

Rocket Baguette Rising Stars



Règlement

Préambule

Les Rocket Baguette Rising Stars sont une compétition de Rocket League **3v3 PC/PS4** impliquant des équipes de 4 à 5 joueurs dans un **championnat composé de plusieurs divisions**. Chaque équipe dispute une rencontre en BO5 contre toutes les autres équipes de sa division, à raison d'**un match par semaine**. Un classement de chaque division sera ainsi établi et un système de promotion et de relégation permettra aux meilleures équipes de grimper les échelons du championnat.

Les RBRS sont une compétition communautaire destinée à offrir un **cadre compétitif convivial** mais néanmoins **réglementé**. L'équipe organisatrice s'engage à offrir des "trucs sympas que pas grand monde ne propose" (publication sur le site web rocketbaguette.com des classements, rosters et statistiques pour chaque division) en échange du respect de quelques règles simples, notamment une : si vous vous inscrivez pour la compétition, **jouez là jusqu'au terme de la saison**. Il ne s'agit au final que d'**un BO5 par semaine**.

L'équipe de Rocket Baguette se réserve le droit de modifier ce présent règlement à tout moment.



Format

La saison 1 RBRS s'étendra du lundi 9 avril au dimanche 10 juin. Compte tenu des vacances d'été, la saison 2 débutera en septembre. Aussi, les règles de promotion/relégation ci-dessous risquent de ne pas s'appliquer si les équipes disparaissent pendant l'intersaison. Dans ce cas, nous lancerons une nouvelle campagne d'inscription ciblée par niveau pour combler les places libres.

- Chaque saison RBRS est composée d'une **saison régulière de 7 semaines** et d'une semaine de playoffs. Une période d'intersaison réservée au mercato séparera les saisons RBRS.
- Chaque division compte 8 à 10 équipes qui s'affrontent toutes une fois en BO5 sur une période de 7 à 9 semaines consécutives à raison d'un match par semaine suivant un **calendrier communiqué à l'avance**. Une semaine démarre lundi à 00h00 et se termine dimanche à 23h59.
- Les **capitaines** de chaque équipes sont responsables de l'organisation des matchs. Ils décident ensemble d'un créneau pour la tenue de ce BO5.
- Un **classement pour chaque division** est ensuite établi en fonction des critères suivants, par ordre d'importance :
 - Le nombre de matchs (BO5) gagnés
 - Le pourcentage de games remportées (nombre de games gagnées divisé par le nombre total de games jouées)
 - -> Si deux équipes sont toujours à égalité, le résultat de leur confrontation directe sera pris en compte pour les départager.
 - -> Si trois équipes ou plus sont à égalité, la différence de buts (buts inscrits moins buts concédés) sera prise en compte pour les départager.
- A la fin de la saison régulière se dérouleront les playoffs ou **matchs de promotion / relégation** :
- L'équipe terminant première de sa division se verra automatiquement promue dans la division supérieure la saison suivante.
- L'équipe terminant dernière de sa division se verra automatiquement reléguée dans la division inférieure la saison suivante.
- Les différents scénarios de promotion / relégation varient en fonction des divisions. Les règles complètes sont explicitées sur rocketbaguette.com.
- Après les playoffs se déroulera le mercato pendant lequel les équipes pourront changer leurs rosters, à condition de conserver **au minimum deux joueurs** de la saison précédente. Les règles de l'intersaison seront affinées en fonction du taux de réinscription des équipes.



Inscriptions

- Si vous vous inscrivez, vous vous engagez à ce que votre équipe dispute l'intégralité des matchs de la saison RBRS. Cela étant, les inscriptions sont ouvertes à tous les joueurs PC et PS4.
- L'inscription se fait par formulaire Google. **Un formulaire rempli = une équipe inscrite.**
- Chaque équipe doit communiquer une liste de 4 joueurs minimum ou 5 joueurs maximum avec le pseudo, l'identifiant discord et le rank maximum atteint en 2018 (tous modes confondus) pour chaque joueur.
- Un capitaine devra également être nommé.
- Chaque joueur d'une équipe doit avoir rejoint le **discord Rocket Baguette**.
- Il est interdit de faire jouer un joueur non-enregistré. En cas de non-respect de cette règle, l'équipe coupable sera alors déclarée forfait.

Remplacements

- Pour le bon déroulement du championnat, nous autorisons **un seul et unique remplacement** dans le roster au cours de la saison régulière : une équipe de 5 joueurs peut en remplacer un. Une équipe inscrite avec 4 joueurs peut en rajouter un cinquième au cours de la saison, sans que ce mouvement soit compté comme un remplacement. L'admin de division doit être notifié de tout changement au **minimum 24h** avant de jouer un match.
- Toute modification du roster, quelle qu'elle soit, doit être signalée à l'admin de division correspondant, sans quoi, elle ne sera pas prise en compte.
- A la fin de la saison, pendant le mercato, une équipe peut procéder à 2 voire 3 remplacements, à la condition que deux joueurs du roster de la saison précédente soient toujours inscrits pour la saison suivante.
- Un joueur ne peut jouer au cours d'une même saison RBRS avec deux équipes différentes.

Abandons

- Si malgré nos efforts pour éviter ce cas de figure, une équipe venait à abandonner en cours de route, ses résultats passés ne seraient plus pris en compte dans le classement de la division.
- Toute équipe ou joueur abandonnant la compétition en cours de route sera banni de toutes les compétitions Rocket Baguette.



Mise en place de la saison 1

- Pour chaque équipe, les trois ranks les plus élevés seront utilisés pour établir une moyenne qui fera office de note de l'équipe.
- L'ensemble des équipes inscrites seront classées en fonction de leur note d'équipe et seront distribuées dans chaque division :

1er - 8ème	Star League
9ème - 16ème	Elite 1
17ème - 24ème	Elite 2
25ème - 32ème	Challenger 1
33ème - 40ème	Challenger 2

- En cas de trop grandes disparités dans les niveaux des équipes inscrites qui nous empêcherait d'établir 5 divisions homogènes, nous nous réservons le droit d'ajuster le nombre de divisions, de retirer des équipes, ou de prolonger la période d'inscription.

Déroulement des matchs

- Les matchs se jouent en Private Game avec les paramètres suivants : 3v3, serveurs EU, arène standard, pas de mutateurs.
- Les capitaines de chaque équipe se mettent en relation via le chan de leur division sur le discord Rocket Baguette et conviennent ensemble du jour et de l'heure à laquelle se tiendra la rencontre.
- En cas de déconnexion d'un joueur, les deux équipes sont tenues de continuer la game en cours. A l'issue de celle-ci, 10 minutes seront accordées à l'équipe en infériorité numérique pour attendre le joueur déconnecté ou faire venir un des remplaçants.
- Les spectateurs ingame sont autorisés à condition que l'équipe adverse l'accepte.
- A l'issue du match, un des deux capitaines est chargé de poster les screens des tableaux des scores de tous les matchs dans le chan du discord Rocket Baguette dédié. Rappel : les statistiques de chaque match sont prises en compte pour établir des classements individuels des meilleurs buteurs, passeurs et gardiens. Ne quittez pas votre game trop tôt : on ne verrait pas vos stats, mais la game sera comptabilisée : vos moyennes chûteraient.



Reports des matchs et sanctions

- En cas de souci d'indisponibilités pour jouer, chaque équipe se voit sanctionnée de points de pénalité (indépendants du classement). Au 4ème point de pénalité, elle sera exclue de la compétition.
- Si les **deux équipes** sont disponibles mais sont dans l'impossibilité de trouver un accord, les deux capitaines pourront se référer à l'admin de leur division pour décaler le match à la semaine suivante et recevront **un point de pénalité**.
- Si **une équipe** n'est pas disponible pour jouer son match de la semaine, elle peut le déplacer jusqu'au dimanche de la semaine suivante au plus tard en recevant **deux points de pénalité**.
- En cas d'**imprévu de dernière minute**, pas de 3v2 : l'équipe incomplète sera déclarée perdante par forfait sur le score 3-0 à moins que l'équipe adverse ne fasse preuve de bonne volonté et accepte de repousser la rencontre ultérieurement dans la semaine. Mais dans tous les cas, elle recevra **trois points de pénalité**.
- Abandonner délibérément un match en cours de route est immédiatement sanctionné d'un forfait et de trois points de pénalité.
- Dans tous les cas de figure, c'est l'admin de la division qui fera appliquer ces sanctions.
- Toute équipe et joueur exclu de la compétition sera banni de toutes les compétitions Rocket Baguette à venir.

Diffusion

- Une fois par semaine, l'équipe Rocket Baguette proposera à des volontaires de jouer leur match en stream. Le jour sera connu des joueurs à l'avance et ceux-ci auront la possibilité de s'inscrire pour une tranche horaire (4 tranches soit 4 matchs par soirée de diffusion).
- En cas de lapin posé aux casters de Rocket Baguette, la ou les équipes coupables se verront attribuer trois points de pénalités et n'auront plus la possibilité de s'inscrire pour voir leur match casté.



Administration

- L'équipe organisatrice du tournoi est généralement disponible pour répondre à vos questions. N'hésitez pas à consulter régulièrement les chans liés aux RBRS sur le discord Rocket Baguette.
- Un administrateur sera désigné pour chaque division, chargé de préserver le championnat. Il sera le lien privilégié pour les différentes équipes de la ligue, validera les résultats et les transferts, et pourra vous aider à vous organiser.
- L'administrateur est chargé de régler les contentieux dans sa division. Les administrateurs ne pourront donc administrer une division dans laquelle joue leur équipe.
- L'application du règlement est à la discrétion de l'admin, il sera le seul juge en cas de litiges.

Etat d'esprit

A l'heure actuelle, les Rocket Baguette Rising Stars n'offrent aucune récompense. Les gagner n'apporte rien, les jouer n'apporte rien de concret non plus. Du coup, autant faire de cette expérience un moment agréable. En dehors du terrain, soyez polis, compréhensifs, ouverts. Doucement avec le troll, la provocation.

Sur le terrain, vous tomberez contre des joueurs meilleurs que vous : perdez la tête haute et visionnez les replays pour voir ce qu'ils font de mieux. Vous tomberez contre des équipes moins bonnes : gagnez avec humilité car un jour, ce sera à leur tour de vous battre. Vous tomberez contre des joueurs agressifs qui vont vous rentrer dedans : battez-les à leur propre jeu ou soyez plus malins, mais n'oubliez pas qu'il s'agit d'une stratégie qui prend une place importante dans le jeu et que céder à la frustration, c'est tomber dans le piège.

Nous sommes tous là car nous sommes passionnés de Rocket League et que c'est une passion qui prend aux tripes. Mais... ce n'est qu'un jeu :)

