



Règlement des tournois

2022 – 2023

Équipe d'administration du tournoi

Table des matières

1. Préambule.....	2
2. Règles communes.....	3
2.1 Conditions préalables.....	3
2.2 Absences et retard	3
2.3 Capitaines.....	3
2.4 Terminologies.....	4
3. Règles spécifiques.....	5
3.1 League of Legends 5v5 (LoL)	5
Structure du tournoi	5
Organisation des matchs.....	6
3.2 Rocket League 3V3 (RL).....	7
Structure du tournoi	7
Organisation des matchs.....	8
3.3 MultiVersus 1v1 (MV)	9
Structure du tournoi	9
Organisation des matchs.....	10
Structure du tournoi	11
Organisation des matchs.....	11
4. Remarques	12
4.1 Pauses techniques.....	12
4.2 communication avec des personnes extérieures	12
4.3 Enregistrement et streaming	12
5. Prix.....	13

1. Préambule

Ce règlement s'inscrit dans le cadre du bon déroulement des tournois de jeux vidéo présents à la HEH-Lan 11^{ième} édition. Trois tournois auront lieu et prennent place sur quatre jeux différents. Pour rappel, il s'agit de League of Legends, Rocket League, MultiVersus et TeamFight Tactics.

En s'inscrivant à un ou plusieurs tournois de la compétition, chaque joueur reconnaît avoir pris connaissance de ce règlement et approuve son contenu. Il va donc de la responsabilité de chaque joueur de suivre ces règles et de respecter les consignes données le jour de l'évènement par l'équipe d'administration des jeux. Les membres de ce dernier se chargeront de garantir le bon déroulement de la compétition ainsi que la correcte application des règles.

/ ! \ Il est important de noter que les responsables et l'équipe d'administration se réserve le droit de modifier à tout moment le contenu du règlement avant le début de la compétition. Lors de celle-ci, un problème peut survenir et ne pas trouver de solution immédiate dans le règlement ou selon la HEH-Lan 11^{ième} édition. Dans ce cas de figure, les responsables trancheront de manière impartiale et dans la volonté de faire respecter l'éthique sportive avant toute autre considération.

2. Règles communes

2.1 Conditions préalables

Un joueur sera considéré comme **apte à participer au tournoi** lorsque celui-ci remplit les conditions suivantes :

- Le joueur est inscrit et en ordre de paiement,
- Le joueur correspond à une personne inscrite et est en possession de sa carte d'identité,
- Le joueur mineur est en possession d'une autorisation parentale,
- Le joueur est installé à sa place et joue sur son propre matériel,
- Le joueur est connecté au service de jeu concerné sur les serveurs européens (ouest, si précisé) et utilise le compte mentionné lors de son inscription.
 - Si le joueur en possède plusieurs, il doit jouer sur son compte avec le rang le plus haut (/ ! \ pas de compte « SMURF »)

Une partie est considérée comme **prête à démarrer** lorsque tous les joueurs participants au match sont **aptes à participer**, que les équipes contiennent bien **autant de joueurs que prévu par la compétition** et lorsque l'équipe d'administration des jeux a donné son feu vert pour lancer la partie.

→ Pour plus d'informations, se référer au règlement d'ordre intérieur.

2.2 Absences et retards

Un joueur inscrit dans une équipe, mais absent est remplaçable jusqu'à 30 minutes avant le début de la compétition. Le remplaçant doit obligatoirement être un joueur apte à participer (voire point précédent : 2.1 conditions préalables)

Un retard est défini par l'absence d'un joueur inscrit dans un tournoi à l'heure prévue d'un match. Un retard supérieur à 5 minutes entraînera la perte de la partie en cours, tandis qu'un retard de 15 minutes entraînera la perte du match complet.

/ ! \ dans le cas des jeux à un seul joueur, aucun changement ne sera possible. L'absence d'un joueur engendrera sa disqualification du tournoi.

2.3 Capitaines

Chaque équipe devra définir sur place un joueur de l'équipe comme capitaine. Il ne peut y avoir qu'un seul capitaine par équipe et il ne peut être modifié durant toute la durée du tournoi. Celui-ci aura les responsabilités suivantes lors de l'évènement :

- Fournir les résultats aux administrateurs en cas de victoire via le serveur DISCORD de l'évènement,
- se présenter aux administrateurs au nom de l'équipe si elle venait à être appelée,
- remonter les questions, remarques et réclamations de son équipe.

2.4 Terminologies

- **Game** : une partie du jeu se finissant par la victoire d'un joueur ou d'une équipe,
- **Match** : une game ou une série de game,
 - BO1 : victoire à celui qui remporte une game,
 - BO3 : victoire à celui qui remporte deux games sur trois
 - BO5 : victoire à celui qui remporte trois games sur cinq.
- **Round** : une étape du tournoi.
 - Une étape du tournoi commence si et seulement si tous les matchs de la période précédente sont terminés.
- **Phase de pool** : groupes de maximum quatre équipes où toutes les équipes s'affrontent entre elles,
- **Bracket** : arbre d'élimination ayant lieu après une phase de pool,
- **Tricherie** :
 - Exploitation de failles du jeu ou utilisation de logiciels ajoutant des fonctionnalités au comportement de base du jeu,
 - Une source d'information externe (messaging, vocale, entourage).
- **Nombre « Seed »** : nombre aléatoire attribué à chaque équipe participante,
- **Phase de ronde suisse** : groupe de huit joueurs jouant à la même partie et dont le résultat offre des points au joueur en fonction de sa place.

3. Règles spécifiques

3.1 League of Legends 5v5 (LoL)

Nombre de joueurs : cinq par équipe et par partie.

Structure du tournoi

A. Phase de pool

Chaque équipe est placée dans une pool de maximum quatre équipes.

Chaque équipe s'affronte en BO1. Une fois que toutes les équipes se sont affrontées, leur classement dans la pool est défini en fonction du nombre de victoires par ordre décroissant. En cas d'égalité, c'est l'équipe qui aura mis le moins de temps pour obtenir ses victoires qui prendra la meilleure place. Voici un exemple de classement dans une pool :

Classement	Nom	Victoires	Défaites
1	Equipe 3	3	0
2	Equipe 4	2	1
3	Equipe 1	1	2
4	Equipe 2	0	3

B. Phase de bracket

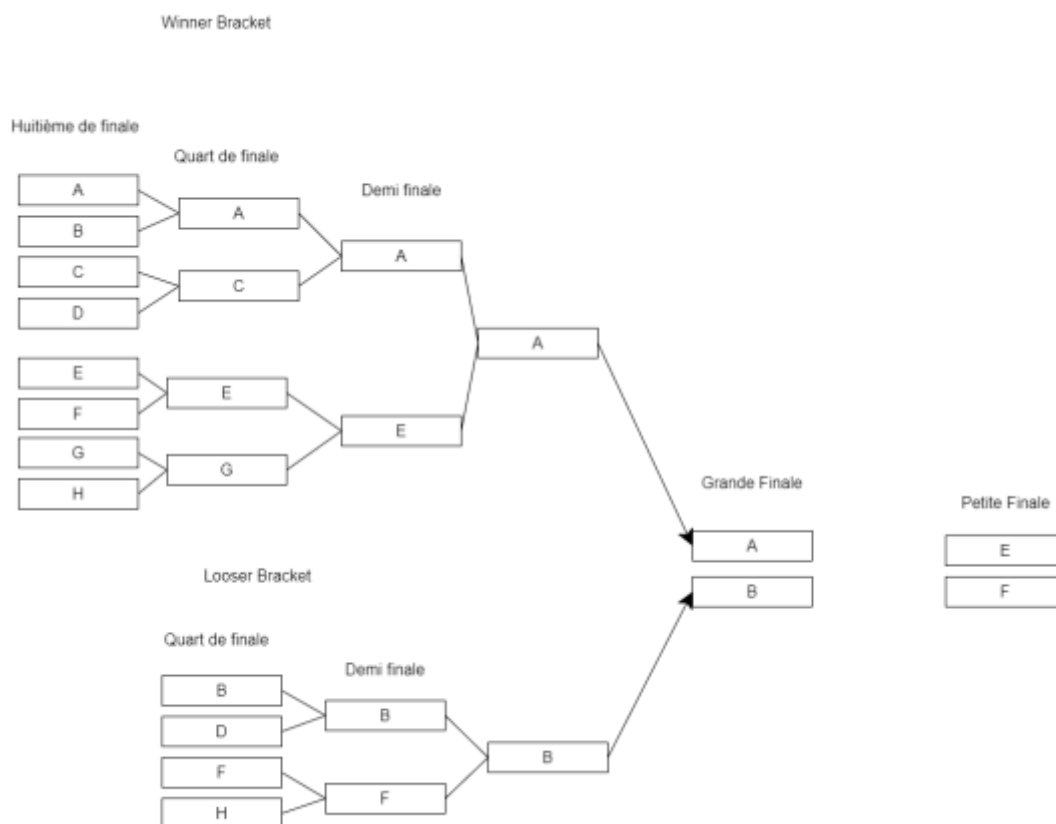
À partir du résultat de chaque pool, un arbre sera créé avec toutes les équipes. Tous les matchs, à l'exception de la finale, seront joués en BO3.

Tous les joueurs débiteront dans le « Winner Bracket », à savoir l'arbre principal. La défaite d'une équipe dans un arbre principal la déplacera vers l'arbre secondaire dit « Loser Bracket ». Une défaite dans l'arbre secondaire entraîne l'élimination de l'équipe perdante.

La finale, qui se joue en BO5, opposera la première équipe de l'arbre principal à la première équipe de l'arbre secondaire. La petite finale opposera les équipes perdantes de la demi-finale de chaque arbre, également en BO5.

Les équipes provenant de l'arbre principal débiteront toutefois le BO5 avec une victoire d'avance.

Un exemple de phase de bracket est illustré ci-dessous :



Organisation des matchs

Chacun des matchs sera instancié en « Draft Tournoi » par le capitaine de l'équipe avec le nombre « Seed » le plus élevé et se déroulera sur la Faille de l'Invocateur en 5v5. Cette équipe devra prendre le « Blue Side » lors des matchs en BO1. Cependant, lors des BO3/BO5, l'équipe perdante devra choisir si elle souhaite changer de Side ou non.

La phase de Draft peut commencer seulement lorsque l'ensemble des dix joueurs seront présents et après validation de l'équipe d'administration des jeux. Cette phase aura lieu sur le site : prodraft.leagueoflegends.com et devra être ensuite reproduite in-game (même choix de ban et de champion) dans le lobby.

Une fois une partie terminée, le capitaine de l'équipe gagnante enverra la capture d'écran de statistiques de fin de partie à l'équipe d'administration.

3.2 Rocket League 3V3 (RL)

Nombre de joueurs : trois par équipe et par partie

Structure du tournoi

A. Phase de pool

Chaque équipe est placée dans une pool de maximum quatre équipes.

Chaque équipe s'affronte en BO3. Une fois que toutes les équipes se sont affrontées, leur classement dans la pool est défini en fonction du nombre de victoires par ordre décroissant. En cas d'égalité, l'équipe qui aura mis le moins de temps pour obtenir ses victoires prendra la meilleure place. Voici un exemple de classement dans une pool :

Classement	Nom	Victoires	Défaites
1	Equipe 3	3	0
2	Equipe 4	2	1
3	Equipe 1	1	2
4	Equipe 2	0	3

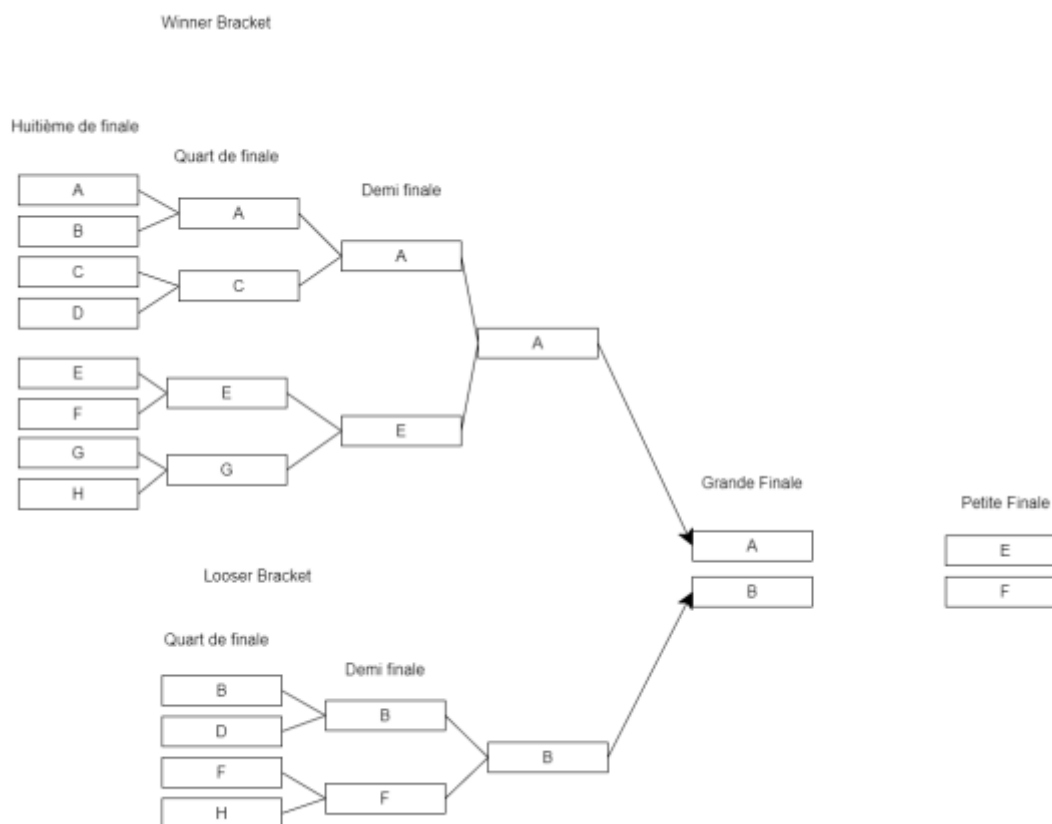
B. Phase de bracket

À partir du résultat de chaque pool, un arbre sera créé avec toutes les équipes. Tous les matchs, à l'exception de la finale, seront joués en BO3.

Tous les joueurs débiteront dans le « Winner Bracket », à savoir l'arbre principal. La défaite d'une équipe dans l'arbre principal la déplacera vers l'arbre secondaire dit « Loser Bracket ». Une défaite dans l'arbre secondaire entraîne l'élimination de l'équipe perdante.

La finale, qui se joue en BO5, opposera la première équipe de l'arbre principal à la première équipe de l'arbre secondaire. La petite finale opposera les équipes perdantes de la demi-finale de chaque arbre, également en BO5. Les équipes provenant de l'arbre principal débiteront toutefois avec une victoire d'avance.

Un exemple de phase de bracket est illustré ci-dessous :



Organisation des matchs

Chacun des matchs sera instancié en partie personnalisée de type match privé par le capitaine de l'équipe dont le nombre « Seed » est le plus élevé. Les options pour la partie à créer sont les suivantes :

- Carte : Mannfield



Une fois la partie terminée, le capitaine de l'équipe gagnante envoie une capture d'écran des statistiques de fin de partie à l'équipe d'administration des jeux.

3.3 MultiVersus 1v1 (MV)

Nombre de joueurs : 1

Structure du tournoi

A. Phase de pool

Chaque joueur est placé dans une pool de maximum 4 équipes.

Chaque joueur s'affronte en BO3. Une fois que tous les joueurs se sont affrontés, leur classement dans la pool est défini en fonction du nombre de victoires par ordre décroissant. Voici un exemple de classement dans une pool :

Classement	Nom	Victoires	Défaites
1	Joueur 3	3	0
2	Joueur 4	2	1
3	Joueur 1	1	2
4	Joueur 2	0	3

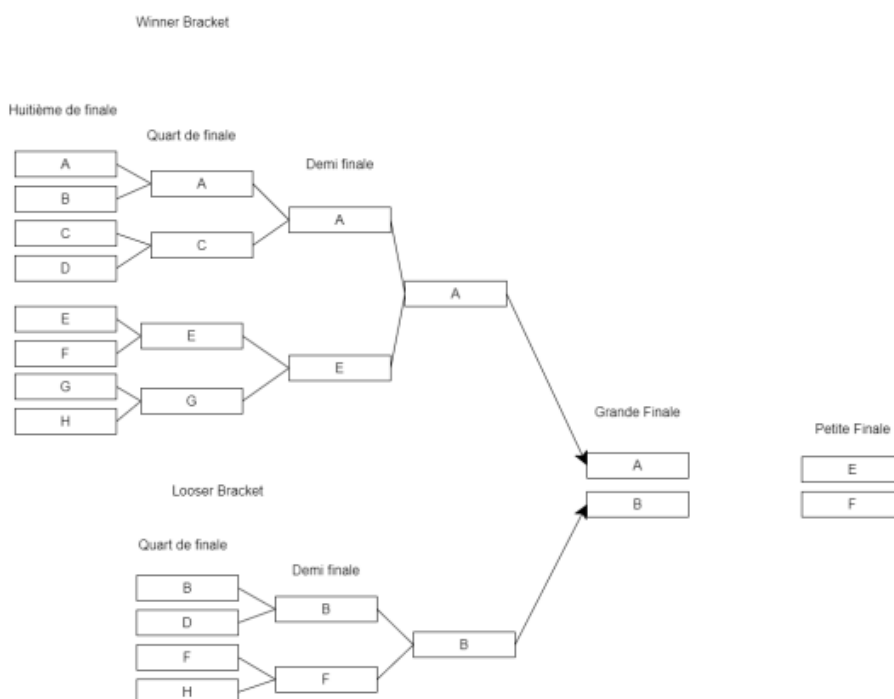
B. Phase de bracket

À partir du résultat de chaque pool, un arbre sera créé avec tous les joueurs. Tous les matchs, à l'exception de la finale, seront joués en BO3.

Tous les joueurs débiteront dans le « Winner Bracket », à savoir l'arbre principal. La défaite d'un joueur dans l'arbre principal le déplacera vers l'arbre secondaire dit « Looser Bracket ». Une défaite dans l'arbre secondaire entraîne l'élimination du joueur perdant.

La finale, qui se joue en BO5, opposera le joueur arrivé premier de l'arbre principal au premier de l'arbre secondaire. La petite finale opposera les joueurs ayant perdu en demi-finale de chaque arbre, également en BO5. Les joueurs provenant de l'arbre principal débiteront toutefois avec une victoire d'avance.

Un exemple de phase de bracket est illustré ci-dessous :



Organisation des matchs

Chacun des matchs sera instancié en format « partie classée classique » par le joueur au nombre « Seed » le plus élevé. Les options de la partie à créer sont les suivants :

- Tous les atouts sont autorisés
- Choix du personnage en début de partie
- Pas de ban de personnage
- Victoire d'une partie en expulsant deux fois son adversaire
- Sept minutes par partie
- Cartes :
 - Partie 1 : plateforme Arène Céleste
 - Partie 2 : Arène Céleste
 - Partie 3 : S.A.L.L.E des Trophées

Les égalités à la fin du temps imparti seront départagées selon le joueur qui aura le plus grand nombre de rings out pendant la game. Si les deux joueurs sont encore à égalité on départagera en fonction du joueur qui a infligé le plus de dégâts pendant la partie. Si les deux joueurs sont encore à égalité, une nouvelle partie sera recréée avec les mêmes paramètres que la dernière partie jouée (même personnage, mêmes atouts, même carte), le gagnant sera le premier qui sort son adversaire de l'écran.

Une fois une partie terminée, le joueur vainqueur envoie une capture d'écran des statistiques de fin de partie à l'équipe d'administration des jeux.

3.4 TeamFight Tactics (TFT)

Nombre de joueurs : 1 (maximum huit par parties)

Structure du tournoi

Le tournoi s'organisera sous forme de « ronde suisse » à N tours. À chaque tour, tous les joueurs seront placés dans des pools de huit joueurs. Les joueurs d'une même pool participeront donc à la même partie. À la fin de chaque partie, un joueur se verra attribuer des points en fonction de son classement selon la grill suivante : (ces points sont à dissocier de ceux donnés dans le cadre du tournoi multigaming)

Placement	Points gagnés
1	25
2	20
3	15
4	12
5	10
6	8
7	6
8	4

Le prochain tour débutera ensuite par la formation de nouvelles pools sur base des points des joueurs. Une fois tous les tours effectués, un classement sera formé à partir des points de tous les participants et définira les gagnants de la compétition. Une égalité est départagée sur base du nombre de parties terminées en 1^{ère} place, puis sur base du nombre de partie terminée dans les quatre premières places.

Organisation des matchs

Chacun des matchs sera instancié en partie personnalisée par le joueur au nombre « Seed » le plus élevé. Dans le cas où on aurait un nombre de joueurs qui n'est pas un multiple de huit, la partie devra être lancée en ligne (le classement des joueurs non participants ne sera pas pris en compte).

Une fois une partie terminée, le joueur ayant terminé en 1^{ère} place envoie une capture d'écran des statistiques de fin de partie à l'équipe d'administration des jeux.

4. Remarques

4.1 *Pauses techniques*

La pause technique est une pause qui oblige l'arrêt momentané d'une partie en cours jusqu'à ce que la raison ayant nécessité cette pause soit résolue.

Un joueur peut utiliser cette pause technique s'il observe un dysfonctionnement de son matériel ou de l'infrastructure fournie par la HEH-Lan. Si une telle pause est utilisée, le capitaine de l'équipe qui en est à l'origine se doit de se présenter à un administrateur pour que celui-ci vienne vérifier le dysfonctionnement supposé. La reprise de la partie suspendue, l'annulation de la partie en cours ou la mise en place d'une nouvelle partie sera décidée par l'équipe d'administration des jeux en fonction de la gravité de l'incident.

Un administrateur peut choisir de mettre en pause technique des parties lorsqu'un incident technique se produit ou si une opération de contrôle est effectuée sur un joueur. Le joueur inspecté devra alors suivre les consignes de l'administrateur tant que celles-ci restent dans le cadre du jeu joué. La reprise de la partie suspendue, l'annulation de la partie en cours ou la mise en place d'une nouvelle partie sera décidée par l'équipe d'administration des jeux en fonction de la gravité de l'incident.

Un abus de la pause technique sera identifié si l'équipe d'administration estime que la raison de la pause n'est pas valable. Un abus de pause technique entraînera un avertissement et toute récidive s'accompagnera d'une perte de la partie, puis d'une perte de match et enfin d'une expulsion.

4.2 *communication avec des personnes extérieures*

Si une équipe souhaite communiquer avec une ou plusieurs personnes non joueuses ou ne participant pas au match avant le début d'une partie (dans le lobby), ces personnes présentes à ce moment-là sont autorisées à communiquer avec l'équipe en question. Une fois la période de communication terminée et que la partie est lancée, les joueurs n'ont plus le droit de communiquer avec les personnes extérieures et ces derniers ne peuvent plus interférer avec le match en cours.

Toute dérogation à cette règle sera suivie respectivement d'un avertissement, d'une perte de partie, d'une perte de match et d'une expulsion.

4.3 *Enregistrement et streaming*

Toute équipe est autorisée d'enregistrer sa partie en cours, de conserver le replay de la partie ou de diffuser en simultané sa partie en cours. Toutefois, l'équipe organisatrice de la HEH-Lan 11^{ème} édition ne pourra pas être tenue pour responsable de pertes de performances réseau. De plus, nous nous réservons le droit de stopper la diffusion de toute partie en cours dans le cadre de la HEH-Lan.

5. Prix

Les cadeaux offerts lors de la HEH-Lan 11^{ème} édition se feront sur trois classement différent :

- Tournoi League of Legends
- Tournoi Rocket League
- Tournoi Multigaming

Les trois premières équipes du tournoi League of Legends et Rocket League pourront obtenir un prix.

Un tournoi multigaming a également lieu et prend en considération les scores effectués dans les quatre jeux organisés à la HEH-Lan 11^{ème} édition. Le tableau de distribution des points est décrit ci-dessous :

<i>Place</i>	<i>LoL</i>	<i>RL</i>	<i>MV</i>	<i>TFT</i>
1	25	25	50	50
2	20	20	40	40
3	15	15	30	30
4	12	12	24	24
5	10	10	20	20
6	8	8	16	16
7	6	6	12	12
8	4	4	8	8
9	3	3	6	6
10	2	2	4	4
11-...	1	1	2	2

Des points pourront également être gagnés lors d'activités improvisées lors de l'évènement en fonction des envies des joueurs.

Les trois joueurs avec le plus de points pourront également récupérer un cadeau. Les égalités seront départagées sur base du rang moyen dans chaque jeu.