

Bordeaux Geek Festival 2016

14 au 16 mai 2016

Règlement Tournoi League of Legends

BYOC

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.

1.Introduction

Le joueur ne pourra participer qu'à un des deux tournois (League of Legends ou Counter-Strike: Global Offensive) .

Toute inscription de joueur se fera de façon individuelle sur la plateforme prévue à cet effet. Tout joueur aura la possibilité de créer une équipe ou de faire la demande de s'inscrire dans une équipe. Lors de son inscription sur le site, le joueur devra impérativement fournir les informations suivantes : Nom, Prénom, Pseudo, Mail, numéro de téléphone, classement solo de la saison actuelle et poste (classement).

En vous inscrivant au tournoi, vous autorisez les autres participants, les organisateurs et partenaires à utiliser votre image sous toutes ses formes et reconnaissez avoir pris connaissance du présent règlement et accepter les termes de ce règlement.

2.Règlement du jeu

1. Règles pour les équipes

Une équipe doit être constituée de 5 joueurs.

L'équipe peut faire appel à 2 remplaçants. Ces derniers devront être inscrits au préalable lors de l'inscription de l'équipe. Le joueur remplaçant ne pourra s'inscrire dans une autre équipe.

Un remplaçant fait partie de l'équipe au même titre que les autres joueurs. Il aura la possibilité de jouer n'importe quel match mais aura également les mêmes obligations que les autres joueurs.

Chaque équipe de la journée est également priée de rester joignable dans l'heure précédant son match, en cas d'avance sur l'horaire prévu.

Un manager à l'autorisation d'accompagner l'équipe dans les loges de l'espace e-sport, d'assister aux matchs.

Il n'y a aucune intervention autorisée durant les games. Le manager est considéré comme responsable d'équipe.

Le capitaine d'équipe ou le manager devront faire part des problèmes éventuels au sein de l'équipe afin de préparer les organisateur pour l'événement.

2. 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 mini 5 mètres), une multiprise ainsi qu'un casque audio ou écouteurs (les enceintes sont interdites).

3. Déroulement du tournoi

Les articles 1, 2 et 3 pourront être ajustés selon le nombre final de participants et le planning du tournoi. Ils sont donc sujets à de potentielles modifications. En cas de doutes, veuillez-vous adresser à un organisateur responsable pour ce tournoi.

1 - Format du tournoi

- **Etape 1:** Phase de poule - 16 équipes réparties en 4 poules "têtes de séries" tirées aléatoirement. Deux poules joueront le samedi 14 mai et les deux autres le dimanche 15 mai. A l'issue de ces matchs le vainqueur de chaque poule sera qualifié pour la phase finale du lundi 16 mai.
- **Etape 2 :** Phase finale - Tournoi en simple élimination, BO1 pour tous les matchs sauf pour la finale qui sera en BO3.

2 - Phases de poule

Pour l'étape 1 la structure est organisée en 4 poules de 4 équipes. Dans chaque poule, les équipes se rencontrent toutes dans un match en BO1. Chaque résultat de match attribue des « points de poule » (ci-après désigné comme points) comme suit : 3 pour une victoire, 1 pour une égalité, 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.

La 1ère équipe de chaque poule est qualifiée pour la phase finale du lundi 16 mai.

3 - Phase finale

Pour l'étape 2 la structure est organisée un arbre en simple élimination de 4 équipes. Pour chaque match, les participants jouent l'un contre l'autre dans un match en BO1 pour les demi-finales, puis au « meilleur des trois manches (BO3) » pour la finale.

4 - Formats des matchs

Ce chapitre décrit les différents formats de match qui sont utilisés lors du tournoi. Le choix du format de match est à la seule discrétion des organisateurs du tournoi en accord avec la structure du tournoi. En cas de doutes, veuillez-vous adresser à eux.

BO1 : Un match en BO1 (Best of 1) ou partie standard, se joue en 1 partie et oppose deux équipes de cinq joueurs. Chaque partie est jouée sur la map « faille de l'invocateur ». Une équipe gagne la partie en détruisant le Nexus adverse ou si l'équipe opposante déclare forfait. Le vainqueur d'un match est l'équipe qui gagne la partie.

BO3 : Un match au « meilleur des trois manches (Best Of 3 ou BO3) » se joue en 2 ou 3 parties et oppose deux équipes de cinq joueurs. Chaque partie est jouée sur la map « faille de l'invocateur ». Une équipe gagne la partie en détruisant le Nexus adverse ou si l'équipe opposante déclare forfait. Le vainqueur d'un match est l'équipe qui a gagné deux parties.

Match de départage : Un match de départage est joué comme une partie standard en BO1

4. Déroulement des matchs

1 - Avant le match

- **Convocation**

Les équipes seront convoquées pour un jour et un horaire précis pour les phases de poules et devront s'assurer de leur disponibilité pour la finale en cas de victoire lors des phases de poules.

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

En cas d'absence de l'équipe sur la journée, il faudra absolument prévenir 72 heures à l'avance, afin d'envisager une nouvelle planification. Dans le cas contraire, l'équipe se verra disqualifiée.

Chaque équipe de la journée est également priée de rester joignable dans l'heure précédant son match, en cas d'avance sur l'horaire prévu.

- **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. 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. Il doit s'occuper de son équipe, des plaintes officielles, ou de tout autre problème.

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. Les organisateurs apporteront des indications sur quand débiter le match une fois les 15 minutes écoulées.

2 - Pendant le match

- **Lancement du match**

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, le coach de l'équipe et les officiels du tournoi, même si ils sont morts dans le jeu. Aucune exception ne sera faite.

- **Arrêt du match en cours**

Les joueurs ne sont pas autorisés à quitter un match officiel en cours sauf s'ils en sont autorisés par le format du match ou si cela a été expressément autorisé par un officiel du tournoi. Entre deux côtés d'une partie les joueurs ne doivent pas quitter leur place sauf s'ils en sont autorisés par un officiel du tournoi. Entre deux manches lors d'un match au meilleur des trois manches, les joueurs sont autorisés à quitter leur place avant le lancement de la manche suivante. Mais ils ne peuvent pas quitter la zone de tournoi. Les joueurs sont seulement autorisés à quitter la zone du tournoi lorsqu'un officiel du tournoi leur en a donné l'autorisation.

- **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.

Si une équipe est contrainte d'utiliser la pause, elle ne peut en aucun cas l'utiliser en cas de confrontation en cours. Il faut obligatoirement attendre un moment « creux » de la partie pour l'activer. Tout abus de pause est strictement interdit, et sera sanctionné.

Le temps de pause sera limité à 15 minutes par équipe.

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, que les héros ne sont pas encore niveaux 6 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 sans délai.
- 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

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 officiellement 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.

A la fin d'un match chaque capitaine d'équipe doit reporter le résultat du match auprès des officiels du tournoi. Après avoir reporté le résultat et que ce dernier a été noté, le capitaine

d'équipe ne peut pas revenir sur le résultat et poser une réclamation.

Les capitaines d'équipes devront se tenir disponibles après leur match afin de permettre aux casters de les interviewer.

3.Paramètres de jeu

Le tournoi se déroule sur le jeu vidéo League of Legends, 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.

Les joueurs devront utiliser leur propre compte League of Legends afin de participer.

Les joueurs ne peuvent utiliser que le compte 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.

4.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
- Utiliser un langage ou des gestes insultants, ou émettre des insultes ou propos négatifs ou railleries (même en partie)
- Etre coupable de comportement anti-sportif (déconnection intentionnelle, spam/flood, etc.)
- Etre 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 eSport). Les organisateurs et l'association AB2G se réservent le droit d'interdire de

participation à ses futurs événements les personnes mises en cause.