

Play the Game

ONLINE

Règlement *Play The Game Online Sud-Est Automne 2024 – Rocket League*

Dernière mise à jour : 09/09/2024

Table des matières

1. Préambule	2
2. Présentation de l'événement.....	2
3. Inscription à l'événement	2
a. Inscription en solo	2
b. Participation en duo	2
c. Données du formulaire	2
4. Compte Rocket League	3
5. Composition d'une équipe de Rocket League	3
6. Lots	3
7. Résolutions de problèmes et Sanctions	4
8. Déroulement du tournoi	5
a. Structure du tournoi	5
b. Déroulement d'un match	6
c. Phase 1 – Les poules	6
d. Phase 2 : Tableau à élimination directe	6
Utilisation de Toornament et Discord :	6
9. Les matchs.....	7

1. Préambule

Ce document contient toutes les règles de conduite à respecter dans le cadre de l'événement mentionné en en-tête. En participant à cet événement, vous acceptez toutes les règles énoncées ainsi que les pénalités et sanctions qui en découleront en cas de non-respect.

2. Présentation de l'événement

L'événement Play The Game Online édition Sud-Est (ci-après nommé PTGO) est un tournoi externe organisé par Sopra Steria avec l'appui de la marque employeur. L'édition Automne 2024 est organisée sur le jeu Rocket League de Psyonix (ci-après nommé RL) et en format 2 contre 2.

L'équipe organisatrice (ci-après nommée Staff) inclut des collaborateurs.trices de Sopra Steria bénévoles ainsi que des membres de l'équipe RH en charge du recrutement. Le Staff est responsable de la bonne organisation de l'événement.

Les étudiant.e.s, ancien.ne.s étudiant.e.s ou professeur.e.s faisant partie de l'un des établissements spécifiés dans le formulaire de participation ainsi que les collaborateurs.trices de Sopra Steria (tou.te.s nommé.e.s ci-après "participant") peuvent participer à l'événement. Il n'y a aucune restriction sur l'âge ou la nationalité du participant.

3. Inscription à l'événement

Pour participer au tournoi PTGO, il est nécessaire de remplir le formulaire disponible [via ce lien](#).

a. Inscription en solo

Un participant peut s'inscrire au tournoi seul. Dans ce cadre, le participant doit sélectionner l'option correspondante dans le formulaire.

Les participants inscrits en solo seront mis en contact par le Staff pour leur permettre de constituer des équipes s'ils le souhaitent.

En cas de création d'équipe, les participants seront intégrés à la compétition. Si les participants ne trouvent pas de duo ils seront considérés comme abandonnant la compétition.

b. Participation en duo

Une équipe peut s'inscrire au tournoi pour y participer en duo. L'équipe doit respecter les règles de composition d'équipe énoncées en partie "c". Dans ce cadre, un participant est désigné par l'équipe comme capitaine pour toute la durée du tournoi et ne peut être modifié. Le capitaine est en charge de remplir le formulaire de participation pour chaque membre de son équipe.

Il est considéré qu'une équipe est constituée de 2 membres. Les coachs d'équipe sont interdits. Les remplaçants sont interdits.

c. Données du formulaire

Le participant doit remplir le formulaire (ainsi que celui de son coéquipier le cas échéant) avec les données suivantes :

- Nom de famille
- Prénom

- Niveau d'étude
- École représentée
- Compte Discord (au format Pseudo#1234. Le compte doit respecter les [conditions d'utilisation de Discord](#). Le pseudonyme sur le Discord de l'événement sera à modifier pour correspondre au pseudo RL)
- Compte RL (respectant les conditions énoncées en partie 4)
- Type d'inscription (Solo ou Duo)
- Coordonnées (e-mail obligatoire, téléphone facultatif)

Le participant remplissant le formulaire garantit l'exactitude des données fournies pour lui ainsi que pour ses coéquipiers le cas échéant.

Les données récoltées seront utilisées uniquement dans le cadre du tournoi par le Staff et ne seront pas communiquées à des tiers.

4. Compte Rocket League

N'est autorisé pendant toute la durée du tournoi qu'un seul compte par participant. Les comptes de type smurf (compte secondaire ne reflétant pas le niveau réel du participant) ou reroll (utilisation d'un compte secondaire) sont interdits. Seul le participant propriétaire du compte peut jouer avec ce dernier pendant le tournoi. Il appartient au joueur de conserver son compte actif pendant toute la durée du tournoi.

Le compte utilisé doit respecter le [code de conduite officiel de RL](#). Le pseudonyme du compte ne peut pas être modifié pendant le tournoi et le Staff se garde le droit de refuser un participant si son pseudonyme est offensant ou inapproprié. Le cas échéant, le Staff tolère le renommage du compte en amont du tournoi pour permettre la participation.

A l'inscription, le capitaine de chaque équipe doit spécifier les liens <https://rocketleague.tracker.network/> de tous les comptes principaux de ses joueurs (remplaçants inclus).

5. Composition d'une équipe de Rocket League

Une équipe doit posséder un nom d'équipe et être composée de 2 joueurs. Elle peut aussi disposer d'un logo représentatif respectant les règles suivantes :

- Ratio 1:1 (carré)
- Taille recommandée de 512x512 pixels
- Format PNG

Le nom ainsi que le logo de l'équipe doivent respecter les règles de bienséance. Ils ne doivent être ni offensants, ni inapproprié. Le logo de l'équipe peut être transmis au Staff via Discord ou par mail.

6. Lots

Les équipes se retrouvant à la fin du tournoi sur l'une des trois marches du Podium remportent des prix. Ces prix seront révélés par le Staff ultérieurement via les réseaux de Sopra Steria. Chaque prix se compose de 2 lots (1 par joueur de l'équipe). Le capitaine est responsable de la répartition des lots auprès de son coéquipier.

7. Résolutions de problèmes et Sanctions

Après étude d'une infraction au présent règlement par le Staff, un participant ayant reçu une sanction peut également :

- subir plusieurs défaites automatiques
- être disqualifié du tournoi
- être expulsé du tournoi

Une sanction peut être appliquée même si l'infraction a été découverte plusieurs jours après le match. Une infraction repérée lors d'un match par une équipe doit être signalée par un message Discord à destination du Staff au maximum 24h après le match en question.

SANCTIONS LIEES AUX RETARDS

L'heure de départ d'un match correspond à l'heure du lancement dudit match prévue par les arbitres et le Staff.

Un retard maximum de quinze (15) minutes par rapport à l'heure de départ est toléré. En cas de retard supérieur au délai maximum, pour ne pas affecter le bon déroulement du tournoi, le Staff peut appliquer les sanctions suivantes :

Pour les BO1 :

- En cas de retard de plus de 15 minutes d'un seul participant, le match est lancé avec l'équipe amputée du participant en retard
- En cas de retard de plus de 15 minutes des deux participants, l'équipe dont les participants sont en retard est considérée comme perdante du match

Pour les BO3 / BO5 / BO7 :

- En cas de retard de plus de 15 minutes d'un seul participant, le match est lancé avec l'équipe amputée du participant en retard, et les matchs s'enchaîneront sans attendre.
- En cas de retard de plus de 15 minutes des deux participants, l'équipe dont les participants sont en retard est considérée comme perdante de la partie.

SANCTIONS LIEES AUX EQUIPES

Avant chaque match, les 2 membres des équipes jouant le match doivent être présents en vocal sur Discord. En cas d'absence ou de retard d'une équipe, se référer aux sanctions liées aux retards.

PROBLEMATIQUES RESEAU DE TYPE LATENCE, LAG ET AUTRES SOUCIS DE CONNEXION

Un match ne peut être annulé pour cause de problématique réseau. Chaque membre d'équipe doit s'assurer de bénéficier d'une connexion stable et suffisante en cas de participation à un match.

SANCTIONS LIEES AU COMPORTEMENT

En cas de comportement inadéquat d'un membre d'une équipe (insultes, racisme, xénophobie, sexisme, homophobie...), le membre incriminé ainsi que toute son équipe est sanctionnable.

EXPLOITATION DE BOGUES/FAILLES/PORTES DEROBEES ET UTILISATION DE BOTS

L'utilisation de bug, de bot ou toute action qui change ou dénature le principe habituel du jeu est strictement interdite. L'utilisation de logiciels tiers ne dénaturant pas le jeu (tels que Bakkesmod) est autorisée.

INFRACTIONS AUX CGU ET CLUF DE ROCKET LEAGUE

Toute infraction aux Conditions Générales d'Utilisation et au Contrat de Licence de l'Utilisateur Final de RL est considérée comme une infraction au règlement du tournoi.

RESPONSABILITE AUPRES DE PSYONIX

Le joueur est responsable de son compte. Si le compte du joueur n'est plus disponible pendant la durée du tournoi (compte banni), alors le joueur en question ne pourra pas participer au tournoi.

Le participant est responsable de son compte RL. Il doit s'assurer de la disponibilité de son compte tout au long du tournoi. En cas de compte indisponible (pour cause de ban ou autre), le participant sera disqualifié.

UTILISATION D'UN COMPTE NON DECLARE LORS DE L'INSCRIPTION

Toute utilisation d'un compte n'ayant pas été référencé lors de l'inscription entraîne une disqualification du participant concerné.

RESPECT & FAIRPLAY

Dans l'e-Sport, le respect et le fairplay sont des valeurs cruciales. Il est impératif pour les participants d'adopter ces valeurs. Tout comportement irrespectueux et/ou injuste des participants du tournoi peut être sanctionné par le Staff.

DECISIONS DU STAFF

Le Staff veille au bon déroulement du tournoi, tant en termes d'image que d'organisation. Lors de chaque match, un arbitre issu du Staff est présent pour s'assurer du bon respect du règlement. Le Staff a la charge de traiter tout doute ou manquement du règlement en conséquence. Les décisions du Staff sont officielles, finales et irrévocables.

8. Déroulement du tournoi

a. Structure du tournoi

La structure du tournoi sera la suivante :

- une phase de poules
- une phase opposant les 8 équipes finalistes dans un : quart de finale, une demie, une petite et une grande finale.

b. Déroulement d'un match

- L'heure et la date d'un match est donnée par le staff. Il est de la responsabilité de ces équipes d'être présente dans le canal vocal Discord dédié au minimum 10 minutes avant le début du match et pendant toute la durée du match.

c. Phase 1 – Les poules

Une poule comporte au minimum 4 équipes. Les équipes vont s'affronter en Best Of 3. Une victoire rapporte un (1) point. Une défaite rapporte zéro (0) point. Les deux équipes (dans le cas d'un format avec 4 poules mais celui-ci pourra être adapté) ayant les scores les plus élevés seront qualifiées pour la phase finale.

En cas d'égalité entre deux ou plusieurs équipes, les points suivants seront utilisés successivement afin de départager les équipes à égalité. Si le premier point ne permet pas de départager les équipes, le point suivant sera pris en compte et ce, jusqu'à ce que le système permette de désigner un classement final :

- Nombre de points total
- Nombre de victoires entre les équipes à égalité (sans comptabiliser les victoires contre les autres équipes)
- Différence de manches gagnées/perdus totale

Si ces points ne permettent pas de départager les équipes, des matchs de barrage ou un tirage au sort pourront être effectués pour départager les équipes. Ce choix reviendra aux organisateurs du tournoi en fonction de l'horaire de fin des groupes concernés et du nombre de matchs à jouer.

Les matchs sont fixés par l'organisation. Ils devront démarrer à l'heure fixée et en cas de plus de 15 minutes de retard sur le premier match de la soirée, l'organisation pourra décider de forfait l'équipe en retard. Pour les matchs suivants les mêmes règles s'appliquent avec prise en compte des matchs précédents.

Les équipes se mettent d'accord sur le side (bleu ou orange).

d. Phase 2 : Tableau à élimination directe

Le tableau à élimination directe signifie que chaque équipe (sauf les 3/4èmes de chaque poules) participera au quart de finale. Si une équipe gagne un match : elle poursuit dans le tableau. Si une équipe perd un match : elle est éliminée du tournoi. Les matchs se joueront en BO5, et la grande finale en BO7.

Utilisation de Toornament et Discord :

L'utilisation du serveur vocal Discord mis à disposition pour le tournoi est obligatoire, et nécessite donc un compte discord pour chaque membre de l'équipe : <https://discordapp.com/> . Le serveur discord sera communiqué aux participants avant la date du tournoi et sera le principal vecteur de communication entre les Officiels et les participants. Le pseudo Discord et Lol doit être le même (A noter, il est possible de renommer son compte Discord uniquement pour le serveur PTGO).

Serveur discord : <https://discord.gg/urBWxFgqrh>

Le processus d'enregistrement des équipes utilise Toornament et des codes tournoi afin de pouvoir récupérer des statistiques sur le tournoi. Il est donc indispensable qu'au moins un participant possède

un compte pour enregistrer son équipe. Toornament est mis à jour automatiquement, cependant une capture de fin de partie doit être prise par le capitaine de chaque équipe en cas de défaillance de toornament.

9. Les matchs

La triche est évidemment interdite quel que soit sa forme.

Une Équipe ne peut refuser la présence d'un officiel dans le salon d'une partie en cours

Peu importe le déroulement du match nous rappelons aux participants que le fairplay et le respect sont des valeurs importantes de l'eSport.

Procédures de Match : Un serveur vocal Discord sera mis à la disposition des participants, ce serveur vocal est obligatoire. Chaque équipe aura son salon privé et sécurisé. Lors des matchs seuls les participants sont autorisés à être dans le salon vocal.

Avant le Match : Les participants sont installés et prêts à jouer à l'heure prévue (telle que convenue entre les arbitres). Les participants présents dans le lobby sont des Participants des deux équipes devant s'affronter pour le Match.

Paramètres du salon :

Mode de jeu	Footcar
Arène	Aléatoire (standard uniquement)
Taille de l'équipe	2v2
Difficulté des bots	Pas de bots
Région	Europe
Rejoignable par	Nom/mot de passe

Paramètres des Mutateurs :

Paramètres prédéfinis	Personnalisé
Durée de match	5 minutes
Score maximum	Standard
Prolongations	Par défaut
Limite de temps max	Illimité
Séries	Illimité
Vitesse de jeu	Standard
Vitesse maximale du ballon	Standard
Type de ballon	Standard
Poids du ballon	Standard
Taille de ballon	Standard
Rebondissement	Standard
Nombre de turbos	Standard
Rumble	Aucun
Puissance des turbos	X1

Gravité	Standard
Destruction	Standard
Temps de reprise	3 secondes

Pendant le Match : Chaque partie est lancée selon les conditions spécifiques au Jeu. Si besoin, une capture de l'écran de fin de partie, montrant la victoire/défaite de chaque équipe est prise par au moins un (1) participant de chaque équipe.

Point de Non-Retour (PNR) : Moment au cours d'une partie qui définit le lancement officiel de la partie et ainsi empêche un restart de la partie (pour des raisons de connexion par exemple). Où s'effectue la première interaction importante d'un Participant sur le déroulement de la partie.

Exemples de conditions marquant le PNR :

- La balle a été touchée par un joueur d'une équipe.

Les matchs seront des matchs privés. Il n'existe pas de système de pause avec les serveurs de Psyonix. Il est autorisé de demander une pause entre deux matchs d'une rencontre.

Un des joueurs doit demander la pause via la messagerie du jeu avec la raison de la demande de pause en début de match. Les joueurs des deux équipes sont alors priés de ne pas rejoindre le match pour éviter de commencer. Si le match se lance quand même, il sera relancé par l'organisateur du match. Sont autorisées les pauses pour les motifs suivants :

- Déconnexions imprévues.
- PING trop élevé.
- Problème IRL.

La durée maximale d'une pause ne peut excéder 15min. Le non-respect des règles de pause peut entraîner des sanctions envers l'équipe concernée à la discrétion des Organisateur. L'usage abusif de la pause peut également être sanctionné. L'organisateur détermine les conditions du redémarrage. Une fois la pause lancée, tous les joueurs doivent se tenir prêt pour redémarrer la rencontre.

Après le Match : Le Capitaine de chaque équipe rapporte le résultat du match sur Discord avec une capture d'écran de l'écran de fin partie afin de valider leur victoire / défaite et le dépose dans le canal "résultats" de Discord.