



DREAMHACK

TOURS 2017

RÈGLEMENT
League of Legends

- **Informations Générales**

- **Règlement général**

L'équipe Lyon e-Sport se réserve le droit de modifier le présent règlement à tout moment et sans préavis.

Un serveur Mumble/Teamspeak préalablement configuré pour le tournoi sera mis à disposition des équipes, son utilisation est obligatoire.

L'utilisation d'autres logiciels de communication vocal est interdite.

- **Application du règlement**

En participant à l'évènement, chaque joueur s'engage à en respecter l'intégralité des termes et à en respecter l'application par l'équipe Lyon e-Sport.

L'esprit sportif et l'équité dans la compétition étant primordiaux Lyon-eSport se réserve le droit de prendre des décisions sur des points non explicités par le règlement voir même de déroger à ce dit règlement.

- **Eligibilité et inscription**

Aucun joueur ne peut appartenir à plusieurs équipes inscrites.

Les équipes seront constituées de 5 joueurs minimum, 4 remplaçants maximum.

Aucun remplaçant non-inscrit ne sera autorisé à participer au tournoi.

Si une équipe ne remplit pas l'un de ces critères, elle sera disqualifiée.

- **Nom d'équipe, de joueur et TAG**

Les noms de joueurs et Tag sont soumis aux règles en jeu et à l'approbation des officiels.

Ne seront pas tolérés les pseudos ou TAG à caractère raciste, obscène, vulgaire, insultant, menaçant, calomnieux, médisant, diffamatoire, offensant ou répréhensible.

- **Exceptions**

Ne seront pas autorisés à participer :

- Les individus sous le coup d'une interdiction par Riot Games.
- Quiconque n'a pas le droit de participer en raison :
 - des lois locales en vigueur.
 - des règles définies par l'organisateur du tournoi.
 - des règles définies par les responsables du lieu accueillant l'évènement.
 - Les Rioters, les prestataires et les intérimaires qui travaillent pour Riot Games.
 - Les officiels des tournois ne peuvent pas participer aux tournois qu'ils administrent.

- **Format de Match**

- **Format**

Un match « Best Of 1 » se joue en une partie.

Un match « Best Of 3 » se joue en deux manches gagnantes. Les équipes alternent pour les bans et les picks entre chaque partie.

Un match « Best Of 5 » se joue en 3 manches gagnantes. Les équipes alternent pour les bans et les picks entre chaque partie.

- **Mode de jeu**

Les matchs devront se faire en mode tournament draft sur la Faille de l'Invocateur.

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

Les équipes devront à tour de rôle retirer 1 ou 2 champions disponibles, jusqu'à un total de 3 champions par équipes.

Les équipes choisiront ensuite leurs champions à tour de rôle. (1-2-2-1)

Une fois la phase de groupe lancée, les équipes sont gelées, plus aucune modifications ne sont acceptées.

Les officiels se réservent le droit de bannir un ou plusieurs champion(s) pour toute la durée de la compétition.

- **Règles Tournoi**

- **Détails Tournoi**

Les équipes seront constituées de 5 joueurs.

En fonction de l'évolution de la Métagame et de la sortie de nouveaux champions, les officiels se réservent le droit de bannir des personnages pour toute la durée de la compétition.

Le Fair-Play est exigé et une poignée de main entre les équipes sera demandée en fin de partie.

Les joueurs doivent accepter les conditions particulières liées au match sur scène définies par l'organisateur.

Si un quelconque problème survient, le joueur doit en avertir un officiel immédiatement afin de le résoudre au plus tôt.

Les joueurs ne doivent pas 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.

Les joueurs des deux équipes se présenteront à l'heure prévue par les officiels. Un retard de plus de 15 minutes de la part d'un ou de plusieurs joueurs d'une équipe, se traduira par une défaite par forfait.

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 niveaux 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 mettre en pause la partie à 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'ils aient la possibilité de mettre le match en pause avant le début du match.

La composition de l'équipe ne peut pas varier pendant toute la durée d'un match.

La présence d'un coach sur le Mumble/Teamspeak de l'équipe est autorisée jusqu'à la fin de la phase de picks et bans.

- **Détails Equipes**

Les équipes seront constituées de 5 joueurs.

Aucun remplaçant non-inscrit ne sera autorisé à participer au tournoi.

Tous les joueurs doivent être présents physiquement sur l'évènement pour participer.
Un remplaçant ne peut pas jouer depuis son domicile, même si il a payé son inscription.

- **Détails Parties**

Le choix du "First Pick" se fera entre les deux capitaines sur le principe du jeu Shi-Fu-Mi. Le vainqueur obtient le blue side.

A la fin d'un match chaque capitaine d'équipe doit exposer le résultat du match auprès des officiels du tournoi. Après avoir reporté le résultat, le capitaine d'équipe ne peut pas revenir sur celui-ci et poser une réclamation. Une capture d'écran du résultat du match devra être fournie par les deux équipes.

Si une équipe s'estime victime d'une violation du règlement durant leur match, les joueurs ne devront pas pour autant stopper la partie tant que celle-ci n'est pas finie.

Si la partie est interrompue en moins de 10 minutes, le match est relancé, avec les mêmes champions pour tous les joueurs.

Si la partie est interrompue à plus de 15 minutes de jeu, les officiels de Lyon e-Sport trancheront sur l'issue de la manche.

En fin de match, les capitaines de chaque équipe doivent reporter le résultat de la partie jouée à l'officiel du tournoi en précisant le score et la durée du match.

Chaque capitaine d'équipe doit enregistrer sur sa propre machine la capture d'écran du score final de la partie. En cas de litige, l'arbitre étudiera les captures d'écran pour départager les équipes.

- **Horaires**

Le tournoi débutera le Samedi 06 mai à 13h00 par les phases de Poules.

Le tournoi amateur débutera pour les équipes éliminées en phase de poules le samedi 06 mai.

La fin estimée du tournoi est prévue lundi 08 mai 20h.

- **Capitaine**

A la remise des badges d'accès joueurs, chaque équipe doit présenter son capitaine aux officiels du tournoi. Il peut être l'un des membres de l'équipe ou bien le coach/manager. Le capitaine d'équipe est désigné pour toute la durée du tournoi.

Le capitaine d'équipe est la personne responsable de son équipe auprès des officiels du tournoi. Il est chargé de faire remonter les informations nécessaires au bon déroulement de l'évènement auprès des officiels et de faire respecter le règlement par son équipe.

- **Paramètres du jeu**

Les joueurs ont pour obligation d'utiliser leur propre compte League Of Legends correspondant à celui donné lors de l'inscription.

Tous programmes externes influents sur le jeu sont interdits.

Le non-respect de ces deux points du règlement entraînera une disqualification immédiate et définitive du tournoi.

- **Pauses et incidents**

Une équipe rencontrant un problème peut choisir de mettre la partie en pause dans le cas où aucun combat entre joueurs n'est engagé. L'équipe doit systématiquement justifier sa pause auprès d'un officiel et avertir l'équipe adverse de la raison de celle-ci.

L'utilisation de la pause sans raison valable est passible d'une sanction envers l'équipe à l'appréciation des officiels.

Un arbitre peut demander une pause à tout moment.
Les équipes doivent systématiquement prévenir leur adversaire avant de relancer la partie.

Si la partie est interrompue à la suite d'un incident bloquant, les capitaines doivent contacter l'officiel en charge qui décidera de la suite à donner.

En cas de comportement antisportif, les équipes doivent faire une capture d'écran et, à la fin de la partie, contacter un des arbitres responsables de leur match.

- **Phase de Poules**

- **Déroulement**

8 Poules de 5 équipes

Les deux premières équipes seront qualifiées pour l'arbre principal.

Les deux équipes restantes seront qualifiées pour le tournoi amateur.

L'ordre et l'heure de chaque match seront indiqués à l'avance par les officiels et sur l'intranet Lyon e-Sport.

En cas de retards de plus de 15 minutes, les officiels se réservent le droit de déclarer perdant ou de disqualifier l'équipe concernée.

- **Critères de classement des poules**

Les critères suivants sont appliqués pour le classement dans une poule :

- Plus grand nombre de points.
- Plus grand ratio de manches gagnées/perdus.
- Plus grand nombre de points entre les équipes concernées
- Plus grand ratio de manches gagnées/perdus entre les équipes concernées.
- BO1 entre les deux équipes en égalité parfaite.
- Plus grande valeur obtenue sur la note de temps (voir plus bas).

- **Cas Particuliers**

En cas d'égalité entre deux équipes, le vainqueur du match les ayant opposés prend l'avantage.

Si l'égalité concerne plus de deux équipes, ces dernières seront départagées via un indice temps.

Les indices de temps représenteront la valeur inverse (Arrondi au cinquième chiffre) de la durée de la rencontre (arrondie à la minute), et sera comptabilisée positivement en cas de victoire et négativement en cas de défaite.

o Par exemple : Si le match a duré 23min49secondes, l'indice de temps sera calculé de la manière suivante : $1/23 = 0,04348$. Le gagnant aura +0,04348, le perdant -0,04348.

Une simple addition du total des indices de temps obtenu durant les rencontres avec les équipes ex-æquo départagera et classera les équipes.

- **Arbre Tournoi**

- **Déroulement**

Les matchs se joueront en Best Of One (une manche gagnante) en phase de groupe puis en Best Of Three (deux manches gagnantes) jusqu'à la Grande Finale qui sera un Best of Five (trois manches gagnantes).

L'ordre et l'heure des matchs seront indiqués par les officiels et affichés sur l'intranet Lyon e-Sport.

En cas de victoire l'équipe avance dans l'arbre de tournoi. En cas de défaite, celle-ci passe dans le loser bracket.

Pour la grande finale, l'équipe venant du Winner bracket aura une manche d'avance sur celle venant du loser bracket.

- **Match sur scène / streamé**

- **Match sur scène**

L'accès à la scène est restreint aux membres des équipes uniquement, sauf autorisation préalable fournie par les officiels.

Les managers/coachs sont autorisés à rester dans la zone de compétition mais doivent la quitter une fois le match lancé.

Les joueurs pourront utiliser leurs propres périphériques (clavier, souris, tapis de souris), sous réserve d'approbation par les officiels.

Les joueurs seront responsables de leur matériel durant l'événement.

Lors de matchs sur scène, les organisateurs fourniront du matériel informatique à la disposition des joueurs :

- Ordinateurs et écrans

- Casques antibruit, écouteurs et microphones

Les casques antibruit doivent être placés directement sur les oreilles des joueurs pendant la durée entière de la partie.

Les officiels de Lyon e-Sport se réservent le droit de demander aux joueurs d'augmenter le niveau sonore des écouteurs s'ils le jugent nécessaire.

Les joueurs ne peuvent intervenir sur le matériel d'un coéquipier une fois le match lancé.

Si des problèmes techniques liés à l'équipement surviennent, l'intervention d'un technicien de l'événement peut être demandée.

Les techniciens peuvent réclamer le remplacement de tout équipement. Si un joueur souhaite utiliser un matériel personnel de remplacement, celui-ci devra au préalable être approuvé par les officiels. Dans le cas inverse, il lui sera fourni du matériel de remplacement par les officiels. Il est interdit aux joueurs d'installer leurs propres logiciels ou programmes sur les ordinateurs fournis par l'organisation.

L'usage de ceux-ci est limité au cadre strict du jeu League of Legends.

Il est interdit de connecter aux ordinateurs fournis des équipements autres que les claviers et souris approuvés.

Il est de la responsabilité des joueurs de configurer leur compte avant le début de la partie.

Les joueurs et membres des équipes se doivent d'avoir une tenue décente lors de l'événement public.

- **Match streamé**

Les Web-TV présentes à la Dreamhack Tours 2017 peuvent à tout moment demander à cast un match.

Les équipes seront prévenues par les officiels et tenues d'inviter les caster dans le lobby avant de lancer la partie.

- **Infractions au règlement**

- **Définition**

Les officiels du tournoi sont les admins tournoi.

Ils ont tout pouvoir pour appliquer le règlement en relation avec le tournoi.

- **Comportements interdits et sanctions.**

Une équipe peut être sanctionnée si l'un de ses joueurs a un comportement déplacé envers un autre joueur, un membre du staff ou se rend coupable de triche.

- **Actions de jeu interdites**

L'utilisation de bug, d'action qui changera ou dénaturera le principe habituel du jeu, est strictement interdite durant un match et entraînera une action disciplinaire de la part des officiels.

- **Disqualification**

Après étude d'une infraction au présent règlement par les officiels, un joueur ayant reçu une sanction peut également : subir plusieurs défaites automatiques, être disqualifié et/ou expulsé du tournoi.

L'équipe Lyon e-Sport se réserve le droit d'interdire de participation à ses futurs événements les personnes mises en cause.