

Cahier de règlements

Coupe RLQC Édition 2021



**COUPE
RLQC**

Rédigé par :
Frédéric “Solbo” Lévesque et administrateurs de *Rocket League Québec*

Date de la dernière révision : 2021-11-10

Table des matières

Table des matières	2
1. Introduction	4
1.1. Introduction	4
1.2. Acceptation	5
1.3. Application	5
1.4. Modification	5
2. Définitions des termes	5
3. Divisions	6
3.1. Élite	6
3.2. Amateur	6
4. Structure de la ligue	6
4.1. Tournoi de qualification	6
4.2. Saison régulière	7
4.3 Finale (Division Élite)	7
4.4. Ronde d'élimination (Division Amateur)	7
4.5. Tournoi de promotion	8
5. Calendrier	8
6. Composition des équipes	9
6.1. Éligibilité des participants	9
6.2. Constitution des équipes participantes	9
6.2.1. Capitaine	9
6.2.2. Joueur remplaçant	9
6.3. Changement d'alignement	10
6.3.1. En cours de saison	10
6.3.2. Hors saison	10
6.4. Logo des équipes	10
7. Classement	10
7.1. Bris d'égalité	11
7.2. Abandon	11
8. Procédures relatives aux séries	11
8.1. Comment jouer, rapporter et contester des séries	11
8.2. Paramètres de jeu	11
8.3. Début de la partie	12
8.4. Réhébergement	12
8.5. Remplacement	12
8.6. Spectateurs	12

8.7. Problèmes techniques	13
9. Obligations relatives aux séries	13
9.1. Collecte des reprises vidéo	13
9.2. Ponctualité	14
9.3. Forfait et absence	14
9.3.1. Absence autorisée	15
9.3.2. Absence non autorisée	15
9.4. Comptes de jeu inscrits	15
9.5. Intégrité de la compétition	15
9.6. Rapporter une situation de triche	16
10. Diffusion	16
11. Prix et récompenses	17
11.1 Prix exclusif à la Division Élite	17
11.2 Prix de distinction	17
11.3 Prix de participation	18
11.4. Conditions	18
12. Code de conduite	20
13. Sanctions	21

1. Introduction

1.1. Introduction

Qu'est-ce que la Coupe RLQC?

La Coupe RLQC est une ligue compétitive en format 3v3 créée par l'équipe de *Rocket League Québec* dans le but de développer la scène esport du jeu Rocket League au Québec, mais sans restreindre la participation des joueurs du continent nord-américain. L'objectif est d'offrir une expérience enrichissante, professionnelle, positive, saine, compétitive et mémorable aux équipes participantes en leur proposant une formule qui leur promet tout ce qu'il y a de mieux dans l'esport Rocket League : beaucoup de statistiques, un classement, des diffusions hebdomadaires, des prix attrayants et une équipe dévouée. C'est le projet le plus ambitieux organisé par *Rocket League Québec* à ce jour.

Le tournoi est ouvert aux joueurs de tous les âges¹, de tous les niveaux et de toutes les plateformes de jeu. Les joueurs de toute l'Amérique du Nord sont invités à s'inscrire à la phase de qualification pour tenter de participer officiellement à la saison régulière. L'ensemble de la ligue se déroule selon plusieurs phases et sur plusieurs semaines, au terme desquelles les meilleures équipes se disputent les bourses et les prix en jeu.

Pour suivre le déroulement de la ligue, n'hésitez pas à suivre *Rocket League Québec* sur les différents réseaux sociaux :

- [Site web](#)
- [Discord](#)
- [Twitch](#)
- [Twitter](#)
- [YouTube](#)
- [Facebook](#)

Les présentes règles officielles de la Coupe RLQC régissent l'ensemble des phases de la ligue organisée par l'administration de *Rocket League Québec*. Ces règles ont été définies en vue de préserver l'intégrité de la compétition du jeu Rocket League. Elles visent à promouvoir une compétition vigoureuse et à faire en sorte que chaque partie du jeu jouée de manière compétitive soit divertissante, vivante et exempte de tout comportement toxique.

Veuillez noter que *Rocket League Québec* ne vous demandera jamais de partager vos informations de connexion personnelles ni de vous connecter où que ce soit avec celles-ci.

¹ Pour participer à la ligue, l'utilisation des plateformes de *Discord* et de *Smash.gg* est obligatoire. Pour respecter les *Terms Of Service* de [Discord](#) et de [Smash.gg](#), il est requis d'être âgé de 13 ans ou plus.

1.2. Acceptation

En participant à la Coupe RLQC, chaque joueur s'engage à respecter les présentes règles en toutes circonstances et prend conscience des sanctions possibles décrites dans la [Section 13](#) si des règlements sont enfreints.

1.3. Application

Rocket League Québec assume la principale responsabilité de l'application des présentes règles pour l'ensemble des joueurs et équipes participant à la Coupe RLQC, et peut, en collaboration avec les administrateurs et modérateurs de la ligue, appliquer des sanctions aux joueurs et/ou aux équipes contrevenant aux présentes règles, comme décrit dans la [Section 13](#). Toute décision prise par un administrateur de tournoi est définitive.

1.4. Modification

Rocket League Québec se garde la liberté de mettre à jour, revoir, changer ou modifier les présentes règles lorsque nécessaire.

2. Définitions des termes

- **La ligue** : Synonyme de «**Coupe RLQC**».
- **Saison** : Représente l'ensemble des quatres (4) phases, c'est-à-dire le tournoi de qualification, la saison régulière, la finale et/ou la ronde d'élimination et le tournoi de promotion.
- **Plateforme de tournoi** : Site web sur lequel vous vous êtes inscrit au tournoi. Dans le cas de la Coupe RLQC, il s'agit de *Smash.gg*.
- **Équipe** : Groupe de joueurs compétitionnant dans un tournoi ensemble.
- **Partie** : Il s'agit d'une rencontre singulière entre deux (2) équipes.
- **Série** : Il s'agit d'une opposition entre deux (2) équipes qui se déroule en plusieurs parties. Le nombre de parties dépend de la phase de la ligue.
- **Au meilleur des X rencontres** : Il s'agit d'une série constituée de X parties et l'équipe qui remporte la majorité des parties est déclarée gagnante. Une fois que l'équipe remporte le nombre de parties nécessaires pour atteindre la majorité requise, ladite équipe sera déclarée gagnante de la série et toute partie n'ayant pas encore été disputée ne le sera pas. Par exemple, dans une série au meilleur des cinq (5) rencontres, une fois que l'une des équipes remporte trois (3) parties, ladite équipe est immédiatement déclarée vainqueur de ladite série.
- **Modérateur du tournoi** : Personne représentant RLQC et responsable du bon déroulement de la Coupe RLQC.
- **Administrateur du tournoi** : Personne représentant RLQC, responsable du bon déroulement de la Coupe RLQC et ayant une autorité supérieure aux modérateurs du tournoi.

3. Divisions

La Coupe RLQC est constituée de deux (2) divisions : Amateur et Élite. Voici les différences majeures entre ces divisions :

3.1. Élite

- Constituée de huit (8) équipes dans un (1) seul groupe.
- À la fin des huit (8) semaines de saison régulière, le top 4 se dirige vers la finale.
- Les équipes en 5e et 6e position conservent leur place en Division Élite pour la prochaine saison de la Coupe RLQC.
- Les équipes en 7e et 8e position doivent défendre leur place dans la Division Élite pour la prochaine saison de la Coupe RLQC via le tournoi de promotion de fin de saison.
- Dans l'éventualité où certaines équipes se dissolvent entre deux (2) saisons, les statistiques du tournoi de promotion seront utilisées afin de déterminer les équipes accédant à la Division Élite.

3.2. Amateur

- Constituée de seize (16) équipes divisées en deux (2) groupes de huit (8) équipes.
 - Ces deux (2) groupes sont créés en utilisant la position atteinte durant le tournoi de qualification. Les équipes ayant terminé à une position impaire forment le groupe A et les équipes ayant terminé à une position paire forment le groupe B.
- À la fin des huit (8) semaines de saison régulière, le top 4 de chacun des groupes se dirige vers la ronde d'élimination.
- Les huit (8) équipes ne s'étant pas qualifiées la ronde d'élimination sont éliminées et doivent participer à nouveau au tournoi de qualification à la prochaine saison si elles veulent faire partie de la Division Amateur d'une autre édition de la Coupe RLQC.

4. Structure de la ligue

Chaque saison de la Coupe RLQC est composée de quatre (4) phases distinctes s'étalant, au total, sur treize (13) semaines. Celles-ci sont : le tournoi de qualification, la saison régulière, la finale et/ou la ronde d'élimination et le tournoi de promotion. Voici une description détaillée de chacune de ces phases.

4.1. Tournoi de qualification

Cette phase se déroule sur deux (2) jours et consiste en un tournoi de format suisse. Le nombre de séries jouées sera déterminé selon le nombre d'équipes inscrites. Ces séries sont jouées au meilleur des trois (3) rencontres. Les participants font face à huit (8) autres équipes ayant, à chaque tour, la même fiche de pointage qu'eux. Ce tournoi est ouvert à tous et permet d'établir dans quelle division les équipes participantes sont classées. Pour la première saison, les vingt-quatre (24) équipes

ayant eu les meilleurs résultats seront invitées à participer à la saison régulière. La classification des équipes dans une des divisions de la ligue sera faite comme suit :

- La Division Élite est formée des huit (8) équipes ayant la meilleure fiche au terme des qualifications.
- La Division Amateur est formée des équipes ayant terminé entre la 9^{ème} et la 24^{ème} place, inclusivement. Les deux (2) groupes sont ensuite créés avec les positions paires et impaires au classement (exemple : les équipes 9, 11, 13, etc. forment un groupe et les équipes 10, 12, 14, etc. forment l'autre).

Pour les saisons subséquentes, le tournoi de qualification agit comme porte d'entrée à la Coupe RLQC et permet à au moins huit (8) équipes de se qualifier dans la Division Amateur.

4.2. Saison régulière

Étant la phase la plus longue de la Coupe RLQC, la saison régulière consiste en sept (7) semaines de jeu continu. Au courant de celle-ci, chaque équipe joue à quatre (4) reprises des séries au meilleur des cinq (5) rencontres contre toutes les autres équipes de son groupe, pour un grand total de vingt-huit (28) séries au cours de la saison. Celles-ci sont jouées sur un horaire fixe, déterminé avant le début de la saison régulière. Chaque équipe participante joue quatre (4) séries par semaine, soit deux (2) le mardi soir et deux (2) le jeudi soir, et ce à chaque semaine durant la saison régulière. Une huitième semaine est ajoutée à la fin des sept (7) semaines de jeu afin d'accommoder des reprises de séries. Si aucune reprise n'est nécessaire, il s'agit d'une semaine de pause pour les équipes avant la prochaine phase.

4.3 Finale (Division Élite)

La finale consiste en un tournoi à simple élimination joué au meilleur des sept (7) rencontres entre les équipes ayant terminé dans le top 4 de la Division Élite au terme des huit (8) semaines de saison régulière. Celle-ci se déroule sur une seule journée. L'équipe ayant terminé en première position durant la saison régulière affronte l'équipe ayant terminé en quatrième position au premier tour. La deuxième et la troisième équipe s'affrontent de l'autre côté du tableau.

4.4. Ronde d'élimination (Division Amateur)

À la fin des huit (8) semaines de saison régulière, le top 4 de chacun des groupes de la Division Amateur se dirige vers la ronde d'élimination. Celle-ci se déroule sur une seule journée. Une seule étape de quart de finale est jouée au meilleur des sept (7) rencontres entre les équipes afin de déterminer lesquelles accéderont au tournoi de promotion. L'équipe ayant terminé au premier rang de son groupe durant la saison régulière affronte l'équipe ayant terminé au quatrième rang de l'autre groupe. L'équipe en deuxième place affronte l'équipe en troisième place de l'autre groupe.

4.5. Tournoi de promotion

Étant la phase reliant deux (2) saisons de la Coupe RLQC entre elles, le tournoi de promotion permet aux équipes ayant passé la ronde d'élimination de prendre la place des deux (2) équipes ayant terminé 7^{ème} et 8^{ème} dans la Division Élite. Il s'agit d'une phase à double élimination où les équipes provenant de la Division Élite débutent avec un tour d'avance. Toutes les séries sont jouées au meilleur des sept (7) rencontres. Afin de se qualifier à la Division Élite, une équipe se doit de gagner la finale des gagnants ou des perdants. La grande finale n'est donc pas disputée.

Le premier tour met face-à-face les équipes de la Division Amateur n'ayant pas joué l'une contre l'autre durant la ronde d'élimination. Les séries mettant face-à-face des équipes de deux (2) groupes différents sont priorisées.

5. Calendrier

<u>Phase du tournoi</u>	<u>Dates</u>	<u>Heures (heure de l'Est)</u>
Tournoi de qualification	4 et 5 septembre 2021	À partir de 1:00 PM
Saison régulière Division Amateur	Semaine du 20 septembre 2021 jusqu'à la semaine du 8 novembre 2021 inclusivement.	Chaque Mardi et Jeudi À partir de 7:00 PM
Saison régulière Division Élite	Semaine du 20 septembre 2021 jusqu'à la semaine du 8 novembre 2021 inclusivement.	Chaque Mardi et Jeudi À partir de 8:00 PM
Ronde d'élimination de la Division Amateur	13 novembre 2021	À partir de 1:00 PM
Finale de la Division Élite	14 novembre 2021	À partir de 1:00 PM
Tournoi de promotion	20 et 21 novembre 2021	À partir de 1:00 PM

Le hors saison représente la période de temps entre le tournoi de promotion d'une saison et le tournoi de qualification de la saison suivante.

6. Composition des équipes

6.1. Éligibilité des participants

Les joueurs participants à la Coupe RLQC se doivent de remplir les critères suivants:

- Être membre du serveur [Discord](#) de *Rocket League Québec* en tout temps durant le déroulement de la ligue;
- Payer les frais d'inscription de quinze (15) dollars (CAD) par joueur **une fois que l'équipe est qualifiée pour participer à la saison régulière**. Les joueurs ont dix (10) jours après la conclusion de la phase de qualification, soit jusqu'au 15 septembre 2021, pour payer ces frais. Après cette période, une équipe n'ayant pas payé ces frais sera exclue pour la saison régulière et une autre équipe des qualifications prendra cette place.

6.2. Constitution des équipes participantes

Chaque équipe participant à la Coupe RLQC doit respecter les conditions suivantes au moment de l'inscription au tournoi de qualification :

- Être composée de trois (3) à cinq (5) joueurs
- Avoir un (1) joueur attitré comme capitaine parmi ses joueurs (voir [Section 6.2.1](#))
- Avoir au moins un (1) joueur jouant sur ordinateur. Les raisons motivant cette règle sont détaillées dans la [Section 9.1](#).

6.2.1. Capitaine

Le capitaine est le principal contact entre l'administration de la ligue et son équipe, et ce, avant, pendant et après l'événement. Le capitaine joue le rôle de porte-parole d'équipe en cas de dispute et est le seul de sa formation à pouvoir téléverser les fichiers de reprises vidéo de Rocket League («*replay files*») nécessaires au bon fonctionnement de la ligue. Le capitaine doit s'assurer de prendre contact avec les autres capitaines d'équipe au cours du tournoi pour coordonner les prochaines parties à jouer à chaque semaine. Le capitaine doit rapporter le résultat des parties jouées à la fin de chacune de celles-ci sur la plateforme de gestion du tournoi.

6.2.2. Joueur remplaçant

Chaque équipe a droit à un (1) ou deux (2) joueurs remplaçants dans la formation de l'équipe. Ceux-ci doivent être ajoutés à la composition de l'équipe avant la fin de la période d'inscription pour le tournoi de qualification. Les joueurs et les remplaçants ne peuvent faire partie que d'une seule équipe. Toute équipe avec un joueur faisant partie de plus d'une équipe sera sanctionnée.

6.3. Changement d'alignement

6.3.1. En cours de saison

En ce qui concerne les changements d'alignement, chaque équipe aura droit à deux (2) échanges par saison régulière à l'intérieur de sa propre division. Il est donc impossible d'ajouter à son alignement un joueur ne faisant pas déjà partie de la Coupe RLQC au début de la saison régulière. Une date limite d'échange est prévue à 23h59 le samedi de la 5ème semaine de la saison régulière. Au-delà de cette date, aucun échange ne sera accepté. Pour effectuer une demande de changement d'alignement, le capitaine de l'équipe doit ouvrir une demande de support via le [Discord](#) de *Rocket League Québec*.

Afin qu'un échange soit accepté au sein de la ligue, les joueurs échangés et leur capitaine d'équipe respectif doivent approuver à majorité (trois (3) personnes sur quatre (4)) la tenue de l'échange. Dans le cas où un capitaine d'équipe fait l'objet de l'échange, un nouveau capitaine sera désigné au sein de l'équipe et ce nouveau capitaine devra prendre part à la décision.

6.3.2. Hors saison

Durant la période hors saison (voir [Section 5](#)), l'alignement des équipes peut être modifié autant que souhaité, à condition que le $\frac{2}{3}$ de la formation initiale soit conservée au début de la nouvelle saison. Si une équipe ne conserve pas le $\frac{2}{3}$ de sa formation initiale, elle se verra retirer ses privilèges acquis lors de la saison précédente et devra se qualifier à nouveau lors de la prochaine phase de qualification à la ligue. Pour effectuer une demande de changement d'alignement, le capitaine de l'équipe doit ouvrir une demande de support via le [Discord](#) de *Rocket League Québec*.

6.4. Logo des équipes

Lorsqu'une équipe est qualifiée pour la saison régulière de la Coupe RLQC, elle doit obligatoirement fournir un logo qui servira à représenter la formation durant toute la durée de la ligue. Si une équipe présente un logo jugé inapproprié par les administrateurs du tournoi, elle fera l'objet de sanctions, tel que détaillé à la [Section 13](#).

7. Classement

Lors des phases du tournoi de qualification et de la saison régulière, un système de classement est mis en place pour déterminer la position des équipes entre elles. Ce classement fonctionne comme suit, selon l'ordre de priorité :

1. Nombre de séries gagnées;
2. Pourcentage (%) de parties gagnées (parties gagnées sur le total des parties jouées);
3. Différentiel de buts (total des buts marqués moins le total des buts accordés).

7.1. Bris d'égalité

En cas d'égalité au classement, voici la formule qui sera utilisée afin de départager les équipes à égalité, dans cet ordre précis :

1. Nombre de séries gagnées;
2. Pourcentage (%) de parties gagnées (parties gagnées sur le total des parties jouées);
3. Différentiel de buts (total des buts marqués moins le total des buts accordés);
4. Tête-à-tête, séries gagnées (nombre de séries gagnées contre les autres équipes en égalité);
5. Tête-à-tête, pourcentage (%) de parties gagnées (nombre de parties gagnées sur le total de parties jouées contre les autres équipes en égalité);
6. Tête-à-tête, différentiel de buts (nombre de buts marqués moins le nombre de buts accordés face aux autres équipes en égalité).

7.2. Abandon

Si malgré nos efforts pour éviter ce cas de figure, une équipe venait à abandonner en cours de route de la Coupe RLQC, ses résultats passés ne seraient plus pris en compte dans le classement et les statistiques de la division. Également, tout frais de participation déjà déboursé ne sera pas remboursé.

8. Procédures relatives aux séries

8.1. Comment jouer, rapporter et contester des séries

Comment jouer, rapporter et contester des séries sur *Smash.gg* :

[How to Play Online Rocket League Tournaments on smash.gg](#)

À la fin d'une série, le capitaine des deux (2) équipes doivent rapporter et valider le résultat de la série jouée sur la plateforme de gestion du tournoi, *Smash.gg*. S'il y a des disputes qui ne peuvent pas être résolues entre les deux (2) équipes, vous devez alors contacter un modérateur ou administrateur du tournoi via *Smash.gg* ou en ouvrant une demande de support via le [Discord](#) de *Rocket League Québec*.

8.2. Paramètres de jeu

- Mode de jeu : Footcar/Soccar
- Arène par défaut : selon la liste des arènes autorisées, ainsi que toutes leurs variantes (jour, nuit, aube, crépuscule, temps orageux, temps neigeux, circuit) soit :
 - Aquadome, Champions Field, Deadeye Canyon, DFH Stadium, Farmstead, Forbidden Temple, Mannfield, Neo Tokyo, Neon Fields, Salty Shores, Starbase ARC, Urban Central, Utopia Coliseum, Wasteland
- Taille des équipes : 3 contre 3
- Difficulté des bots : Pas de bots

- Paramètres d'équipe : Par défaut
- Paramètres des mutateurs : Par défaut
- Durée de partie : 5 minutes
- Région de serveur : Côte Est des États-Unis (*US-East*) par défaut. Si les deux (2) équipes sont plus rapprochées d'une autre région de serveur, elles peuvent se mettre d'accord pour jouer sur un serveur qui leur convient mieux. En cas de dispute, le serveur par défaut est *US-East*.
- Joignable par : Nom/Mot de passe

Les joueurs peuvent demander à éviter une arène éligible à cause de problèmes de performance. Le cas échéant, ce sera aux joueurs de se consulter entre eux et de choisir une arène qui conviendra à tous les joueurs participants à la série.

Tous les joueurs doivent activer l'option "Jeu multiplateforme/ Cross-Platform Play" afin que les joueurs sur toutes plateformes confondues soient en mesure de rejoindre le lobby privé.

8.3. Début de la partie

Les joueurs n'ont pas le droit de rejoindre leur camp respectif tant que les trois (3) joueurs de chacune des équipes n'ont pas rejoint le lobby privé pour débiter la partie.

8.4. Réhébergement

Entre plusieurs parties d'une même série, les équipes peuvent demander à ce que la partie soit à nouveau hébergée en raison de problèmes de connexion ou de performance.

8.5. Remplacement

Un remplacement est défini comme un changement de joueur une fois la série débutée. Un changement de joueur peut seulement être effectué entre deux parties.

8.6. Spectateurs

Les spectateurs ne sont pas autorisés durant les parties pour éviter de nuire au déroulement des séries et pour éviter des tentatives de tricherie.

Exemples de nuisance : le spectateur rejoint une équipe par erreur, le spectateur ne saute pas les reprises vidéo lorsqu'il y a des buts, le spectateur tente de distraire l'équipe adverse avec le clavardage textuel ou le chat vocal du jeu, etc.

Exemples de tricherie : le spectateur communique les informations relatives à la partie à des joueurs de son équipe (quantité de turbo des joueurs adverses par exemple), etc.

Les modérateurs ou administrateurs du tournoi peuvent à tout moment être spectateurs pour procéder à des vérifications ponctuelles. Les membres de l'équipe de diffusion ont uniquement le droit d'être spectateurs durant les parties lorsque celles-ci sont vouées à être décrites et diffusées sur la chaîne *Twitch* de *Rocket*

8.7. Problèmes techniques

- Si un joueur perd la connexion pendant une partie et qu'il y a **moins de trente (30) secondes** écoulées au cadran et **qu'aucun but n'a déjà été compté**, la partie peut être recommencée au complet (comme si rien ne s'était passé) et attendre que le joueur déconnecté revienne dans la partie.
- Si un joueur perd la connexion pendant une partie et qu'il y a **plus de trente (30) secondes** écoulées au cadran ou **qu'un but a déjà été compté**, la partie doit se poursuivre. Le joueur peut tenter de se reconnecter à la partie dès que possible.

Si le joueur n'est pas en mesure de rejoindre la partie en cours suite à sa déconnexion, un délai de dix (10) minutes avant la partie suivante, s'il y a lieu, peut être accordé à l'équipe en faute pour que le joueur tente de se reconnecter ou qu'un substitut prenne sa place.

- Dans le cas où aucun des joueurs ne serait en mesure de poursuivre la partie en raison d'un problème avec le serveur, la partie entière doit être rejouée, et ce peu importe le résultat de la partie en cours lorsque le problème affectant le serveur survient.
- Si un problème est détecté dès la mise en jeu initiale d'une partie (par exemple: problème de latence, pings élevés, un joueur qui ne rejoint pas son équipe respective, mauvaise région de serveur, etc.), les joueurs sont invités à quitter immédiatement la partie et à la recréer à nouveau pour préserver l'intégrité de la compétition.
- Si une équipe n'est plus en mesure de présenter un alignement complet dans les délais spécifiés ci-haut suite à un problème technique, donc trois (3) joueurs sur le terrain, l'affrontement prendra fin et les parties disputées jusque là, s'il y a lieu, seront tout de même comptabilisées au classement.
- En cas de problème, n'hésitez pas à contacter un modérateur ou un administrateur de la ligue. Veuillez noter que toute décision d'un administrateur est finale et a préséance sur les présents règlements.
- Toute allégation prouvée fausse d'un problème permettant de tirer profit à une équipe entraînera une sanction.

9. Obligations relatives aux séries

9.1. Collecte des reprises vidéo

Afin de pouvoir calculer des statistiques détaillées pour chacun des joueurs et chacune des équipes, des fichiers de reprises vidéo de Rocket League («*replay files*») de chacune des parties devront être téléversés dans le canal textuel du serveur [Discord](#) de *Rocket League Québec* prévu à cet effet. Seul le capitaine d'une équipe (voir [Section 6.2.1](#)) a accès à ce canal textuel. À noter que même les séries

qui sont diffusées sur la chaîne *Twitch* de *Rocket League Québec* doivent être téléversées dans le canal textuel.

Le gagnant d'une série a l'obligation d'y téléverser tous les fichiers de reprises vidéo nécessaires. C'est-à-dire que le vainqueur de la série doit fournir le fichier portant l'extension «*.REPLAY*» de chacune des parties jouées pendant une série donnée, mêmes celles perdues. Si une ou des parties ne sont pas téléversées, la série sera considérée comme n'ayant jamais eu lieu, nécessitant ainsi une reprise complète de celle-ci entre les deux (2) équipes concernées. Des manquements multiples à cette règle entraîneront des sanctions, tel que détaillé à la [Section 13](#).

Ce détail sur la collecte des reprises vidéo s'attache aussi à un autre règlement, indissociable de notre désir d'offrir une ligue avec des statistiques intégrales. Les fichiers de reprises vidéo n'étant disponibles que sur ordinateur, au moins un (1) joueur sur cette plateforme est nécessaire dans toute formation. C'est-à-dire que **chacune des équipes inscrites à la Coupe RLQC se doit d'avoir au moins un (1) participant jouant sur ordinateur dans son alignement. S'il est le seul sur ordinateur, ce joueur se doit d'être le capitaine ainsi que d'être présent à toutes les séries pour être en mesure de sauvegarder les reprises vidéo.** Les participants peuvent donc provenir de n'importe quelle plateforme de jeu, tout en respectant qu'au moins un (1) joueur puisse téléverser les reprises vidéo. Les seules reprises vidéo acceptées sont celles générées par le jeu lui-même, c'est-à-dire les fichiers portant l'extension «*.REPLAY*».

Voici l'emplacement sur votre ordinateur où vous trouverez vos fichiers portant l'extension «*.REPLAY*» :

- *Steam* : My Documents\My Games\Rocket League\TAGame\Demos
- *Epic Games* : My Documents\My Games\Rocket League\TAGame\Demos

9.2. Ponctualité

Un des joueurs de l'équipe, préférablement le capitaine, a dix (10) minutes pour confirmer la présence de son équipe («*check-in*») sur la plateforme de gestion du tournoi (*Smash.gg*) au début d'un affrontement. Une équipe qui omet de confirmer sa présence sur la plateforme de gestion du tournoi à l'heure prévue pour le début d'une série, obtiendra une absence non autorisée pour cette série.

De plus, une équipe qui omet de présenter un alignement complet au moment de confirmer la présence de son équipe («*check-in*») pour débiter une série, donc une équipe de trois (3) joueurs, obtiendra une absence non autorisée pour cette série.

9.3. Forfait et absence

Le forfait n'existe pas dans la Coupe RLQC et les équipes ont l'obligation de jouer l'entièreté de leurs séries. Par ce fait, il y a deux (2) types d'événements qui font en sorte qu'une série n'est pas disputée au moment prévu dans l'horaire, tel que détaillé aux sections [9.3.1](#) et [9.3.2](#).

9.3.1. Absence autorisée

Pour qu'une absence soit autorisée, le capitaine de l'équipe doit ouvrir une demande de support via le [Discord](#) de *Rocket League Québec* **au moins vingt-quatre (24) heures avant l'heure de début de la série affectée**. Un administrateur de tournoi s'occupera de traiter cette demande. Une série affectée par une absence autorisée sera reprise entre les 8 et 12 novembre 2021. Chaque équipe peut avoir jusqu'à trois (3) séries rapportées dues à une absence autorisée, après quoi les absences ne seront plus autorisées et seront considérées comme des absences non autorisées (voir la [Section 9.3.2](#)).

9.3.2. Absence non autorisée

Une absence non autorisée consiste en une équipe qui ne se présente pas ou qui n'est pas entière à une série, sans que les administrateurs de tournoi aient été avertis **plus de vingt-quatre (24) heures à l'avance** via une demande de support sur le [Discord](#) de *Rocket League Québec*. Chaque équipe a droit à une (1) absence non autorisée. Une seconde absence non autorisée cause **l'expulsion de l'équipe de la saison en cours** et le retrait de tous les résultats de cette équipe durant la saison pour les rondes non-complétées.

9.4. Comptes de jeu inscrits

Tous les joueurs participant à une série de la Coupe RLQC doivent se connecter dans le lobby privé de la partie avec le compte de jeu avec lequel ils ont fait leur inscription lors de la phase de qualification sur la page du tournoi de *Smash.gg*. Le compte de jeu utilisé par un joueur doit reposer sur un seul et unique identifiant unique, qui est déterminé selon la plateforme de jeu utilisée. Ses restrictions sont dans le but d'identifier facilement un joueur, d'éviter toute confusion sur l'identité d'un joueur pendant une série et d'attribuer les statistiques au bon joueur dans le classement global.

Un joueur qui a vu son compte de jeu Rocket League temporairement banni par Psyonix ne peut prendre part à une série. L'équipe concernée n'a d'autre choix que de faire jouer un remplaçant ou de reporter la série à une date ultérieure (voir [Section 9.3](#)).

Si ce règlement n'est pas respecté, le joueur ou l'équipe fautive fera l'objet de sanctions, tel que détaillé à la [Section 13](#).

9.5. Intégrité de la compétition

Chaque joueur et équipe s'engage à jouer à son meilleur niveau et selon le règlement en toutes circonstances durant l'entièreté de la durée de la Coupe RLQC. Toute forme de jeu déloyale est interdite par les présentes règles et peut mener à des sanctions, tel que détaillé à la [Section 13](#).

9.6. Rapporter une situation de triche

Si vous êtes victime ou témoin d'une situation contrevenant aux règles ou que vous avez des raisons de suspecter qu'un joueur ou qu'une équipe ne respecte pas le règlement durant le déroulement d'une série (abus ou triche), vous êtes tenu de cesser de jouer la série et de faire appel à un modérateur ou administrateur du tournoi immédiatement. Des preuves en image (capture d'écran) ou en vidéo (enregistrement, diffusion, fichiers de reprises vidéo) sont fortement recommandées afin de faciliter la résolution du problème encouru. Toute situation problématique signalée après avoir perdu une partie ou une série de manière incorrecte ne peut pas être prise en compte dans le résultat final d'une série. Vous devez absolument signaler le problème à un modérateur ou administrateur du tournoi avant que la personne ou l'équipe fautive n'ait profité du problème, et non pas seulement lorsque le résultat de la série est en votre défaveur.

10. Diffusion

Pour l'ensemble de la ligue, des séries seront diffusées en direct sur la chaîne *Twitch* de *Rocket League Québec*. Les équipes dont leur série sera sélectionnée pour être diffusée devront être disponibles et prêtes à jouer trente (30) minutes avant l'horaire indiqué.

- Tournoi de qualification : Huit (8) séries seront sélectionnées afin d'être diffusées au courant de cette phase.
- Saison régulière : Trois (3) séries sont diffusées les mardi et jeudi de chaque semaine. Une série de la Division Amateur sera diffusée à 19h, heure de l'Est, suivie de deux (2) séries de la Division Élite à 20h et 21h, heure de l'Est.
- Ronde d'élimination : La ronde d'élimination de la Division Amateur sera diffusée dans son entièreté.
- Finale : La finale de la Division Élite sera diffusée dans son entièreté.
- Tournoi de promotion : Diffusé dans son entièreté.

Nous permettons à tous joueurs ou équipes participant à la Coupe RLQC de diffuser leur série sur leur chaîne de diffusion personnelle si la série en question n'est pas déjà vouée à être diffusée sur la chaîne *Twitch* de *Rocket League Québec*.

En prenant part à la Coupe RLQC, les équipes et les joueurs acceptent par le fait même à ce que le contenu des séries diffusées soit utilisé par *Rocket League Québec* à des fins communautaires (par exemple : clip, montage vidéo, contenu promotionnel, séance de coaching, analyse de parties, etc.)

Pour rester à l'affût de l'horaire de la programmation de la ligue, n'hésitez pas à suivre *Rocket League Québec* sur les différents réseaux sociaux :

- [Site web](#)
- [Discord](#)
- [Twitch](#)
- [Twitter](#)
- [Facebook](#)

11. Prix et récompenses

11.1 Prix exclusif à la Division Élite

Outre la gloire éternelle d'avoir remporté la Coupe RLQC, voici la liste des prix à remporter à l'issue de la finale de la **Division Élite** exclusivement :

- 1ère position : 1500\$
- 2ème position : 800\$
- 3ème et 4ème position : 250\$
- Médailles pour la 1ère et 2ème position de la Finale
- Un titre exclusif sur le serveur [Discord](#) de *Rocket League Québec* qui distingue les joueurs victorieux des finalistes. Titres exclusifs :
 - *Champion Coupe RLQC* (1ère position de la Finale)
 - *Finaliste Coupe RLQC* (2ème position de la Finale)

Plus de détails quant à la remise de ces prix à la [Section 11.4](#).

11.2 Prix de distinction

Un ensemble d'équipements de jeu *HyperX* sera remis aux joueurs s'étant démarqués durant la saison régulière parmi quatre (4) des statistiques majeures de *Rocket League*, toutes divisions confondues :

- Le joueur avec la moyenne de buts par partie la plus élevée
- Le joueur avec la moyenne de passes par partie la plus élevée
- Le joueur avec la moyenne d'arrêts par partie la plus élevée
- Le joueur avec la moyenne de mention *MVPs* par partie la plus élevée

Chaque ensemble d'équipements de jeu *HyperX* inclus :

- Un casque de jeu *HyperX Stinger Core Wireless + 7.1* ou *HyperX CloudX Xbox Gaming Headset* ou *HyperX Cloud Gaming Headset for PS5™ and PS4™* (quantité limitée)
- Une souris d'ordinateur *HyperX Pulsefire Surge RGB Gaming Mouse*
- Un tapis de souris *HyperX FURY S Pro Gaming Mouse Pad (Large)*
- Un clavier d'ordinateur *HyperX Alloy Origins Core Mechanical Gaming Keyboard*

Seuls les joueurs ayant participé au moins à la moitié des parties disputées par son équipe durant la saison régulière sont éligibles aux prix de distinctions individuelles. Un joueur ne peut remporter qu'une seule distinction individuelle. Dans le cas où un joueur termine premier sous plusieurs catégories, il remporte le prix de la première catégorie pour laquelle il est premier selon l'ordre suivant: buts, passes, arrêts, *MVP*.

En cas d'égalité au classement pour l'une des quatre (4) statistiques majeures entre plusieurs joueurs, le joueur qui a le plus de parties jouées durant la saison régulière l'emporte. Si une égalité a toujours lieu à ce niveau, un tirage au sort sera effectué pour départager l'égalité.

Plus de détails quant à la remise de ces prix à la [Section 11.4](#).

11.3 Prix de participation

Des prix de participation seront tirés à travers tous les joueurs participants faisant partie d'une équipe ayant complétée toutes ses séries ([sans absence non autorisée](#)) durant la saison régulière de la Coupe RLQC, toutes divisions confondues. Ces prix sont :

- Deux (2) tables ajustables d'une grandeur de 30 pouces (largeur) par 60 pouces (longueur) de couleur foncé (gris/noir) accompagnées de deux (2) bras de moniteur double, fournis par *EM Déménagement & Transport*
- Billets *BYOC* pour la prochaine édition du *Lan ETS* pour une équipe complète
- Matériel *HyperX*:
 - Un (1) casque de jeu *HyperX Stinger Core Wireless + 7.1* ou *HyperX CloudX Xbox Gaming Headset* ou *HyperX Cloud Gaming Headset for PS5™ and PS4™* (quantité limitée)
 - Une (1) souris d'ordinateur *HyperX Pulsefire Surge RGB Gaming Mouse*
 - Un (1) tapis de souris *HyperX FURY S Pro Gaming Mouse Pad (Large)*
 - Un (1) clavier d'ordinateur *HyperX Alloy Origins Core Mechanical Gaming Keyboard*
 - Deux (2) microphones *HyperX QuadCast*

Plus de détails et conditions quant à la remise de ces prix à la [Section 11.4](#).

11.4. Conditions

EM Déménagement & Transport

La livraison et l'installation du matériel de bureau *EM Déménagement & Transport* (table et bras de moniteur double) sont fournis **uniquement** si le gagnant réside au Canada et à moins de 400 kilomètres de l'île de Montréal. À l'extérieur de ces limitations, les frais devront être couverts par la personne qui réclame son prix.

HyperX

Pour le matériel *HyperX*, les frais de livraison devront être couverts par la personne qui réclame son prix, et ce, peu importe où elle réside.

Lan ETS

Pour les billets *BYOC* du *Lan ETS*, ceux-ci sont valides pour la prochaine édition en format LAN («*local area network*») du *Lan ETS* seulement. La quantité sera déterminée en fonction du nombre de joueurs présents dans l'équipe remportant ce prix. Chaque membre de l'équipe remporte un (1) billet et sera contacté par l'équipe exécutive du *Lan ETS* pour la remise du billet. Les membres de l'équipe gagnante devront confirmer leur nom et leurs informations.

Détails

- Une fois le tournoi conclu dans son entièreté, toute équipe gagnante d'un prix devra contacter les administrateurs du tournoi pour coordonner la remise des prix et remplir les documents nécessaires.

- Les joueurs d'une équipe ayant une absence non autorisée ne sont pas éligible aux prix de participation. Les joueurs affectés sont les membres d'une équipe au moment de l'infraction.
- Tous les montants affichés aux présents règlements sont exprimés en dollars canadiens (CAD).
- Chaque prix est non transférable et doit être accepté tel quel sans substitution.
- Les prix non réclamés dans un délai de trente (30) jours suite au dévoilement des gagnants ne seront pas remis.
- Les gagnants sont seuls responsables de toutes les taxes fédérales, provinciales et/ou locales, et de leurs conséquences en matière de déclaration, ainsi que de tous les autres frais, coûts ou retenues obligatoires associés aux prix gagnés par chacun d'eux tel que requis par la loi.
- Les bourses monétaires de la Division Élite sont réparties de façon égale entre les membres d'une même équipe et la remise est prise en charge par les administrateurs de *Rocket League Québec*.
- La remise des médailles aux membres des équipes qui terminent en 1ère et 2ème position de la Finale de la Division Élite est prise en charge par les administrateurs de *Rocket League Québec*. Les frais de livraison pour les médailles seront couverts par *Rocket League Québec* pour tout gagnant résidant au Canada. Si le gagnant vit à l'extérieur du Canada, les frais de livraison devront être couverts par celui-ci.

12. Code de conduite

Tous les joueurs doivent faire preuve d'un bon esprit sportif et démontrer du respect envers les uns et les autres et le personnel de *Rocket League Québec*. Ils se doivent de traiter les autres de la même façon qu'ils souhaitent être traités. Les comportements jugés inappropriés et en violation du code de conduite inclus, mais ne sont pas limités à:

- Un comportement désobligeant, de l'abus physique ou verbal envers les joueurs, le personnel, ou tout participant de la ligue.
- Se présenter avec un nom jugé inapproprié, et ce, autant au niveau du nom d'une équipe, du nom d'un club dans le jeu, du nom utilisé sur un compte de jeu et du nom utilisé sur l'une des plateformes de gestion du tournoi (*Discord*, *Smash.gg* par exemple).
- Agir de manière antisportive, ou dans l'intention de perturber ou compromettre le déroulement ou la légitimité de la ligue, ou de déranger, menacer ou harceler toute autre personne.
- Le fait de jouer ou de permettre à un autre joueur de jouer sur un compte de jeu enregistré sous un autre nom (ou demander, encourager ou ordonner à quelqu'un à le faire).
- La collusion (un accord entre plusieurs équipes ou joueurs d'équipes différentes pour décider à l'avance du résultat d'une série ou d'une partie, par exemple), l'arrangement d'une série, le versement de pots-de-vin à toute personne impliquée dans le tournoi, ou toute autre action déloyale ou illégale ou tout autre accord visant à influencer volontairement (ou tenter d'influencer) le résultat d'une partie, d'une série ou de la ligue.
- Le fait d'exploiter volontairement une fonction du jeu (exemple : un bug ou dysfonctionnement dans le jeu), en vue d'en tirer profit au cours de la compétition.
- Le fait de se déconnecter volontairement d'une série sans motif raisonnable.
- La triche, la manipulation des fichiers du jeu, l'utilisation de modifications non approuvées du jeu, le fait d'utiliser toute sorte d'appareil, de programme ou d'autre moyen de tricherie ou toute autre méthode à travers laquelle un joueur pourrait se procurer un avantage injuste sur un autre joueur.
- Violier les présentes règles d'une quelconque autre manière.

Tout joueur ou équipe qui enfreint ces règlements peut être disqualifié ou sanctionné. Des avertissements peuvent mener à une expulsion temporaire ou permanente du joueur et, potentiellement, de son équipe de la ligue. Cette décision sera à la discrétion des administrateurs du tournoi. Les sanctions possibles sont détaillées à la [Section 13](#). Vous devez informer un modérateur ou un administrateur de la ligue si vous constatez tout comportement inapproprié ou suspect **dès que possible**. Des preuves en image (capture d'écran) ou en vidéo (enregistrement, diffusion, fichiers de reprises vidéo) sont fortement recommandées afin de faciliter la résolution du problème encouru.

13. Sanctions

Les sanctions applicables durant l'évènement inclus, mais ne sont pas limitées à :

- L'annulation d'un résultat d'une série;
 - En cas d'annulation d'une série, la série devra être rejouée par les deux (2) équipes et le précédent résultat ne sera pas pris en compte.
- L'exclusion d'un membre d'une équipe;
 - L'exclusion d'un membre d'une équipe ne comportant que trois (3) joueurs entraîne systématiquement la disqualification de l'équipe entière, à moins que la période d'échange de joueurs (voir [Section 6.3.1](#)) soit toujours active et que l'équipe parvienne à avoir un alignement complet de nouveau.
- L'exclusion d'une équipe;
 - L'exclusion d'une équipe annule tous les résultats des séries auxquelles elle a fait partie, en plus de supprimer les séries à venir de cette équipe. Les séries annulées ou supprimées de cette façon sont donc considérées comme non-existantes pour le classement.