



LABEL[I] GAMING CHAMPIONSHIP

REGLEMENT

LABEL[I] GAMING CHAMPIONSHIP

Table des matières

I - Introduction.....	3
II - Frais d'inscription.....	3
III - Récompenses.....	3
IV - Validité du règlement.....	3
V - Retards et absences.....	4
VI - Équipe.....	4
VII - Remplacement.....	4
VIII - Responsable d'équipe.....	5
IX - Responsables salles.....	5
X - En cas de problème technique lors du match.....	5
XI - Règlements.....	6
XII - Structure du tournoi.....	6
XIII - Matériel.....	6
XIV - Nourriture.....	6
XV - Infractions au règlement.....	7

I - INTRODUCTION

Le tournoi prendra place dans la nuit du 18 mars 2016 à l'université de bordeaux 1, 351 cours de la libération, au crémi, bâtiment A 28.

Dans le cadre du plan vigipirate, les participants devront venir munis d'une carte d'identité valide.

Afin de participer au match, chaque joueur devra avoir signé une charte de renonciation de droit à l'image.

II - FRAIS D'INSCRIPTION

Les frais d'inscriptions sont gratuits pour les membres de l'association, s'élèveront à 3€ pour la participation aux jeux libres, à 4€ pour les tournois seuls, à 5€ pour les tournois en équipe.

Pour les tournois multijoueurs, seuls les équipes dont tous les membres ont payés seront considérés comme complètes.

III - RÉCOMPENSES

Les prix s'élèvent à 5000€ de bons d'achats au total sur tous les tournois.

Tout joueur partant avant la remise des prix se devra de venir récupérer 2 semaines après maximum.

IV - VALIDITÉ DU RÈGLEMENT

L'association Label[i] et les organisateurs des Label[i] gaming championship se réservent le droit de modifier à tout moment le présent règlement ainsi que de prendre des décisions sur les points non couverts par le règlement ou même contraire à ce dernier.

Il est du devoir des participants de vérifier qu'ils possèdent bien la dernière version du règlement.

V - RETARDS ET ABSENCES

Tous les joueurs se doivent d'être présents dans leurs salles 10 minutes avant leur match.

Un retard de plus de 10 minutes après l'heure prévue du début du match de la part d'un joueur provoquera l'élimination directe de son équipe.

Une équipe incomplète sera éliminée.

En cas d'absence de l'équipe sur la journée, il faudra absolument prévenir 5 maximum jours à l'avance, afin de réorganiser les arbres qualificatifs. Dans le cas contraire, l'équipe se verra disqualifiée.

VI - ÉQUIPE

Afin de pouvoir participer au tournoi multijoueurs, il est nécessaire d'être au minimum 5 joueurs et 1 joueur pour les tournois seuls. Les équipes auront la possibilité d'avoir un au maximum 1 remplaçants.

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.

VII - REMPLACEMENT

L'équipe peut faire appel à un remplaçant. Ces derniers devront être inscrits au préalable lors de l'inscription de l'équipe. Le joueur remplaçant ne pourra pas 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.

VIII - RESPONSABLE D'ÉQUIPE

Le responsable d'équipe est le relais entre les organisateurs des Label[i] gaming championship et les joueurs. Il se doit d'être joignable en tout temps.

Chaque équipe devra avoir assigné un responsable, qui sera le référent administratif de l'équipe. Ce sera à lui de s'informer des matchs à venir et de la présence de l'équipe dans le temps imparti. Il devra également faire part des problèmes éventuels au sein de l'équipe/de l'événement. Avant chaque début de match, chaque capitaine des équipes y participant devront se présenter aux organisateurs, afin de déterminer de quel côté jouera chacune d'elles.

IX - RESPONSABLES SALLES

Chaque salle aura un responsable désigné qui se portera garant en cas de dommages occasionnés.

X - EN CAS DE PROBLÈME TECHNIQUE LORS DU MATCH

– Si le problème est imputé à un joueur, les autres joueurs de l'équipe seront à même de demander une 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.

XI - RÈGLEMENTS

Afin de participer au match, chaque joueur devra avoir signé une charte de renonciation de droit à l'image. Si le joueur est mineur, il devra venir muni d'une photocopie de papier d'identité de son tuteur ainsi qu'une autorisation parentale signée.

XII - STRUCTURE DU TOURNOI

Chaque modification apporté au tournoi sera sur la rubrique consacré à ce tournoi sur le site des LGC. Tous les joueurs ont pour obligation de visiter le site du tournoi pour se tenir informer de toutes les modifictaions.

XIII - MATÉRIEL

Les écrans ainsi que les tours et les claviers seront fournis, mais les participants ont la possibilité d'amener leur propre matériel (ordinateur complet ou périphériques). Les joueurs sont responsables de leur matériel ainsi que du matériel qui leur est fourni.

XIV - NOURRITURE

La consommation de nourriture est interdite à l'intérieur des salles. La consommation de boissons est autorisés seulement sous forme de canettes et de bouteilles.

XV - 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.

Lors du déroulement du tournoi, les organisateurs peuvent donner un avertissement à un joueur. Au deuxième avertissement, il se verra interdit de jouer durant 5 minutes. Au troisième avertissement, le joueur sera exclu définitivement de la compétition - aucun recours ni excuse possible.

Un avertissement peut être donné à un joueur pour les raisons suivantes :

- Le joueur ignore les instructions données par l'un des organisateurs
 - Le joueur conteste les décisions prises par l'un des organisateurs
 - Le joueur ment ou tente d'induire en erreur un des organisateurs
 - Le joueur fait preuve d'un comportement antisportif
 - Le joueur est impoli et insultant envers un autre joueur ou l'un des organisateurs
 - Le joueur est agressif et/ou violent : le joueur sera directement exclu de la compétition
- Le joueur déroge à l'un des points du règlement général

Les membres de l'association se réservent le droit d'interdire de participation à ses futurs événements les personnes mises en cause.