

Rising League

Règlement



Introduction

- La Rising League, organisée et administrée par Rocket Baguette, est une compétition Rocket League, pour des équipes de 3 joueurs, toutes plateformes.
- La saison de Rising League 2024 se déroule en plusieurs étapes :
 - deux splits (spring & fall), qui comportent chacun :
 - une phase qualificative en ligne à l'issue de laquelle 8 équipes obtiendront leur qualification pour la phase de championnat.
 - le league play, ou phase de championnat, en ligne, pour les 8 qualifiés
 - les playoffs, ou phase finale pour les 4 meilleures équipes du championnat, dont la première partie se jouera en ligne, et les deux derniers matchs en présentiel.
 - une finale de la saison, hors ligne.
- Ce règlement gouverne le déroulement du tournoi. Chaque inscription implique l'acceptation inconditionnelle de l'ensemble des règles indiquées ci-après ainsi que des décisions prises par l'équipe d'administration. Ce règlement est susceptible de changer à la discrétion de l'équipe d'administration.

Format

Qualifications

- Quatre tournois de qualification seront organisés. Deux équipes obtiendront leur qualification pour le League Play au cours de chaque tournoi.
- Les équipes inscrites seront placées dans un bracket à élimination double. Celles-ci pourront progresser dans le tournoi tant qu'elles n'auront pas concédé deux défaites. Les 2 dernières équipes en lice à ne pas avoir concédé deux défaites seront déclarées vainqueures du tournoi de qualification.
- Le seeding sera réalisé par l'équipe d'administration à sa discrétion.
- Tous les matchs se joueront en BO3 à l'exception des deux derniers tours Upper & Lower bracket qui se joueront en BO5.

League Play

- 8 équipes participent à cette phase de championnat.
- Elles s'affrontent toutes en BO5, à raison d'un match par semaine, suivant un calendrier communiqué à l'avance.

- Un classement pour 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 game dans leurs confrontations directes sera prise en compte pour les départager.
 - Si cela ne suffit pas, les résultats face à l'équipe la mieux classée en dehors des équipes concernées par l'égalité seront utilisés : celle qui a obtenu le meilleur résultat prendra le dessus. Si cela ne suffit pas, l'équipe suivante au classement sera prise en compte, et ainsi de suite.

Playoffs

- Les 4 premiers du League Play obtiendront leur qualification pour les playoffs.
- Les équipes seront placées dans un bracket à élimination double :
 - les 1er et 2e du League Play entreront en finale upper bracket;
 - les 3e et 4e entreront en demi-finale lower bracket.
- La finale upper bracket et la demi-finale lower bracket se joueront en ligne, en BO7.
- La finale lower bracket et la grande finale se joueront hors ligne en BO3 de BO7, à la FNAC Paris Bercy.

Finale de la saison

- Le vainqueur des playoffs du spring split et le vainqueur des playoffs du fall split s'affrontent pour une série finale, hors ligne, à la Paris Games Week (format à déterminer).
- Si une équipe remporte les deux splits, l'administration sélectionnera les deux meilleures équipes suivantes sur l'ensemble de la saison pour les faire participer à un match de barrage en ligne qui déterminera la deuxième équipe qualifiée pour la finale de la saison.

Éligibilité, inscriptions, rosters

Eligibilité & inscriptions

- La participation est ouverte à tous les joueurs Rocket League sur PC, Playstation, Xbox & Switch, pour les joueurs résidents en Europe, âgés de 13 ans et plus.
- Une équipe doit comporter, à tout moment sur le terrain, deux joueurs de nationalité française, belge, suisse, luxembourgeoise ou monégasque.
- L'inscription se fait sur la plateforme Start.gg, sur la page dédiée à la Rising League. Chaque joueur doit disposer d'un compte sur Start.gg et y relier son compte de jeu. Le capitaine d'équipe devra s'assurer que l'ensemble des joueurs est bien inscrit dans l'équipe avant la clôture des inscriptions. Toute équipe comportant moins de trois joueurs après la clôture des inscriptions ne sera pas considérée comme inscrite.

Gestion des rosters

- Une équipe ne peut comporter moins de trois joueurs et plus de cinq joueurs.
- Après le début du League Play, une équipe a le droit de recruter jusqu'à deux joueurs au cours de la saison, à condition :
 - qu'elle ne compte pas plus de 5 joueurs dans son roster,
 - que le(s) joueur(s) recruté(s) n'a(ont) pas joué dans le League Play avec une autre équipe.
- Une fois que le League Play est terminé, aucun recrutement ne sera autorisé.
- L'administration de la Rising League 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 internet et un compte Twitter / X.

Déroulement des matchs

Qualifications

- Au lancement du tournoi et avant chaque rencontre, les équipes devront valider leur présence sur la plateforme smash.gg en effectuant leur "check-in" sur la page de leur match. Lorsqu'un match est prêt, chaque équipe aura 5 minutes pour valider son "check-in" sous peine d'être disqualifiée.
- Un match non commencé 5 minutes après le check-in des deux équipes verra l'équipe fautive disqualifiée - un administrateur consultera les échanges entre les deux joueurs pour prendre une décision.
- En l'absence de communication d'une équipe, sollicitée par ses adversaires ou par un administrateur, pendant 5 minutes, celle-ci se verra disqualifiée.
- Pour chaque match, la plateforme Start.gg indique les infos de lobby (nom & mot de passe) à utiliser. Les équipes sont tenues de respecter ces consignes afin que leurs résultats soient automatiquement récupérés par la plateforme pour éviter toute tentative de falsification de résultats. Si une rencontre est diffusée, les infos de lobby seront communiquées au joueur par un administrateur.
- Les matchs doivent être joués avec les paramètres suivants : 3v3, serveurs EU, arène standard, pas de mutateurs.
- Si un joueur rencontre un souci technique (type déconnexion, crash...) dans la première minute alors qu'aucun but n'a été inscrit, le match doit être redémarré.
- En cas de problème technique au-delà de la première minute, ou alors qu'un but a déjà été inscrit, les deux équipes sont tenues de continuer le match jusqu'à son terme. Cependant, les deux équipes peuvent s'accorder sur une résolution à l'amiable (exemples : "lever le pied" en jeu et attendre le retour du joueur déconnecté, refaire le match en repartant du même score...) au bon vouloir de l'équipe en supériorité numérique.
- A l'issue d'une rencontre, les deux équipes sont tenues de valider le score final de chaque game ainsi que le score de la série sur Start.gg.
- Il est conseillé aux joueurs d'enregistrer des captures d'écran du score à la fin de chaque match afin de pouvoir fournir des preuves à l'équipe d'administration en cas de litige.

League Play & Playoffs

- Le calendrier des matchs (jour et heure) sera communiqué à l'avance. Aucun match ne sera replanifié.
- L'administration communiquera les infos de lobby (nom et mot de passe) au point de contact de chaque équipe.
- Si une équipe n'est pas en mesure de présenter 3 joueurs prêts à jouer 10 minutes après l'heure de début communiquée par l'organisation, celle-ci sera déclarée perdante (3-0 ou 4-0).

- En cas de déconnexion d'un joueur ou à la demande d'une équipe, le match sera mis en pause. L'équipe concernée se verra accorder 5 minutes pour être en mesure de reprendre le match avec trois joueurs inscrits dans le roster, faute de quoi elle sera déclarée forfait. Une équipe ne peut prendre que deux pauses au cours d'une série. Après une pause, le match reprendra sur un kick-off, avec un temps restant correspondant au moment où la pause a été demandée (ou la déconnexion constatée). L'administrateur se réserve le droit de retirer un but s'il estime que celui-ci a été inscrit pendant qu'un joueur n'était plus en mesure de jouer.

Diffusion & spectateurs

Qualifications

- Aucun spectateur n'est autorisé. Cela inclut les coachs. Seuls les trois joueurs des deux équipes sont autorisés dans le lobby :
 - si un spectateur pénètre dans le lobby avant le début d'une game, les deux équipes doivent prévenir un administrateur et attendre que le spectateur ait quitté le lobby avant de commencer à jouer. Si les deux équipes ont joué en présence de ce spectateur, le résultat du match doit être validé.
 - si un spectateur pénètre dans le lobby pendant une game, l'équipe fautive sera déclarée comme perdante de la game. Le spectateur devra quitter le lobby pour que la série puisse reprendre.
- Les joueurs sont autorisés à diffuser leur point de vue et/ou à le partager à un diffuseur tiers.

League Play

- Aucun spectateur autre que l'équipe Rocket Baguette n'est autorisé.
- Les joueurs sont autorisés à diffuser leur point de vue et/ou à le partager à un diffuseur tiers.
- Les viewing parties sont autorisées.

Code de conduite

- Toute forme de menace ou d'agression verbale à l'égard des participants ou des administrateurs entraînera des sanctions pouvant aller jusqu'à l'exclusion du fautif et de son équipe.
- Toute sanction sera prise à la discrétion de l'équipe d'administration.

Prix

15 000€ de cash prize sera réparti comme suit :

- Split 1 : 6 000€
 - 1er : 3 000€
 - 2ème : 1 500€
 - 3ème : 900€
 - 4ème : 600€
- Split 2 : 6 000€
 - 1er : 3 000€
 - 2ème : 1 500€
 - 3ème : 900€
 - 4ème : 600€
- Finale 2024 : 3 000€
 - Entièrement reversés à l'équipe vainqueur.

Chaque équipe pourra décider de la répartition des gains entre ses membres. Pour recevoir leur part, les membres devront communiquer RIB et pièce d'identité d'une personne majeure.