



ESAIP LAN

Règlement du Tournoi de League of Legends



SOMMAIRE

Article I. Règlement.....	3
Article II. Informations générales	3
Article III. Modification du règlement.....	3
Article IV. Format de tournoi	3
Article V. Inscription au tournoi.....	4
Article VI. Déroulement des matchs	4
Article VI-1. Les matchs.....	4
Article VI-2. Le format « Suisse ».....	5
Article VI-2. Cas d'égalité dans le classement de la ronde.....	5
Article VI-3. La pause	6
Article VI-4. Les côtés	6
Article VII.	7
Article VII-1. Déroulement du tournoi.....	7
Article VII-2. Remplacement de joueur.....	8
Article VIII. Rejoindre une partie	8
Article IX. Problèmes techniques.....	8
Article X. Résultats des matchs	9
Article XI. Retransmission.....	9
Article XII. Triche et comportement.....	9
Article XIII. Dotations.....	10



Article I. Règlement

En soumettant votre inscription au tournoi League of Legends de ESAIP LAN, vous consentez de manière inconditionnelle à observer toutes les règles énoncées dans ce document. Toute forme de contestation des règles est strictement prohibée, et le non-respect de celles-ci peut entraîner la disqualification de l'équipe.

Ce règlement s'inspire des règles établies par le tournoi DREAMHACK Tours ainsi que de la Grosse Ligue.

Article II. Informations générales

Ce règlement est spécifique au tournoi League of Legends, organisé dans le cadre de l'événement « ESAIP LAN » par l'association ESAIP Games, affilié à l'ESAIP (Ecole supérieure angevine d'informatique et de productique situé à l'adresse suivante : 18 Rue du 8 Mai 1945, 49124 Saint-Barthélémy d'Anjou. Le tournoi se déroulera à cette adresse le Samedi 16 Décembre 2023, avec l'entrée principale de l'école comme point d'accès.

En cas de diffusion en direct de votre match, un arbitre vous informera de la procédure à suivre. Dans cette situation, le lancement de la partie ne pourra avoir lieu qu'après l'approbation de l'arbitre.

Article III. Modification du règlement

Les arbitres se réservent le droit d'apporter des ajouts ou des modifications aux règles de ce règlement à tout moment. Ils peuvent prendre des décisions sur des cas litigieux pour lesquels la réponse n'est pas explicitement définie dans le règlement. De plus, dans des situations rares et critiques, les arbitres peuvent prendre des décisions dérogeant au présent règlement afin de préserver l'équité et l'esprit sportif du tournoi.

Article IV. Format de tournoi

Le tournoi utilise le format de match dit « Suisse ». Plus de détails dans l'article VI-2.



Article V. Inscription au tournoi

Vous devez posséder un compte League of Legends pour prétendre à vous inscrire au tournoi League of Legends.

L'inscription au tournoi s'effectue en visitant le site internet :
et en s'acquittant des frais applicables pour une équipe League of Legends. Le « Capitaine » est chargé d'inscrire l'ensemble de son équipe en complétant une fiche d'équipe et recevra un courriel de confirmation comprenant un lien vers le serveur Discord de ESAIP Games.

Nous vous prions de vous rendre sur le serveur Discord afin de rassembler votre équipe, d'y rencontrer vos potentiels adversaires, ainsi que les administrateurs du tournoi. Chaque joueur doit utiliser son pseudonyme et le conserver tout au long du tournoi. Votre pseudonyme doit être identique et sur le serveur Discord et sur League of Legends. Chaque joueur doit être affilié à une équipe et cette équipe doit avoir un nom et un capitaine d'équipe clairement désigné.

Article VI. Déroulement des matchs

Article VI-1. Les matchs

Les participants doivent être prêts à lancer la partie dix minutes avant l'heure prévue, sauf indication contraire d'un arbitre. Seuls les joueurs et les arbitres sont autorisés à accéder au lobby, sauf indication contraire d'un arbitre.

La partie sera créée par un arbitre sauf ordre contraire selon ces paramètres :

Carte : Faille de l'invocateur

Taille de l'équipe : 5 joueurs

Autoriser les spectateurs : Salon

Type de partie : Draft ou tournoi

Nom : Laissé libre au propriétaire

Mot de passe : Doit être laissé libre

Dans le cas où le propriétaire de la partie n'est pas un arbitre, il est alors responsable d'ajouter les membres de son équipe, ainsi que le capitaine de l'équipe adverse. Ce dernier doit, à son tour, inviter les membres de son équipe.



Article VI-2. Le format « Suisse »

Le format utilisé pour ce tournoi sera le format dit « Suisse ». La répartition des équipes dans les différentes rondes sera totalement aléatoire. Aucun arrangement ne sera possible quant à la répartition des équipes. Si une réclamation doit être posée, veuillez-vous référer à un arbitre.

Chaque équipe rencontrera une autre équipe de sa ronde. Des points seront attribués au fur et à mesure du tournoi. Voici le détail des points obtenus :

- 0 point en cas de défaite
- 1 point en cas de victoire

Les deux équipes totalisant le plus grand nombre de points dans une ronde rejoindront alors la « Ronde gagnante », leur permettant de jouer contre les autres équipes gagnantes des autres rondes.

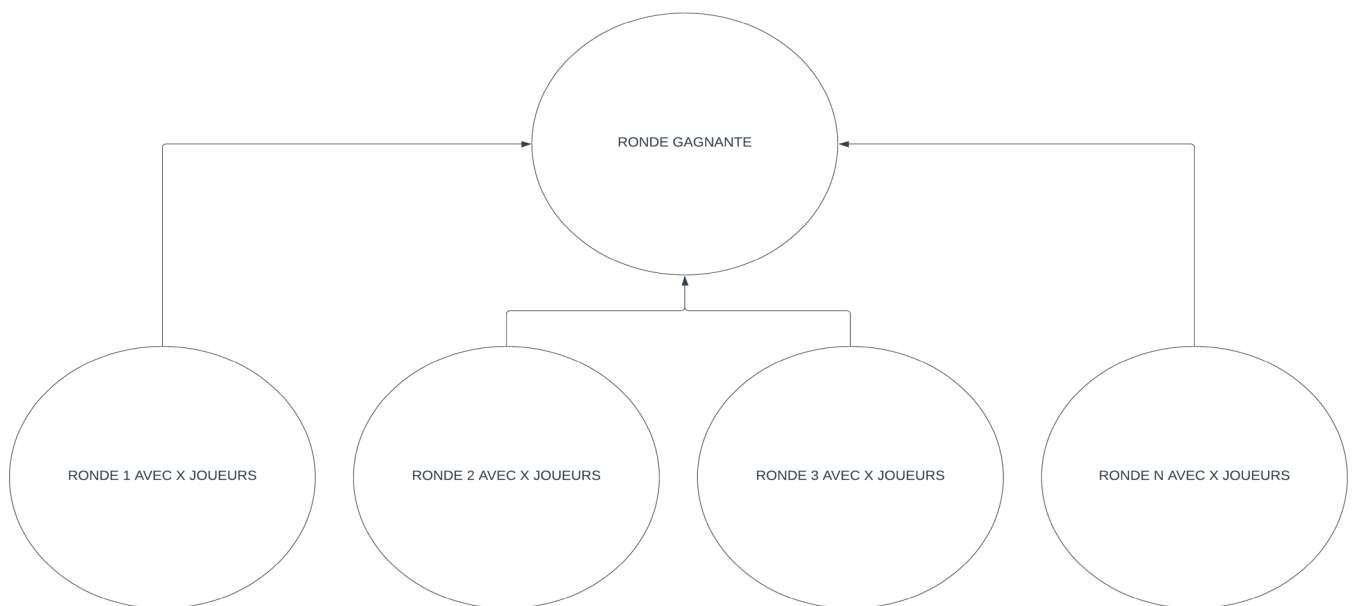
Cette « Ronde gagnante » déterminera alors le classement final du tournoi.

La répartition des équipes dans les différentes rondes sera disponible uniquement le jour du tournoi. Ci-dessous un schéma du déroulement du tournoi à format « Suisse »

Article VI-2-Bis. Cas d'égalité dans le classement de la ronde

Dans le cas où l'on obtienne une égalité pour la place du 1^{er} et 2^{ème} d'une ronde, l'équipe ayant accumulé le plus de joueurs ennemis abattus sera alors prioritaire sur la 1^{ère} place.

Selon les circonstances, il faudra voir avec un arbitre référent pour de plus amples informations.



Article VI-3. La pause

Une équipe peut mettre en pause la partie si les conditions suivantes sont respectées :

- Aucun affrontement n'a lieu entre les champions d'équipes opposées pour l'instant. On entend par affrontement toute tentative d'attaque, attaque en cours, interception par la jungle, ou poursuite.
- Un problème justifiant une pause s'est produit. Cela peut englober une perte de connexion, un problème technique ou physique impliquant l'un des joueurs...
- L'un des joueurs de l'équipe 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.
- La durée cumulée des pauses autorisées pour chaque équipe est limitée à 15 minutes par partie.
- La reprise de la partie (désactivation de la pause) s'effectue lorsque les deux équipes se déclarent prêtes dans la messagerie textuelle en jeu.
- Un officiel peut demander la pause à n'importe quel moment sans avoir à fournir de justification.
- Le non-respect des règles de pause peut entraîner des sanctions envers l'équipe concernée, à la discrétion des officiels.
- L'usage abusif de la pause peut également faire l'objet de sanctions.

Article VI-4. Les côtés

L'équipe commencera soit du côté bleu, soit du côté rouge, et l'emplacement sera décidé de manière aléatoire par un arbitre sur place à l'aide d'un tirage à pile ou face.

L'équipe bleue devra se positionner à gauche du salon, bénéficiant ainsi du premier bannissement et de la première sélection lors de la phase de sélection des champions.

En revanche, l'équipe rouge se placera à droite du salon et disposera du deuxième bannissement ainsi que de la deuxième sélection lors de la phase de sélection des champions.



Article VII.

Article VII-1. Déroulement du tournoi

Les horaires indiqués sont à titre indicatif, et il est possible que certaines parties se déroulent à des horaires différents, modulées en fonction du nombre de participants. Une fois les horaires fixés le jour J, les arbitres seront chargés de vous informer des départs de matchs.

Cependant, les joueurs doivent être prêts à démarrer au moins 15 minutes avant l'heure annoncée.

Les informations cruciales pour le bon déroulement du tournoi seront communiquées par les arbitres du tournoi sur le Discord et à haute voix.

Chaque équipe est disposée sur un ilot permettant d'accueillir une équipe entière de 5 joueurs. Les arbitres feront tout leur possible pour éviter que les équipes dans une même salle jouent côte à côte.

Avant le lancement du premier match, chaque équipe doit présenter son capitaine d'équipe et/ou son coach aux arbitres. Il est impératif que le capitaine d'équipe reste la même personne tout au long du tournoi.

Le capitaine est responsable de son équipe, ce qui signifie qu'il doit informer les arbitres des plaintes et des problèmes survenant durant le tournoi.

Dès qu'une équipe a terminé son match, le capitaine doit avertir les arbitres. Si son prochain adversaire a également terminé son match, nous pouvons alors lancer le match suivant.



Article VII-2. Remplacement de joueur

Si un joueur ne peut participer au tournoi, un autre joueur peut le remplacer, à condition que les arbitres soient informés le plus tôt possible et aient donné leur accord pour ce changement. Une demande d'ajout de joueur doit être soumise 24 heures avant le début du tournoi.

Au-delà de ce délai, aucune garantie n'est donnée quant à l'acceptation de la demande par les arbitres. Il est recommandé d'être préventif dans ce processus.

Article VIII. Rejoindre une partie

Les serveurs vous seront attribués manuellement au cours du tournoi. Vous êtes priés de rejoindre uniquement le serveur qui vous est attribué, et il est formellement interdit de rejoindre une partie en cours d'une autre équipe, même si vous êtes éliminé.

Un retard de plus de quinze (15) minutes entraîne automatiquement une défaite par défaut pour l'équipe en retard. Selon les circonstances, un arbitre peut appliquer une autre sanction.

Article IX. Problèmes techniques

En cas de problèmes d'ordinateurs, de serveurs ou de connexions, l'information doit être immédiatement remontée aux arbitres. Il est alors nécessaire de lancer un " /pause " et d'attendre l'arrivée d'un arbitre pour résoudre le problème. Une fois le problème résolu, la pause sera levée, et la partie pourra reprendre. En cas de dysfonctionnement grave, l'arbitre est autorisé à relancer la partie.

Si un match a été interrompu, par exemple, en raison d'un crash du serveur, alors le match doit reprendre au moment du crash en se reconnectant à la partie et en attendant l'arrivée de chaque joueur. Si la partie n'est pas enregistrée, alors elle sera entièrement rejouée.

Si la partie doit être rejouée, alors les mêmes champions doivent être choisis dans le même ordre de sélection, avec les mêmes pages de runes et les mêmes sorts d'invocateurs.

Il est fortement recommandé de communiquer avec les arbitres directement sur le Discord pour éviter de perturber les autres matchs.

Un temps de pause maximum de 30 minutes par match (15 minutes par équipe) est autorisé en cas de problème technique. Au-delà de ce délai, l'arbitre pourra décider de continuer le match ou de déclarer un vainqueur pour ce match.



Article X. Résultats des matchs

Les résultats des matchs seront annoncés lorsque la totalité des équipes auront terminé de jouer leurs parties et publiés sur le Discord mis en place pour le tournoi.

Article XI. Retransmission

Le streaming n'est pas autorisé par les joueurs lors du tournoi League of Legends (A compléter avec les conditions particulières pour les casters)

Article XII. Triche et comportement

- **Comportements interdits et sanctions :** Une équipe peut être sanctionnée si l'un de ses joueurs adopte un comportement déplacé envers un autre joueur, un membre du staff, ou se rend coupable de triche. Tout langage raciste, obscène, vulgaire, insultant, menaçant, ou incitant à la haine est formellement interdit.
- **Actions de jeu interdites :** L'utilisation de bugs, d'actions qui changeraient ou dénatureraient le principe habituel du jeu est strictement interdite durant un match et entraînera une action disciplinaire de la part des officiels.
- **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.
- **Infractions aux CGU du jeu :** Toute infraction aux Conditions Générales d'Utilisation et au Contrat de Licence de l'Utilisateur Final constitue une violation du règlement du tournoi. Voici le lien vers les CGU de League of Legends : <https://www.riotgames.com/fr/terms-of-service-FR>
- **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.
- **Arrangements :** Les joueurs ont l'interdiction de s'arranger sur le résultat d'un match ou de se partager la récompense. Il est également interdit de perdre intentionnellement une partie ou de demander à quelqu'un de le faire



Article XIII. Dotations

Les dotations seront réparties de la façon suivante pour les gagnants du winner bracket :

A compléter

Le versement de la dotation sera effectué au plus tard deux mois à compter de la réception par e-mail des informations nécessaires des joueurs de l'équipe pour procéder au versement.

La dotation sera versée au capitaine d'équipe, et les organisateurs se réservent le droit de contacter chacun des joueurs. Le capitaine aura la responsabilité de redistribuer la part due aux autres joueurs de l'équipe. Les organisateurs déclinent toute responsabilité en cas de non-redistribution du gain aux autres joueurs par le représentant de l'équipe.

Les joueurs seront contactés par l'adresse elp@esaip.org pour le versement de la dotation la semaine suivante à la compétition.

Les documents à fournir par les joueurs doivent être envoyés à l'adresse elp@esaip.org pour le versement de la dotation :

- RIB
- Justificatif de domicile
- Carte d'identité

