

# Règlement Tournoi League of Legends

*Version 1.0–21/04/2018*





## Table des matières :

<b>CHAPITRE I : INFORMATIONS GÉNÉRALES</b>	<b>0</b>
Article I-1.Règlement général	0
Article I-2.Application du règlement	0
<b>CHAPITRE II : FORMAT DE MATCH</b>	<b>1</b>
Article II-1. Match « Best Of 1, 3, et 5 »	1
Article II-2. Mode de jeu	1
Article II-3. Classement lors des phases de poules	1
<b>CHAPITRE III : DÉROULEMENT D'UN MATCH</b>	<b>2</b>
Article III-1. Avant le match	2
Article III-2. Capitaine	2
Article III-3. Interruption du match	2
Article III-4. Arrêt du match en cours	3
Article III-5. Validation du Résultat	3
<b>CHAPITRE IV : PARAMÈTRES DE JEU</b>	<b>4</b>
Article IV-1. Paramètres joueurs	4
<b>CHAPITRE V : INFRACTIONS AU RÈGLEMENT</b>	<b>4</b>
Article V-1. Définition	4
Article V-2. Comportements interdits et sanctions en LAN	4
Article V-4. Actions de jeu interdites	4



## CHAPITRE I : INFORMATIONS GÉNÉRALES

### Article I-1. Règlement général

Le règlement général de l'association Zilat été décidé et écrit par l'association Zilat.

### Article I-2. Application du règlement

En participant au événement de Zilat, les joueurs acceptent, sans réticence ou interprétation, de respecter le règlement. Les joueurs acceptent l'application de ce règlement par l'organisateur.

L'organisation se réserve également le droit de prendre des décisions sur des points non-couverts par le règlement ou même contraire à celui-ci dans le but de conserver l'esprit sportif et l'équité de la compétition.

## CHAPITRE II : FORMAT DE MATCH

### Article II-1. Match « Best Of 1, 3, et 5 »

Un match « Best Of 1 » se joue en une partie et oppose deux équipes de cinq joueurs. Un match « Best Of 3 » se joue en deux ou trois parties et oppose deux équipes de cinq joueurs. Les équipes doivent alterner pour les bans et picks entre chaque partie. Un match « Best Of 5 » se joue en trois, quatre ou cinq partie et oppose deux équipes de cinq joueurs. Les équipes doivent alterner pour les bans et picks entre chaque partie.

### Article II-2. Mode de jeu

Les matchs devront se faire en partie draft de Tournois, faille de l'invocateur.

S'il n'est pas possible de réaliser une partie en draft les matchs devront se faire en partie personnalisée, faille de l'invocateur.

Les Bans et Picks devront être réalisés avant le début de la partie et doivent respecter la procédure du draft:

- L'équipe A retire l'un des champions disponible ;
- L'équipe B retire l'un des champions disponible ;
- L'équipe A retire l'un des champions disponible ;
- L'équipe B retire l'un des champions disponible ;
- L'équipe A retire l'un des champions disponible ;
- L'équipe B retire l'un des champions disponible ;
- L'équipe A choisit l'un des champions parmi ceux encore disponible
- L'équipe B choisit deux champions ;
- L'équipe A choisit deux champions ;
- L'équipe B choisit un champion ;



- L'équipe B retire l'un des champions disponible ;
- L'équipe A retire l'un des champions disponible ;
- L'équipe B retire l'un des champions disponible ;
- L'équipe A retire l'un des champions disponible ;
- L'équipe B choisit un champion ;
- L'équipe A choisit deux champions ;
- L'équipe B choisit un champion.

La désignation de l'équipe A et de l'équipe B se fait par tirage au sort. L'équipe A se retrouve à gauche lors de la constitution du match

### **Article II-3. Classement lors des phases de poules**

Les critères suivant sont appliqués pour le classement dans une poule.

1. Plus grand nombre de points.
2. Plus grand ratio de manches gagnées/perdus.
3. Plus grand nombre de points entre les équipes concernées.
4. Plus grand ratio de manches gagnées/perdus entre les équipes concernées.
5. BO1 entre les 2 équipes en égalité parfaite.



## CHAPITRE III : DÉROULEMENT D'UN MATCH

### Article III-1. Avant le match

L'organisateur essaiera autant que possible de donner une chance aux équipes de s'échauffer avant chaque match mais en raison des contraintes temporelles, il ne pourra garantir un temps minimum spécifique.

Le match doit démarrer à l'heure exacte indiquée sur le planning, les joueurs doivent être prêts à démarrer au moins 15 minutes avant l'heure de match indiquée.

De plus, il n'est pas possible de quitter la zone de match sans la permission de l'arbitre durant les 30 minutes qui précèdent le match.

Les joueurs doivent accepter les conditions particulières liées au match sur scène définies par l'organisateur incluant mais ne se limitant pas à un éclairage spécial, à utiliser un casque spécial.

Les accessoires spécifiques aux matchs sur scène sont fournis par l'organisateur.

Si un quelconque problème survient avec le son, le réseau ou le pc, le joueur doit en avertir l'arbitre immédiatement afin de le résoudre au plus tôt avant le début du match.

### Article III-2. Capitaine

Avant le lancement du premier match chaque équipe doit présenter son capitaine d'équipe aux officiels du tournoi. Il peut être l'un des 5 membres de l'équipe ou bien le coach. Le capitaine d'équipe doit rester la même personne durant tout le tournoi.

Le capitaine d'équipe est la personne en charge de son équipe auprès des officiels du tournoi. Il doit s'occuper du choix des Bans et Picks de son équipe, des plaintes officielles, ou de tout autre problème auprès des officiels du tournoi.

### Article III-3. Interruption du match

Si un match est involontairement interrompu (plantage, déconnexion réseau,...), les officiels du tournoi peuvent décider de recommencer le match en fonction des règles suivantes :

- Si le problème a eu lieu avant le premier kill, que les héros ne sont pas encore niveau 6 et que la reconnexion ne fonctionne pas.
- Si l'un des joueurs plante ou est déconnecté, il doit revenir et se connecter aussi vite que possible. Les équipes peuvent « pauser » la partie à la condition qu'aucun héros ne s'affronte comprenant les embuscades, « gank », sur le point d'aboutir. L'utilisation excessive de la pause est



interdite. Il est à la charge de chaque équipe de s'assurer qu'il ait la possibilité de mettre le match en pause avant le début du match.

- 15 min de pause par équipe.

#### **Article III-4. Arrêt du match en cours**

Les joueurs ne sont pas autorisés à quitter un match officiel en cours sauf s'ils en sont autorisés par le format du match ou si cela a été expressément autorisé par un officiel du tournoi. Si une équipe ou un joueur quitte un match avant son terme la victoire est automatiquement donnée à l'équipe adverse.

#### **Article III-5. Validation du Résultat**

A la fin d'un match chaque capitaine d'équipe doit reporter le résultat du match auprès des officiels du tournoi. Le capitaine d'équipe ne peut pas revenir sur le résultat et poser une réclamation.

Une impression d'écran du résultat du match pourra être demandée par les officiels

Lorsqu'une équipe s'estime victime d'une violation du règlement durant son match, les joueurs ne devront pas pour autant arrêter la partie tant que celle-ci n'est pas finie. Une fois la partie terminée, le capitaine de l'équipe pourra demander officiellement une investigation auprès des officiels du tournoi. Il est fortement conseillé de fournir les informations les plus valables possibles qui pourraient aider les officiels du tournoi dans leur investigation. Les demandes d'investigation injustifiées et répétées pourront être sanctionnées.

## **CHAPITRE IV : PARAMÈTRES DE JEU**

#### **Article IV-1. Paramètres joueurs**

Tous les joueurs doivent utiliser leur propre compte League of Legends.

L'utilisation de programmes externes modifiant les paramètres graphiques en cours de jeu est interdite.



## CHAPITRE V : INFRACTIONS AU RÈGLEMENT

### Article V-1. Définition

Les officiels du tournoi sont les arbitres et le directeur du tournoi

Le tournoi est contrôlé par un directeur de tournoi. Celui-ci a tout pouvoir pour appliquer le règlement en relation avec le tournoi et tous les matchs de ce tournoi. Le directeur de tournoi attribue les arbitres aux matchs, peut donner des avertissements, peut donner des pénalités à des joueurs, et prendre part dans l'étude des infractions effectuées afin d'établir d'éventuelles sanctions supplémentaires.

### Article V-2. Comportements interdits et sanctions en LAN

Une équipe peut être réprimandée et recevoir un avertissement si l'un de ses joueurs commet l'une des infractions suivantes :

- Refuser de suivre les instructions d'un officiel du tournoi ;
- Arriver en retard à l'heure de convocation ;
- Contester la décision d'un officiel de tournoi ;
- Utiliser un langage ou des gestes insultants ;
- Être coupable de comportement antisportif ;
- Recevoir plus d'un avertissement ;
- Être coupable d'actes violents ;
- Tricher ou utiliser un procédé inéquitable ;
- Mentir ou induire en erreur un officiel du tournoi ;
- Violier les règles de ce règlement.

Une équipe recevant une sanction perd automatiquement la manche en cours, ou la prochaine si elle ne joue pas.

### Article V-4. Actions de jeu interdites

L'utilisation de bug ou d'action qui change ou dénature le principe habituel du jeu est strictement interdite durant un match et entraîneront une pénalité, ainsi qu'un avertissement.

Lorsqu'une pénalité est appliquée le champion où les champions doivent rester dans la zone d'achat de la boutique durant une période variant entre 1 sec et 5 min en fonction de la pénalité.