre leur camp respectif tant que les trois (3) joueurs de chacune des équipes n'ont pas rejoint le lobby privé pour débiter la partie.

4.4. Réhébergement

Entre plusieurs parties d'une même série, les équipes peuvent demander à ce que la partie soit à nouveau hébergée en raison de problèmes de connexion ou de performance.

4.5. Spectateurs

Les spectateurs ne sont pas autorisés durant les parties pour éviter de nuire au déroulement des séries et pour éviter des tentatives de tricherie.

Exemples de nuisance : le spectateur rejoint une équipe par erreur, le spectateur ne saute pas les reprises vidéo lorsqu'il y a des buts, le spectateur tente de distraire l'équipe adverse avec le clavardage textuel ou le chat vocal du jeu, etc.

Exemples de tricherie : le spectateur communique les informations relatives à la partie à des joueurs de son équipe (quantité de turbo des joueurs adverses par exemple), etc.

Les administrateurs du tournoi peuvent à tout moment être spectateurs pour procéder à des vérifications ponctuelles. Les membres de l'équipe de diffusion ont uniquement le droit d'être spectateurs durant les séries vouées à être décrites et diffusées sur le web.

4.6. Problèmes techniques

- Si un joueur perd la connexion pendant une partie et qu'il y a **moins de trente (30) secondes** écoulées au cadran et **qu'aucun but n'a déjà été compté**, la partie **peut être recommencée au complet** (comme si rien ne s'était passé) et attendre que le joueur déconnecté revienne dans la partie.
- Si un joueur perd la connexion pendant une partie et qu'il y a **plus de trente (30) secondes** écoulées au cadran ou **qu'un but a déjà été compté**, la partie doit se **poursuivre**. Le joueur peut tenter de se reconnecter à la partie dès que possible.

- Si le joueur n'est pas en mesure de rejoindre la partie en cours suite à sa déconnexion, un délai de dix (10) minutes avant la partie suivante, s'il y a lieu, peut être accordé à l'équipe en faute pour que le joueur tente de se reconnecter.
- Dans le cas où aucun des joueurs ne serait en mesure de poursuivre la partie en raison d'un problème avec le serveur, la partie entière doit être rejouée, et ce peu importe le résultat de la partie en cours lorsque le problème affectant le serveur survient.
- Si le problème de connexion vient d'une panne majeure (*électrique ou connexion réseau*) et que les joueurs affectés ne sont aucunement responsable de cette panne, une décision sera alors prise par un administrateur du tournoi pour recommencer la partie entière et de garder ou non, le différentiel de buts avant le début de la panne.
- Si un problème est détecté dès la mise en jeu initiale d'une partie (par exemple: problème de latence, pings élevés, un joueur qui ne rejoint pas son équipe respective, mauvaise région de serveur, etc.), les joueurs sont invités à quitter immédiatement la partie et à la recréer à nouveau pour préserver l'intégrité de la compétition.
- Si une équipe n'est plus en mesure de présenter un alignement complet dans les délais spécifiés ci-haut suite à un problème technique, donc trois (3) joueurs sur le terrain, l'affrontement prendra fin et les parties disputées jusque là, s'il y a lieu, seront tout de même comptabilisées au classement.
- En cas de problème, n'hésitez pas à contacter un administrateur du tournoi. Veuillez noter que toute décision d'un administrateur est finale et a préséance sur les présents règlements.
- Toute fausse allégation d'un problème permettant de tirer profit à une équipe entraînera une sanction.

5. Obligations relatives aux séries

5.1. Collecte des reprises vidéo

Afin de pouvoir calculer des statistiques détaillées pour chacun des joueurs et chacune des équipes, des fichiers de reprises vidéo de Rocket League («*replay files*») de chacune des parties devront être téléversés dans le canal textuel du serveur *Discord du tournoi* prévu à

cet effet. À noter que même les séries qui sont diffusées sur le *web* doivent être téléversées dans le canal textuel.

Le gagnant d'une série a l'obligation d'y téléverser tous les fichiers de reprises vidéo nécessaires. C'est-à-dire que le vainqueur de la série doit fournir le fichier portant l'extension «*.REPLAY*» de chacune des parties jouées pendant une série donnée, mêmes celles perdues. En cas de fichiers manquants, le capitaine responsable peut communiquer avec le capitaine de l'équipe adverse pour les obtenir. Après cette validation, si une ou des parties ne sont pas en mesure d'être téléversées, la série est considérée comme n'ayant jamais eu lieu, nécessitant ainsi une reprise complète de celle-ci entre les deux (2) équipes concernées. Des manquements multiples à cette règle entraîneront des sanctions.

Ce détail sur la collecte des reprises vidéo s'attache aussi à un autre règlement, indissociable de notre désir d'offrir un événement avec des statistiques intégrales. Les fichiers de reprises vidéo n'étant disponibles que sur ordinateur, au moins un (1) joueur sur cette plateforme est nécessaire dans toute formation. C'est-à-dire que **chacune des équipes inscrites au tournoi se doit d'avoir au moins un (1) participant jouant sur ordinateur dans son alignement. S'il est le seul sur ordinateur, ce joueur se doit d'être le capitaine ainsi que d'être présent à toutes les séries afin d'être en mesure de sauvegarder les reprises vidéo.** Les seules reprises vidéo acceptées sont celles générées par le jeu lui-même, c'est-à-dire les fichiers portant l'extension «*.REPLAY*».

Voici l'emplacement sur votre ordinateur où vous trouverez vos fichiers portant l'extension «*.REPLAY*» :

- *Steam* : My Documents\My Games\Rocket League\TAGame\Demos
- *Epic Games* : My Documents\My Games\Rocket League\TAGame\Demos

5.2. Ponctualité

Un des joueurs de l'équipe, préférablement le capitaine, a dix (10) minutes pour confirmer la présence de son équipe lorsque une série est prête à débiter. Une équipe qui omet de confirmer sa présence à l'heure prévue du début d'une série obtiendra une absence non autorisée pour celle-ci.

Après ces dix (10) minutes, une équipe n'ayant pas trois (3) joueurs prêts à jouer obtiendra une absence non autorisée pour cette série.

5.3. Forfait et absence

Le forfait n'existe pas durant le tournoi et les équipes ont l'obligation de jouer l'entièreté de leurs séries.

5.4. Intégrité de la compétition

Chaque joueur et équipe s'engage à jouer à son meilleur niveau et selon le règlement en toutes circonstances durant l'entièreté du tournoi. Toute forme de jeu déloyale est interdite par les présentes règles et peut mener à des sanctions.

5.5. Rapporter une situation de triche

Si vous êtes victime ou témoin d'une situation contrevenant aux règles ou que vous avez des raisons de suspecter qu'un joueur ou qu'une équipe ne respecte pas le règlement durant le déroulement d'une série (abus ou triche), vous êtes tenu de cesser de jouer la série et de faire appel à un administrateur immédiatement. Des preuves en image (capture d'écran) ou en vidéo (enregistrement, diffusion, fichiers de reprises vidéo) sont fortement recommandées afin de faciliter la résolution du problème encouru. Toute situation problématique signalée après avoir perdu une partie ou une série de manière incorrecte ne peut pas être prise en compte dans le résultat final d'une série. Vous devez absolument signaler le problème à un administrateur avant que la personne ou l'équipe fautive n'ait profité du problème, et non pas seulement lorsque le résultat de la série est en votre défaveur.

6. Diffusion

Nous permettons à tous joueurs ou équipes participant au tournoi de diffuser leur série sur leur chaîne de diffusion personnelle si la série en question n'est pas déjà vouée à être diffusée par l'équipe de diffusion du tournoi.

En prenant part au tournoi, les équipes et les joueurs acceptent par le fait même à ce que le contenu des séries diffusées soit utilisé par les organisateur du tournoi à des fins communautaires (par exemple : clip, montage vidéo, contenu promotionnel, séance de coaching, analyse de parties, etc.)

7. Code de conduite

Tous les joueurs doivent faire preuve d'un bon esprit sportif et démontrer du respect les uns envers les autres et le personnel du tournoi. Ils se doivent de traiter les autres de la même

façon qu'ils souhaitent être traités. Les comportements jugés inappropriés et en violation du code de conduite inclus, mais ne sont pas limités à:

- Un comportement désobligeant, de l'abus physique ou verbal envers les joueurs, le personnel, ou tout autre participant du l'événement.
- Se présenter avec un nom jugé inapproprié.
- Agir de manière antisportive, ou dans l'intention de perturber ou compromettre le déroulement ou la légitimité du tournoi, ou de déranger, menacer ou harceler toute autre personne.
- Le fait de jouer ou de permettre à un autre joueur de jouer sur un compte de jeu enregistré sous un autre nom (ou demander, encourager ou ordonner à quelqu'un à le faire).
- La collusion (un accord entre plusieurs équipes ou joueurs d'équipes différentes pour décider à l'avance du résultat d'une série ou d'une partie, par exemple), l'arrangement d'une série, le versement de pots-de-vin à toute personne impliquée dans le tournoi, ou toute autre action déloyale ou illégale ou tout autre accord visant à influencer volontairement (ou tenter d'influencer) le résultat d'une partie, d'une série ou de la ligue.
- Le fait d'exploiter volontairement une fonction du jeu (exemple : un bug ou dysfonctionnement dans le jeu), en vue d'en tirer profit au cours de la compétition.
- Le fait de se déconnecter volontairement d'une série sans motif raisonnable.
- La triche, la manipulation des fichiers du jeu, l'utilisation de modifications non approuvées du jeu, le fait d'utiliser toute sorte d'appareil, de programme ou d'autre moyen de tricherie ou toute autre méthode à travers laquelle un joueur pourrait se procurer un avantage injuste sur un autre joueur.
- Violier les présentes règles d'une quelconque autre manière.

Tout joueur ou équipe qui enfreint ces règlements peut être disqualifié ou sanctionné. Des avertissements peuvent mener à une expulsion permanente du joueur et de son équipe du tournoi. Cette décision sera à la discrétion des administrateurs. Vous devez informer un administrateur si vous constatez tout comportement inapproprié ou suspect **dès que possible**. Des preuves en image (capture d'écran) ou en vidéo (enregistrement, diffusion, fichiers de reprises vidéo) sont fortement recommandées afin de faciliter la résolution du problème encouru.

8. Sanctions

Les sanctions applicables durant l'événement inclus, mais ne sont pas limitées à :

- L'annulation du résultat d'une série;
 - En cas d'annulation d'une série, la série sera rejouée par les deux (2) équipes et le précédent résultat ne sera pas pris en compte.
- L'exclusion d'un membre d'une équipe;
 - L'exclusion d'un membre d'une équipe ne comportant que trois (3) joueurs entraîne systématiquement la disqualification de l'équipe entière.
- L'exclusion d'une équipe;
 - L'exclusion d'une équipe annule les résultats provenant d'une série non complétée et ne sont donc plus pris en compte dans le classement. De plus, les séries à venir de cette équipe sont annulées.