

Rocket Baguette Rising Stars



Règlement Saison 3

Préambule

Les Rocket Baguette Rising Stars sont une compétition de Rocket League **3v3 PC/PS4/XB1** 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**. C'est peu, mais cela exige un minimum de disponibilité pour jouer. Avant de vous inscrire, assurez-vous que vous pourrez trouver le temps pour offrir à vos adversaires **suffisamment de créneaux pour jouer** !

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**.

Nouveautés saison 3

La division Star League est désormais réservée aux équipes à deux-tiers francophones. Elle offrira un cash-prize participatif alimenté par la communauté. De plus, les meilleures équipes de Star League seront qualifiées pour une ligue Européenne, la Superstar League, un championnat avec 500 € de prize pool.

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



Format

La saison 3 RBRS s'étendra du lundi 4 février au dimanche 12 mai maximum.

- Chaque saison RBRS est composée d'une **saison régulière de 7 à 9 semaines** (en fonction du nombre d'équipes dans la division) suivie de **trois semaines de playoffs**.
- A l'issue des playoffs, les **4 meilleures équipes** de la Star League prendront part à la division **Superstar League**, composée d'une saison régulière de 7 semaines suivie de deux 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 pour déterminer le champion de Ligue entre les deux à trois meilleures équipes de chaque division au sein d'une même Ligue. Les playoffs seront composés de brackets à élimination unique et les détails de chaque tournoi de playoffs seront annoncés au cours de la saison.



Format Superstar League

La Superstar League débutera à l'issue des playoffs Star League. Elle devrait commencer la semaine du lundi 8 avril et se terminer la semaine du dimanche 30 juin.

- Les 4 demi-finalistes des Playoffs Star League obtiendront leur qualification pour la Superstar League.
- 4 équipes européennes (hors joueurs RLCS/RLRS) prendront part à la Superstar League. Le mode de sélection de ces équipes sera déterminé au cours de la saison.
- La Superstar League consiste en une division de 8 équipes qui s'affrontent toutes une fois en BO5 sur une période de 7 semaines consécutives à raison d'un match par semaine suivant un **calendrier communiqué à l'avance**. Cette saison régulière sera suivie de playoffs.
- Les matchs se joueront selon un calendrier fixé par l'organisation. Les 4 matchs de chaque playday se joueront à la suite selon un planning de diffusion sur le Twitch Rocket Baguette. Chaque journée de match sera planifiée, autant que possible, en fonction à ne pas entrer en conflit avec d'autres compétitions Rocket League importantes.
- Un **classement pour chaque division** est 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 pour déterminer le champion RBRS Superstar entre les 4 meilleures équipes de la division.



Inscriptions

- Un nombre illimité de places sera ouvert en saison 3. 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, PS4 et XB1.
- En Star League, les rosters font l'objet d'une restriction de nationalité : durant ses matchs, une équipe doit compter au minimum deux joueurs citoyens français / belge / suisse / luxembourgeois / monégasque. Cette restriction ne s'applique pas aux équipes des divisions Rising League et inférieures.
- Les joueurs titulaires en RLCS ou RLRS depuis septembre 2018 ne sont pas autorisés à prendre part aux RBRS.
- 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 9 (tous modes confondus), leur MMR en cas de rang GC et une adresse e-mail pour chaque joueur.
- Chaque participant a pour **obligation de s'enregistrer avec son compte principal**. Est défini comme principal le compte avec lequel le participant a atteint le rang 2v2 ou 3v3 le plus élevé durant la saison compétitive en cours (ou la dernière si celle en cours a débuté depuis moins d'un mois). Tout autre compte utilisé par le joueur à l'inscription ou durant les matchs sera considéré comme un "compte smurf". L'inscription d'un compte smurf entraînera l'exclusion et bannissement du joueur et de son équipe.
- 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.



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 dans son roster.
- 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.
- Le recrutement d'un joueur ayant fait partie de l'équipe au cours de la saison est considéré comme un recrutement à part entière et se voit comptabilisé dans les deux recrutements autorisés.
- Un joueur ne peut jouer au cours d'une même saison avec deux équipes différentes inscrites aux RBRS.

Remplacements - Superstar League

- Les 4 qualifiés de Star League devront débiter la saison Superstar League avec le roster exact avec lequel elles ont terminé la saison Star League.
- Les 8 équipes auront le droit à un recrutement au cours de la saison. Une équipe en provenance de Star League peut recruter un joueur étranger.
- Une équipe peut retirer de son roster autant de joueurs qu'elle le souhaite.
- Une équipe ne peut avoir moins de **3** joueurs et plus de **5** joueurs dans son roster.
- Les joueurs ayant disputé la saison Star League ne sont pas autorisés à rejoindre une autre équipe en Superstar League.



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.
- Si au cours de la dernière semaine de saison régulière, deux équipes devant s'affronter venaient à abandonner la compétition, leurs résultats précédents seront conservés. Le match sera considéré comme perdu 0-3 pour les deux équipes.
- 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 3

- Pour chaque équipe, les **trois rangs les plus élevés** seront utilisés pour établir une moyenne qui fera office de note de l'équipe.
- Toutes les équipes seront intégralement "**seedées**" (placées dans les divisions en fonction du classement de toutes les **notes d'équipes**).
- 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 privé mis en place par leur admin** de division et **conviennent ensemble** du jour et de l'heure à laquelle se tiendra la rencontre.
- L'**admin** sera en charge de **superviser les conversations** des deux capitaines et veiller à ce que celles-ci soient conduites avec respect et bonne volonté.
- Les remplacements de joueurs sont autorisés au cours d'une même série mais pas pendant une game.
- Une game ne peut débuter tant que les deux équipes ne comportent pas chacune trois joueurs sur le terrain. Le **2v3 n'est pas autorisé**, les équipes sont tenues de trouver un créneau pour disputer leur série avec des effectifs complets.
- Les spectateurs ingame sont autorisés **à condition que l'équipe adverse l'accepte**.
- Si un spectateur pénètre sur le terrain durant une game, celle-ci sera considérée comme invalide et devra être rejouée sauf si l'équipe responsable a perdu la game en question.
- 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.



Déroulement des matchs - Superstar League

- Chaque rencontre de Superstar League sera **diffusée sur le Twitch Rocket Baguette**.
- Les admins RBRS seront en charge de créer les lobbies des rencontres Superstar League et transmettront les informations de connexion aux capitaines.
- Les équipes devront être prêtes à jouer au minimum 20 minutes avant l'horaire indiqué.
- Une game ne peut débuter tant que les deux équipes ne comportent pas chacune trois joueurs sur le terrain.
- Les remplacements de joueurs sont autorisés au cours d'une même série mais pas pendant une game.
- Les spectateurs ingame ne sont pas autorisés.



Reports, pénalités et sanctions

- Le **forfait n'existe pas** 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 **3 points de pénalité**, elle sera exclue de la compétition.

Faute	Sanction
Plus de 48 heures sans réponse aux messages de l'admin ou capitaine adverse	1 point
Match non joué dans le temps imparti (avant dimanche 23h59)	1 point pour l'équipe jugée responsable par l'admin, ou 1 point pour chaque équipe en cas de responsabilité partagée
Impossibilité de terminer une série entamée (déconnexion)	1 point
Demande de report de la rencontre moins de 4 heures avant l'horaire prévu	2 points
Match disputé avec un mauvais Steam ID / PSN (compte smurf...)	2 points
Match disputé avec un joueur non enregistré	Exclusion
Cumul de 3 points de pénalité	Exclusion

- Pour chaque match non joué dans le temps imparti (avant dimanche 23h59), l'admin de division accordera un ou plusieurs points de pénalités :
 - il devra décider, en fonction de la conversation entre les deux 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 **quatre heures précédant l'horaire convenu** par les deux capitaines, elle se verra attribuer deux points de pénalité. 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.



- 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 via le chan de match créé par votre admin. Rappel : l'application Discord est gratuite sur smartphones iOS, Android et autres.
- Il est interdit de faire jouer un joueur non-enregistré dans le roster. En cas de non-respect de cette règle, l'équipe coupable sera exclue de la compétition.
- 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.

Reports, pénalités et sanctions - Superstar League

- En cas d'impossibilité de jouer aux horaires exigés par l'organisation, chaque équipe dispose de deux jokers au cours de la saison pour déplacer son match. Elle sera en charge de s'organiser avec son adversaire pour le disputer à un autre moment avant le dimanche 23h59 de la semaine correspondante.
- Au-delà de ces deux jokers, l'équipe sera exclue de la compétition et ses résultats seront supprimés.
- Tout retard (impossibilité de jouer 20 minutes avant l'horaire indiqué) correspondra à l'utilisation d'un joker.
- 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 considérée comme ayant utilisé un joker et les deux capitaines seront tenus de **planifier les games restantes** à une date ultérieure avant le dimanche 23h59.





Prize Pool Star League

- A partir de l'ouverture des inscriptions et jusqu'à la finale des playoffs Star League, un lien de donation sera soumis à la communauté au cours des diffusions RBRS sur le Twitch Rocket Baguette, ainsi que sur le site web Rocketbaguette.com/RBRS.
- L'intégralité des donations (à l'exception de la commission d'environ 5% prélevée par Paypal) sera reversée au prize pool de la Star League dans la limite de 500€. Toute donation au-delà de la limite de 500€ ira vers le prize pool de la saison 4.

Répartition :

En cas de donations inférieures à 100 € :

- 100% du Prize Pool ira à l'équipe victorieuse des playoffs.

En cas de donations entre 100 et 300 € :

- 75% du Prize Pool ira à l'équipe victorieuse des playoffs.
- 25% du Prize Pool ira à l'équipe finaliste des playoffs.

En cas de donations entre 300 et 500 € :

- 60% du Prize Pool final ira à l'équipe victorieuse des playoffs
- 20% du Prize Pool final ira à l'équipe finaliste des playoffs.
- 10% du Prize Pool final ira à chaque équipe défaite en demi-finales des playoffs.

Prize Pool Superstar League

Les 500 € seront répartis de la manière suivante :

- 300 € pour l'équipe victorieuse des playoffs.
- 100 € pour l'équipe finaliste des playoffs.
- 50 € pour chaque équipe défaite en demi-finale des playoffs.



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 (3 ou 4 tranches soit 3 ou 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 deux 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 via les chans de conversation privée entre les capitaines qu'il créera pour chaque rencontre.
- 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

Pour la grande majorité des participants, 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 :)

Pour résumer les nouveautés de la saison : sous la Rising League, rien ne change.

En Star League, les joueurs RLCS / RLRS sont interdits et les équipes doivent être à deux tiers francophones. Il y aura un cash prize participatif financé par la communauté.

Les 4 demi-finalistes des playoffs Star League seront qualifiés pour la Superstar League, une ligue à 8 (4 équipes européennes non RLCS/RLRS) avec 500 € de cash prize, qui se jouera après la saison RBRS classique.

