

Règlement

Rocket

League

Sommaire :

Partie I - Informations Générales.....	3
<i>Article I-1 : L'Organisateur.....</i>	<i>3</i>
<i>Article I-2 : Informations sur le règlement.....</i>	<i>3</i>
<i>Article I-3 : L'Application du règlement.....</i>	<i>3</i>
<i>Article I-4 : L'Inscription.....</i>	<i>3-4</i>
Partie II – Généralités	
<i>Article II-1 : Le Matériel</i>	
<i>Article II-2 : Les Dotations</i>	
<i>Article II-3 : Le Droit à l'Image</i>	
<i>Article II-4 : Informations sur les Aptitudes physiques</i>	
<i>Article II-5 : Le Règlement Intérieur de Bonne Conduite</i>	
<i>Article II-6 : Les Sanctions Possibles</i>	
Partie III – Les Formats des Matches	
<i>Article III-1 : Matches « Best Of 1,3,5 »</i>	
<i>Article III-2 : Modes de Jeu</i>	
Partie IV – Déroulement d'un Match	

Article IV-1 : Les paramètres du Jeu
Article IV-2 : Avant le Match
Article IV-3 : Interruption lors du match
Article IV-4 : Arrêt du match en cours
Article IV-5 : Validation du résultat

Partie V – Déroulement du Tournoi

Article V-1 : Les phases de Poules
Article V-2 : Les Phases Finales

Partie VI – Les Infractions au Règlement et au Jeu

Article VI-1 : Définition
Article VI-2 : Comportements interdits en Tournoi
Article VI-3 : Actions de Jeu Interdites
Article VI-4 : Disqualification

Partie I - Informations Générales

Article I-1 : L'Organisateur

Les tournois «Vroom Vroom Cup by MILK » sont organisés par la société Milk Asset Management dont les locaux sont au 31 boulevard de Sébastopol, 75001 Paris.

Article I-2 : Informations sur le règlement

Ce règlement a été rédigé par l'équipe du MILK , pour les compétitions Rocket League© qui se dérouleront au MILK. L'équipe du MILK est la seule compétente à organiser et à gérer les compétitions e-sportives, Elle se réserve le droit de modifier le présent règlement à tout moment et sans préavis.

Article I-3 : L'Application du règlement

En participant aux tournois « Vroom Vroom Cup by MILK » , les joueurs acceptent, sans réticence ou interprétation, de respecter le 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.

Article I-4 : L'Inscription

Les inscriptions se déroulent en ligne et doivent être réalisées avant le Samedi 4 Décembre 2021.

Les inscriptions sont ouvertes aux équipes de 2 joueurs.

Les frais d'inscriptions s'élèvent à 5€/joueur. Ces frais sont à régler en ligne ou en main propre à l'un de nos membres, et ce avant la clôture des inscriptions. Tout retard de paiement entraînera une exclusion du joueur.

*Une limite de 32 joueurs est fixée pour cette première édition. **Seul le paiement des frais d'inscriptions permet de réserver sa place.** Les joueurs mineurs doivent également faire parvenir une autorisation parentale téléchargeable à travers ce lien avant la date de clôture des inscriptions. Cette fiche sera exigée lors des encaissements en main propre.*

Partie II – Généralités

Article II-1 : Le Matériel

*Chaque Joueur peut apporter ses propres périphériques informatiques (souris, claviers) et doit **impérativement** apporter son micro-casque et sa manette. Tout le reste du matériel sera fourni par l'équipe du MILK,*

Article II-2 : Les Dotations

Le montant du cash prize pour les tournois sera de 160€ qui seront réparties selon les performances des participants. Ce montant pourra varier en fonction du nombre d'équipes qui participeront au tournoi.

D'autres lots fournis par nos partenaires seront également proposés. Pour avoir plus d'informations, nous vous invitons à nous suivre sur notre site internet et nos réseaux sociaux.

Article II-3 : Le Droit à l'Image

En vous inscrivant, vous autorisez MILK et l'ensemble de ses partenaires à utiliser et diffuser des photographies et des enregistrements vidéo et/ou audio enregistrés pendant le présent événement où vous pouvez apparaître, et ce, sur tout support et par tous procédés, sans contrepartie financière ni limite de durée.

Article II-4 : Informations sur les Aptitudes physiques

En vous inscrivant, vous certifiez avoir les aptitudes physiques nécessaires pour participer à un tel événement. Vous renoncez donc à toute poursuite à l'encontre des organisateurs en cas d'incidents, accidents ou blessures.

Article II-5 : Le Règlement Intérieur de Bonne Conduite

Chaque joueur s'engage à respecter pleinement le présent règlement, ainsi que les indications qui seront données par MILK durant la soirée.

Tout abus sera sanctionné. Dans le même esprit, nous vous invitons à utiliser uniquement les serveurs Discord que nous fournirons lors de la journée pour communiquer entre équipes.

Nous vous demandons, sauf demande contraire venant d'un membre de MILK, de rester dans vos canaux de team.

Nous vous demandons également d'arriver avec des périphériques chargés afin d'éviter de trop solliciter le réseau électrique de la salle.

Nous pouvons à tout moment demander aux joueurs de débrancher certains appareils non essentiels comme les téléphones portables. Nous informons également que nous déclinons toute responsabilité en cas de vol, de casse ou de perte d'effet personnel durant l'évènement.

Chaque joueur est responsable de son matériel. 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 (Voir paragraphe «Article II-6 : Les Sanctions Possibles) »

Article II-6 : Les Sanctions Possibles

Les sanctions sont variées (avertissement oral, annulation d'un match, exclusion du tournoi ...) et sont prononcées sans recours possible par les responsables de MILK.

Les sanctions en fonction des faits seront fixées à la libre appréciation de ceux ci. En cas de désaccord avec une décision, l'avis des organisateurs a préséance sur celui des joueurs.

Le(s) joueur(s) exclu(s) ne pourra(ont) en aucune manière prétendre au remboursement de ses frais d'inscription

Partie III – Les Formats des Matches

Article III-1 : Matches « Best Of 1,3,5 »

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

Un match « Best Of 3 » se joue en deux ou trois parties et oppose deux équipes de cinq joueurs.

Un match « Best Of 5 » se joue en trois, quatre ou cinq parties et oppose deux équipes de cinq joueurs.

Article III-2 : Modes de Jeu

Les matchs devront se faire en partie match privé avec un nom + un mot de passe à fournir à l'équipe adverse.

S'il n'est pas possible de réaliser une partie privée les matchs devront se faire en partie personnalisés.

Les joueurs choisissent leur rôle dans le salon avant de lancer la partie.

Partie IV – Déroulement d'un Match

Article IV-1 : Les paramètres du Jeu

*Tous les joueurs doivent utiliser leur propre compte Rocket League.
L'utilisation de programmes externes modifiant les paramètres graphiques en cours de jeu est interdite.*

Article IV-2 : Avant le Match

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

Le match doit démarrer à l'heure exacte indiqué sur le planning, les joueurs doivent être prêts à démarrer au moins 15 minutes avant l'heure de match indiquée.

De plus, il n'est pas possible de quitter la zone de match sans la permission de l'arbitre durant les 30 minutes qui précèdent le match.

Si deux joueurs d'une même équipe se trouvent dans une même poule, ils devront jouer leur premier match l'un contre l'autre.

Les joueurs doivent accepter les conditions particulières liées au match sur scène définies par l'organisateur incluant mais ne se limitant pas à un éclairage spécial, à utiliser un casque spécial.

Si un équipement spécifique est proposé par l'organisateur, les joueurs n'ont pas le droit de refuser de l'utiliser.

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.

Avant le lancement du premier match, chaque équipe doit présenter son capitaine d'équipe aux officiels du tournoi.

Il peut être l'un des 2 membres de l'équipe ou bien le coach.

Le capitaine d'équipe doit rester la même personne durant tout le tournoi. Le capitaine d'équipe est la personne chargée de son équipe auprès des officiels du tournoi.

Article IV-3 : Interruption lors du match

Si un match est involontairement interrompu (plantage, connexion réseau...), les officiels du tournoi peuvent décider de recommencer le match en fonction des règles suivantes :

- *Si le problème a lieu avant la fin de la première minute du match.*
- *Si l'un des joueurs plante ou est déconnecté, il doit revenir et se connecter aussi vite que possible. Les équipes peuvent « pauser » la partie jusqu'au retour du joueur. **L'utilisation excessive de la pause est interdite.** Il est à la charge de chaque équipe de s'assurer qu'il ait la possibilité de mettre le match en pause avant le début du match.*

Article IV-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 le format du match ou si cela a été expressément autorisé par un officiel du tournoi. Si une équipe ou un joueur quitte un match avant son terme la victoire est automatiquement donnée à l'équipe adverse

Article IV-5 : Validation du résultat

Une impression d'écran du résultat du match pourra être demandée par les officiels. Lorsqu'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 officiels du tournoi. Il est fortement conseillé de fournir les informations les plus valables possibles qui pourraient aider les officiels du tournoi dans leur investigation. Les demandes d'investigation injustifiées et répétées pourront être sanctionnées.

Partie V – Déroulement du Tournoi

En raison de notre partenariat avec PSYONIX, les joueurs s'engagent à respecter également le règlement des tournois édités par PSYONIX, disponible à l'adresse suivante : [Règlement Psyonix](#).

Article V-1 : Les phases de Poules

La première partie des tournois sera divisée en phases de poules composées chacune de 4 équipes de 2 joueurs.

Les poules se feront lors d'un tirage au sort quelques jours avant le début du tournoi.

Les matchs se dérouleront sur une base de « Best Of 1 » (cf : voir Article III-1)

Les classements seront départagés de cette manière :

- 1. Plus grand nombre de points.*
- 2. Plus grand ratio de manches gagnées/perdus.*
- 3. Plus grand nombre de points entre les équipes concernées.*
- 4. Différence en Goal Average*
- 6. BO1 entre les 2 équipes en égalité parfaite.*

Les deux meilleures équipes de chaque poule seront qualifiées pour le tour suivant.

Note sur la gestion des points :

- Une victoire rapporte 3 point à l'équipe gagnante,*
- Une défaite rapporte 0 point à l'équipe perdante*

Article V-2 : Les Phases Finales

Les phases finales se feront avec un arbre à élimination simple.

Les quarts de finales ainsi que les demies-finales se dérouleront sous le système

de match de BO3.

La finale et la petite finale se dérouleront en BO5 lors de la même journée.

Partie VI – Les Infractions au Règlement et au Jeu

Article VI-1 : Définition

Les officiels du tournoi sont les arbitres et le directeur du tournoi. Le tournoi est contrôlé par un directeur de tournoi. Celui-ci à tout pouvoir pour appliquer le règlement en relation avec le tournoi et tous les matchs de ce tournoi.

Le directeur de tournoi attribue les arbitres aux matchs, peut donner des avertissements, peut donner des pénalités à des joueurs, et prendre part dans l'étude des infractions effectuées afin d'établir d'éventuelles sanctions supplémentaires.

Article VI-2 : Comportements interdits en Tournoi

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
- Violier les règles de ce règlement.

Une équipe recevant une sanction perd automatiquement la manche en cours, ou la prochaine si elle ne joue pas.

Une équipe recevant une sanction est dans la possibilité de perdre un % du cash prize qui sera gagné à l'issu du tournois et/ou de perdre automatiquement la manche en cours, ou la prochaine si elle ne joue pas.

Cette sanction ne peut être attribuée que de concert avec le responsable du tournoi (Head admin), responsable de compétition (si poste attribué) et responsable de l'événement.

- Arriver 30min en retard à l'heure de convocation -> 25%
- Violier les règles du règlement de scène spécifique à l'événement. -> 10 à 25%

Article VI-3 : Actions de Jeu Interdites

L'utilisation de bug ou d'action qui change ou dénature le principe habituel du jeu est strictement interdite durant un match et entraîneront une pénalité, ainsi qu'un avertissement.

Article VI-4 : 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 celui-ci, son expulsion et l'interdiction de participer aux futures compétitions durant une période déterminée selon l'infraction.