

Rocket Baguette Rising Stars



Règlement Saison 2

Préambule

Les Rocket Baguette Rising Stars sont une compétition de Rocket League **3v3 PC/PS4** impliquant des équipes de 3 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 2 RBRS s'étendra du lundi 17 septembre au dimanche 9 décembre maximum.

- Chaque saison RBRS est composée d'une **saison régulière de 7 à 9 semaines** (en fonction du nombre d'équipes dans la division) et de trois semaines de playoffs.
- Chaque division compte de 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
 - La différence de games gagnées (nombre de games gagnées moins le nombre de games perdues) ;
 - 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 **matches 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 les pages de chaque division sur rocketbaguette.com.



Inscriptions

- Un nombre illimité de places sera ouvert en saison 2. L'administration des RBRS se réserve le droit de refuser une inscription.
- Si vous vous inscrivez, vous vous engagez à ce que votre équipe dispute l'intégralité des matchs de la saison RBRS. 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 3 joueurs minimum ou 5 joueurs maximum avec le pseudo, l'identifiant discord, la plateforme, l'id steam / psn et le rang maximum atteint en saison 8 (tous modes confondus) et une adresse e-mail pour chaque joueur.
- Un capitaine devra également être nommé.
- Un logo au format .png, de dimension carrée avec fond transparent pourra être fourni. Dans le cas contraire, un logo générique sera assigné.
- Au moins deux joueurs d'une équipe, dont le capitaine, doivent être connectés au **discord Rocket Baguette** et ce pendant l'intégralité de la saison. L'administration des RBRS se réserve le droit d'exclure une équipe en cas de difficultés de communication.
- Il est interdit de faire jouer un joueur non-enregistré. En cas de non-respect de cette règle, l'équipe coupable sera exclue de la compétition.



Remplacements

- Chaque équipe a le droit à **deux recrutements** au cours de la saison : le joueur recruté doit avoir un rang inférieur ou égal à celui du deuxième meilleur rang de l'équipe.
 - Si un roster est composé de deux Diamant III et d'un Diamant II, le joueur recruté peut être Diamant II au maximum.
 - Si un roster est composé d'un Champion I, un Diamant III et un Diamant II, le joueur recruté peut être Diamant III au maximum.
- Une équipe peut retirer de son roster autant de joueurs qu'elle le souhaite.
- Si une équipe retire de son roster son joueur le mieux classé, elle peut le remplacer par un joueur de rank équivalent.
- Une équipe ne peut avoir moins de **3** joueurs et plus de **5** joueurs.
- 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.
- Entre deux saisons, pour conserver sa progression (promotion ou relégation), une équipe doit conserver au minimum deux joueurs du roster.
- Un joueur ne peut jouer au cours d'une même saison avec deux équipes différentes inscrites aux RBRS.

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 et les statistiques de la division.
- Toute équipe ou joueur abandonnant la saison en cours sera sanctionné(e). La sanction sera donnée à l'appréciation de l'équipe admin et pourra aller jusqu'au bannissement de la league pour le joueur ou l'équipe concerné(e).



Mise en place de la saison 2

- Dans la mesure du possible, les équipes ayant obtenu une **promotion** ou subi une **relégation** joueront dans la **division atteinte** en fin de saison 1 à condition d'avoir conservé deux joueurs de leur roster S1.
- Toutes les autres équipes se verront "**reseed**" (placées dans les divisions en fonction du classement de toutes les **notes d'équipes**).
- Pour chaque équipe, les **trois rangs les plus élevés** seront utilisés pour établir une moyenne qui fera office de note de l'équipe.
- En cas de trop grandes disparités dans les niveaux des équipes inscrites qui nous empêcherait d'établir des 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.
- Une fois que les capitaines seront tombés d'accord sur un horaire, ils devront immédiatement **notifier leur admin** dans le chan Discord de leur division.
- Les remplacements de joueurs sont autorisés au cours d'une même série mais pas pendant une game.
- Les spectateurs ingame sont autorisés à **condition que l'équipe adverse l'accepte**.
- A l'issue du match, l'un des deux capitaines est chargé de poster les fichiers .replay de tous les matchs de la série dans le chan Résultats de sa division dans le Discord. En back-up, les screenshots du tableau des scores de fin de match peuvent être utilisées. Si un .replay ou screen venait à manquer, le score de la série devra être validé par les deux capitaines. Les statistiques des séries incomplètes ne seront pas prises en compte.



Reports des matchs et pénalités

- Le **forfait n'existe plus** aux RBRS. **Aucun résultat** ne sera entériné si les matchs n'ont pas été joués.
- Pour faire respecter le calendrier de la saison, un système de pénalités est mis en place. Si une équipe accumule **5 points de pénalité**, elle sera exclue de la compétition.
- Pour chaque match non joué dans le temps imparti (avant dimanche 23h59), les deux capitaines devront **s'auto-arbitrer dans un premier temps** :
 - Ils devront décider ensemble de **l'équipe responsable du retard**, qui recevra donc un point de pénalité.
 - Ils peuvent également décider que les **deux équipes partagent équitablement la responsabilité du retard** : les deux équipes recevront un point de pénalité chacunes.
- Si les deux capitaines sont dans **l'impossibilité de trouver un accord**, l'admin de division interviendra :
 - il devra décider à partir des **screenshots de conversations** fournis par les capitaines de l'équipe qui recevra un point de pénalité.
 - s'il est impossible pour l'admin de définir l'équipe responsable, il infligera un point de **pénalité aux deux équipes**.
- Si une équipe demande le report de la rencontre dans les **deux heures précédant l'horaire convenu** par les deux capitaines, elle se verra attribuée un point de pénalité. Rappel : pour que l'admin puisse faire appliquer cette règle, il faut le notifier dès qu'un match est planifié et lui apporter les preuves écrites. Les deux capitaines sont tenus de **re-planifier le match** à une date ultérieure, **avant le mercredi 23h59** de la semaine suivante. Au-delà, le processus de retard classique s'appliquera, avec auto-arbitrage puis intervention de l'admin.
- En cas de **déconnexion d'un joueur** en cours de partie, 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 remplaçant. En cas d'impossibilité de présenter un troisième joueur dans les **dix minutes**, l'équipe en infériorité sera sanctionnée d'**un point de pénalité** et les deux capitaines sont tenus de **planifier les games restantes** à une date ultérieure, **avant le mercredi 23h59** de la semaine suivante. Au-delà, le processus de retard classique s'appliquera, avec auto-arbitrage puis intervention de l'admin.
- Il est attendu de chaque capitaine une certaine disponibilité et de la bonne volonté, notamment en début de semaine, pour faire de l'organisation du BO5 hebdomadaire une expérience agréable pour tous. Une communication bienveillante et régulière est un signe de bonne volonté. On ne vous demande pas d'être présents 24/7 sur le Discord, on vous demande d'anticiper votre organisation et de prévenir vos interlocuteurs. Rappel : l'application Discord est gratuite sur smartphones iOS, Android et autres.
- Tout refus de jouer entraînera l'exclusion immédiate de l'équipe.



- Toute équipe exclue de la compétition verra ses joueurs bannis des RBRS pour la saison à venir.

Diffusion

- Une ou plusieurs fois par semaine, l'équipe Rocket Baguette proposera à des volontaires de jouer leur match en stream. Le ou les jours seront connus 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).
- Les équipes devront être disponibles et prêtes à jouer **30 minutes avant l'horaire indiqué**.
- En cas de lapin posé aux casters, 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 commenté.

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.



Etat d'esprit

A l'heure actuelle, les Rocket Baguette Rising Stars n'offrent aucune récompense. Autant faire de cette expérience un moment agréable. En dehors du terrain, soyez polis, compréhensifs et ouverts. Doucement avec le troll et la provocation.

Sur le terrain, vous tomberez contre des joueurs meilleurs que vous : perdez la tête haute et visionnez vos 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 :)

