

Bordeaux Geek Festival 2017

Règlement Tournoi League of Legends

BYOC - 27&28 mai 2017

I. Introduction

Le tournoi League of Legends se déroulera les 27 et 28 mai 2017 de 10h à 20h.

En participant au tournoi League of Legends du Bordeaux Geek Festival, les joueurs acceptent, sans réticence ou interprétation, de respecter le règlement. Les joueurs acceptent l'application de ce règlement par l'organisateur. L'organisation se réserve également le droit de prendre des décisions sur des points non-couverts par le règlement ou même contraire à celui-ci dans le but de conserver l'esprit sportif et l'équité de la compétition.

Toute demande d'annulation effectuée au maximum 15 jours avant la date de l'événement entraînera la suppression de l'équipe de la liste des validées et le leader sera ainsi remboursé. Passé le délai des 15 jours avant l'événement, aucun remboursement ne pourra être effectué.

Le tournoi est organisé sur les **serveurs officiels de l'Europe de l'Ouest**. Les participants s'engagent donc à jouer avec un compte League of Legends Européen.

Le tournoi se déroule sur la toute dernière version de patch sortie sur les serveurs de jeu. Tous les joueurs doivent s'assurer que leur jeu est à jour.

Nous nous déchargeons de toute responsabilité en cas d'indisponibilité des serveurs officiels le jour de la LAN.

II. Règlement du tournoi

A) Règles pour les équipes

Une équipe doit être constituée de 5 joueurs.

Un manager a l'autorisation d'accompagner une équipe. Il n'y a aucune intervention autorisée durant les games. Le manager est considéré comme responsable de l'équipe.

Le capitaine d'équipe ou le manager devra se présenter aux organisateurs avant le début du tournoi. Le capitaine d'équipe doit rester la même personne durant tout le tournoi. Le capitaine d'équipe est la personne en charge de son équipe (personne de liaison). Il doit s'occuper de son équipe, des plaintes officielles, ou de tout autre problème.

Les changements de joueurs sont autorisés jusqu'à 5 jours avant l'événement. Il est cependant possible d'inscrire un remplaçant lors de l'inscription de l'équipe.

B) Matériel

Le tournoi se déroule en BYOC (Bring Your Own Computer), chaque joueur apportant son matériel : un ordinateur (fixe ou portable), un écran, un clavier ainsi qu'une souris, un câble



Ethernet (longueur minimum 10 mètres), une multiprise ainsi qu'un casque audio ou écouteurs (les enceintes sont interdites).

Pour rappel, le tournoi se déroule au sein d'une convention.

C) Déroulement du tournoi

Le déroulé pourra être ajusté selon le nombre final de participants et le planning du tournoi. En cas de doutes, veuillez vous adresser à un organisateur responsable pour ce tournoi.

1 - Format du tournoi

Le tournoi comporte 16 équipes de 5 joueurs réparties en 4 poules de 4 équipes tirées au sort.

> **Phases de poules** en BO1 (match gagnant) : chaque équipe affronte une fois les autres équipes de sa poule. A la fin des matchs de poules, les deux premières équipes de chaque poules sont qualifiées dans l'arbre principal, les équipes ayant fini 3ème et 4ème de leur poule sont envoyées en arbre secondaire.

Chaque résultat de match attribue des « points de poule » (ci-après désigné comme points) comme suit : 2 pour une victoire, 0 pour une défaite. A la fin de la poule, les critères suivants sont appliqués dans l'ordre pour déterminer la position distincte de chaque participant :

- Plus grand nombre de points obtenu dans tous les matchs de poule
- BO1 entre les 2 équipes si égalité parfaite.
- Plus grand nombre de points obtenu lors des matchs de poules joués entre les participants à égalité.

> **Arbre principal** : matchs en BO3 (2 matchs gagnants) pour les 1/4 de finale et jusqu'à la finale. Une victoire permet à l'équipe gagnante de passer au tour suivant.

> **Arbre secondaire** : matchs en BO3 (2 matchs gagnants) pour les 1/4 de finale et jusqu'à la finale. Une victoire permet à l'équipe gagnante de passer au tour suivant.

D) Déroulement des matchs

1 - Avant le match

- Convocation

Les équipes seront convoquées pour le samedi 27 mai et 28 mai. Les détails concernant l'organisation seront transmis aux équipes inscrites par les organisateurs en amont du tournoi.

Un retard de 15 minutes maximum sera toléré par rapport à l'heure de convocation de l'équipe. Passé ce délai, l'équipe qu'elle devait affronter sera déclarée vainqueur.

Chaque équipe est également priée de rester joignable dans l'heure précédant ses matchs.

- Installation

Les joueurs sont responsables de la bonne installation de leurs matériels et leur fonctionnement. Ceci inclut de fournir et d'installer les pilotes adéquats si nécessaire, ainsi que les câbles et adaptateurs adéquats. Les officiels du tournoi peuvent aider le joueur s'il rencontre des problèmes techniques, mais ils ne peuvent pas retarder le planning du tournoi pour ce type de raison.

Avant le lancement du premier match chaque équipe doit présenter son capitaine d'équipe aux organisateurs du tournoi.

Les joueurs ont 30 minutes, à partir de leur heure du planning, pour installer leur configuration, s'échauffer, et être prêt à jouer le match indiqué.

2 - Pendant le match

- Lancement du match

Les administrateurs du tournoi doivent sélectionner l'équipe qui choisit en premier son côté de carte et ses bannissements par le biais d'un pile ou face.

Le match doit être lancé dans les 5 minutes après le moment où un organisateur a autorisé son lancement et pas avant.

- Communication

Les joueurs ne peuvent pas communiquer durant un match officiel avec des personnes externes au match, même si une pause est activée dans le jeu. Ils peuvent parler uniquement avec les autres joueurs de leur équipe et les officiels du tournoi.

- Souci technique et interruption

Si le problème est imputé à un joueur, du fait de l'utilisation du mode tournoi, les autres joueurs de l'équipe seront à même d'activer la pause. Pendant le temps imparti, l'équipe devra régler le problème et avertir les organisateurs du tournoi. Le staff pourra également venir en aide au joueur dans la limite du possible.

Si le problème est lié à l'organisation, il sera possible de rejouer le match.

Le temps de pause sera limité à 15 minutes par équipe. Tout abus de pause est strictement interdit, et sera sanctionné.

Si un match est involontairement interrompu (plantage, déconnexion réseau,...) les règles suivantes doivent être suivies :

- Si le problème a eu lieu avant le premier kill ou dans les 10 premières minutes du match et que la reconnexion ne fonctionne pas, alors le match est recommencé.
- Si l'un des joueurs plante ou est déconnecté, il doit revenir se connecter aussi vite que possible. S'il y a trop de tentatives infructueuses, il doit en informer un officiel immédiatement.

- Si le problème provient effectivement du réseau du Bordeaux Geek Festival ou de Riot, indépendamment du matériel et du comportement du joueur et que ceci est prouvable de manière incontestable, alors le match peut être recommencé sous arbitrage d'un responsable de tournoi.

3 - Fin de match

Durée d'une partie : une partie/match ne peut excéder les 60 minutes de jeu. L'équipe gagnante est celle ayant pris le moins d'inhibiteur. En cas d'égalité ce sera celle ayant le moins de golds.

A la fin d'un match, un organisateur viendra relever le score auprès des capitaines d'équipe. Une fois le score noté, le capitaine d'équipe ne peut pas revenir sur le résultat et poser une réclamation.

Demande d'investigation : Lorsqu'une équipe s'estime victime d'une violation du règlement durant son match, les joueurs ne devront pas pour autant arrêter la partie tant que celle-ci n'est pas finie. Une fois la partie terminée, le capitaine de l'équipe pourra demander une investigation auprès des officiels du tournoi. Il est fortement conseillé de fournir les informations les plus valables possibles qui pourraient aider les officiels du tournoi dans leur investigation. Les demandes d'investigation injustifiées et répétées pourront être sanctionnées. Une équipe décidant d'arrêter de jouer la partie (par exemple, si un joueur décide de partir « afk » ou quitte volontairement la partie) sans qu'elle soit réellement terminée (affichage de l'écran « victoire » ou « défaite ») perdra par forfait.

III. Paramètres de jeu

Les joueurs ne peuvent utiliser que leur compte League of Legends indiqué lors de l'inscription. Aucun changement n'est autorisé.

Il est interdit d'utiliser de programme modifiant la configuration standard du jeu, à l'exception du mode pour daltonien officiel de Riot (avec haut contraste), ou d'utiliser de fichier modifié du client (par exemple, les mods, même purement graphiques ou purement audios sont interdits).

Les logiciels de communications VoIP seront mis à disposition et devront être utilisés par les joueurs. Les joueurs seront équipés de casques (enceintes interdites).

La communication entre les joueurs et le responsable tournoi sera effectuée via un serveur Mumble ou Teamspeak. Les conversations sur le serveur pourront être enregistrées et utilisées en cas de besoin.

L'utilisation des taunt (/dance, /joke, /laugh, /taunt, et leurs raccourcis dérivés) sont tolérés, à condition de ne pas en abuser, sous peine de recevoir un avertissement.

IV. Infractions au règlement

Lors des matchs, toute utilisation d'un bug, script, cheat entraînera la perte du match en cours. Tout abus de la pause pourra entraîner la même sanction. Les joueurs ne peuvent pas amener ou utiliser de logiciel externe qui interagit avec le jeu, ou toute forme de modification qui altère la version du jeu vidéo ou permet à un joueur d'exécuter plus d'une action en même temps, ou tout fichier de configuration.

Les actions suivantes sont strictement interdites durant un match et entraîneront une défaite immédiate et irrévocable :

- Toute utilisation de script est interdite
- L'exploitation d'un bug
- Arriver trop en retard ou de façon répétée à l'heure de son match
- Arriver trop en retard ou de façon répétée à l'heure de convocation
- Contester la décision d'un officiel de tournoi

Une équipe pourra subir des sanctions si l'un de ses joueurs commet l'une des infractions suivantes :

- L'utilisation d'un programme de triche
- Comportement inapproprié envers d'autres joueurs ou le staff
- Utiliser un langage ou des gestes insultants, ou émettre des insultes ou propos négatifs ou railleries (même en partie)
- Être coupable de comportement anti-sportif (déconnection intentionnelle, spam/flood, etc.)
- Être coupable d'actes violents ou agressifs
- Tricher ou utiliser un procédé inéquitable (ceci inclut également de recevoir des informations non autorisées sur la partie en cours)
- Mentir ou induire en erreur un officiel du tournoi
- Refuser de suivre les instructions d'un officiel du tournoi
- Violier les règles de ce règlement

Après étude, par un organisateur responsable ou par le responsable des tournois, d'une infraction au règlement, une équipe ayant reçu une sanction peut également subir plusieurs défaites automatiques, la disqualification de l'équipe ou même l'expulsion de l'équipe.

Une équipe disqualifiée perd automatiquement tous ses prochains matchs et perd tous les

droits et dotations et prix qu'elle aurait pu recevoir. Dans une phase de poules, tous les résultats des matchs précédents sont convertis en défaite. Tous les points gagnés ou perdus sont recalculés en conséquence. Dans une phase finale, le match précédent est converti en défaite et son adversaire précédent avance au tour suivant à la place de l'équipe éliminée.

Validité du règlement

L'association AB2G se réserve le droit de modifier à tout moment le présent règlement ainsi que de prendre des décisions sur les points non couverts par le règlement. Il est du devoir des participants de vérifier qu'ils possèdent bien la dernière version du règlement (disponible sur le site du BGF). Les organisateurs et l'association AB2G se réservent le droit d'interdire de participation à ses futurs événements les personnes mises en cause.

Version 14/03/2017