

Séries Rocket League Québec (SRLQ)

Cahier de règlements

Saison 2
Version 2.3



| **SRLQ**
SÉRIES ROCKET LEAGUE QUÉBEC

1 Définitions	4
1.1 Compétition	4
1.2 Fuseau horaire	4
1.3 Match	4
1.4 Participant	4
1.5 Soirée open stream	4
2 Général	5
2.1 Préface	5
2.2 Connaissance des règlements	5
2.3 Non-respect des règlements	5
2.4 Plateformes	5
3 Participants	6
3.1 Éligibilité	6
3.2 Liste des participants	6
3.3 Identifiants	6
3.4 Substitution	6
3.5 Quitter en cours de compétition	6
3.6 Capitaines	6
4 Compétition	7
4.1 Déroulement	7
4.1.1 Inscriptions	7
4.1.2 Qualifications	7
4.1.3 Saison régulière	8
4.1.3.1 Séries	8
4.1.3.2 Bris d'égalité	8
4.1.4 Tournoi de la seconde chance	8
4.1.5 Séries éliminatoires	9
4.2 Horaire et dates importantes	9
4.2.1 Inscriptions	9
4.2.2 Qualifications	9
4.2.3 Saison régulière	10
4.2.3.1 Division Élite	10
4.2.3.2 Division Espoir	10

4.2.4 Tournoi de la seconde chance	11
4.2.5 Séries éliminatoires	11
4.3 Diffusion	12
4.3.1 Division Élite	12
4.3.2 Division Espoir	12
4.4 Gestion des matchs	12
4.4.1 Division Élite	12
4.4.2 Division Espoir	12
4.5 Période de check-in	13
4.6 Pauses entre les matchs	13
4.7 Changement de joueur en cours de série	13
4.8 Déconnexion en cours de partie	13
4.9 Paramètres des matchs	13
4.10 Arénas	14
4.11 Spectateurs	14
5 Prix et gestion des dons	15
5.1 Gestion des dons	15
5.2 Prizepool	15
5.3 Récompenses	15
5.4 Frais d'administration	16
6 Conduite et éthique sportive	17
6.1 Comportements irrespectueux	17
6.2 Comportement antisportif	17
6.3 Triche	17
6.4 Accommodement pour l'horaire flexible	17
7 Équipe administrative	18
7.1 Pouvoir décisionnel	18
7.2 Plateformes de communication	18
7.2.1 Site Web (srlq.ca)	18
7.2.2 Discord Rocket League Québec	18
7.2.3 Groupe Facebook Rocket League Québec	18
7.2.4 Chaîne Twitch.tv/srlq	18

1 Définitions

1.1 Compétition

Le terme compétition réfèrera, dans ce document, à toutes les activités reliées à la saison de 5 semaines ainsi que pour la semaine de séries éliminatoires. Le début de la compétition est défini par le premier match disputé de la saison, alors que la fin de la compétition est défini par la fin du dernier match de la finale des séries éliminatoires.

1.2 Fuseau horaire

Toutes les heures présentées dans ce document s'avèrent selon l'Heure avancée de l'Est (EDT).

1.3 Match

Un match se définit comme un affrontement entre deux équipes selon le format standard de Rocket League d'une durée de 5 minutes.

1.4 Participant

Un participant se définit comme un individu membre d'une équipe inscrite aux Séries Rocket League Québec. Cela inclut autant les joueurs réguliers que les substituts.

1.5 Soirée open stream

Une soirée *open stream* s'avère une soirée où aucune émission officielle n'a lieu et où la [chaîne Twitch officielle des SRLQ](#) met un *host* sur les joueurs qui offrent un *stream* sur leur série.

Les joueurs qui désirent faire partie des *open streams* doivent en faire part à l'équipe administrative. L'équipe administrative se réserve le droit de refuser ou retirer des *streams* qui sont jugés inappropriés.

2 Général

2.1 Préface

Le présent document contient un ensemble règlements régissant le jeu et la conduite au sein des Séries Rocket League Québec (SRLQ). Bien que l'équipe administrative se soit efforcée d'assurer que ces règlements fournissent des directives adéquates pour faire face à toute éventualité, il est fort probable que certaines zones grises subsistent. Pour toute question par rapport à ces règlements, contactez un membre de l'équipe administrative à l'adresse info@srlq.ca.

2.2 Connaissance des règlements

Tous les participants des Séries Rocket League Québec (SRLQ) se doivent de connaître et comprendre tous les règlements. Ne pas savoir qu'un règlement existe n'est pas une excuse valide pour l'enfreindre.

2.3 Non-respect des règlements

Toute règle non respectée peut conduire à des mesures disciplinaires prises envers les participants fautifs, à la discrétion de l'équipe administrative. Ces mesures peuvent inclure des parties perdues par forfait, des matchs repris, des points de pénalité ou des interdictions temporaires et permanentes (*bans*).

2.4 Plateformes

Les matchs des SRLQ se déroulent exclusivement sur les plateformes PC et PS4. Les joueurs utilisant les plateformes Xbox et Nintendo Switch ne sont malheureusement pas admis.

3 Participants

3.1 Éligibilité

Il n'y a aucune restriction quant à l'éligibilité des joueurs ou des formations.

3.2 Liste des participants

Chaque équipe devra soumettre la liste de ses participants avant le début de la compétition. Aucun participant ne figurant pas sur cette liste ne sera autorisé à jouer une fois la compétition commencée. Cette liste de participants est fournie via la plateforme de gestion des matchs (actuellement *Smash.gg*).

3.3 Identifiants

Les participants se doivent d'utiliser un identifiant unique correspondant à celui fourni avec la liste de participants, et d'utiliser ce même identifiant pour toute la durée de la compétition. Si un participant souhaite modifier son identifiant, il se doit de contacter l'équipe administrative afin de mettre l'identifiant à jour avant de disputer un match avec ce nouvel identifiant.

3.4 Substitution

Une équipe ne peut faire appel qu'aux joueurs inscrits avec l'équipe au début de la compétition. Une équipe ne peut donc pas faire appel à un joueur d'une autre équipe ou à un joueur qui n'est pas inscrit aux Séries Rocket League Québec pour remplacer lors d'un match.

Il est fortement encouragé d'inscrire plus de 3 joueurs pour une équipe afin d'avoir un ou des remplaçants.

3.5 Quitter en cours de compétition

Les participants qui quittent une équipe en cours de compétition ne sont pas autorisés à participer avec une équipe différente pour le reste de la compétition.

3.6 Capitaines

Toutes les équipes se doivent d'avoir un capitaine qui agit principalement de point de contact entre son équipe et l'équipe administrative. Le capitaine a comme responsabilités de prévenir son équipe des nouvelles ou des changements par rapport à la compétition, d'assurer l'éligibilité de ses joueurs et de communiquer avec l'équipe administrative pour tout changement en lien avec son équipe. Le capitaine a aussi la responsabilité de veiller au bon comportement de ses joueurs.

4 Compétition

4.1 Déroulement

La compétition se déroulera en quatre principales étapes: les qualifications, la saison régulière, le tournoi de la seconde chance ainsi que les séries éliminatoires.

L'image suivant illustre le résumé du déroulement de la saison:



4.1.1 Inscriptions

La période d'inscriptions permet aux équipes de confirmer leur participation au tournoi de qualification des Séries Rocket League Québec ainsi qu'aux joueurs sans équipe de se trouver des partenaires de jeu. L'inscription des équipes passe par la plateforme *Smash.gg*.

Une fois la période d'inscriptions terminée, les formations sont gelées et il n'est plus possible d'ajouter ou retirer des joueurs dans les formations inscrites. L'équipe administrative se réserve le droit de modifier les formations afin de respecter les règles établies (joueurs inéligibles, etc.).

4.1.2 Qualifications

L'étape de qualifications sert à déterminer les 16 équipes qui participeront aux Séries Rocket League Québec, ainsi qu'à leur attribuer une division.

Les qualifications prennent la forme d'une *bracket* à double élimination et sont ouvertes à

tous les joueurs respectant les conditions d'éligibilité. Les équipes terminant le tournoi aux positions 1 à 8 sont placées dans la Division Élite, et les équipes terminant aux positions 9 à 16 sont placées dans la Division Espoir. Les séries du tournoi de qualifications sont des **Best of 3 (Bo3)** pour tout le tournoi.

L'équipe administrative se basera sur le classement compétitif (*rank*) moyen des équipes inscrites comme *seed* pour le tournoi de qualifications. L'équipe administrative se réserve le droit d'attribuer les *seeds* selon ce qu'elle juge être le plus juste.

4.1.3 Saison régulière

L'étape de saison régulière prend la forme d'un tournoi *round-robin* étalé sur 5 semaines où les équipes affrontent une fois chacune les autres équipes de leur division. Il n'y a pas de matchs inter-division au courant de la saison régulière.

Au terme des 5 semaines d'activité de la saison régulière, les équipes sont placées de la manière suivante en vue de la prochaine étape:

- Les équipes aux **positions 1 à 6 de la Division Élite** passent directement aux séries éliminatoires.
- Les équipes aux **positions 7 et 8 de la Division Élite** prennent la direction du tournoi de la seconde chance.
- Les équipes aux **positions 1 à 4 de la Division Espoir** rejoignent les deux équipes de la Division Élite au tournoi de la seconde chance.

4.1.3.1 Séries

Les séries de saison régulière prennent tous la forme d'un **Best of 5 (Bo5)**. Cependant, chaque match remporté accorde **1 point** au classement, et remporter la série accorde **2 points supplémentaires**.

Par exemple, une équipe qui remporte une série 3 matchs à 1 gagne 5 points au classement, alors que l'équipe perdante n'en remporte qu'un seul.

4.1.3.2 Bris d'égalité

Le classement final de la saison régulière, pour chaque division, est déterminé selon le nombre total de **points au classement**. L'ordre des équipes à égalité selon les points au classement est déterminé selon les critères suivants, en ordre d'importance:

1. Nombre de séries remportées
2. Nombre de séries remportées contre les autres équipes à égalité
3. Nombre de matchs remportés contre les autres équipes à égalité

4.1.4 Tournoi de la seconde chance

L'étape du Tournoi de la seconde chance sert à déterminer quelles deux équipes iront rejoindre les 6 équipes de la Division Élite directement qualifiées pour les séries éliminatoires.

Le Tournoi de la seconde chance prend la forme d'une *bracket* à **double élimination** incluant les équipes suivantes:

- Les équipes aux **positions 7 et 8 de la Division Élite** au terme de la saison

régulière.

- Les équipes aux **positions 1 à 4 de la Division Espoir** au terme de la saison régulière.

Le *seeding* de ce tournoi s'avère celui de la position finale des équipes au terme de la saison régulière, en commençant par les deux équipes de la Division Élite suivi des équipes de la Division Espoir. Les séries du Tournoi de la seconde chance sont des **Best of 3 (Bo3)** pour tout le tournoi.

Les deux équipes terminant aux positions 1 et 2 du Tournoi de la seconde chance se verront attribuer respectivement les *seed* 7 et 8 pour les séries éliminatoires.

4.1.5 Séries éliminatoires

L'étape des séries éliminatoires sert à couronner l'équipe championne des Séries Rocket League Québec, ainsi qu'à déterminer l'ordre de répartition des prix.

Les séries éliminatoires prennent la forme d'une *bracket* à **simple élimination** incluant les équipes suivantes:

- Les équipes aux **positions 1 à 6 de la Division Élite** au terme de la saison régulière, qui obtiennent respectivement les 6 premiers *seeds*.
- Les équipes aux **positions 1 et 2** au terme du Tournoi de la seconde chance, qui obtiennent respectivement les 2 derniers *seeds*.

Les séries des séries éliminatoires sont des **Best of 5 (Bo5)** pour tout le tournoi, sauf pour la grande finale qui est une série **Best of 7 (Bo7)**.

4.2 Horaire et dates importantes

L'image ci-contre illustre les dates importantes de la saison 2 des SRLQ.

4.2.1 Inscriptions

La date limite pour les inscriptions à la saison 2 des SRLQ est le **samedi 11 août 2018 à 23h59**. Après cette date, il n'est plus possible d'ajouter ou retirer des joueurs dans les formations inscrites.

4.2.2 Qualifications

Le tournoi de qualification se déroule le **dimanche 12 août 2018**. Les matchs de la ronde 1 débutent à **13h**, et le tournoi prend fin lorsque tous les matchs nécessaires à la complétion des deux divisions de la saison régulière sont joués.



4.2.3 Saison régulière

L'horaire complet et détaillé sera publié avant le début de la compétition. L'horaire ne sera pas modifié une fois la compétition commencée, sauf en cas de problème majeur. Si un tel cas venait à arriver, l'équipe administrative publiera l'information aux participants dans les plus brefs délais.

4.2.3.1 Division Élite

La Division Élite adopte un horaire fixe pour la saison 2. L'horaire générique pour les 5 semaines de saison régulière va selon le tableau suivant:

	Mardi	Mercredi
19h00	Série #1	Série #3
19h45	Série #2	Série #4
20h30		Série #5
21h15		Série #6

La première soirée d'activités est le **mardi 14 août 2018**.

4.2.3.2 Division Espoir

La Division Espoir adopte un horaire flexible pour la saison 2. Cet horaire flexible propose un horaire hebdomadaire pour toutes les séries, mais permet aux équipes de s'entendre pour jouer leurs matchs plus tôt dans la semaine si cela leur convient mieux. L'horaire générique proposé pour les 5 semaines de saison régulière va selon le tableau suivant:

	Jeudi		
19h	Série #1	Série #2	Série #3
20h	Série #4	Série #5	Série #6

Chaque jeudi, pour les 5 semaines de la saison régulière, est configuré selon cet horaire sur la plateforme *Smash.gg*, et constitue la dernière journée possible pour jouer une série dans un cycle de 7 jours. On s'y réfère sous le nom de **date limite hebdomadaire**.

Les équipes ont donc **6 jours** avant leur série hebdomadaire pour jouer leur série advenant une impossibilité de la jouer le jeudi, mis à part la première semaine d'activités qui s'avère réduite. Il est aussi possible, avec l'accord mutuel des équipes, de jouer une série à une heure différente que celle proposée par l'horaire générique. Si cette heure s'avère plus tard que celle de l'horaire générique, l'équipe administrative doit être

avertie, sinon la plateforme *Smash.gg* accordera une disqualification aux équipes.

Voici quelques exemples de situations ayant pour but de mieux illustrer le fonctionnement de l'horaire flexible:

Situation 1

Pour la 2e semaine, l'équipe A affronte l'équipe B et la série est prévue à l'horaire pour le jeudi à 20h. Ce moment convient aux deux équipes, alors les deux équipes se présentent sur la plateforme *Smash.gg* à l'heure convenue, et suivent les instructions pour jouer leur série.

Situation 2

Pour la 3e semaine, l'équipe B affronte l'équipe D et la série est prévue à l'horaire pour le jeudi à 19h. L'équipe B constate que ses joueurs ne peuvent pas arriver à temps pour cette série, et propose de la jouer 2 heures plus tard, soit à 21h. L'équipe D n'y voit pas d'inconvénient, et les deux équipes en font part à l'équipe administrative. La série est donc déplacé à 21h, et les deux équipes se présentent sur la plateforme *Smash.gg* à l'heure convenue, et suivent les instructions pour jouer leur série.

Situation 3

Pour la 4e semaine, l'équipe E affronte l'équipe G et la série est prévue à l'horaire pour le jeudi à 20h. L'équipe G constate qu'elle ne peut pas jouer du tout cette soirée-là, et propose de jouer la série le lundi de la même semaine à 20h. L'équipe E n'y voit pas d'inconvénient, et les deux équipes en font part à l'équipe administrative. L'équipe administrative fait alors part aux équipes de jouer leur série et de fournir des preuves du résultat (capture d'écran, *replays*). L'équipe administrative, après réception des résultats, met à jour la série sur la plateforme *Smash.gg*.

Situation 4

Pour la 5e semaine, l'équipe F affronte l'équipe H et la série est prévue à l'horaire pour le jeudi à 21h. L'équipe F constate qu'elle ne peut pas jouer du tout cette soirée-là, et propose quelques autres moments dans la semaine pour jouer la série. L'équipe H refuse ces propositions puisque cela ne concorde pas avec son horaire, et ultimement les deux équipes n'arrivent pas à trouver un terrain d'entente. Les deux équipes doivent donc se présenter sur la plateforme *Smash.gg* à l'heure originalement indiquée sur l'horaire, et suivent les instructions pour jouer leur série. L'équipe F ne pouvant se présenter, l'équipe H obtient la victoire par forfait.

4.2.4 Tournoi de la seconde chance

Le tournoi de qualification se déroule le **dimanche 16 septembre 2018**. Les matchs de la ronde 1 débutent à **13h**, et le tournoi prend fin lorsque tous les matchs nécessaire à la complétion des deux divisions de la saison régulière sont joués.

4.2.5 Séries éliminatoires

Les séries éliminatoires se déroulent les **mardi 18 septembre 2018** et **mercredi 19**

septembre 2018. Les matchs de la ronde 1 ont lieu le mardi dès 19h, et les demi-finales ainsi que la grande finale ont lieu le mercredi dès 19h.

4.3 Diffusion

4.3.1 Division Élite

Les séries de la Division Élite sont diffusées avec une émission officielle une soirée par semaine sur la [chaîne Twitch des Séries Rocket League Québec](#). L'autre soirée s'avère une soirée *open stream*.

4.3.2 Division Espoir

Les séries de la Division Espoir sont diffusée en soirée *open stream* chaque jeudi. Il est aussi possible d'accorder un *host* pour les joueurs qui désirent offrir un *stream* pour leur série si celle-ci est jouée avant le jeudi, sauf si cela entre en conflit avec l'horaire de diffusion de la Division Élite.

4.4 Gestion des matchs

Pour la majorité des séries jouées, la gestion des matchs passe par la plateforme de gestion de tournois *Smash.gg*. Pour créer ou rejoindre un match, les participants doivent suivre les indications fournies par la plateforme.

Les deux liens suivants offrent d'avantage de détails sur l'utilisation de la plateforme *Smash.gg*:

1. [Accès au Dashboard](#)
2. [Déroulement des matchs](#)

Il est **fortement encouragé** de prendre des captures d'écran du résultat de chaque match d'une série. En faisant cela, une équipe peut les fournir sur la plateforme *Smash.gg* en cas de dispute des résultats.

4.4.1 Division Élite

La gestion des matchs passe exclusivement par la plateforme de gestion de tournois *Smash.gg*.

4.4.2 Division Espoir

Pour les séries où il n'y a pas d'entente mutuelle entre les deux équipes, la gestion des matchs passe exclusivement par la plateforme de gestion de tournois *Smash.gg*.

Pour les séries où les deux équipes s'entendent pour jouer à un moment plus tôt dans la semaine, les deux équipes se doivent de jouer leur série sans la plateforme *Smash.gg* (en se communiquant les informations de *lobby*) et de fournir des preuves du résultat de la série.

Voici les preuves de résultat acceptées, en ordre de préférence:

1. *Replays* des matchs, idéalement avec des noms qui permettent de bien les

- identifier (ex.: A vs B - Match 1).
2. Captures d'écran des matchs.
 3. Lien vers le vidéo du *stream* de la série.

4.5 Période de check-in

Les équipes ont une période de 10 minutes à partir de l'heure indiquée sur l'horaire pour *check-in* à leurs séries sur la plateforme *Smash.gg*. Le non-respect de cette règle entraînera la perte de la série par forfait.

Il n'y a pas de période de *check-in* pour les séries jouées plus tôt dans la semaine. Cependant, l'équipe administrative accordera des avertissements ou des sanctions aux équipes qui se pointent en retard ou qui ne se pointent pas au moment convenu entre les deux équipes.

4.6 Pauses entre les matchs

Les pauses ne sont pas autorisées entre les matchs d'une série, sauf pour le décompte automatique de 45 secondes après chaque match. La **seule exception** à cette règle s'avère en cas de la déconnexion d'un joueur.

4.7 Changement de joueur en cours de série

Les changements de joueurs sont autorisés, mais seulement après chaque match. Les mêmes joueurs qui commencent un match doivent le jouer au complet.

4.8 Déconnexion en cours de partie

Si un participant se déconnecte accidentellement d'un match (problème technique, catastrophe naturelle, etc.) avant que le premier but soit marqué ou avant les 30 premières secondes, le match doit être recommencé. Si la déconnection se produit après cette période, le match continue normalement peu importe si le participant réussit à se reconnecter ou non. Le participant a 5 minutes pour se reconnecter entre les matchs, sauf si un participant substitut est disponible pour le remplacer.

4.9 Paramètres des matchs

- Type: *Soccar*
- Aréna par défaut : DFH Stadium
- Taille de l'équipe : 3v3
- Bot : Pas de Bots
- Région : Amérique-est
- Joignable par : nom/mot de passe
- *Crossplay* : activé
- Paramètres de l'équipe : par défaut
- (Les hôtes qui diffusent les matchs en direct via Twitch se réservent le droit de

modifier les noms des équipes)

4.10 Arénas

Le premier match doit être joué dans DFH Stadium. Chaque équipe va par la suite sélectionner alternativement l'aréna pour le prochain match. Si l'équipe perdante du premier match le souhaite, elle peut ainsi choisir l'aréna du deuxième match.

Les arénas disponibles sont les mêmes qui sont disponibles en matchs compétitifs dans Rocket League, comme défini dans la liste ci-dessous. Si la liste comporte des différences avec les arénas disponibles en matchs compétitifs, la [liste officielle de Psyonix](#) aura toujours priorité.

- Aquadôme
- Beckwith Park
- Champions Field
- DFH Stadium
- Mannfield
- Neo Tokyo
- Salty Shores
- Starbase ARC
- Urban Central
- Utopia Coliseum
- Wasteland

À noter que toutes les variantes des arénas (Day, Night, Stormy, etc.) sont permises, **mis à part les arénas hivernales**:

- DFH Stadium (Snowy)
- Mannfield (Snowy)
- Utopia Coliseum (Snowy)

4.11 Spectateurs

Aucun spectateur n'est autorisé sauf les hôtes, les commentateurs et les analystes (*Twitch*).

5 Prix et gestion des dons

5.1 Gestion des dons

Tout au long de la saison, les spectateurs et les joueurs sont en mesure d'offrir des dons afin d'encourager l'équipe administrative, l'équipe de diffusion ainsi que le joueurs. Ces dons peuvent être de nature monétaire, ou bien encore des items Rocket League. Il est à noter que les dons en items Rocket League seront redistribués à 100% en tant que récompenses, soit individuellement ou en petits paquets.

Afin d'arriver à un montant exact à redistribuer en fin de saison, les dons sont acceptés jusqu'à la dernière journée d'activités, soit le **mercredi 19 septembre 2018**.

L'équipe administrative procède à la répartition des dons de la manière suivante:

Répartition des dons	
<i>Prizepool</i>	80%
Récompenses	10%
Frais d'administration	10%

5.2 Prizepool

Le *prizepool* de la saison constitue **80%** de tous les dons reçus et de tous les fonds amassés lors d'activités promotionnelles.

Le *prizepool* est attribué en fin de saison selon le résultat final des séries éliminatoires. Le tableau ci-contre définit les parts attribuées aux équipes.

L'évolution du *prizepool* et de sa répartition peut être suivie sur le site [Web des SRLQ](#).

Il est à noter que les prix toujours non réclamés au début de la saison suivante sont remis entièrement dans le *prizepool*.



5.3 Récompenses

Lors des émissions officielles pour les séries éliminatoires de fin de saison, l'équipe administrative fait tirer des récompenses parmi les spectateurs sur la [chaîne Twitch officielle des SRLQ](#). Les récompenses de la saison constituent **10%** de tous les dons

reçus et de tous les fonds amassés lors d'activités promotionnelles, ainsi que de l'entièreté des items Rocket League reçus en dons.

La somme de chaque tirage ainsi que la composition des paquets d'items est déterminée la veille du début des séries éliminatoires, et dépend de la quantité totale des fonds de récompenses.

5.4 Frais d'administration

L'équipe administrative se réserve **10%** de tous les dons reçus et de tous les fonds amassés lors d'activités promotionnelles, et de les utiliser pour payer une partie ou la totalité des frais de roulement des Séries Rocket League Québec.

6 Conduite et éthique sportive

6.1 Comportements irrespectueux

Il est attendu que les participants soient respectueux envers leurs coéquipiers, leurs adversaires, les hôtes ainsi qu'envers l'équipe administrative. Les participants qui adoptent un comportement jugé irrespectueux, autant à l'oral, à l'écrit ou de quelque autre manière, seront passibles de mesures disciplinaires sérieuses à la discrétion de l'équipe administrative.

6.2 Comportement antisportif

Il est attendu que les participants adoptent un esprit sportif adéquat, autant dans la victoire que dans la défaite. Les participants qui adoptent un comportement jugé antisportif seront passibles de mesures disciplinaires sérieuses à la discrétion de l'équipe administrative. Des exemples de comportements antisportifs peuvent être: perdre volontairement un match, arrêter de jouer en fin de match ou simuler des gestes obscènes avec les voitures.

6.3 Triche

Tout participant ou toute équipe pris à tricher seront passible de mesures disciplinaires sérieuses. Des exemples de triche peuvent être: falsifier des captures d'écran, créer un match avec des modificateurs interdits ou disputer un résultat de match sans raison valable.

6.4 Accommodement pour l'horaire flexible

Il est attendu que les joueurs de la Division Espoir se montrent accommodants lorsque vient le temps de trouver un autre moment dans la semaine pour jouer une série, si une des deux équipes se voit indisposée pour la jouer selon l'horaire proposé.

L'équipe administrative enquêtera sur toute équipe qui refuse catégoriquement toute proposition de l'équipe adverse, ou bien qui démontre une fermeture marquée afin de s'approprier une victoire par forfait sachant que l'équipe adverse se voit indisposée par l'horaire proposé. L'équipe administrative imposera des sanctions aux équipes qui seront déterminées fautives au terme de l'enquête.

7 Équipe administrative

7.1 Pouvoir décisionnel

Les règles présentées dans ce document sont possiblement ouvertes à de nombreuses interprétations différentes, mais l'équipe administrative aura toujours le dernier mot sur celles-ci. L'équipe administrative se réserve le droit d'ajouter, de modifier ou de supprimer des règles à tout moment sans préavis.

7.2 Plateformes de communication

L'équipe administrative utilise les plateformes de communication énumérées ci-dessous pour communiquer avec les participants et les équipes. Les participants, et plus particulièrement les capitaines d'équipe, se doivent de visiter régulièrement ces plateformes pour rester au courant des nouvelles et des changements par rapport aux SRLQ.

7.2.1 [Site Web](#)

- Nouvelles
- Horaires
- Classements
- Équipes et formations
- Ressources

7.2.2 [Discord Rocket League Québec](#)

- Nouvelles
- Informations

7.2.3 [Groupe Facebook Rocket League Québec](#)

- Nouvelles
- Informations

7.2.4 [Chaîne Twitch SRLQ](#)

- Diffusion des matchs