

Championnat de France  
Rocket Baguette Rising Stars



Règlement Saison 7



# Table des matières

<b>Table des matières</b>	2
<b>Préambule</b>	3
<b>Format</b>	4
Général	4
<b>Inscriptions</b>	5
Inscriptions Générales - Rising League et en dessous	5
<b>Transferts</b>	6
Avant la fin des inscriptions	6
Après la fin des inscriptions	6
Après le début de la compétition	6
<b>Déroulement des matchs</b>	7
Organisation	7
Tenue du match	7
<b>Reports, jokers et sanctions</b>	8
Tableau des sanctions	8
Détails	9
<b>Abandons</b>	10
<b>Diffusion</b>	10
<b>Administration</b>	10
<b>État d'esprit</b>	10



# Préambule

Le **Championnat de France Rocket Baguette Rising Stars** est 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 de pouvoir 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 proposer des trucs sympa, comme la 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**.

En s'inscrivant aux **RBRS S7**, les joueurs approuvent ce règlement et s'engagent à se plier à toute décision prise par les administrateurs de la compétition. L'équipe de **Rocket Baguette** se réserve le droit de modifier ce présent règlement à tout moment.



# Format

## Général

La saison 7 des RBRS s'étendra du **lundi 26 avril au dimanche 4 juillet** maximum.

- ★ La saison RBRS est composée d'une **saison régulière de sept semaines** et de **quatre semaines de playoffs**.
- ★ Chaque ligue correspond à un niveau hiérarchique. La ligue la plus haute est la Star League. Elle est composée d'**une division de 8 équipes**. Les ligues inférieures peuvent compter deux ou quatre divisions de 8 équipes.
- ★ Chaque division compte 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. Une semaine démarre lundi à 00h00 et se termine dimanche à 23h59.
- ★ Il est **possible** que certaines divisions comptent 6 ou 7 équipes en fonction du nombre d'inscrit et la répartition de niveau.
- ★ Les **capitaines / coaches / managers** de chaque équipe 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 séries** (BO5) gagnées
  - La **différence de games** gagnées (nombre de games gagnées moins le nombre de games perdues) ;
    - 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 déroulent les **playoffs**. Deux tournois distincts, à élimination unique, sont organisés pour toutes les équipes des RBRS. Les **4 premiers** de chaque division s'affrontent dans le **bracket Championship** qui déterminera le **Champion de Ligue**. Les **4 derniers** de chaque division s'affrontent dans le **bracket Challengers**. Tous les matchs de playoffs sont en **BO7**.
- ★ La **Star League** dispose de son propre format de playoffs : les 4 meilleures équipes de la saison régulière sont qualifiées et jouent dans un bracket à élimination unique en "gauntlet" : au premier tour, le quatrième de la saison régulière affronte le troisième. Le vainqueur est qualifié pour le second tour où il affronte le deuxième. Le vainqueur de ce match est qualifié pour la finale où il affronte le premier. Le vainqueur de la finale est déclaré Champion de France RBRS S7.



# Inscriptions

## Inscriptions Générales - Rising League et en dessous

- ★ Un nombre **illimité** de places sera ouvert en saison 7. 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** ayant atteint le rang **diamant** dans dans les playlists 2v2 ou 3v3 compétitives.
- ★ Le **seeding** est établi en calculant, pour chaque équipe, une **moyenne des trois meilleurs MMRs** du roster. Pour chaque joueur, est retenu le **MMR le plus élevé** atteint en playlist **2v2 ou 3v3** compétitive au cours des **trois derniers mois**.
- ★ En Rising 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 Shooting League et inférieures.
- ★ Le capitaine d'une équipe RBRS doit être **francophone**.
- ★ L'inscription se fait par **formulaire web** sur rocketbaguette.com. 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'**EPIC ID**, le **SteamID64** / l'identifiant **PSN** / le **Xbox** Gamertag, la **nationalité** et une adresse **e-mail** pour chaque joueur.
- ★ Une équipe peut désormais inscrire un **coach / manager** en fournissant pseudo, nationalité, identifiant discord et adresse e-mail. Celui-ci peut **gérer l'organisation des matchs** à la place du capitaine. Il est autorisé à assister aux rencontres de son équipe dans le lobby sur **accord de l'équipe adverse**.
- ★ 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 précédente si celle en cours a débuté depuis moins d'un mois au moment de la clôture des inscriptions). 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.
- ★ L'administration des RBRS se réserve le droit d'**imposer un nom et un logo à une équipe** si celle-ci ne représente pas une organisation. Est définie comme organisation une entité présentant un logo, un site web et un compte Twitter.
- ★ Le **capitaine** ainsi que l'éventuel **coach / manager** 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.



## Transferts

A tout moment de la compétition, une équipe ne peut avoir **moins de 3 joueurs ou plus de 5 joueurs dans son roster**.

### Avant la fin des inscriptions

Une équipe **peut ajouter** ou **supprimer** des joueurs avant la fin de la période d'inscription. Cette opération étant manuelle, le capitaine doit pour cela contacter un **admin** sur le **Discord Rocket Baguette** pour lui fournir les infos du joueur ajouté ou supprimé.

### Après la fin des inscriptions

**Aucun transfert** (départ ou arrivée) n'est autorisé entre la fin des inscriptions et le début de la compétition - estimé au moment où l'admin prend contact dans le channel Discord dédié.

### Après le début de la compétition

- ★ Chaque équipe a le droit à **deux recrutements** au cours de la saison.
- ★ Un joueur recruté ne peut avoir un **MMR** qui aurait fait **figurer** l'équipe dans une **division supérieure**. L'admin de division se chargera d'effectuer cette **vérification** avant de valider un recrutement. Cette règle ne s'applique pas à la Star League ni à la Rising League.
- ★ Après validation de l'admin, les recrutements ne sont effectifs que le **lundi suivant**. La recrue ne peut jouer avant le lundi qui suit l'approbation de l'admin.
- ★ 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.
- ★ Jouer un match avec une recrue sans que cette recrue soit validée par l'admin ou bien avant le lundi suivant la validation équivaut à jouer avec un **joueur non enregistré** dans le roster (1,5 points de pénalité + match à rejouer en cas de victoire de l'équipe fautive).
- ★ Un joueur peut **modifier son compte de jeu** enregistré à l'inscription uniquement lorsqu'il s'agit d'un **changement de plateforme**. Il est donc impossible, par exemple, d'enregistrer un compte Steam à la place d'un autre compte Steam. Un changement de compte de jeu est **comptabilisé** comme **l'un des deux recrutements** autorisés au cours de la saison.
- ★ 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 déjà inscrit aux RBRS **peut rejoindre** un roster différent à condition qu'il n'ait **pas joué** la moindre game RBRS de saison régulière pour son équipe. Si le joueur a joué en qualifications Star League avec une équipe qui s'est qualifié, il ne peut rejoindre un roster différent.



# Déroulement des matchs

## Organisation

- ★ Les **capitaines / managers / coaches** de chaque équipe se mettent en relation via le canal mis en place par leurs admins de division et **conviennent ensemble** du **jour** et de l'**heure** à laquelle se tiendra la rencontre.
- ★ Les admins seront chargés de superviser les conversations des deux capitaines et veiller à ce que celles-ci soient conduites avec **respect** et **bonne volonté**.
- ★ En **Star League**, les **jours et horaires de matchs sont désormais imposés** aux équipes pour assurer une diffusion optimale de la compétition. L'inaptitude des équipes à jouer aux horaires définis à l'avance par l'organisation résulterait en l'utilisation de jokers conformément au tableau des sanctions.

## Tenue du match

- ★ Les matchs se jouent en **Private Game** avec les paramètres suivants : 3v3, serveurs EU, arène standard, pas de mutateurs.
- ★ 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**. Par mesure d'équité sportive à l'égard des autres équipes d'une division, le **2v3 n'est pas autorisé** : les équipes sont **tenues** de trouver un créneau pour disputer leur série avec des effectifs complets.
- ★ Les **remplaçants** ainsi que **managers / coaches** inscrits dans le roster sont autorisés à assister aux matchs de leur équipe en tant que **spectateurs** sur **accord** de l'équipe adverse. Les managers / coaches ne sont pas autorisés à jouer.
- ★ Les **casters / diffuseurs** sont bienvenus dans les matchs RBRS (hors Star League) sur **accord des deux équipes**.
- ★ Les joueurs sont autorisés à **streamer** leur point de vue en direct **sans nécessiter l'accord** de l'équipe adverse.
- ★ 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 à l'endroit indiqué par l'admin dans le **Discord Rocket Baguette**. En **back-up**, les **screenshots** du tableau des scores de fin de match peuvent être utilisés. 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, jokers et sanctions

- ★ Le **forfait n'existe pas** en RBRS. Aucun résultat ne sera entériné si les matchs n'ont pas été joués.

### Tableau des sanctions

- ★ Pour faire respecter le calendrier de la saison, un système de **jokers** est mis en place. Si une équipe accumule **3 jokers**, elle sera exclue de la compétition.

Faute	Sanction
Plus de 48 heures sans réponse aux messages de l'admin ou capitaine / coach / manager adverse	1 joker
Match non joué dans le temps imparti (avant dimanche 23h59)	1 joker pour l'équipe jugée responsable par l'admin, ou 0,5 joker par équipe en cas de responsabilité partagée
Impossibilité de terminer une série entamée	1 joker
Retard de 15 minutes sur l'horaire prévu pour jouer une série	1 joker
Retard de 45 minutes sur l'horaire prévu pour jouer une série	1,5 jokers
Demande de report de la rencontre moins de 3 heures avant l'horaire prévu	1,5 jokers
Non présence à un match prévu	1,5 jokers
Match disputé avec un compte Steam / PSN / Xbox non enregistré	1,5 jokers (+ éventuellement rejouer le match)
Refus de jouer ou d'organiser un match	Exclusion
Cumul de 3 jokers	Exclusion





## Détails

- ★ Pour **chaque match non joué** dans le temps imparti (avant dimanche 23h59), l'admin de division accordera un ou plusieurs jokers :
  - il devra **décider**, en fonction de la conversation entre les deux capitaines, de l'équipe qui devra utiliser un joker.
  - s'il est impossible pour l'admin de définir l'équipe responsable, les deux équipes utiliseront chacune **0,5 joker**.
- ★ Si un match n'a pu être joué (report de dernière minute ou absence d'une ou des deux équipes), les deux capitaines sont tenus de **re-planifier** le match à une date ultérieure avant la fin de la semaine suivante, à l'issue de laquelle le processus de retard classique s'appliquera.
- ★ En cas de **déconnexion** d'un joueur en cours de partie :
  - si aucun but n'a été inscrit et que le match se joue depuis moins d'une minute, celui-ci doit être **relancé**.
  - si un but a été inscrit ou que le jeu se déroule depuis plus d'une minute, les deux équipes sont tenues de **terminer** 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 joker** et les deux capitaines sont tenus de planifier les games restantes à une date ultérieure avant la fin de la semaine suivante, à l'issue de laquelle le processus de retard classique s'appliquera.
- ★ Si un **mauvais compte de jeu** est détecté, son équipe perdra **1,5 jokers** et le match devra être rejoué sauf dans le cas où l'équipe fautive a perdu.
- ★ Un joueur qui a vu son compte Rocket League temporairement banni par Psyonix ne peut prendre part à un match RBRS. L'équipe concernée n'a d'autre choix que de faire jouer un remplaçant ou de reporter le match à une date ultérieure (avec les éventuels jokers de retard qui vont avec).
- ★ 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.
- ★ Toute équipe exclue de la compétition verra ses joueurs **bannis** des RBRS pour la saison suivante.



## 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 toutes deux 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 d'un **bannissement pour la saison suivante**. Un joueur n'est pas banni en quittant une équipe qui continue la compétition, mais il sera banni si son départ entraîne la disqualification de l'équipe.

## Diffusion

- ★ Une ou plusieurs fois par semaine, l'équipe Rocket Baguette pourra proposer 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.

## Administration

- ★ L'équipe organisatrice du tournoi est généralement disponible pour répondre à **vos questions**. N'hésitez pas à consulter régulièrement les channels liés aux RBRS sur le **discord Rocket Baguette**.
- ★ Un ou plusieurs **administrateurs** seront désignés pour chaque division, chargés de préserver le championnat. Ils seront le **lien privilégié** pour les différentes équipes de la ligue, valideront les résultats et les transferts, et pourront 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.

## État 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 :)