

Tournoi League of Legends LGC

I - Déroulement du Tournoi :

24 équipes de 5 joueurs donc 120 joueurs séparés en 4 poules de 6 équipes.

- **Match de poule :** BO1 entre chaque équipe donc 5 parties pour chaque équipes.
- **Qualification :** 2 premières équipes de la poule passent en winner bracket, les 2 suivantes en loser bracket et les 2 dernières sont éliminées.
- **Bracket :**
 - Match en BO1 pour le winner jusqu'en Demi finale. Ce sera du BO1 pour la Demi finale et la Finale se jouera en BO3.
 - Match en BO1 pour tout le loser.
- **Planning prévisionnel :**
 - 21h -> 00h : Phase de poules 16 équipes encore en course à la fin.
 - 00h -> 1h : 1/16
 - 1h -> 2h : 1/8
 - 2h -> 3h : 1/4
 - 3h -> 4h : Demi Finale
 - 4h -> 7h : Finale

Ceci est un planning prévisionnel, il est possible qu'il y est du retard en fonction de la durée des games jouées durant le tournoi.

II - Règlement du jeu :

A - Déroulement du tournoi :

Map : Faille de l'invocateur (Mode custom)

Format des équipes : 5 vs 5 Mode de jeu : Tournament Draft

Pour participer au tournoi, chaque participant de chaque équipe devra accepter le présent règlement.

L'ordre des équipes sera assigné aléatoirement.

B - Déroulement des matchs :

Avant match :

Un planning de match sera publié lors de l'événement. Une heure précise sera communiquée pour chacun des matchs. Chaque équipe se doit de respecter l'heure des matchs. Un retard de 15 minutes maximum est toléré. Un quelconque problème technique subi par un des joueurs doit être reporté à l'administrateur du tournoi avant la fin des 15 minutes autorisés.

Chaque équipe devra désigner son leader. Il sera le « référent administratif » de l'équipe. C'est donc le leader qui devra s'informer des matchs à venir et devient donc responsable de la présence de son équipe dans le temps imparti. En cas de problème, c'est le leader qui doit venir se présenter à l'admin tournoi afin de le signaler. Avant chaque début de match, le leader est tenu de se présenter à l'admin du tournoi afin de déterminer avec le leader de la team adverse leur position lors des picks/bans. La position sera déterminée au "shi fu mi".

Interruption d'un match :

En cas de problème technique lors du déroulement d'un match, deux situations sont envisageables :

- Le problème est technique et imputé à un joueur. Dans ce cas, du fait de l'utilisation du mode tournoi permet aux autres joueurs de l'équipe d'activer la pause. Durant le temps imparti, l'équipe devra régler le problème et avertir l'admin de l'interruption du match.
- Le problème est technique et imputé à l'organisation. Le match pourra être recommencé et des mesures seront prises en fonction de l'état du match avant interruption. Lorsqu'une équipe est contrainte d'utiliser la pause, elle ne peut l'utiliser en cas de confrontation en cours. Il est obligatoire d'attendre un moment « creux » de la game pour la pauser. Aucun abus de la pause n'est autorisé. A savoir que l'utilisation de la pause est limitée à 30 minutes par match, ce délai dépassé, l'équipe adverse aurait le droit de déterminer la manche du match remportée.

C - Infractions aux règlements :

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, l'admin peut avertir un joueur. Si un joueur vient à ignorer les avertissements et à en cumuler 3, il se verra interdit de jouer. Un avertissement peut être donné à un joueur pour les raisons suivantes :

- Le joueur ignore les instructions données par l'admin,
- Le joueur conteste les décisions prises par l'admin,
- Le joueur ment ou tente d'induire en erreur l'admin,
- Le joueur est agressif et/ou violent,
- Le joueur fait preuve d'un comportement antisportif,
- Le joueur est impoli et insultant envers un autre joueur ou l'admin,
- Le joueur déroge à l'un des points du règlement général.