



Gamers Assembly 2019

Règlement
Rocket League

Association Futurolan - 11, rue Paul Gauvin - 86280 Saint-Benoît
Tél : 05.49.45.00.89 - fax : 09 72 22 66 58
tournois@futurolan.net - www.futurolan.net
N° SIRET : 443 058 110 00026 - APE : 94992
N° de déclaration en préfecture : 086301 1731



Historique des changements

DATE	VERSION	DESCRIPTION
01/01/2019	v1.0	Rédaction du règlement
06/04/2019	v2.0	Spécificité Rocket League



Tables des matières

I - Règles générales	4
I.1 - Application du règlement	4
I.2 - Date et lieu	4
II - Eligibilité	4
II.1 - Participation au tournoi	4
II.2 - Capitaine et/ou Manager de l'équipe	4
II.3 - Joueurs	5
II.4 - Age minimum	5
III - Matériel	5
IV - Jeu & format du tournoi	5
IV.1 - Version du jeu	5
IV.2 - Format de match	5
IV.3 - Déroulement d'un match	5
IV.4 - Phase de poule	6
IV.5 - Phase finale	6
VI - Stream & rediffusion	7
VII - Matches sur scène	7
VII.1 - Accès arrière-scène/scène	7
VII.2 - Planning arrière-scène/scène	7
VII.3 - Équipements imposés	8
VII.4 - Pénalités	8
VIII - Gains	9



I - Règles générales

I.1 - Application du règlement

En vous inscrivant au tournoi de la Gamers Assembly 2019 via la billetterie en ligne, vous acceptez sans réticence ou interprétation de respecter ce règlement. L'organisation se réserve également le droit de prendre des décisions sur des points non-couverts par ce règlement ou même contraire à celui-ci dans le but de conserver l'esprit sportif et l'équité de la compétition.

FuturoLAN se réserve le droit de modifier à tout moment ce règlement. Il est du devoir des participants de vérifier qu'il connaisse la dernière version du règlement. Si des modifications sont apportées au règlement, elles seront répertoriées dans l'historique des changements en page 2 dudit règlement.

reglement interieur Gamers assembly: https://backoffice.gamers-assembly.net/sites/default/files/edition/reglement_interieur.pdf

I.2 - Date et lieu

La Gamers Assembly 2019 se tiendra du 20 au 22 avril 2019 au Parc des Expositions de Poitiers (86).

Toutes les informations pratiques se retrouvent sur notre site internet :

<https://ga2019.gamers-assembly.net/infos>

Il s'agit d'un évènement "offline" "LAN", pour participer au tournoi, votre présence sur site est obligatoire.

Le tournoi Rocket League Gamers assembly 2019 se déroulera du 20 avril 2019 à 10h00 au 21 Avril 2019 à 21h00.

II - Eligibilité

II.1 - Participation au tournoi

Pour participez à ce tournoi, vous devez n'être banni d'aucune compétition officielle pour triche.

II.2 - Capitaine et/ou Manager de l'équipe

Un capitaine d'équipe devra être choisi au sein de votre équipe afin de faciliter l'organisation en début de tournois (notamment pour les "captain time", auquel seulement les capitaines/managers de chaque équipes devront être présent). Concernant le manager, il n'est autorisé d'en avoir qu'un seul par équipe. Cependant, et si l'équipe le souhaite, ce dernier peut remplacer le capitaine d'équipe lors d'un captain time.



II.3 - Joueurs

Le tournoi se joue en équipe de 3 joueurs.

II.4 - Age minimum

Aucune limite d'âge n'est imposée sur ce tournoi.

III - Matériel

Pour participer à ce tournoi, il vous faudra :

Votre ordinateur, alimentation, câble ethernet (minimum 10m) clavier, souris, manette et casque audio.

IV - Jeu & format du tournoi

IV.1 - Version du jeu

Rocket League doit être à jour avec la dernière version disponible via steam.

IV.2 - Format de match

Les matches de poules seront joué en BO3.

Les matches de l'arbre seront joué en BO5 et en BO7 pour la finale winner bracket ainsi que pour la finale en loser bracket.

Les matchs du loser bracket seront joués en BO3.

Finales du winner bracket en BO7.

Finale sur scènes jouées en BO7 avec une victoire d'avance pour l'équipe qui vient du winner bracket.

Pour l'arbre amateur le format pourra être full BO5 jusqu'en Finale, Winner et Loser Bracket.

IV.3 - Déroulement d'un match

Mode de jeu : FOOTCAR

Arène : DHF STADIUM

Taille de l'équipe : 3v3

Bots : PAS DE BOTS

Région : EUROPE

Joignable par : NOM/MOT DE PASSE

Validation du résultat directement auprès des admins du tournoi, un screenshot sera demandé en cas de litige. pensez à en prendre un à chaque fin de match.



IV.4 - Phase de poule

3 Poules composées de 1 poule de 14 et 2 poules de 13 équipes.

Tout le monde se rencontre par poule. (Soit 12 et 13 matchs en fonction de la poule).

Le top 6 sort de la poule à 14, pour aller en Playoffs.

Le top 5 sort des poules à 13, pour aller en Playoffs.

Les matchs seront joués en BO3, une victoire rapporte 3 points et 0 point pour une défaite

Le départage lors de la phase de poule est le suivant :

- Plus grand nombre de point
- Goal avérage (différence buts inscrits/encaissés)
- Confrontation directe.

IV.5 - Phase finale

Arbre double élimination avec loser bracket, 16 teams, Appelé Playoffs

Et un Arbre Amateur composé de 24 teams.

L'ensemble des équipes seront répartis en fonction de leur place lors des poules.

Top 16 Playoffs

Top24/40 Arbre Amateur.

Le loser bracket seras joué en BO3 jusqu'à la finale qui elle seras joué en BO5.

L'ensemble des matchs devront être jouer à la suite, des pauses seront octroyées entre les match selon le déroulement du tournoi.

V - Infractions au règlement

Utiliser un bug ou une autre action qui change le principe du jeu est interdits et sanctionnés par L'organisateur (Cheats, hacks etc...).



VI - Stream & rediffusion

Le tournoi sera diffusé à l'adresse suivante : <https://www.twitch.tv/rocketbaguette>, casté @Rocket Baguette.

Vous n'êtes pas autorisé à diffuser vos propres matchs. Un stream mis à disposition par l'organisateur choisira les matchs diffusés pendant l'évènement. Vous serez prévenu et devrez attendre l'accord des administrateurs du tournoi pour lancer votre match lorsque celui-ci est retransmis.

Des interview sur certain match casté seront réalisés par rocketbaguette, celle-ci seront de 5 min, les administrateur vous accompagneront pour l'interview afin de fluidifier le déroulement de celle-ci.

VII - Matches sur scène

Les joueurs doivent accepter les conditions particulières liées à la scène, notamment :

- éclairage spécial
- flexibilité du planning et contraintes de timing
- équipement imposé
- mouvements et placement des techniciens audiovisuel Futurolan
- mouvements du staff technique
- respect des partenariats et des exigences partenaires de la Gamers Assembly

Les joueurs ne pourront notamment pas faire valoir un partenariat joueur ou équipe s'il entre en conflit avec un partenaire Gamers Assembly (sauf équipements joueurs à apporter, voir art IV.).

Dans tous les cas, l'organisateur se réserve le droit d'autoriser ou d'interdire tout accessoire ou équipement sur scène qu'il jugerait inapproprié, sans justification d'aucun motif.

VII.1 - Accès arrière-scène/scène

L'accès arrière scène/scène est sujet à accréditation spéciale délivrée au point d'accueil arrière-scène. Seuls les joueurs et un coach par équipe seront habilités à leur arrivée.

Seuls les responsables scène peuvent donner des accréditations supplémentaires (notamment pour les photographes/caméraman d'équipe).

VII.2 - Planning arrière-scène/scène

Les joueurs doivent se présenter à l'accueil arrière-scène au moins 1h avant leur passage prévu sur scène.



Le « show » scène doit démarrer à l'heure exacte indiquée sur le planning : les joueurs doivent donc être prêts à monter sur scène au moins 15 minutes avant l'heure du match indiquée.

Les joueurs disposeront de 30min pour faire leurs réglages et leurs échauffements sur leurs configurations.

Durant le match, une pause de 5 minutes maximum sera effectuée entre chaque manche.

Les joueurs ne pourront pas quitter l'arrière-scène sans la permission du staff durant les 15 minutes qui précèdent le passage sur scène.

VII.3 - Équipements imposés

Une partie du matériel de jeu sur scène est imposé :

- PC ou console
- Ecran
- Casque audio

Les seuls éléments que les joueurs doivent apporter sont :

- Clavier ou Contrôleur de jeu
- Souris / Tapis de souris
- Manette

Tout équipement supplémentaire sera sujet à autorisation par l'organisateur.

De plus, les joueurs doivent utiliser le logiciel de communication vocale fourni par le staff (sauf si le jeu propose une communication vocale intégrée). Aucun autre logiciel (ou serveur) ne pourra être utilisé.

VII.4 - Pénalités

Tout manquement au respect des consignes de scène sera porté aux administrateurs tournoi pour sanctions.

Sur décision de l'organisateur, chaque manquement pourra également faire l'objet d'une pénalité sur la récompense potentielle du joueur (ou de son équipe) à hauteur de 20% de la récompense obtenue. Ces pénalités sont cumulatives.



En dernier recours, l'organisateur pourra prononcer la perte du match prévu sur scène.

VIII - Gains

Après consultation et approbation des joueurs, le cashprize remporté par l'équipe sera versé à un seul joueur / entité. Par défaut, les gains seront reversés à la personne morale ou physique enregistrée lors de l'achat du slot.

Le règlement des gains s'effectuera sous un délai de 90 jours maximum, néanmoins les informations pour le paiement seront collectées à la fin du tournoi, en backstage scène, en compagnie d'un des arbitres du tournoi, veuillez donc à ne pas partir sans en informer les officiels du tournoi.

Une équipe déclarant forfait ou étant disqualifiée de la compétition peut se voir retirer ses gains en fonction de la gravité de la situation. Dans ce cas, cette décision sera portée au Directeur des tournois.

Par ailleurs les gains non réclamés dans un délai de 6 mois, après la fin de l'événement, soit avant le 23 octobre 2019, ne seront pas versés.