

Predator Solo Cup

Règlement



Introduction

- La Predator Solo Cup, organisée et administrée par Rocket Baguette, est un tournoi Rocket League joué en solo et réservé aux résidents de France Métropolitaine.
- La compétition est composée en plusieurs phases et délimitée par région :
 - Le territoire de France Métropolitaine est divisé entre Région Nord et Région Sud.
 - Pour chaque région, 8 joueurs se qualifient en ligne pour une phase finale en présentiel en magasin Fnac à Paris.
 - Les deux meilleurs joueurs de chaque finale régionale s'affrontent pour le tournoi final à la Paris Games Week.
- 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 & dates

Open qualifiers

- Les joueurs inscrits seront placés dans un bracket à élimination double. Ceux-ci pourront progresser dans le tournoi tant qu'ils n'auront pas concédé deux défaites. Les deux derniers joueurs à ne pas avoir concédé deux défaites seront déclarés vainqueurs.
- Tous les matchs se joueront en BO3 à l'exception des finales upper et lower bracket qui se joueront en BO5.
- Quatre sessions de qualification en ligne par région se joueront sur deux jours en simultané :
 - Open Qualifier #1:
 - Dimanche 21 septembre 18h - inscriptions jusqu'à 17h
 - Lundi 22 septembre 18h
 - Open Qualifier #2:
 - Dimanche 28 septembre 18h - inscriptions jusqu'à 17h
 - Lundi 29 septembre 18h
 - Open Qualifier #3:
 - Dimanche 5 octobre 18h - inscriptions jusqu'à 17h
 - Lundi 6 octobre 18h
 - Open Qualifier #4:
 - Dimanche 12 octobre 18h - inscriptions jusqu'à 17h
 - Lundi 13 octobre 18h

- Le jour 1 de chaque session de qualification, le bracket sera joué jusqu'aux finales upper et lower.
- Le jour 2 de chaque session, les finales upper et lower de chaque région seront jouées à la suite, avec une diffusion en direct, dans l'ordre suivant : finale upper nord / finale upper sud / finale lower nord / finale lower sud.
- Le seeding sera réalisé par l'équipe d'administration à sa discrétion.

Finales régionales

- Les deux finales régionales se joueront en présentiel.
- Les 8 joueurs qualifiés de chaque finale régionale seront placés dans un bracket à élimination double. Ceux-ci pourront progresser dans le tournoi tant qu'ils n'auront pas concédé deux défaites. Les deux derniers joueurs à ne pas avoir concédé deux défaites seront déclarés vainqueurs.
- Tous les matchs se joueront en BO3 à l'exception des finales upper et lower bracket qui se joueront en BO5.
- Dates :
 - Finale Région Nord : dimanche 19 octobre à 14h à la Fnac Paris St Lazare.
 - Finale Région Sud : dimanche 26 octobre à 14h à la Fnac Paris Ternes.

Grande finale

- Les 2 meilleurs joueurs de chaque région s'affronteront dans un bracket à élimination unique à la Paris Games Week 2025.
- Vendredi 31 octobre à 16h30.

Éligibilité & inscriptions

- La participation est ouverte à tous les joueurs Rocket League sur PC, Playstation, Xbox & Switch, âgés de 15 ans révolus et résidents en France Métropolitaine.
- Les joueurs ne peuvent participer qu'aux Opens qualifiants correspondant à leur lieu de résidence principale :
 - Région Nord : sont concernés les joueurs résidant dans les régions Hauts-de-France, Grand Est, Normandie, Île-de-France, Bretagne, Pays de la Loire, Centre-Val de Loire et Bourgogne-Franche-Comté.
 - Région Sud : sont concernés les joueurs résidant dans les régions Nouvelle-Aquitaine, Auvergne-Rhône-Alpes, Occitanie, Provence-Alpes-Côte d'Azur et Corse.
- L'inscription se fait sur la plateforme Start.gg, sur la page dédiée à la Predator Solo Cup. Chaque joueur doit disposer d'un compte sur Start.gg et y relier son compte de jeu.

Déroulement des matchs

- Au lancement du tournoi et avant chaque rencontre, les joueurs devront valider leur présence sur la plateforme Start.gg en effectuant leur "check-in" sur la page de leur match. Lorsqu'un match est prêt, chaque joueur aura 5 minutes pour valider son "check-in" sous peine d'être disqualifié.
- Un match non commencé 5 minutes après le check-in des deux joueurs verra le joueur fautif disqualifié - un administrateur consultera les échanges entre les deux joueurs pour prendre une décision.
- En l'absence de communication d'un joueur, sollicité par son adversaire ou par un administrateur, pendant 5 minutes, celui-ci se verra disqualifié.
- Pour chaque match, la plateforme Start.gg indique les infos de lobby (nom & mot de passe) à utiliser. Les joueurs sont tenus de respecter ces consignes afin que leurs résultats soient automatiquement récupérés par la plateforme pour éviter toute tentative de falsification. Si une rencontre est diffusée, les infos de lobby seront communiquées aux joueurs par un administrateur.
- Les matchs doivent être joués avec les paramètres suivants : 1v1, 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, le joueur restant est tenu de rester dans le lobby jusqu'à la fin du match, laissant le temps au joueur déconnecté de revenir dans le lobby. Le joueur restant est libre de marquer des buts ou de faire preuve de fair play.
- A l'issue d'une rencontre, les deux joueurs sont tenus de valider le score final de chaque game ainsi que le score de la série sur [Start.gg](https://start.gg).
- L'utilisation du panel admin dans un match privé est formellement interdite. Toute preuve d'utilisation entraînera une disqualification du joueur fautif.
- Il est conseillé aux joueurs d'enregistrer des vidéos des matchs, des captures d'écran du score à la fin de chaque match ainsi que les fichiers .REPLAY afin de pouvoir fournir des preuves à l'équipe d'administration en cas de litige.

Diffusion & spectateurs

- Aucun spectateur n'est autorisé :
 - si un spectateur pénètre dans le lobby avant le début d'une game, les deux joueurs doivent prévenir un administrateur et attendre que le spectateur ait quitté le lobby avant de commencer à jouer. Si les deux joueurs ont joué en présence de ce spectateur, le résultat du match doit être validé.
 - si un spectateur pénètre dans le lobby pendant une game, les joueurs sont tenus d'interrompre le match pour ne le reprendre

qu'après que le spectateur ait quitté le lobby (le cas échéant, après avoir recréé un autre lobby).

- Les joueurs sont autorisés à diffuser leur point de vue et/ou à le partager à un diffuseur tiers.

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

10 000€ de cash prize seront répartis comme suit :

- 1er : 6 000€
- 2e : 2 000€
- 3e et 4e : 1 000€

Privacy

THE INFORMATION PLAYERS PROVIDE IN CONNECTION WITH THIS TOURNAMENT IS BEING PROVIDED TO HBW PRODUCTION AND NOT TO PSYONIX LLC.

HBW Production may process the following Players' Data: name, surname, email address, personal address, bank account information, Discord ID & game account information. Personal data of the Players may be processed on the following basis:

- in order to run the tournaments,
- in order to deliver earnings to Players,
- in order to perform the statutory accounting obligations of HBW Production.

Players have the right to access, modify or suppress their personal data stored within HBW Production. Requests must be made at: data@rocketbaguette.com.

Disclaimer

THIS TOURNAMENT IS NOT ADMINISTERED BY PSYONIX LLC.

BY PARTICIPATING IN THIS TOURNAMENT, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW, PLAYERS AGREE TO RELEASE AND HOLD HARMLESS PSYONIX LLC, ITS LICENSORS, ITS AND THEIR PARENTS AND AFFILIATES, AND ITS AND THEIR EMPLOYEES, OFFICERS, DIRECTORS, AGENTS, CONTRACTORS, AND OTHER REPRESENTATIVES FROM ALL CLAIMS, DEMANDS, ACTIONS, LOSSES, LIABILITIES, AND EXPENSES RELATED TO THE TOURNAMENT.