

# Interligue



## Règlement Saison 3

# Table des matières

<u>1</u>	<u>PREAMBULE</u>	<u>3</u>
<u>2</u>	<u>FORMAT</u>	<u>4</u>
2.1	SPLITS	4
2.2	BARRAGES	5
2.3	BAREME	5
2.4	PLAYOFF	6
<u>3</u>	<u>CALENDRIER</u>	<u>6</u>
<u>4</u>	<u>INSCRIPTIONS</u>	<u>7</u>
4.1	INFORMATIONS GENERALES	7
<u>5</u>	<u>CHANGEMENTS DE JOUEURS</u>	<u>8</u>
5.1	DURANT LA PHASE D'INSCRIPTIONS	8
5.2	EN PERIODE DE TRANSFERTS	8
5.3	HORS PERIODE DE TRANSFERTS	8
<u>6</u>	<u>DEROULEMENT DES MATCHS</u>	<u>9</u>
6.1	ORGANISATION	9
6.2	TENUE DU MATCH	9
6.3	ABANDONS	10
6.4	DIFFUSION	10
<u>7</u>	<u>SANCTIONS</u>	<u>11</u>
<u>8</u>	<u>MOTS DE LA FIN</u>	<u>11</u>

# 1 Préambule

La Interligue est une compétition de Rocket League 3v3 impliquant des équipes de minimum 3 joueurs dans un championnat composé de plusieurs ligues.

Chaque équipe dispute un match contre toutes les autres équipes de sa ligue.

Avant de vous inscrire, assurez-vous de pouvoir trouver le temps pour offrir à vos adversaires suffisamment de créneaux pour jouer !

La Interligue est une compétition communautaire destinée à offrir un cadre compétitif et convivial mais néanmoins réglementé.

L'équipe organisatrice s'engage à proposer des trucs sympas, comme la publication sur le Discord : <https://discord.gg/Ufb2vfK> mais aussi les 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.

Les organisateurs de la compétition se réservent le droit de modifier les règles de la compétition en cas de besoin.

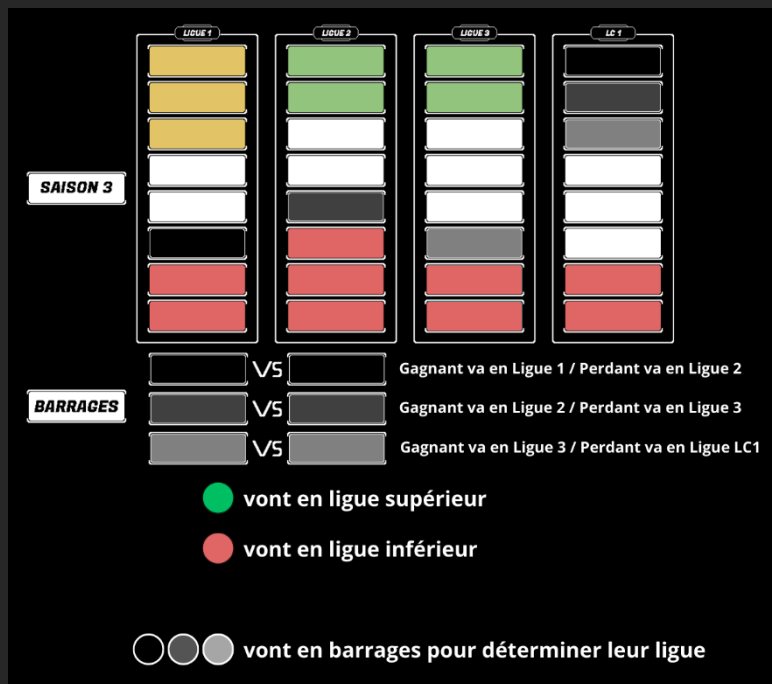
Tous les participants acceptent les règles de la compétition en s'inscrivant.

Les organisateurs de la compétition ne sont pas responsables des problèmes techniques ou de connexion pouvant survenir lors de la compétition.

# 2 Format

## 2.1 Splits

- 2.1.1 Un split dure 4 semaines.
- 2.1.2 Une saison est composée de 3 splits.
- 2.1.3 L'intégralité des matchs se disputent en BO7.
- 2.1.4 Un calendrier est établi avant le début du split et détermine les équipes à affronter chaque semaine.
- 2.1.5 Chaque équipe effectue deux matchs par semaine lors des 3 premières semaines du split. Lors de la 4<sup>ème</sup> semaine, 1 seul match sera effectué.
- 2.1.6 Chaque ligue correspond à un niveau hiérarchique. La ligue la plus haute est la Ligue 1.
- 2.1.7 Chaque ligue est composée de 8 équipes.
- 2.1.8 Une semaine démarre lundi à 00h00 et se termine dimanche à 23h59. Le match doit obligatoirement avoir lieu pendant la semaine communiqué dans le calendrier.
- 2.1.9 Il est possible que certaines divisions comptent moins de 8 équipes en fonction du nombre d'inscrits et la répartition de niveau.
- 2.1.10 Un classement pour chaque ligue est ensuite établi en fonction des critères suivants, par ordre d'importance :
  - Le nombre de victoires par équipes.
  - Le ratio manche perdu/gagné.
  - Si deux équipes sont toujours à égalité, le résultat de leur confrontation directe sera pris en compte pour les départager.
  - Si plus de deux équipes sont à égalité, le ratio but encaissé/marqué sera pris en compte pour les départager.
- 2.1.11 A la fin de chaque split, des montés descentes sont effectués entre les différentes ligues, illustrer par l'illustration ci-dessous. Les équipes en vert vont en ligue supérieure, les équipes en rouge vont en ligue inférieure et les équipes en noir et gris effectuent des parages pour déterminer leur ligue lors du prochain split.



## 2.2 Barrages

- 2.2.1 Les barrages ont lieu la semaine suivant chaque split.
- 2.2.2 L'intégralité des matchs se disputent en BO7.
- 2.2.3 Les équipes ayant fini 6<sup>ème</sup> de ligue 1, 5<sup>ème</sup> de ligue 2 et 6<sup>ème</sup> de ligue 3, affronte respectivement la 1<sup>ère</sup>, 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> de la ligue challengers 1.

## 2.3 Barème

LIGUE 1	LIGUE 2	LIGUE 3	LC 1
75pts	50pts	28pts	50pts
68pts	43pts	21pts	28pts
62pts	37pts	15pts	3pts
57pts	32pts	10pts	0pts
53pts	28pts	6pts	0pts
50pts	25pts	3pts	0pts
48pts	23pts	1pts	0pts
47pts	22pts	0pts	0pts

## 2.4Playoff

A la fin de la saison régulière durant 3 splits, les playoff sont organisé pour déterminer le grand gagnant de la saison.

2.4.1 Les play-offs durent 3 semaines.

2.4.2 L'intégralité des matchs se disputent en BO7.

2.4.3 Les matchs doivent obligatoirement avoir lieu le weekend.

2.4.4 Les 8 équipes ayant accumulé le plus de points lors des 3 splits, conformément à l'article 2.3, participent aux play-offs. En cas d'égalité entre une ou plusieurs équipes, c'est celle qui a obtenu au total le plus le plus grand nombre de point sur l'un des splits qui passe devant les autres.

2.4.5 La première semaine, les quarts de finale seront effectué, la deuxième semaine les demi-finales et la troisième semaine la grande et petite finale.

2.4.6 Les 8 équipes qualifié seront classé conformément à l'article 2.3. La mieux classé affrontera la 8<sup>ème</sup>, la deuxième classé affrontera la 7<sup>ème</sup>... L'arbre ne permettra pas aux équipes classées 1<sup>ère</sup> et 2<sup>ème</sup> de se rencontrer avant la finale.

## 3 Calendrier

	Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa	Di	Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa	Di	Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa	Di	Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa	Di
<b>Mai</b>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
	SPLIT 1							SPLIT 1							SPLIT 1							SPLIT 1						
<b>Juin</b>	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
	BARRAGES							SPLIT 2							SPLIT 2							SPLIT 2						
<b>Juil.</b>								3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
								BARRAGES																				
<b>Août</b>	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
	BARRAGES																					SPLIT 3						
<b>Sept.</b>								4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
								SPLIT 3							SPLIT 3							SPLIT 3						
<b>Oct.</b>								2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
								PLAYOFFS							PLAYOFFS							PLAYOFFS						
																						TREVE						

# 4 Inscriptions

Un nombre illimité de places sera ouvert en saison 3.

L'administration de la Interligue 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.

## 4.1 Informations générales

- 4.1.1 Les inscriptions sont ouvertes à toutes les structures ayant des joueurs de rang C1 minimum dans un mode compétitif (3v3 ou 2v2).
- 4.1.2 Une équipe doit être constituer de 3 à 5 joueurs à tout moment de la compétition.
- 4.1.3 Une équipe devra obligatoirement désigner un capitaine et un staff de structure.
- 4.1.4 L'inscription se fait par formulaire web sur :  
<https://forms.gle/LiiCgrQBScMZfjR>
- 4.1.5 Tous les inscrits doivent être présent sur le discord pendant l'intégralité de la saison, sous peine de sanction.
- 4.1.6 Chaque participant a pour obligation de s'enregistrer avec son compte principal. 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.
- 4.1.7 Un logo au format .png devra être fourni ainsi que le lien vers la chaine Twitch de chaque structure si la structure en a une.

# 5 Changements de joueurs

L'équipe inscrite appartient à la structure qui l'inscrit et non au joueur. Par conséquent, des règles spécifiques ont été établies pour garantir le bon déroulement de la compétition.

## 5.1 Durant la phase d'inscriptions

Une équipe peut ajouter et supprimer des joueurs à tout moment. Pour ce faire, il faudra simplement ouvrir un ticket dans le serveur discord.

## 5.2 En période de transferts

5.2.1 Lors d'une saison, il y a deux périodes de transferts :

- Entre la fin du 1<sup>er</sup> split et le début du 2<sup>ème</sup> split.
- Entre la fin du 2<sup>ème</sup> split et le début du 3<sup>ème</sup> split.

5.2.2 En dehors de ces périodes, l'article 5.3 sera appliquée.

5.2.3 Chaque équipe a le droit de modifier sa composition comme elle le souhaite en respectant les règles énumérées dans l'article 5.2.

5.2.4 Tout nouveau joueur intégré à une équipe doit avoir un MMR n'étant ni inférieur ni supérieur au MMR moyen de l'équipe (à la fin du split précédent) de plus de 150 unités.

## 5.3 Hors période de transferts

5.3.1 Chaque équipe a le droit de modifier sa composition (changer un joueur) à seulement trois reprises.

5.3.2 En cas d'ajout d'un nouveau joueur, celui-ci devra être de MMR inférieur ou égal au meilleur MMR de l'équipe avant l'opération de ce changement.

5.3.3 Toute modification de la composition de l'équipe, quelle qu'elle soit, doit être signalée dans un ticket sur le serveur discord, sans quoi, elle ne sera pas prise en compte.

5.3.4 Jouer un match avec un joueur non inscrit ou non validé par le staff de la interligue est sanctionnable d'une pénalisation de l'équipe (1 points de pénalité + forfait sur le match).



# 6 Déroulement des matchs

## 6.1 Organisation

- 6.1.1 Les staffs / fondateurs de chaque équipe se mettent en relation via le canal mis en place sur le discord et conviennent ensemble du jour et de l'heure à laquelle se tiendra leur rencontre (une semaine en avance si possible). Jouer la rencontre avec un jour de retard est toléré mais sanctionné conformément à l'article 7.
- 6.1.2 Les matchs doivent obligatoirement avoir lieu durant les créneaux suivant, sous peine de sanction :
- Du lundi au vendredi (sauf mercredi) : 21h / 21h45.  
Mercredi : 17h30 / 18h15 / 21h45.  
Le weekend : 14h / 14h45 / 17h30 / 18h15 / 21h / 21h45.
- 6.1.3 Le créneau choisi pour disputer le match doit être communiqué via un salon dédié sur le discord au plus tard 24h en amont du match.

## 6.2 Tenue du match

- 6.2.1 Les matchs se jouent en Private Game avec les paramètres suivants:
- Mode de jeu: Foot Car  
Arènes autorisées:
- Mannfield
  - Forbidden Temple
  - DFH Stadium
  - Utopia Coliseum
  - Beckwith Park
  - Champions Field
  - Urban Central
  - Wasteland
- Taille de l'équipe: 3v3  
Difficulté des bots: Pas de Bots  
Mutateurs: Aucun  
Durée de match: 5 Minutes  
Joignable par: Nom/mot de passe
- 6.2.2 Les remplacements de joueurs ne sont pas autorisés au cours d'un match.

- 6.2.3 Une game ne peut débuter tant que les structures ne comportent pas chacune trois joueurs présents. Si une des équipes est en retard de plus de 15 minutes, l'équipe est déclarée forfait pour le match.
- 6.2.4 A l'issue du match, l'un des deux capitaines est chargé de poster le screen du BO à l'endroit référents dans le serveur Interligue.
- 6.2.5 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 le BO en cours. A l'issue du BO, 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 sera sanctionnée d'un forfait.

## 6.3 Abandons

- 6.3.1 Si malgré nos efforts pour éviter ce cas de figure, une équipe venait à abandonner en cours de splits, ses résultats passés ne seraient plus pris en compte dans le classement et les statistiques de la ligue.
- 6.3.2 Si au cours de la dernière semaine d'un split, deux line up devant s'affronter venaient à abandonner toutes les deux la compétition, leurs résultats précédents seront conservés. Le match sera considéré comme perdu pour les deux équipes.
- 6.3.3 Si une équipe abandonne entre deux splits, l'organisation se réserve le droit d'adapté le système de monté descente pour combler le manque.

## 6.4 Diffusion

- 6.4.1 Il est interdit aux équipes de diffuser leurs matchs de quelconque manière si celui-ci est retransmis sur la chaine officielle de l'interligue.
- 6.4.2 Il est autorisé aux équipes de diffuser leurs matchs si celui-ci n'est pas retransmis par la chaine officielle de l'interligue.

# 7 Sanctions

Chaque équipe démarre avec 3 jokers

Types de sanctions	Jokers
<b>Déclarer forfait un match</b>	2
<b>Comportement antisportif</b>	2
<b>Disputer une rencontre hors d'un des créneaux établis dans l'article 6.1.2</b>	1
<b>Match non joué dans la semaine imparti</b>	1
<b>Plus de 48 heures sans réponse aux sollicitations de l'équipe adverse ou de l'organisation</b>	1
<b>Déclarer un match moins de 24h avant son début</b>	0.5

# 8 Mots de la fin

L'équipe organisatrice de la interligue est disponible pour répondre à vos questions dans le discord de l'interligue.

En dehors du terrain, soyez polis, compréhensifs et ouverts à la discussion.

Sur le terrain, vous pourriez tomber 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.

Nous sommes tous là, car nous sommes passionnés de Rocket league ;)

L'équipe de la Interligue.