

Règlement



www.azertyclub.com

AZERTY PARTY
2018

Sommaire

CHAPITRE I - INFORMATIONS GENERALES	3
Article I-1. Informations sur le Règlement.....	3
Article I-2. Application du règlement	3
Article I-3. Matériel	Erreur ! Signet non défini.
Article I-4. Alimentation	Erreur ! Signet non défini.
CHAPITRE II – FORMATS/MATCHS	4
Article II-1. Match « Best Of 3, 5 et 7 ».....	4
Article II-2. Mode de jeu	4
Article II-3. Format des matchs	4
CHAPITRE III – TEAMS.....	5
Article III-1. Composition.....	5
Article III-2. Capitaine	5
CHAPITRE IV – PARAMETRES DU JEU	5
Article IV-1. Version.....	5
Article IV-2. Interdictions.....	5
Article IV-3. Conditions.....	5
CHAPITRE V – REGLEMENT/LITIGES	6
Article V-1. Décisions.....	6
Article V-2. Comportement et sanctions	6



CHAPITRE I - INFORMATIONS GENERALES

Article I-1. Informations sur le Règlement

Ce règlement a été rédigé par l'équipe de l'Azerty Club, pour la compétition de Rocket League® qui se déroulera lors de l'Azerty Party 2018.

L'équipe de l'Azerty Club est la seule compétente à organiser et à gérer les compétitions sportives des Azerty Party. **Elle se réserve le droit de modifier le présent règlement à tout moment et sans préavis.**

Article I-2. Application du règlement

En participant à l'Azerty Party 2018, 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-3. Matériel

Chaque joueur devra impérativement apporter son matériel pour le tournoi (PC, clavier, souris, casque, écran, câbles etc...). Les câbles réseaux seront fournis.

Les participants seront responsables en cas de mauvais fonctionnement de leur matériel.

Article I-4. Alimentation

Voir règlement et informations générales de la LAN.

CHAPITRE II – FORMATS/MATCHS

Article II-1. Match « Best Of 3, 5 et 7 »

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

Un match « Best Of 5 » se joue en trois parties gagnantes et oppose deux équipes de trois joueurs.

Un match « Best Of 7 » se joue en quatre parties gagnantes et oppose deux équipes de trois joueurs.

Article II-2. Mode de jeu

Le mode de jeu et la configuration utilisé pour ce tournoi est:

- Mode de jeu : FOOTCAR
- Arène : DFH STADIUM
- Taille de l'équipe : 3v3
- Bots : PAS DE BOTS
- Région : Europe
- Joignable par : NOM/MOT DE PASSE

Article II-3. Format des matchs

Le tournoi commencera par des matchs de poules en deux groupes, toutes les équipes d'un groupe se rencontrent tous en BO3.

Les scores comptabilisés seront de 2 point par partie gagnée (même en cas de défaite), de 1 pour une partie nulle et 0 pour une partie perdue au score final.

En cas d'égalité des scores entre les équipes lors des comptabilisations finales, les paramètres de goal average seront pris en compte. Si aucune équipe n'est départagée, un match en BO2 sera effectué.

A l'issue du résultat final, les 2 premières équipes de chaque poule qui auront comptabilisé le plus de points seront placées en playoff (arbre à double élimination). Les matchs y seront joués en BO5. Les équipes gagnantes lors des demi-finales s'affronteront pour la phase finale au format BO7.

1^{er} : gagnant de la grande finale

2^{ème} : perdant de la grande finale

3^{ème} : gagnant du loser bracket 2

Il est à noter que chaque équipe devra fournir le screen montrant le nombre de but après chaque match.



CHAPITRE III – TEAMS

Article III-1. Composition

Une équipe est obligatoirement composée d'au minimum **3 joueurs** (+ 1 joueur de remplacement autorisé), cette équipe restera fixe jusqu'à la fin du tournoi.

Le joueur remplaçant ne pourra pas entrer en contact avec son équipe lors des matchs auquel il ne participe pas.

Article III-2. Capitaine

Dans chaque équipe, un capitaine devra être désigné et fera le lien avec les admins du tournoi pendant toute sa durée.

Son rôle sera de gérer son équipe, les plaintes et problèmes auprès des admins du tournoi.

CHAPITRE IV – PARAMETRES DU JEU

Article IV-1. Version

Le jeu se jouera à la dernière version du jeu disponible à la date du tournoi. Les participants (hors mise à jour lors du début du tournoi) doivent avoir leur jeu à jour.

Article IV-2. Interdictions

- Aucun programme tier modifiant les fichiers/paramètres n'est toléré, cela s'applique également aux modifications esthétiques et audios du jeu.
- Tout type de programme affichant des informations en jeu est interdit.
- Chaque équipe peut utiliser un logiciel de communication VOiP (Teamspeak, discord, mumble ect..) mais ne devra pas joindre un canal/serveur d'une autre équipe.
- Les logiciels de capture vidéos/visuels **réseaux** (streaming...)

Article IV-3. Conditions

- Tous les joueurs devront être présent 10 minutes avant chaque match sous peine de sanction.
- Les joueurs devront être attentifs et disponibles pour toutes annonces de l'admin du tournoi.
- Chaque joueur devra être en mesure de fournir une capture d'écran prouvant le nombre de buts inscrits
- Si une déconnexion/ou un plantage d'un joueur se réalise dans un match, le joueur sera considéré comme un joueur mort.



CHAPITRE V – REGLEMENT/LITIGES

Article V-1. Décisions

Le staff du tournoi est l'arbitre du tournoi.

Le tournoi est contrôlé par un admin du tournoi. Celui-ci a tout pouvoir pour appliquer le règlement en relation avec le tournoi et tous les matchs de ce tournoi. L'admin du tournoi attribue les arbitres aux matchs (si il est possible), 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.

En cas de manque de joueurs/problèmes techniques, le staff se réserve le droit de modifier les types de matchs/conditions voir le jeu.

Article V-2. Comportement et sanctions

Une équipe peut être réprimandée et recevoir une sanction si l'un des joueurs commet l'une des infractions suivantes :

- Refuser de suivre les instructions d'un admin du tournoi ou du staff
- Arriver en retard à l'heure du match
- Contester la décision d'un admin du tournoi
- Utiliser un langage ou des gestes insultants
- Etre coupable de comportement antisportif
- Recevoir plus d'un avertissement
- Etre coupable d'actes violents
- Tricher ou utiliser un procédé inéquitable
- Mentir ou induire en erreur un officiel du tournoi
- Violer les règles de ce document.

Une équipe recevant une sanction perd automatiquement le match en cours.

