

RÈGLEMENT TOURNOI ROCKET LEAGUE

Vendredi 24 avril – Saint-André-lez-Lille

1/ INFORMATIONS GENERALES

- ↳ Matchs de poules puis tableau final
- ↳ Poules définies par tirage au sort.
- ↳ Choix des voitures libre.
- ↳ 1 contre 1
- ↳ Matériel : Console Sony PS5, manettes fournies par l'organisation.
- ↳ Nombre de participants : 24 maximum
- ↳ Lieu : Salle André Wauquier à Saint-André
- ↳ Horaire : A partir de 18h

2/ INSCRIPTIONS

Pour participer au tournoi, les joueurs doivent être inscrits au préalable via les formulaires sur le site de la ville, et le nombre d'inscrits ne doit pas dépasser celui indiqué dans « Informations générales » (l'organisation se réserve le droit d'augmenter ou diminuer le nombre de participants sans qu'aucune réserve ne puisse être émise).

Chaque joueur doit valider son inscription avant le début du tournoi à la table de marque à son arrivée à 18h.

Chaque joueur est également invité à prendre connaissance de ce règlement dans son intégralité.

Une tenue exemplaire et un comportement fair-play sont demandés pour garantir un tournoi se déroulant dans les meilleures conditions.

3/ ARBITRES

Les arbitres sont présents pour appeler les joueurs, régler les problèmes et prendre des décisions impartiales.

L'arbitre se réserve le droit de modifier les règles, en prévenant les joueurs, pour organiser au mieux le tournoi.

Lors d'un litige exceptionnel (non couvert dans ce règlement), le mot d'un arbitre est final et la décision devra être suivie par les joueurs.

4/ TIMING

18h/18h30 : Accueil des joueurs / Inscriptions/ Tirage au sort

18h30/21h15 : Phase de Poules

21h15/22h00 : Tableau Final

5/ PHASES DU TOURNOI

- ✓ Chaque poste de jeu est défini par un numéro affiché. Exemple : Poste 3
- ✓ Les joueurs devront s'y rendre dans les 5 minutes suivant l'appel pour y jouer leur match.
- ✓ **À la fin du match, les joueurs doivent venir donner leur résultat à l'arbitre à la table de marque, qui en prendra note.**

PHASE DE POULES

- **Lors de la première phase de jeu, les joueurs sont répartis aléatoirement en 4 poules de 6 joueurs maximum.**
- Chaque joueur de chaque poule devra jouer contre tous ses adversaires (5 matchs par joueur).
- Au terme de chaque match, un nombre de points est attribué à l'ensemble des joueurs (victoire = 3 points, nul = 1 point et défaite = 0 point).
- En cas d'égalité de points à la fin des matchs d'une poule et afin de définir le premier et le deuxième de chaque poule, on étudiera dans l'ordre suivant :
 1. Le résultat de la rencontre directe entre les deux joueurs
 2. Tirage au sort
- Les joueurs qualifiés pour la phase de poule sont les **2 premiers au classement final de leur poule (8 joueurs au total)**.

Paramètres :

- ☐ Durée du match : **5 minutes**
- ☐ Overtime : **activé (Maximum 3 minutes)**
- ☐ Mutators : **désactivés**
- ☐ Boost standard
- ☐ Pas de bot
- ☐ Arène aléatoire

PHASE FINALE

- Les joueurs qualifiés pour les Quarts de finale sont les **1^{ers} et 2^{èmes} au classement final de leur poule (8 joueurs au total)**.
- Cette phase est à élimination directe : le gagnant de cette phase est directement qualifié pour le tour suivant ; le perdant est éliminé du tournoi.
- **Seul paramètre changeant : Overtime « illimité ».**