

Rocket Baguette Rising Stars



Règlement Trophée RBRS

Préambule

Le Trophée RBRS est un tournoi à élimination directe dans lequel sont invitées les équipes qui ont terminé la saison régulière de la saison 3 RBRS. A l'image de la Coupe de France de football, les équipes rentrent dans le bracket division par division, en commençant par les divisions les plus basses. De plus, il n'y a pas de seeding : les matchs de chaque tour sont déterminés par un tirage au sort intégral.



Format

Le trophée RBRS se jouera entre le 8 avril et le 30 juin maximum.

- Le trophée RBRS se compose d'un bracket à élimination unique.
- Les matchs se jouent en BO5 à l'exception des demi-finales et de la finale en BO7.
- Le 1er tour contient les équipes Starbase et de Satellites League.
- Le 2ème tour verra l'entrée des équipes Comets et Meteors League.
- Le 3ème tour verra l'entrée des équipes Shooting et Rising League.
- Le 4ème tour verra l'entrée des équipes de Star League.
- La compétition se joue au rythme d'un tour par semaine, soit une série par semaine pour les équipes participantes.
- L'administration des RBRS se réserve le droit d'exempter certaines équipes à leur entrée en lice afin d'assurer la conformité du bracket.

Inscriptions

- L'inscription est ouverte aux équipes qui ont disputé l'ensemble de leurs matchs de division de la saison régulière.
- L'inscription se fait par réponse à un formulaire soumis à la fin de la saison régulière.
- La participation au Trophée RBRS n'est pas obligatoire.

Rosters

- Chaque équipe doit jouer le Trophée RBRS avec le roster avec lequel elle a terminé la saison RBRS.
- Aucun recrutement n'est permis au cours de la compétition.



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 et **conviennent ensemble** du jour et de l'heure à laquelle se tiendra la rencontre.
- 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**.
- 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, les deux capitaines sont chargés de nous transmettre les résultats dans le chan Discord dédié. Des preuves du score seront demandées en cas de désaccord entre les deux capitaines.
- En cas de match non joué avant le dimanche 23h59, l'équipe qui se déclare responsable du retard se verra défaite par forfait. Si aucune des deux équipes ne se déclare responsable, un admin RBRS examinera les preuves (screens de conversation) pour déterminer l'équipe responsable.
- S'il est impossible de déterminer une équipe responsable, un tirage au sort sera effectué pour décider de quelle équipe sera qualifiée pour le tour suivant.
- Nous devons forcer un résultat en temps et en heure, car avec un tirage au sort intégral à chaque tour, nous ne pouvons nous permettre de laisser traîner des matchs en retard, cela ralentirait l'ensemble du bracket.

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 n'auront plus la possibilité de s'inscrire pour voir leur match commenté.

