

RÈGLEMENT TOURNOI

FESTIGEEK 2017

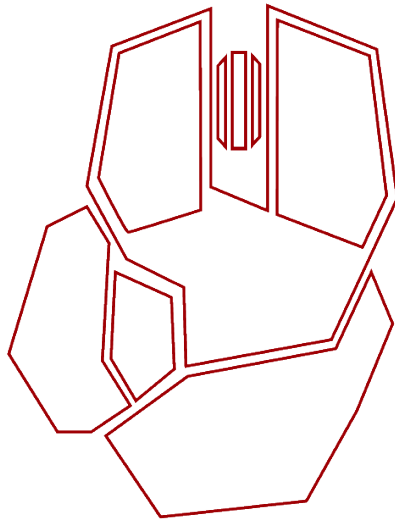




Table des matières

1. Application du règlement.....	5
1.1. Destinataires	5
1.2. Modifications du règlement	5
1.3. Finalité des décisions.....	5
1.4. Droit à l'image	5
2. Structure du tournoi.....	6
2.1. Formats de match	6
2.1.1. Match au meilleur d'une (1) manche (BO1)	6
2.1.2. Match au meilleur des 3 manches (BO3)	6
2.1.3. Match au meilleur des 5 manches (BO5)	6
2.1.4. Match de départage	6
2.2. Format du tournoi	7
2.2.1. Premier Jour : Samedi 27 mai.....	7
2.2.2. Deuxième Jour : Dimanche 28 mai	7
2.3. Dénomination des Brackets	8
2.3.1. Winner Bracket.....	8
2.3.2. Loser bracket	8
2.4. Phase de poules.....	8
2.4.1. Départage en cas d'égalité :	8
2.5. Phase finale	9
3. Teams	10
3.1. Format.....	10
4. Paramètres de jeu	11
4.1. Version du jeu	11
4.2. Mode de jeu	11
5. Paramètres du joueur.....	12
6. Déroulement d'un match	13
6.1. Installation du matériel	13
6.2. Convocation	13
6.3. Avant le match	13
6.3.1. Tournament Code.....	13
6.3.2. Processus de sélection aléatoire du côté	14
6.3.3. Lancement du match.....	14
6.3.4. Phase de Pick/Ban	14
6.4. Pendant le match	15

6.4.1. Pause	15
6.4.2. Communication	15
6.4.3. Arrêt volontaire du match en cours	15
6.4.4. Interruption involontaire d'un match	16
6.4.5. Victoire accordée.....	16
6.4.6. Demande d'investigation	16
7. Infractions au règlement	17
7.1. Installation de logiciel interdit.....	17
7.2. Actions et comportements interdits dans le jeu entraînant des sanctions.....	17
7.3. Disqualification et expulsion	17

1. Application du règlement

Ce règlement fait office de document de référence durant l'entièreté de l'événement FestiGeek 2017 se déroulant à l'HEIG-VD sur le site de Cheseaux du 26 au 28 mai 2017.

1.1. Destinataires

Ce règlement s'applique à toutes les teams participant au tournoi League of Legends ("**LoL**" ou "**jeu**" dans la suite de ce document) ainsi qu'à leurs structures et équipe entière incluant notamment les coaches, managers, propriétaires, membres et employés.

L'ensemble de ces personnes obtiennent la dénomination de "**participants**" dans la suite de ce document.

En prenant part au tournoi, tout participant s'engage à avoir pris connaissance de son contenu et à le respecter dans son intégralité.

1.2. Modifications du règlement

L'équipe en charge du tournoi, dénommée "**admins**" dans la suite de ce document, se réserve le droit de modifier le règlement en tout temps et sans préavis.

1.3. Finalité des décisions

Les admins se réservent le droit de prendre des décisions en tout temps sur tous les points non explicités et de déroger au règlement lorsqu'ils le jugent nécessaire. Toutes les décisions prises par les admins sont finales et sans appel.

1.4. Droit à l'image

Les participants autorisent les organisateurs à prendre des photos/vidéos d'eux et à les publier sur la page Facebook de l'évènement, dans une exposition, des revues et des journaux de la presse à des fins de promotion. Ils acceptent que ces droits à l'image soient cédés aux organisateurs sans contrepartie, notamment d'ordre financier. Tous les participant autorisent la possible diffusion de leurs matchs.

2. Structure du tournoi

Samedi 27 mai :

- Informations générales sur le déroulement du tournoi : 8h40
- Début du tournoi : 9h00

Dimanche 28 mai :

- Fin du tournoi : 16h00

2.1. Formats de match

Ce chapitre décrit les différents formats de match qui sont utilisés lors du tournoi.

2.1.1. Match au meilleur d'une (1) manche (BO1)

Un match au « meilleur d'une manche (Best Of 1 ou BO1) » se joue en 1 partie et oppose deux équipes de cinq joueurs.

Le vainqueur du match est l'équipe qui a gagné la partie.

2.1.2. Match au meilleur des 3 manches (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.

Le vainqueur d'un match est l'équipe qui a gagné deux parties.

2.1.3. Match au meilleur des 5 manches (BO5)

Un match au « meilleur des cinq manches (Best Of 5 ou BO5) » se joue en 3, 4 ou 5 parties et oppose deux équipes de cinq joueurs.

Le vainqueur d'un match est l'équipe qui a gagné trois parties.

2.1.4. Match de départage

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

2.2. Format du tournoi

2.2.1. Premier Jour : Samedi 27 mai

Informations générales sur le déroulement du tournoi. Rendez-vous dans l'aula à 8h40.

Phase de poule :

- Round-robin
- 4 groupes de 4 équipes (16 équipes participantes au total)
- Aucune équipe éliminée

Début de la phase finale :

- Deux arbres de tournoi séparés à double éliminations. Répartition en fonction des résultats des poules. Les 2 premiers vont en arbre « Compét » et les 2 suivants vont en arbre « Fun ».
 - Arbre « Compét »
 - 8 équipes
 - Arbre « Fun »
 - 8 équipes

2.2.2. Deuxième Jour : Dimanche 28 mai

Suite et fin de la phase finale des deux arbres

2.3. Dénomination des Brackets

2.3.1. Winner Bracket

Un « Winner Bracket » est la partie de l'arbre où les participants n'ont jamais perdu de match. Dans le cas d'un arbre à triple élimination, lorsqu'un participant en Winner Bracket perd un match, il retombe en « Loser Bracket »

2.3.2. Loser bracket

Un « Loser bracket » est la partie de l'arbre où les participants ont déjà perdu un match. Lorsqu'un participant en Loser bracket perd un match, il est éliminé. Si une équipe arrive à tous gagner en Loser bracket (final inclus), il jouera ainsi contre l'équipe gagnant le Winner Bracket et peut potentiellement encore terminer premier au classement.

2.4. Phase de poules

Cette phase est organisée en 4 groupes de 4 équipes (totalisant 16 équipes participantes).

Dans chaque groupe, les équipes se rencontrent toutes dans un seul match en BO1 (Round-Robin).

À la fin de la phase de poules, les critères suivants sont appliqués dans l'ordre pour déterminer la position distincte de chaque participant :

1. Plus grand nombre de parties gagnées.
2. Plus grand ratio de parties gagnées/perdus.
3. Résultats des matchs ayant opposé les équipes en égalité parfaite
4. Note de temps (voir ci-dessous)

À l'issue de la phase de poules :

- Les 2 premiers de chaque groupe passent dans l'arbre « Compét »
- Les 2 suivants de chaque groupe passent dans l'arbre « Fun »

2.4.1. Départage en cas d'égalité :

En cas d'égalité parfaite entre plusieurs équipes, les matchs ayant opposé ces équipes lors de la phase de poules font office de départage.

Si l'égalité est toujours parfaite après ce critère **et si cette égalité est pour la 2^{ème} place**, elles seront départagées grâce à la note de temps.

La note de temps est l'addition entre tous les indices de temps obtenus lors des matchs joués par chacune de ces équipes **entre elles**.

Les indices de temps sont la valeur inverse arrondie au cinquième chiffre de la durée de la rencontre arrondie à la minute inférieure.

Exemple : Si une partie a duré 33 minutes et 58 secondes, alors l'indice de temps sera : $1/33 = 0.03030$

Cet indice sera additionné à la note de temps totale d'une équipe si elle a gagné la partie et sera soustraite de la note de temps totale d'une équipe si elle a perdu.

Le gagnant de cette partie aura donc +0.0303 sur sa note de temps totale, alors que le perdant aura -0.0303 sur sa note de temps totale.

2.5. Phase finale

La phase finale se déroule dans deux arbres :

- Arbre « Compét » à double éliminations avec 8 participants
- Arbre « Fun » à double éliminations avec 8 participants

Les participants jouent l'un contre l'autre en BO1 pour toutes les rencontres à l'exception des demi-finales qui seront jouées en BO3 et de la finale qui sera jouée en BO5.

Lors de la finale, la Team venant du Winner Bracket aura une partie de gagnée d'avance.

3. Teams

3.1. Format

- Chaque équipe doit être formée de minimum 5 joueurs et de maximum 6 joueurs. (En comptant que les joueurs)
- Le tournus des joueurs au sein de l'équipe est autorisé entre les matchs mais pas durant un match.
- Il est interdit de faire jouer un joueur non-inscrit dans l'équipe.
- Il est interdit de faire jouer un joueur non présent physiquement sur place à la LAN.
- Chaque équipe peut comporter ou non un capitaine, un coach ou les deux
- Le coach (s'il y en a un) est autorisé de communiquer avec son équipe durant la totalité du tournoi et des matchs (Pick/Ban + durant la partie) dans les règles du fair-play.

4. Paramètres de jeu

4.1. Version du jeu

La compétition utilise la dernière version de League of Legends. Tous les joueurs doivent s'assurer que leur jeu est à jour.

4.2. Mode de jeu

Chaque partie est jouée en mode “**Tournament Draft**” sur la map « faille de l'invocateur ». Une équipe gagne la partie en détruisant le Nexus adverse ou si l'équipe opposante déclare forfait.

5. Paramètres du joueur

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 ou d'utiliser de fichier modifié du client donnant un grand avantage clairement injuste lors des parties. Les logiciels de communications VoIP sont autorisés.

6. Déroulement d'un match

6.1. Installation du matériel

Les participants 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 retarderont pas le planning du tournoi pour ce type de raison.

6.2. Convocation

L'heure de convocation est l'heure à laquelle les participants doivent être présents pour jouer leur match officiel. Cette heure de convocation sera indiquée sur l'intranet. L'ordre des matchs est important. Le match se trouvant en haut de la liste des matchs à jouer doit toujours être joué en priorité. Les participants sont invités à être présents et prêts quelques minutes avant l'heure de convocation pour éviter tout retard imprévisible. Si les participants de chaque côté sont prêts avant l'heure de convocation, ils ont l'autorisation de commencer leur match avant l'heure prévue, à la condition qu'ils effectuent tous leurs matchs dans l'ordre prévu.

6.3. Avant le match

Avant le premier match :

Rendez-vous dans l'Aula à l'appel des GM peu avant le premier match à 8h40 pour informations générales sur déroulement du tournoi.

6.3.1. Tournoi Code

Le Tournoi Code permet de rapidement et simplement préparer automatiquement les matchs du tournoi. **Il est obligatoire d'utiliser ce code pour jouer vos matchs.**

L'utilisation est très simple :

1. Allez dans Toornament et cherchez le code correspondant à la partie à jouer ou adressez-vous à un admin.
2. Insérez-le dans le client League of Legends sous "partie personnalisée", "Tournoi Code" et cliquez sur "Rejoindre la partie".
3. Vous serez automatiquement envoyé dans le bon salon avec les bons paramètres de jeux.
4. Attendez que le capitaine de la Team adverse rejoigne le salon et lancez ensemble le processus de sélection aléatoire du côté (voir chapitre suivant).
5. Une fois le côté sélectionné, faites les changements nécessaires pour être du bon côté.
6. Si un streamer doit suivre votre partie, attendez qu'il soit présent dans le salon en tant que spectateur
7. Enfin, cliquez sur "Lancer la partie".

6.3.2. Processus de sélection aléatoire du côté

Afin de déterminer le coter de chaque équipe, il faudra effectuer un jeu de “**feuille-caillou-ciseaux**” (ou shifumi pour nos amis Français ou Genevois ou Schnick-Schnack-Schnuck pour nos amis Allemands).

Les 2 capitaines doivent s'affronter dans un BO3.

6.3.3. Lancement du match

Les participants doivent commencer leur match au plus tard à l'heure prévue. Si les participants de chaque côté sont prêts avant l'heure de convocation, ils ont l'autorisation de commencer leur match avant l'heure prévue, à la condition qu'ils effectuent tous leurs matchs dans l'ordre prévu. Si des joueurs sont en retard, il est autorisé de les attendre **20 minutes**. Ensuite, le match doit être lancé. Si au bout de ces 20 minutes d'attente, une équipe n'est toujours pas présente et qu'elle est introuvable et injoignable, elle perd automatiquement sa partie par forfait. En cas de BO1, elle perd le match. En cas de BO3 ou BO5, elle perd la partie qu'elle doit jouer mais a toujours la possibilité de disputer les parties suivantes si elle revient à temps et n'a pas déjà perdu 2 parties.

6.3.4. Phase de Pick/Ban

La phase de Ban/Pick se passe de la manière suivante :

Blue Team = A; Red Team = B

Bans: ABABAB

Picks: ABBAABBAAB

6.4. Pendant le match

6.4.1. Pause

Pour lancer la pause pendant une partie, il suffit de taper “/pause” dans le chat pendant la partie.

La pause ne fonctionne qu'en **Tournement Draft** et en suivant correctement les instructions liées aux Tournement Code, ce mode sera automatiquement sélectionné. Toutefois, il est à la charge de chaque équipe de s'assurer qu'ils aient la possibilité de mettre le match en pause en début du match.

La pause n'est autorisée que si aucun champion n'est en combat ou sur le point de l'être (gank).

À chaque pause effectuée, un admin doit être immédiatement alerté ! Si ceci n'est pas fait, toute réclamation/demande d'investigation ayant un quelconque lien avec la pause sera totalement ignorée !

La pause ne doit être utilisée qu'en cas de problème majeur important justifiant cette pause. Tout abus sera sévèrement puni. Durant une pause, les joueurs ne sont autorisés à communiquer qu'entre eux, avec leur coach et avec les officiels du tournoi. Toute autre communication est interdite.

6.4.2. Communication

Durant toute la durée d'un match, toute communication parvenant à un joueur doit être limitée aux seuls autres joueurs de son équipe jouant avec lui dans ce match. Aucune autre communication n'est autorisée. Lorsqu'une pause est activée dans le jeu, ils ont de plus l'autorisation de parler avec leur coach et les officiels du tournoi mais toute autre communication est interdite.

Le coach (S'il y en a un) peut communiquer avec les joueurs pendant la phase de Pick/Ban. Si le match se passe sur scène, il aura l'autorisation d'accéder à la scène durant cette phase.

Une fois la phase des Pick/Ban terminée, le coach devra avoir cessé de communiquer avec les joueurs lorsque le compte à rebours aura atteint les 5 secondes durant la phase d'échange de champions.

6.4.3. Arrêt volontaire du match en cours

Les joueurs ne sont pas autorisés à quitter une partie avant la fin de celle-ci. Ils n'ont pas l'autorisation de quitter leur siège à moins d'obtenir la permission d'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 et ont l'obligation d'être présents à l'heure pour leur prochaine partie.

6.4.4. Interruption involontaire d'un match

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

- La pause (/pause dans le chat) doit être immédiatement faite et maintenue jusqu'à ce que tous les 10 joueurs soient connectés (tout en respectant toutes les règles de la pause).
- Si le problème a eu lieu avant le premier kill, que les héros ne sont pas encore niveaux 6 et que les tentatives de reconnexion multiples restent infructueuses, alors un admin doit immédiatement et sans délai être averti par le biais des deux capitaines d'équipe (et seulement eux) et 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, un admin doit immédiatement et sans délai être averti par le biais des deux capitaines d'équipe et ce sont eux qui prendront des décisions.
- Aucun arrangement à l'amiable n'est autorisé sans l'accord d'un officiel. Les officiels pourront, en cas de validation, surveiller que les conditions soient respectées. Tous les arrangements faits à l'amiable sans validation officielle seront ignorés par les officiels et considérés comme nuls et non avenu.

6.4.5. Victoire accordée

Dans le cas de difficultés techniques involontaires menant à l'impossibilité de continuer un match, et dans le cas où la partie a été lancée depuis plus de 20 minutes, un admin peut à sa seule discrétion accorder exceptionnellement une victoire en fonction des points suivants qui contribuerait à la conviction qu'une Team ne pourrait pas éviter la défaite :

- Différence de Gold
La différence de Gold entre les Teams est plus élevée que 33%.
- Différence de tourelles restantes
La différence entre le nombre de tourelles restantes des Teams est supérieure à 7.
- Différence entre les inhibiteurs restants
La différence entre le nombre d'inhibiteurs restants est supérieure à 2.

6.4.6. Demande d'investigation

Lorsqu'une équipe s'estime victime d'une violation du règlement durant son match, les joueurs doivent immédiatement et sans délai effectuer une pause avec la commande /pause.

Le capitaine et le coach (s'il y en a un) de chaque équipe (totalisant un maximum de 4 personnes pour les 2 équipes) devront immédiatement venir au coin admin pour demander une investigation et en expliquer la raison.

Il est impératif de fournir des informations valables et pertinentes qui aideront les officiels du tournoi dans leur investigation. Les demandes d'investigation injustifiées et répétées seront sévèrement sanctionnées.

7. Infractions au règlement

7.1. Installation de logiciel interdit

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.

7.2. Actions et comportements interdits dans le jeu entraînant des sanctions

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

- Toute utilisation de script est interdite
- L'utilisation d'un bug ou exploit clairement injuste
- Arriver trop et/ou de façon répétée en retard
- Contester la décision d'un officiel du tournoi

Une équipe peut être **disqualifiée du tournoi** (et peut subir d'autres sanctions indiquées dans le règlement général) si l'un de ses joueurs commet l'une des infractions suivantes :

- L'utilisation de n'importe quel programme de triche
- Avoir un comportement inapproprié
- Utiliser un langage ou des gestes insultants, ou émettre des insultes ou propos négatifs ou **railleries (flaming) sous toutes ses formes** et ce, même en partie.
- Être coupable de comportement anti-sportif (déconnection intentionnelle, spam/flood, triche, etc.)
- Être coupable d'actes violents ou agressifs
- Tricher ou utiliser un procédé inéquitable (ceci inclut également la réception d'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

7.3. Disqualification et expulsion

Après étude par un admin 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. 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.