



ROCKET BIB

CHAMPIONNAT DE FRANCE DES MÉDIATHÈQUES SUR ROCKET LEAGUE

RÈGLEMENT DE LA COMPÉTITION

SOMMAIRE

- I] Règlement général**
- II] Inscription et participation**
- III] Le format de la compétition**
- IV] Les équipes/joueurs**
- V] Les rencontres et les matchs**
- VI] Divers**

VERSION SAISON 3 - SEPTEMBRE 2023

© ROCKET BIB - LEROY Bertrand et FRANCOIS Julien

I] Règlement général

Article 1. L'équipe d'administration de Rocket Bib est la seule entité compétente pour l'organisation de la compétition et sa gestion. Elle se réserve le droit de modifier le présent règlement sans préavis, à tout moment.

L'équipe d'administration se réserve également le droit, dans des circonstances exceptionnelles, de prendre des décisions sur des points non couverts par le règlement voir de prendre des décisions contraires à celui-ci.

Article 2. En participant à Rocket Bib, les médiathécaires acceptent le présent règlement et le feront scrupuleusement respecter par leurs joueurs, ils assurent le bon déroulement des matchs de leurs équipes.

En participant à Rocket Bib, tous les joueurs se soumettent au code de conduite officiel de Rocket League : <https://www.rocketleague.com/fr/news/rocket-league-code-of-conduct/> .

II] Inscription et participation

Article 3. Les inscriptions doivent être réalisées par les médiathécaires, avant la fin du mois de novembre 2023, en remplissant le formulaire officiel : <https://rocketbib.fr/inscription/>

Article 3.b Une fois l'inscription validée, un second formulaire concernant les joueurs inscrits ainsi que leur niveau sera envoyé aux participants et à retourner afin de répartir les médiathèques dans les divisions concernées (Challenger ou Élite, voir partie III article 1).

Article 4. Les médiathécaires ne peuvent pas former d'équipe ou participer aux matchs. Le championnat est à destination des usagers de la médiathèque.

Article 5. Un compte discord et une présence sur le serveur Rocket Bib est obligatoire : <https://discord.gg/kCkhUVyXHD>

Article 6. N'importe qui (hors médiathécaires) peut participer à Rocket Bib et représenter la médiathèque de son choix. L'âge minimum conseillé pour participer est 8 ans.

Article 7. Il n'y a pas de niveau minimum exigé par Rocket Bib, mais les médiathèques sont libres d'imposer un niveau minimum pour leurs équipes. Deux divisions par niveau sont proposées, un championnat "Challenger" et un championnat "Élite", dont les détails sont donnés en partie III article 1.

Article 8. Il n'y a pas de nombre maximum de médiathèques participantes, les inscriptions sont ouvertes de manière illimitée jusqu'au mois de Novembre 2023.

III] Les équipes/joueurs

Article 9. Chaque médiathèque peut présenter au maximum cinq équipes de deux joueurs par niveau/division (Challenger et Élite). Les équipes jouent pour le même classement : celui de la médiathèque. La composition des équipes doit le plus possible rester inchangée du début à la fin de la compétition.

Article 10. Les joueurs s'engagent à participer à l'ensemble des rencontres de sa médiathèque. Si le jour de match, une équipe est absente : les équipes présentes s'affrontent et si aucune équipe n'est présente le match est reporté si possible sinon la médiathèque est déclarée forfait pour la rencontre.

Article 11. Les joueurs peuvent utiliser leur compte personnel et leur matériel personnel (manettes, casques ...).

III] Le format de compétition

Article 12. Niveau Challenger et niveau Élite

Deux niveaux (ou divisions) sont proposés dans Rocket Bib : "Challenger" et "Élite".

Le niveau Challenger est réservé aux joueurs du rang : Bronze 1 à Platine 3.

Le niveau Élite est réservé aux joueurs du rang : Diamant 1 à SuperSonic Legend.

Attention : les découpages des niveaux sont susceptibles d'être modifiés une fois les inscriptions cloturées.

Les deux niveaux (Challenger et Élite) ont le même fonctionnement, décrit dans l'article suivant.

Article 13. Phase de conférence et phase finale

La compétition Rocket Bib, pour le niveau Challenger comme pour le niveau Élite, se divise en deux phases successives : une phase de conférence (groupe/poule) et une phase finale.

Phase de conférence : Les médiathèques sont réparties dans des conférences puis affrontent tous les établissements de leur conférence. Le nombre de conférences ainsi que le nombre de médiathèques dans chacune d'elles sont déterminés une fois la phase d'inscription clôturée. Les rencontres entre médiathèques donnent lieu à un classement par conférence. Une fois que tous les matchs d'une conférence ont eu lieu, les premières places (nombre précis de qualifiés définis une fois les inscriptions clôturées) du classement de chaque conférence sont qualificatives pour la phase finale.

Phase finale : Les médiathèques qualifiées se retrouvent donc en phase finale. La phase finale suivra un format à double élimination (il faut perdre deux rencontres pour être éliminé, schéma d'exemple wikipedia :

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/4/4d/Dual_Tournament_Format_Bracket_View.PNG/609px-Dual_Tournament_Format_Bracket_View.PNG)

Les médiathèques n'étant pas qualifiées pour la phase finale quittent la compétition à la suite des phases de conférences mais sont parfaitement libres d'organiser entre elles des rencontres entre "non qualifiés", match de "consolation" etc...

Article 14. Le classement

Durant la phase des conférences, chaque rencontre remportée donne un point supplémentaire au classement. Une rencontre est remportée par la médiathèque dont les équipes ont gagné le plus de match.

Pour départager deux médiathèques à égalité en nombre de points, on s'appuiera sur le résultat de la rencontre directe entre les deux établissements puis sur la différence de buts si besoin.

Article 14.b Différence de buts

La différence de but est l'écart entre le nombre total de buts marqués et le nombre total de buts encaissés. Important : Au-delà de cinq buts d'écart, la différence de buts n'est plus prise en compte (gagner un match 15-0 ou 5-0 donnera une différence de +5 dans les deux cas).

IV] Les rencontres et les matchs

Article 15. Les rencontres entre deux médiathèques se jouent en ligne en partie privée. Une médiathèque est désignée pour créer la partie privée (tutoriel : <https://rocketbib.fr/tutoriel/>). Lors d'une rencontre, toutes les équipes doivent s'affronter. C'est la médiathèque avec le plus de victoires à la fin qui remporte la rencontre (et +1 point au classement de sa conférence).

Article 16. Les médiathécaires organisent la rencontre entre eux, un mercredi ou samedi en prenant contact sur le serveur discord officiel.

La présence sur le discord est obligatoire : <https://discord.gg/kCkhUVyXHD>

L'ensemble des dates des rencontres doit être communiqué à l'équipe d'administration le plus rapidement possible. Les matchs de la phase de conférence doivent tous être joués entre janvier et mars.

Article 17. Le format des rencontres dépend du nombre d'équipes total présentes (total des deux médiathèques cumulées). S'il y a moins de six équipes, toutes les équipes s'affrontent en format BO3* et s'il y a au moins ou plus de 6 équipes cumulées, les équipes ne se rencontrent qu'une seule fois.

* Un format BO3 "Best Of 3" "au meilleur des trois manches", est une rencontre entre deux équipes qui se joue en trois manches maximum, l'équipe vainqueur étant celle qui remporte deux manches. C'est le format le plus courant dans les compétitions e-sportives.

Pour savoir si votre rencontre doit se dérouler en BO3 ou en match unique, merci de vous référer au tableau suivant : <https://rocketbib.fr/format>

Article 18. Les matchs se jouent au format 2v2, 5min avec but en or, dans le mode de jeu footcar. Les paramètres du mutateur sont tous par défaut.

Article 19. Les arènes autorisées sont celles du mode compétitif officiel de Rocket League (celles de la liste suivante <https://liquipedia.net/rocketleague/Portal:Maps>)

Article 20. Toutes les voitures peuvent être utilisées ainsi que tous les accessoires du jeu.

Article 21. Les médiathécaires s'assureront du bon déroulement des matchs et du bon enchaînement de ceux-ci. Les temps de pause sont pris en concertation avec l'autre médiathèque.

Article 22. La gestion des retards, absences d'une équipe de la médiathèque est gérée par la médiathèque, il est préférable de jouer le jour J avec les équipes présentes plutôt que de reporter la rencontre. Si aucune équipe n'est présente, il convient à la médiathèque présente de décider si elle accepte de reporter la rencontre, sinon, la médiathèque absente est déclarée forfait pour la rencontre.

Article 23. Les médiathécaires sont responsables du bon déroulement des matchs et sanctionneront tout acte d'antijeu, de triche, défaite délibérée ou manquement au code de conduite officiel du jeu :

<https://www.rocketleague.com/fr/news/rocket-league-code-of-conduct/> .

Article 24. Les résultats de chaque match doivent être consignés et l'ensemble communiqué à l'équipe Rocket Bib, par l'une des médiathèques, à chaque fin de rencontre (les deux médiathèques vérifiant respectivement les résultats avant l'envoi à l'équipe d'administration).

VI] Divers

Article 25. Les médiathèques sont libres de diffuser ou non leurs matchs (twitch, youtube...). Le contenu (images, propos) n'engage pas la responsabilité de Rocket Bib et demeure sous la responsabilité des médiathèques impliquées.

Article 26. Il n'y a pas de prix/lot prévu par l'équipe Rocket Bib officiellement.