

Rocket Baguette Rising Stars



Règlement Spring 2026



Table des matières

Table des matières	2
Préambule	2
Format	3
Inscriptions	4
Transferts	5
Déroulement des matchs	6
Reports, jokers et sanctions	7
Abandons	9
Diffusion	9
Administration	9
État d'esprit	10

Préambule

Le **Championnat de France Rocket Baguette Rising Stars** est une compétition de **Rocket League 3v3** 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 sympas, 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 Spring 2026**, 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 Spring 2026 des RBRS s'étendra du **lundi 13 avril au dimanche 5 juillet**.

- ★ La saison RBRS est composée d'une **saison régulière de sept semaines** et de **cinq semaines de playoffs**.
- ★ Chaque ligue correspond à un niveau hiérarchique et peut compter deux, quatre ou huit 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**. Les **4 premiers** de chaque division s'affrontent dans le bracket final qui déterminera le **Champion de Ligue**. Tous les matchs de playoffs sont en **BO7**.



Inscriptions

- ★ Un nombre **illimité** de places est ouvert. 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 ayant atteint le rang **diamant** dans les playlists 1v1, 2v2 ou 3v3 compétitives.
- ★ Le **seeding** est établi en calculant, pour chaque équipe, une **moyenne des trois meilleurs MMRs Retenus** du roster, le plus haut ayant un coefficient deux. Pour chaque joueur, le MMR retenu est calculé selon le meilleur MMR atteint au cours de la saison en cours (*Ps : Peak season*) et le meilleur MMR atteint par le passé (*Pat : Peak all time*).

$$MMR\ Retenu = \frac{2Pat + Ps}{3}$$

Si aucun match compétitif n'a été joué de la saison, le MMR Retenu équivaldra au meilleur MMR atteint par le passé.

- ★ L'écart entre le plus haut MMR retenu et le troisième plus haut du roster est limité à **400 points**.
- ★ L'inscription se fait sur la plateforme brs.rocketbaguette.com, à laquelle tous les joueurs participants doivent être connectés.
- ★ Chaque équipe doit communiquer une liste de **3 joueurs minimum** ou 5 joueurs maximum.
- ★ Une équipe peut inscrire un **coach / manager**. 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 **MMR retenu le plus élevé**. 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** doit également être nommé et doit être **francophone**.
- ★ Un **logo** au format .png, de dimension carrée avec fond transparent peut être fourni. Dans le cas contraire, un logo générique est 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 X.
- ★ Le **capitaine** ainsi que l'éventuel **coach / manager** doivent être connectés au **discord RBRS** (<https://discord.gg/tsd6Knssw2>) 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 est libre de modifier son roster. Elle devra pour cela contacter un admin sur le Discord RBRS.

Avant le début de la compétition

Aucun transfert (départ ou arrivée) n'est autorisé entre la fin des inscriptions et le début de la compétition.

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 **ligue supérieure**. L'admin de division se chargera d'effectuer cette **vérification** avant de valider un recrutement. Cette règle ne s'applique pas à la ligue la plus haute.
- ★ Un joueur ne peut jouer qu'après la validation 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 celle-ci ne soit validée par l'admin 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 que celui-ci se situe dans une ligue différente.



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 sont chargés de superviser les conversations des deux capitaines et veiller à ce que celles-ci soient conduites avec **respect** et **bonne volonté**.
- ★ Les matchs de **Ligue 1** doivent se tenir le **mardi** et sont **diffusés**.

Tenue du match

- ★ Les matchs se jouent en **Match Privé** 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 diffusion par Rocket Baguette) 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.
- ★ Avant le match, une équipe peut refuser de jouer si l'accord pour un spectateur n'a pas été donné. En revanche, si le match a déjà eu lieu, le résultat sera conservé.
- ★ Si un **spectateur** pénètre sur le **terrain** durant une game (entre le moment où le ballon a été touché une fois et la fin effective du match), celle-ci sera considérée comme invalide et devra être rejouée sauf si l'équipe responsable a perdu la game en question.
- ★ L'utilisation du panel admin dans un match privé est **formellement interdite**. Toute preuve d'utilisation entraînera une sanction de l'équipe fautive.
- ★ A l'issue du match, l'un des joueurs / coaches / managers devra uploader les **fichiers .REPLAY** de tous les matchs de la série sur la plateforme RBRS.



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 séries n'ont pas été jouées dans leur intégralité.

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
Utilisation du panel admin pendant un match	1 joker (+ éventuellement rejouer le match)
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 joueur non enregistré	1,5 jokers (+ éventuellement rejouer le match)
Refus de jouer ou d'organiser un match	Exclusion



Détails

- ★ Pour **chaque match non joué** dans le temps imparti (avant dimanche 23h59 de la semaine en cours), 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 pas 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 **joueur non inscrit** 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 ou définitivement 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.
- ★ 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

- ★ Les matchs de **Ligue 1** sont diffusés le **mardi**.
- ★ Une ou plusieurs fois par semaine, l'équipe Rocket Baguette pourra proposer à des volontaires (hors Ligue 1) 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 canaux liés aux annonces sur le **discord RBRS**.
- ★ Un ou plusieurs **administrateurs** sont désignés pour chaque division, chargés de préserver le championnat. Ils sont le **lien privilégié** pour les différentes équipes de la ligue, valident les transferts et peuvent vous aider à vous organiser.
- ★ Les échanges avec les administrateurs se font sur le serveur **discord RBRS**.
- ★ L'administrateur est chargé de régler les **contentieux** dans sa division. Les administrateurs ne peuvent donc pas administrer dans une ligue 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.

En cas d'insultes ou de propos inappropriés tenus sur le serveur discord ou pendant un match RBRS, des sanctions allant de l'avertissement jusqu'à l'exclusion peuvent être prises.

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 :)