

REGLEMENT TOURNOI



Contents

I.	Composition d'une équipe de League of Legends	2
II.	Tournoi	2
1	II.1 Définitions	2
	II.2 Format	3
	II.3 Horaires	4
III.	Matches	5
	III.1 Définitions	5
	III.2 Règles générales	5
	III.3 Procédures de Match	5
	III.4 Procédure spécifique au jeu	6
IV –	Infractions au règlement	10
V –	Utilisation de Toornament et Discord	10
VI –	Décisions des officiels	11
VII –	Récompenses	11

I. Composition d'une équipe de League of Legends

- A. **Participants** – Membres d'une Equipe éligible à jouer un Match. Un joueur ne peut faire partie que d'une seule équipe.
- Joueur titulaires** – Joueurs principaux d'une équipe. Cinq (5) joueurs sont titulaires.
 - Joueurs remplaçants** – Joueurs ayant la possibilité de jouer un match, mais n'étant pas titulaires. Un (1) joueur peut être remplaçant.
- B. **Capitaine** – Le capitaine est l'un des participants de l'Equipe. Il/Elle fait le lien entre l'Organisateur et l'Equipe avant, pendant et après l'Evènement.
- L'Equipe désigne le capitaine et transmet ses coordonnées à l'Organisateur
 - Au début de l'évènement, l'Organisateur remet les badges d'accès de l'Evènement au Capitaine, qui doit les distribuer à l'Equipe.
 - Le rôle de capitaine peut être exercé par le manager ou le coach de l'équipe.
- C. **Accompagnants** – Participants accompagnant l'équipe mais ne prenant pas directement part au tournoi, ils sont cependant soumis aux mêmes règles que les participants.
- Coach**
 - Manager**
 - Autres accompagnants**

II. Tournoi

II.1 Définitions

- A. **Partie** – Instance du Jeu débutant à la sélection des champions et se terminant par l'une des actions suivantes :
- Réussite de l'objectif du Jeu (destruction du Nexus)
 - Forfait d'une équipe (par déclaration à l'Organisateur ou par utilisation de la fonction de forfait en jeu).
- B. **Match /Best Of n (« le meilleur des n »)** – Série d'une ou plusieurs parties jouées jusqu'à ce qu'une équipe emporte la majorité des victoires requises. N désigne le nombre de partie maximum pouvant être jouées durant un match.
- Majorité des victoires requises** : Dans un Best of N ou N représente le nombre maximum de matchs pouvant être joués, la majorité des victoires (parties gagnantes) requises pour être déclaré gagnant du match est établie à la moitié de N, arrondie à l'entier supérieur. (Ex : Pour un Best Of 5, une équipe doit gagner 3 parties pour remporter le match).
 - Gagnant** : Le match se termine quand une équipe a gagné la majorité des victoires requises dans le Match. Cette équipe est déclarée gagnante du Match.
- C. **Côté** – Désigne la place que prendre une équipe au début d'une partie et pour la durée de celle-ci.
- Équipe Bleue** – L'équipe à gauche du salon (en mode spectateur). L'équipe bleue dispose du premier bannissement et la première sélection lors de la phase de Sélection des Champions.
 - Équipe Rouge** – L'équipe à droite du salon (en mode spectateur). L'équipe rouge dispose du deuxième bannissement et de la deuxième sélection lors de la phase de Sélection des Champions.

II.2 Format

A. Format Global

a. Aperçu du format :

Le tournoi se compose d'une phase de groupe qualificative de 24 équipes, réparties en 4 groupes. Les 4 premières équipes de chaque groupe est qualifiée pour le tournoi Pro.

Le tournoi Pro est un arbre à double élimination à 16 slots. Tous les matchs du tournoi pro à partir des quarts de finale sont joués en BO3(les huitièmes en BO1), sauf la grande finale, qui est jouée en BO5.

B. Phase de groupe qualificative

a. **Type** : Groupes

b. **Slots** :24

c. **Nombre d'équipes par groupe** : 6

d. **Format des Matches**: Best of 1 (BO1)

e. **Sélection du Côté** : Par Shi Fu Mi entre les deux capitaines d'Equipes du match.
L'équipe du capitaine gagnant choisit son côté.

f. **Placement** :Les quatre premières équipes de chaque groupe est qualifiée pour le **Tournoi Pro**.

g. **Sélection du gagnant en cas d'égalité de points au sein des groupes** : Les équipes à égalité jouent entre elles pour déterminer un gagnant jusqu'à ce qu'il reste deux équipes gagnantes.

C. Tournoi Pro

a. **Type** : Arbre à double élimination

b. **Slots** : 16(équipes issues des phases de groupes qualificatives)

c. **Format des matchs** : La grande finale est en Best Of 5. Les quarts et les demis sont en Best Of 3.Les 8èmes de finales sont en Best Of 1.

d. **Sélection du Côté** : Pour la première partie d'un match, l'équipe le plus haut dans l'arbre choisit son côté.Pour les parties suivantes, le côté est inversé entre les équipes.

D. Loser Bracket

a. Les équipes éliminées du tournoi Pro sont placées dans le Loser Bracket, une équipe perdant dans le loser Bracket est éliminée du tournoi. Les équipes gagnantes peuvent continuer de monter dans l'arbre pour affronter le gagnant du winner Bracket.

b. **Format des matchs** : Le loser Bracket est en Best Of 1. La finale du loser Bracket est en Best Of 3.

c. **Sélection du côté** : L'équipe descendant en dernier du Winner Bracket choisit son côté.

II.3 Horaires

A. **Matches**

- a. Le tournoi commence le vendredi 17/05/2019 à 9h et se termine le dimanche 19/05 à 21h au maximum. Les horaires de la journée sont donnés au fur et à mesure par les officiels qui peuvent les modifier ci-nécessaires.
- b. Si à la fin d'une journée, le planning indique qu'il reste des matchs à jouer, ceux-ci devront être joués, nonobstant l'heure prévue de fin de journée.

B. **Retards et disqualification**

- a. Un retard maximum de dix (10) minutes par rapport à l'heure prévue de lancement du match est toléré.
- b. À sa discrétion l'organisateur peut accepter un retard plus grand si celui-ci ne met pas en danger le reste du tournoi. Ceci est une mesure d'exception.
- c. Un retard de plus de dix (10) minutes entraîne automatiquement une défaite par défaut de l'équipe en retard. Selon les cas, un Officiel peut appliquer une autre sanction.

III. Matches

III.1 Définitions

- A. **Salon** - Le Salon est la fonctionnalité du Jeu permettant de créer et de paramétrer la partie avant son lancement.
- B. **Joueur** – Dans cet article uniquement, un Joueur correspond à un participant d'une Equipe qui joue une partie.

III.2 Règles générales

- A. **Présence d'un officiel** – Une Equipe ne peut refuser la présence d'un officiel dans le salon
- B. **Stream** – Certain matchs pourront être diffusés en direct. Les Officiels peuvent dans ce but inviter les streamers dans le Salon.
- C. **Nombre de Joueurs** – Chaque Equipe doit présenter 5 joueurs dans le salon. Dans le cas où cinq joueurs d'une équipe ne sont pas présents dans le salon, un Officiel peut déclarer une Défaite par défaut en faveur de l'Equipe dont tous les membres sont présents.

III.3 Procédures de Match

Un serveur vocal Discord sera mis à la disposition des joueurs, ce serveur vocal est obligatoire. Chaque équipe aura son salon privé et sécurisé. Lors des matchs seuls les joueurs sont autorisés à être dans le salon vocal. Les coachs peuvent être présents dans le salon vocal jusqu'à la fin de la Sélection des champions, mais pas durant le match.

- A. **Avant le Match**
 - a. Les joueurs sont installés et prêts à jouer à l'heure prévue (telle que fournie par les officiels).
 - b. Les joueurs présents dans le lobby sont des Participants des deux équipes devant s'affronter pour le Match.
- B. **Pendant le Match**
 - a. Chaque partie est lancée selon les conditions spécifiques au Jeu.
 - b. Une capture de l'écran de fin de partie, montrant la victoire/défaite de chaque équipe est prise par au moins un (1) participant de chaque Equipe.
- C. **Après le Match**
 - a. L'équipe gagnante se déplace pour serrer la main à chaque Joueur de l'équipe perdante.
 - b. Le Capitaine (ou le Coach/Manager) de chaque équipe rapporte le résultat du match aux officiels.
- D. **Matchs sur Scène/Streamé :**
 - a. L'accès à la scène est restreint aux membres des équipes uniquement, sauf autorisation préalable fournie par les officiels.
 - b. Les managers/coachs sont autorisés à rester dans la zone de compétition mais doivent la quitter une fois le match lancé.
 - c. Les joueurs pourront utiliser leurs propres périphériques (clavier, souris, tapis de souris), sous réserve d'approbation par les officiels.
 - d. Les joueurs seront responsables de leur matériel durant l'événement.
 - e. Lors de matchs sur scène, les organisateurs fourniront du matériel informatique à la disposition des joueurs.
 - f. Les casques antibruit doivent être placés directement sur les oreilles des joueurs pendant la durée entière de la partie.

- g. Les officiels de Lyon e-Sport se réservent le droit de demander aux joueurs d'augmenter le niveau sonore des écouteurs s'ils le jugent nécessaire.
- h. Les joueurs ne peuvent intervenir sur le matériel d'un coéquipier une fois le match lancé. Si des problèmes techniques liés à l'équipement surviennent, l'intervention d'un technicien de l'événement peut être demandée.
- i. Les techniciens peuvent réclamer le remplacement de tout équipement. Si un joueur souhaite utiliser un matériel personnel de remplacement, celui-ci devra au préalable être approuvé par les officiels. Dans le cas inverse, il lui sera fourni du matériel de remplacement par les officiels.
- j. Il est interdit aux joueurs d'installer leurs propres logiciels ou programmes sur les ordinateurs fournis par l'organisation.
- k. L'usage de ceux-ci est limité au cadre strict du jeu League of Legends.
- l. Il est interdit de connecter aux ordinateurs fournis des équipements autres que les claviers et souris approuvés.
- m. Il est de la responsabilité des joueurs de configurer leur compte avant le début de la partie.
- n. Les joueurs et membres des équipes se doivent d'avoir une tenue décente lors de l'événement public.
- o. Un Officiel se tiendra derrière chaque Equipe durant le match.

III.4 Procédure spécifique au jeu

A. Les officiels peuvent, si jugé nécessaire, restreindre certaines fonctionnalités du jeu :

- a. **Champions** : Interdiction de sélectionner un/plusieurs champion(s).
- b. **Objets** : Interdiction d'acheter et/ou d'utiliser un ou plusieurs objet(s).
- c. **Runes** : Interdiction d'utiliser une ou plusieurs runes.
- d. **Sorts d'invocateurs** : Interdiction de sélectionner et d'utiliser un ou plusieurs Sort(s) d'invocateur.
- e. **Skins** : Interdiction d'utiliser un ou plusieurs Skins.
- f. **Autres...**

B. Avant la partie : De la création de la partie jusqu'à la fin de la sélection des champions

- a. **Paramètres du salon**
 - i. **Sans code Tournoi** : La partie doit être créée manuellement

Paramètres de la partie :

Carte : Faille de l'Invocateur

Taille de l'équipe : 5 joueurs

Autoriser les spectateurs : Salon

Type de partie : Draft de Tournoi

Nom : Laissé libre au propriétaire

Mot de passe : ne doit pas être laissé vide



Figure 1 - Creation de la partie

- ii. **Avec code tournoi** : Le code tournoi, reçu par le capitaine doit être entré dans le champ prévu à cet effet



b. Propriétaire de la partie

i. Rôle du propriétaire

Inviter le capitaine de l'équipe adverse

Donner les droits d'invitation au capitaine de l'Equipe adverse

Inviter les joueurs de son Equipe

Vérifier que toutes les joueuses et tous les joueurs sont présents

Dès que les deux équipes sont prêtes, ou qu'un Officiel le demande, lancer la partie.

- ii. **Sélection du propriétaire** : Si un code tournoi est utilisé, le propriétaire est la première personne ayant rejoint le salon.

Si la création de la partie se fait manuellement, le propriétaire de la partie (la personne créant le salon) est le capitaine de l'équipe bleue.

c. Spectateurs

- i. Les Equipes sont tenues d'inviter les spectateurs demandés par les Officiels.

- ii. Le nom des comptes spectateurs à ajouter est communiqué par un Officiel au capitaine de chaque équipe.
- iii. Une équipe peut faire la demande auprès d'un Officiel pour ajouter un spectateur externe en fournissant à l'Officiel le nom d'invocateur et la raison de la demande d'ajout du spectateur. L'Officiel n'a, le cas échéant, pas à justifier le refus d'ajout de spectateurs.

d. Position des joueurs

- i. Les joueurs de l'Equipe Bleue se positionnent tous à gauche de l'écran du salon.
- ii. Les joueurs de l'Equipe Rouge se positionnement tous à droite de l'écran du salon.
- iii. Il est préférable que les joueurs se positionnent dans l'ordre suivant : Top, Jungle, Mid, AD Carry et Support.

e. Sélection des champions

Ci-après l'équipe Bleue est appelée B, et l'Equipe Rouge est appelée R. Une lettre correspond à un champion choisi (banni ou sélectionné, selon la phase en cours) par l'équipe correspondante (Ex : A = champion choisi par l'équipe Bleue.)

- i. **Méthode de Sélection** - La sélection se fait en « Draft de Tournoi » Les joueurs vont effectuer la sélection dans l'ordre suivant :

Bans:

B – R – B – R – B – R

Selection:

B – R – R – B – B – R

Bans :

R – B – R – B

Sélection :

R – B – B – R

C. Pendant la partie

- a. **Point de Non-Retour (PNR)** : Moment au cours d'une partie où s'effectue la première interaction importante d'un Joueur sur le déroulement de la partie.

Exemples de conditions marquant le PNR :

- i. Attaque ou sort utilisé(e) sur un ou plusieurs montre(s) neutre(s), sbire(s), structure(s) ou Champion(s) adverse(s)
- ii. Visuel établi entre au moins deux joueurs adverses
- iii. Entrée d'un joueur, établissement de vision ou envoi de sort dans la jungle adverse. Est considéré comme jungle toute zone de l'autre côté de la rivière, et tout buisson connecté à cette zone.

- iv. Le compteur de temps de la partie atteint 1min30.
- b. Durée d'une partie**
- i. Une partie commence au moment où toutes les joueuses et tous les joueurs ont fini de charger le jeu et sont entrés dans l'instance de jeu. (Ou au moment où le client de jeu charge la partie et où le compteur de temps de la partie se met en marche.
 - ii. Une partie s'achève à la destruction du Nexus.
- c. Pause** – La pause est un système en jeu qui permet de bloquer le déroulement de la Partie. La pause s'active en utilisant la commande /pause dans la messagerie instantanée du Jeu et s'annule en utilisant la commande /resume dans la messagerie instantanée du Jeu ou lorsque le compteur de la durée de la pause atteint quarante-cinq (45) minutes.
- i. **Une équipe peut mettre en pause la partie si les conditions suivantes sont respectées :**
 - Aucun affrontement n'a actuellement lieu entre les champions d'équipes opposées. On considère comme un affrontement toute tentative d'attaque, attaque en cours, interception par la jungle ou poursuite.
 - Un problème justifiant une pause est survenu. Cela peut inclure une perte de connexion, un problème technique ou physique de l'un des joueurs...
 - ii. Un des joueurs de l'Equipe ayant déclenché la pause doit annoncer dans la messagerie du Jeu la raison de la mise en pause dans les dix (10) secondes suivant l'activation.
 - iii. La durée cumulée des pauses autorisées pour chaque équipe est de 15 minutes par Partie.
 - iv. La reprise de la partie (désactivation de la pause) se fait quand les deux équipes se déclarent prêtes dans la messagerie textuelle en jeu.
 - v. Un Officiel peut demander la pause à n'importe quel moment sans justification.
 - vi. Le non-respect des règles de pause peut entraîner des sanctions envers l'Equipe concernée à la discrétion des Officiels.
 - vii. L'usage abusif de la pause peut également être sanctionné.
- d. Redémarrage** – Dans le cas où un problème critique affecte le bon déroulement de la Partie, elle peut être relancée selon les conditions suivantes :
- i. **Redémarrage avant le PNR**
Conditions de redémarrage :
 1. La partie peut être relancée après notification et approbation d'un officiel ;
 2. Les mêmes Champions, dans l'ordre tel que vu lors du chargement de la Partie, doivent être conservés ;
 3. Les sorts et les pages de runes doivent être conservés ;
 4. Seuls les paramètres ayant donné lieu au redémarrage doivent être modifiés.
 - ii. **Redémarrage après le PNR**
Exemples de situations nécessitant un redémarrage après le PNR :
 1. Problème critique donnant un avantage Injuste à une Equipe.
 Conditions du redémarrage

2. La partie peut être relancée après validation d'un Officiel (à la seule discrétion de l'Officiel).
 3. L'Officiel détermine les conditions du redémarrage.
- e. **Conditions de victoire :**
- i. **Destruction du Nexus :** Une Equipe détruit le Nexus de l'Equipe adverse, l'équipe ayant détruit le Nexus de l'Equipe adverse est déclarée gagnante.
 - ii. **Abandon** – Une Equipe peut abandonner via la fonctionnalité d'abandon en jeu. L'équipe ayant abandonné par ce biais est déclarée perdante.

IV – Infractions au règlement

- A. **Comportements interdits et sanctions :** Une équipe peut être sanctionnée si l'un de ses joueurs a un comportement déplacé envers un autre joueur, un membre du staff ou se rend coupable de triche.
- B. **Actions de jeu Interdites :** L'utilisation de bug, d'action qui changera ou dénaturera le principe habituel du jeu, est strictement interdite durant un match et entraînera une action disciplinaire de la part des officiels.
- C. **Disqualification :** Après étude d'une infraction au présent règlement par les officiels, un joueur ayant reçu une sanction peut également : subir plusieurs défaites automatiques, être disqualifié et/ou expulsé du tournoi.
- D. **Infractions au CGU du jeu :** Toutes infraction aux Conditions Générales d'Utilisation et au Contrat de Licence de l'Utilisateur Final est une infraction au règlement du tournoi.
- E. **Comptes utilisés :** Les joueurs sont tenus d'utiliser le compte renseigné au préalable lors de l'inscription. Tout changement doit être notifié et approuvé par un Officiel.

V – Utilisation de Toornament et Discord

L'utilisation du serveur vocal Discord mis à disposition pour le tournoi est obligatoire, et nécessite donc un compte discord pour chaque membre de l'équipe : <https://discordapp.com/>

Le serveur discord sera communiqué aux joueurs avant la date du tournoi et sera le principal vecteur de communication entre les Officiels et les joueurs.

Le processus d'enregistrement des équipes utilise Toornament, et nécessite donc qu'au moins un joueur possède un compte pour enregistrer son équipe.

VI – Décisions des officiels

Les Officiels du tournoi (arbitres, organisateurs), peuvent à tout moment déroger ponctuellement au présent règlement s'ils l'estiment nécessaire afin de préserver l'intégrité du tournoi. La décision d'un officiel du tournoi est finale et irrévocable.

VII – Récompenses

Le CashPrize d'un total de 10 000€ est réparti comme suit :

1er : 5 000 €

2ème : 2 500 €

3ème : 1 000 €

4ème : 500 €

5ème : 250 €

6ème: 250 €

7ème: 250 €

8ème: 250 €