

## Règlement général

Cette année, deux tournois seront organisés séparément, un **tournoi amateur** qui comportera 16 équipes et un **tournoi professionnel** de 16 équipes. Lors de l'inscription, vous décidez dans quel tournoi vous participerez. Toutefois, les organisateurs se réservent le droit de vous affecter à l'autre tournoi s'ils jugent un écart de niveau trop important par rapport aux autres participants. Les pseudos indiqués lors de l'inscription devront être identiques aux pseudos en jeu. Si des joueurs sont suspectés d'être des *smurfs*, leur équipe peut se faire disqualifier par les organisateurs. De plus, seuls les joueurs ayant atteint le **niveau 30** peuvent participer.

Pour le bon déroulement du tournoi, **tout retard** dépassant **vingt minutes** entraînera la perte immédiate de la partie. Si plusieurs retards sont cumulés, les arbitres se réservent le droit de disqualifier l'équipe du tournoi.

**Interruption du match:** si un match est involontairement interrompu (plantage, déconnexion, réseau...), les équipes sont invitées à « pauser » la partie. En revanche, si un joueur possède des problèmes à répétition dus à sa configuration, il pourra être disqualifié. Son équipe devra alors chercher un remplaçant (parmi des joueurs du tournoi libre) ou abandonner, à moins qu'il ne trouve du matériel de remplacement.

**Les coachs et visiteurs** sont autorisés à l'UTT Arena, mais pendant le match de leur équipe ils doivent se tenir à proximité de leurs joueurs et ils n'ont en aucun cas le droit de communiquer avec leurs joueurs.

**ATTENTION :** les champions sortis 2 semaines avant le tournoi ne seront pas acceptés lors des matchs. Les équipes n'auront pas besoin de ban le ou les champions récemment sortis mais ne pourront pas le/les jouer.

## LoL Pro

### Mode de jeu

Les 16 équipes du tournoi professionnel seront réparties aléatoirement en 4 poules. Les matchs de poules se feront en BO1.

Toutes les équipes seront réparties dans un arbre à double élimination (avec loser bracket). Tous les matchs se feront en BO1 exceptées la finale du winner bracket et la grande finale qui se joueront en BO3. Le gagnant du winner bracket se voit accorder une victoire d'avance dans le BO3 de la grande finale.

La finale du tournoi se déroulera sur scène

# LoL Amateur

## Mode de jeu

Le tournoi se présentera sous la forme d'un système suisse:

**1er tour** : Chaque équipe affronte un adversaire choisi par les organisateurs en fonction d'un classement préétabli et basé sur le niveau global de chaque équipe.

**2ème tour** : Les équipes gagnantes se rencontrent et de même pour les équipes perdantes. Si le nombre d'équipe est impaire, une des équipes gagnante rencontrera une équipe qui a perdu.

Jusqu'au 7ème tour inclus : Le principe reste le même. Une équipe qui a N victoires jouera contre une équipe à N victoires.

Remarque : Deux équipes ne peuvent pas se rencontrer plusieurs fois lors de la phase Suisse.

Les 4 équipes cumulant le plus de victoires à la fin du round suisse s'affronteront en demie finale. Les rencontres seront décidées par les organisateurs.

Si deux équipes ont le même nombre de victoires, cela se départagera la moyenne des ratio de golds des victoires de chaque équipe. Chaque affrontement se déroulera en BO3

**Finale et petite finale** : Les perdants de chaque demi-finale s'affrontent en petite finale, et les gagnants, en finale.