



Règlement de jeu

FFBB Hoops League

I - Règles générales

1. Application du règlement
2. Calendrier et fuseau horaire
3. Modifications du règlement de jeu
4. Modifications du calendrier

II – Définitions

III – Conditions de participation

1. Age minimum
2. Composition et nom de l'équipe
3. Joueurs
4. Capitaine
5. Manager d'équipe
6. Changement dans l'équipe
7. Inscription de l'équipe et des joueurs
8. Remplacement d'une équipe

IV – Jeu et format du tournoi

1. Vision du jeu
2. Format du tournoi
 - a. Series : Phases 1
 - b. Masters : Phase 2
 - c. Playoffs : Phase 3
 - d. Tournoi final : Phase 4
3. Paramètres des matchs
4. Communication entre les équipes et l'administration du tournoi
5. Modalités de déconnexion de la partie
6. Arrêts du jeu

V – Gains

VI – Code de bonne conduite

VII – Violation du règlement du jeu

1. Type de violations et sanctions associées
2. Réclamation

3. Match à rejouer
4. Procédure

VIII – Autres

1. Retransmission des matchs
2. Paris Sportifs

PREAMBULE :

Rocket League est un jeu où le concept est de jouer au foot avec des voitures. Ces mêmes voitures peuvent s'élever dans les airs à l'aide d'un propulseur (boost), qui permet de réaliser des acrobaties aériennes. C'est un jeu esport très spectaculaire, plein de rebondissements et qui se joue en 3v3 dans la version standard, qui est aussi le format retenu pour la compétition esportive officielle, les Rocket League Championship Series.

Le mode Hoops est un mode 2v2 basé sur le basket traditionnel où le but est de marquer plus de paniers que son adversaire pour remporter un match. Le mode Hoops propose lui aussi un gameplay spectaculaire basé sur des actions individuelles et collectives et un style de jeu plus vertical que le mode standard.

Le présent règlement a pour but de préserver l'intégrité du tournoi Rocket League et vise à garantir et préserver les valeurs de compétitivité, de fair-play et d'équité entre les participants.

I - Règles générales

1. Application du règlement

Le tournoi FFBB Hoops League (le "tournoi") est organisé par Freaks 4U Gaming.

Le présent règlement de jeu s'applique à l'ensemble des participants engagés, inscrits ou invités, qui, en participant ou en s'inscrivant au tournoi, acceptent de s'y conformer sans condition et pendant toute la durée du jeu. Le règlement est accessible sur le site internet de la FFBB Hoops League dans la section règlement.

Tout manquement aux dispositions de ce règlement pourra conduire à des pénalités telles que prévues à l'article V et pouvant aller jusqu'à l'exclusion définitive du jeu.

2. Calendrier et fuseau horaire

Il s'agit d'un événement « Online », dont les différentes phases se dérouleront aux dates suivantes :

FFBB Hoops League Series

- Mercredi 15 Décembre 2021
- Mercredi 22 Décembre 2021
- Mercredi 12 Janvier 2022
- Mercredi 19 Janvier 2022
- Mercredi 2 Mars 2022
- Mercredi 9 Mars 2022
- Mercredi 6 Avril 2022

- Mercredi 13 Avril 2022

FFBB Hoops League Masters :

- Mercredi 5 Janvier 2022
- Mercredi 26 Janvier 2022
- Mercredi 16 Mars 2022
- Mercredi 20 Avril 2022

FFBB Hoops League playoffs

- Mercredi 2 Février 2022
- Mercredi 4 Mai 2022

Tournoi Final

- Mercredi 11 Mai 2022

Les lives débuteront officiellement à 20h30 et se termineront aux alentours de 23h30 sur le fuseau horaire français.

Les cashprize de la FFBB Hoops League seront distribuées aux joueurs dans un délai de 60 jours après l'issue de chaque phase.

Le cashprize des playoffs de la FFBB Hoops League sera distribué aux joueurs dans un délai de 60 jours après l'issue du tournoi, le 9 juillet 2022.

Les bagues de vainqueur de la FFBB Hoops League seront remises et offertes aux joueurs à l'occasion d'un événement organisé par la FFBB. Les frais de transport de l'équipe vainqueur, et de leurs accompagnants en fonction de l'âge des vainqueurs, seront pris en charge par la FFBB.

3. Modification du règlement de jeu

L'organisateur se réserve le droit de modifier sans restriction le règlement de jeu, y compris de format du tournoi. Ces évolutions seront réputées connues et opposables aux participants dès leur mise en ligne.

Les administrateurs se réservent le droit de prendre toute mesure ou décision sur des cas litigieux afin de préserver l'équité et le fair-play du jeu.

Si une disposition du règlement venait à être invalide ou irréalisable, partiellement ou totalement, cela n'affectera en aucun cas la validité du reste du règlement.

Une disposition appropriée sera alors appliquée dans l'esprit et le respect de l'équité sportive.

4. Modification du calendrier

L'organisateur est susceptible, à sa seule discrétion, de réorganiser le calendrier et/ou de changer toute date initialement prévue et sans que les participants ne puissent invoquer un quelconque préjudice. En tout état de cause, si le calendrier du tournoi devait être modifié, l'organisateur en informera tous les participants dans les meilleurs délais.

II – Définitions

- Administrateur ou Admin : arbitre du tournoi qui a en charge de s'assurer de la sincérité du tournoi. Il peut être contacté à tout moment par les participants sur le Discord officiel de la FFBB à cette adresse : <https://discord.gg/Z8yfP35TeG> (canal "questions-staff"); son nom est Tony "synip" Helynck
- Split : partie du tournoi. La saison 2 de la FFBB Hoops League comprend deux splits (hiver et printemps). Les Finalistes des playoffs des splits sont qualifiés pour le tournoi final.
- Phases:
 - o Series : Opens ouverts à tous dans la limite des conditions de participations
 - o Masters : Sur invitation et sur qualification via les Series
 - o Playoffs : Sur qualification par les Masters.
 - o Tournoi Final : Sur qualification par les Playoffs
- BO3/BO5/BO7 : Au meilleur des Trois/Cinq/Sept manches
- Équipe : Une équipe est composée de deux joueurs de Rocket League sur le mode Hoops. L'équipe doit avoir un nom officiel qui est utilisé lors de l'inscription et durant toute la durée du tournoi.
- Joueur : Un joueur est incarné dans le tournoi via son pseudonyme, qui doit rester le même durant toute la durée de l'événement. Il doit disposer du jeu Rocket League, à jour, sur la plateforme exigée par l'organisateur.
- Organisateur : Freaks 4U Gaming et FFBB
- Participants : tous les joueurs engagés ou ayant accepté une invitation à la compétition

III – Conditions de participation

1. Age minimum

L'âge minimum pour participer au tournoi Rocket League Hoops est fixé à 12 ans au jour de l'inscription.

Les mineurs doivent bénéficier de l'autorisation de leur représentant légal pour participer. L'autorisation parentale est [à télécharger sur ce lien](#).

2. Composition et nom de l'équipe

Une équipe se compose nécessairement de 2 joueurs, et au maximum de 3 joueurs avec un (1) remplaçant. Le manager n'est pas comptabilisé dans les effectifs des équipes. Il ne peut y avoir qu'un (1) seul manager au maximum par équipe. Une équipe peut être constituée de 2 joueurs mineurs à condition que ces derniers fournissent une attestation parentale.

Les noms des équipes doivent respecter le code de conduite de la FFBB Hoops League qui est accessible sur le site internet de la FFBB Hoops League dans la section "code de conduite".

Les noms doivent également respecter les règles de la propriété intellectuelle. Il ne sera pas possible de changer de nom d'équipe au cours de la compétition.

3. Joueurs

Le tournoi se joue en équipe de 2 joueurs et nécessite la présence des 2 joueurs sur l'ensemble du tournoi sous peine de sanctions.

Les joueurs ne peuvent pas changer de pseudonyme pendant la compétition une fois avoir pris part à au moins une Series ou un Masters.

4. Capitaine

Un capitaine d'équipe devra être choisi au sein de l'équipe avant le début du tournoi afin de faciliter l'organisation de celui-ci.

Les capitaines seront notamment chargés de rapporter le score du match en fin de match, de porter réclamation en cas de violation du règlement de jeu par un adversaire.

5. Manager d'équipe

Il n'est pas obligatoire d'avoir un manager.

Il n'est autorisé d'avoir qu'un seul manager par équipe. Cependant, et si l'équipe le souhaite, ce dernier peut remplacer le capitaine d'équipe pour rapporter le score du match. Le manager a pour rôle de faire le lien entre l'équipe d'administration de la FFBB Hoops League et son équipe.

6. Changement dans l'équipe

La composition d'une équipe peut être modifiée entre deux phases. Toute modification devra nécessairement être validée par l'administrateur tournoi avant d'être effective.

Un joueur peut jouer pour plusieurs équipes au cours du tournoi. En cas de qualification avec plusieurs équipes, il devra représenter la première équipe avec laquelle il s'est qualifié à la

phase suivante. Le capitaine est le gestionnaire de l'équipe. En tant que capitaine, il ne peut pas participer à la compétition avec plusieurs équipes. Le joueur peut néanmoins prétendre aux cashprizes.

7. Inscription de l'équipe et des joueurs

Pour participer au tournoi, le participant ne peut avoir fait l'objet d'une mesure d'interdiction de participation à une compétition officielle Rocket League pour quelque raison que ce soit et ne doit posséder aucun script pouvant aider et/ou changer une partie du jeu sous peine d'expulsion du tournoi et d'un bannissement définitif. L'inscription au tournoi est validée par l'équipe d'administration.

Toutes les équipes devront être présentes aux dates de tournoi à 20h00 (sur le fuseau horaire français) sur la plateforme Discord pour le check-in.

8. Remplacement d'une équipe

Si une équipe est forfait ou abandonne, l'équipe qu'elle devait initialement affronter, avance dans le tableau vers la rencontre ou la phase suivante.

IV - Jeu & format du tournoi

1. Version du jeu

Le jeu Rocket League doit être mis à jour avec la dernière version disponible.

2. Format du tournoi

Le tournoi est organisée en quatre phases :

Series : Phase 1

Les séries sont des tournois opens : chaque personne qui répond aux modalités de conditions de participation peuvent s'inscrire.

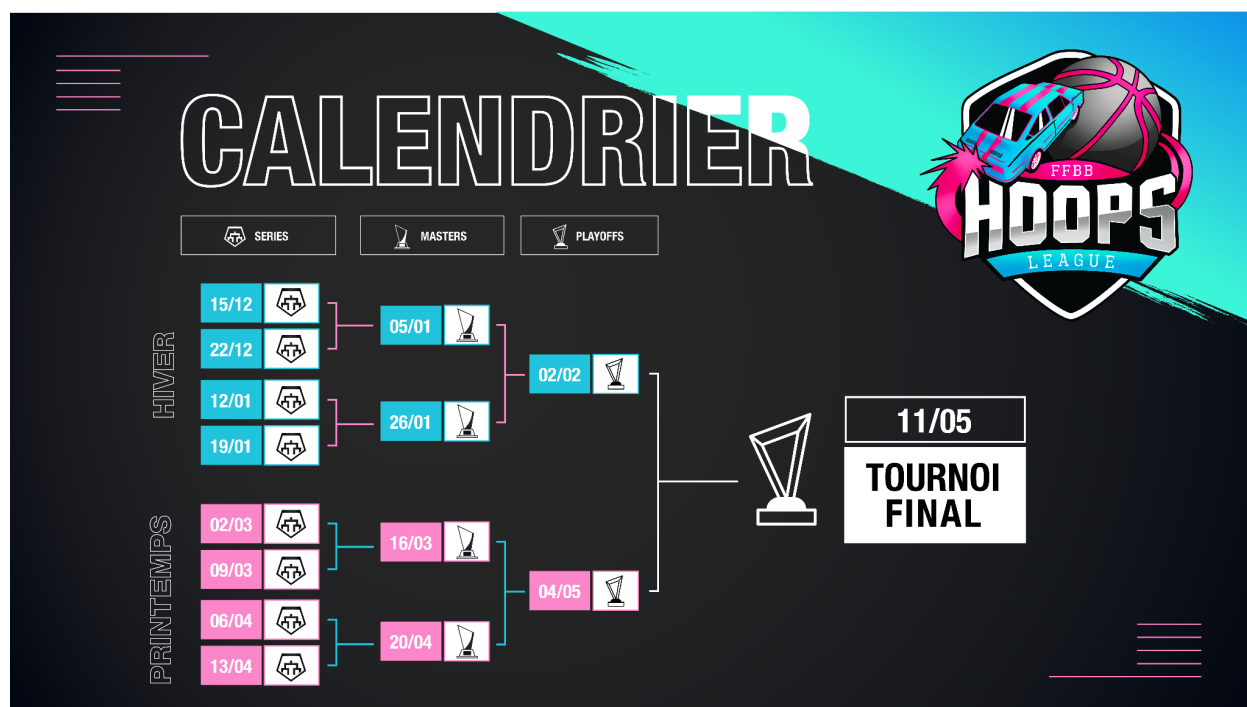
Pour chacun des deux Splits (hiver et printemps), 4 Séries distinctes sont organisées.

La limite du nombre d'équipes pouvant s'inscrire est de 256 par Séries.

Les Séries sont organisées selon le système à élimination directe.

Les vainqueurs de chaque Series sont qualifiés pour le Masters associé.

Par exemple, les équipes vainqueurs des Series 1 et 2 sont automatiquement qualifiées pour le Masters 1 (Voir schéma de compétition).



Si une équipe ne peut pas se présenter au Masters auquel elle s'est qualifiée, c'est l'équipe qui la suit sportivement à la Series correspondante qui sera qualifiée. Si cette équipe est déjà qualifiée, c'est l'équipe qui a été éliminée en demi-finale face au vainqueur de la Série en question qui sera qualifiée.

Les rencontres déroulent en BO3, à part les demi-finales et les finales qui se déroulent en BO5.

Le cash prize décerné aux vainqueurs de chaque Series est de 100 €.

Masters : Phase 2 :

Les Masters sont des tournois sur invitation. 2 Masters sont organisés par Split. 14 équipes sont invitées pour chaque Masters.

Elles viendront compléter le tableau dans lequel, à minima, les 2 équipes vainqueurs qualifiées grâce aux Series correspondantes seront déjà inscrites.

L'organisation du tournoi choisit elle-même les équipes qui sont invitées aux Masters.

Seront pris en compte pour la détermination de ces équipes invitées les critères suivants :

- le niveau de l'équipe (notamment à l'international) ;
- la réputation de l'équipe ;
- le niveau et la réputation de la structure à laquelle les équipes et/ou les joueurs sont rattachés ;
- les palmarès des joueurs, des équipes et des structures.

Les équipes qui arrivent en demi-finale des Masters seront automatiquement qualifiées pour les Playoffs du split associé. Comme pour les Series, les rencontres se déroulent en BO3, à part les demi-finales et les finales qui se déroulent en BO5.

Le cash prize décerné aux vainqueurs de chaque Masters est de 1 000 €.

Playoffs : Phase 3 :

La participation aux Playoffs se fait uniquement sur qualification par un Masters.

8 équipes participent aux playoffs de chaque split en s'étant qualifiées à travers leurs performances lors des Masters associés (les 4 demi-finalistes des 2 Masters organisés par Split).

Les équipes finalistes des play-offs sont qualifiées automatiquement pour le Tournoi Final. Les tours se déroulent en BO3, à part les demi-finales et les finales qui se déroulent en BO5.

Le Cash Prize décerné aux vainqueurs des playoffs est de 2 000 €.

Tournoi final : Phase 4 :

Le Tournoi final se déroule sous la forme d'un "final 4" qui regroupe les finalistes des playoffs de chaque split.

Le vainqueur des playoffs 1 rencontrera le finaliste des playoffs 2 et inversement pour former le tableau.

Les rencontres se déroulent en BO7. Le Cash Prize du tournoi final est de 4 000 €.

3. Paramètres des matchs

Mode de jeu : Paniers

Arène : Dunk House

Taille de l'équipe : 2v2

Bots : Pas de Bots

Paramètres des mutateurs : Par défaut

Région : Europe

Joignable par : Nom / Mot de passe

Serveur : Europe

Mutateurs Importants :

Paramètres définis : personnalisé

Durée du match : 5 minutes

Score de match : illimité

Prolongations : PAR DÉFAUT

Limite de temps : illimité

Series / Masters / Playoffs : Meilleur des 3 manches jusqu'au quart de finale, Meilleur des 5 manches ensuite (demi-finales et finale).

Le tournoi final est en 7 manches.

vitesse de jeu, vitesse maximale, type de ballon, poids du ballon, rebondissement, nombre de turbo, gravité, destruction : STANDARD

Puissance des turbos : x1

Temps de reprise : 3 secondes.

L'homologation du résultat se fait directement auprès des administrateurs du tournoi, En cas de litige, une capture d'écran du résultat sera demandée.

Toutes les manettes standard, souris et clavier compris, sont autorisées.

Aucun spectateur n'est autorisé à assister aux matchs à l'exception de l'équipe d'administration du tournoi et de ses représentants.

En cas de dysfonctionnement ou d'incident ayant un impact sur la jouabilité (gameplay), le match doit être rejoué en entier.

Si une équipe demande à ce qu'un match soit rejoué à cause de bugs ou d'incidents, elle doit sauvegarder le résumé et le transmettre à l'administrateur du tournoi pour vérification. L'admin du tournoi décidera de l'origine du bug en cas de conflit et en tirera les conséquences et conclusions opportunes.

4. Communication entre les équipes et l'administration du tournoi

La communication entre joueurs d'une même équipe n'est pas imposée, bien que l'application Discord soit conseillée.

La communication avec les organisateurs de la FFBB Hoops League s'effectuera exclusivement sur le Discord officiel de la compétition : <https://discord.gg/kjDf5jVS>

Toutes les informations pour utiliser Discord, sont accessibles sur le site officiel de la plateforme de communication : <https://support.discord.com/hc/fr>

5. Modalités de déconnexion de la partie

En cas de déconnexion pendant une rencontre, l'équipe lésée devra en avvertir immédiatement les administrateurs du tournoi via le chat de la partie ou sur le channel discord dédié.

Seuls les administrateurs du tournoi peuvent décider de mettre la partie en pause, dès réception de la notification de déconnexion.

Une fois la partie mise en pause, le joueur déconnecté bénéficie d'un délai de cinq minutes pour se reconnecter avant la reprise de la partie. A défaut, l'équipe lésée pourra continuer de participer à la partie concernée de son BO.

Chaque équipe a le droit à une (1) pause maximum par match pour déconnexion.

Une fois que le joueur déconnecté rejoint la partie ou que le temps imparti pour la reconnexion expire, les équipes disposent d'un délai de trente (30) secondes pour confirmer auprès des administrateurs du tournoi que chacune d'entre-elle est prête à reprendre.

Une fois la confirmation de chaque équipe, la partie reprend sur un engagement neutre.

6. Arrêts du jeu

L'équipe d'administration du tournoi a la possibilité de mettre une partie ou un BO en pause à tout moment et pour une quelconque raison. En cas d'arrêt du jeu, les joueurs doivent rester devant leur appareil et ne pas communiquer avec d'autres joueurs jusqu'à la reprise du match ou de la partie.

V – Gains

1. Cash prize

Gain 12 800 € sur la totalité de la compétition

Les différentes occurrences rapportent des cash prize aux équipes qui performant :

Répartition du cashprize pour les FFBB Hoops League Series :

1^{er} : 100 € (cent euros) pour l'équipe gagnante

Répartition du cashprize pour les FFBB Hoops League Masters :

1^{er} : 1 000 € (mille euros) pour l'équipe gagnante

Répartition du cashprize pour les FFBB Hoops League Playoffs :

1^{er} : 2 000 € (deux mille euros) pour l'équipe gagnante

Répartition du cash prize pour le Tournoi Final de la FFBB Hoops League

Modalités de versement : Chaque somme sera versée au capitaine de l'équipe ou à son représentant légal, 60 jours après la victoire de son équipe pour chaque phase.

Chaque capitaine sera tenu de remplir et signer le fichier de reconnaissance de gains ci-contre : <https://drive.google.com/file/d/1pRkd97QvbQqNw6kewK0HBavGjTWbtj1U/view?usp=sharing>

Ce fichier sera conservé par Freaks 4U Gaming dans le respect des règles RGPD européennes.

Si le gain n'est pas réclamé 3 mois après l'échéance indiquée ci-dessus, il sera définitivement perdu.

Les joueurs mineurs de moins de 16 ans recevront, à la place du cash prize de l'évènement, soit un bon d'achat Amazon, soit une carte cadeau Apple ou Google Play, d'un montant identique.

VI – Code de bonne conduite

Code de conduite de la FFBB Hoops League :

<https://docs.google.com/document/d/1-6ZLZXlvvdQ0f1Xvtzk6azQXnqPD-WpUcV43FSj-Pu4/edit?usp=sharing>

Code de conduite général du monde de l'esports : <https://esic.gg/codes/>

VII - Violation du règlement de jeu

Toute violation du règlement entraîne soit la perte de la qualification aux niveaux compétitifs supérieurs, soit l'expulsion définitive de la FFBB Hoops League.

Les décisions seront gérées de gré à gré entre les intéressés, l'administrateur tournoi de la FFBB Hoops League et la FFBB.

1. Type de violations & sanctions associées

Violation	Sanction
Utilisation d'un logiciel, d'un bug ou toute autre action visant à changer le principe du jeu	Exclusion temporaire ou définitive
Utilisation de spams	Retrait de points In-Game

Violation du code de conduite	Cash prize non versé, exclusion temporaire ou définitive
Retard à un match	Disqualification
Tricherie	Exclusion temporaire ou définitive
Injure et non respect des joueurs	Exclusion temporaire ou définitive
Usurpation de compte	Exclusion temporaire ou définitive
Absence d'un joueur lors d'un tournoi	Disqualification ou impossibilité de participer à la rencontre
Utilisation de noms ou expressions à caractère choquant	Pas de cash prize, exclusion temporaire ou définitive.

2. Réclamation

Une réclamation peut être déposée dès lors qu'une irrégularité ou une suspicion d'irrégularité affecte un match.

Procédure de réclamation :

- Contactez l'admin du tournoi sur discord (coordonnées ci-dessus)
- Introduisez-vous auprès de votre interlocuteur avec les formules de politesse d'usage et et sans attendre de réponse de sa part :
 - Étayez vos propos avec des preuves, une capture d'écran est nécessaire pour justifier de l'intervention de l'administrateur tournoi.
 - Soyez factuels:
 - Donnez le pseudonyme "in game" (dans le jeu) de toutes les personnes impliquées
 - Donnez votre pseudonyme "in game"
 - Indiquez votre problème
 - Si vous n'obtenez pas de réponse sur Discord, envoyez un courriel avec les éléments demandés ci-dessus, à freaks4ugaming@ffbb.com ou esports@ffbb.com
- Les irrégularités suivantes peuvent être signalées à l'admin du tournoi :
 - Utilisation d'un logiciel,
 - Utilisation d'un bug ou toute autre action visant à changer le principe du jeu,
 - Tricherie,
 - Usurpation de compte,
 - Violation du Code de conduite
- Ces cinq irrégularités seront traitées quel que soit le délai de transmission.
- Les autres irrégularités seront uniquement traitées le soir même de la rencontre.

La responsabilité de l'organisateur n'est pas engagée en cas de litige au sein d'une même équipe. Si litige il y a, il convient à l'équipe concernée d'y remédier.

3. Match à rejouer

Les administrateurs peuvent décider de faire rejouer un match ou un BO dans certaines circonstances exceptionnelles, comme dans le cas où un bug affecterait de façon considérable la capacité d'un joueur à jouer, ou si le match ou la partie est interrompu(e) par un cas de force majeure ou autre événement. Ils disposent de toute latitude quant à la prise de cette décision.

4. Procédure

Avant toute éventuelle mesure, le participant pourra faire valoir ses observations.

Si l'organisateur décrète qu'un joueur a enfreint les règles, l'organisateur est susceptible de prendre les mesures disciplinaires suivantes :

- Match à rejouer / BO ?
- Perte de la partie
- Forfait
- Avertissement privé ou public (verbal ou écrit) au joueur
- Perte de tout ou partie des Cash Prize précédemment décernés au joueur
- Disqualification du joueur pour un ou plusieurs match(s) et/ou sessions du tournoi
- Disqualification du joueur pour une ou plusieurs compétitions(s) organisée(s) par la FFBB

Les pénalités et sanctions sont cumulatives.

VIII – Autres

1. Retransmission des matchs

- a. Tous les matchs seront diffusés sur la chaîne Twitch de la FFBB :
https://www.twitch.tv/ffbb_officiel
- b. L'intégralité de la rencontre sera disponible sur la chaîne YouTube de la FFBB en replay :
<https://www.youtube.com/watch?v=4hAsUUZO2VY&list=PLvnw3LZmcX5OVLoQIzhoWNxAV47JiWd52&index=1>

L'organisateur de la FFBB Hoops League est propriétaire des droits d'exploitation de tous les contenus créés dans le cadre de cet événement.

2. Paris sportifs

Les paris sportifs sont totalement interdits dans le cadre de la FFBB Hoops League, exceptés les sondages Twitch permettant de jouer ses propres points de chaîne.