

Règlement du tournoi
League of Legends



Nantarena 16.2

Préambule

En participant à cette compétition les joueurs acceptent, sans réticence ou interprétation, de respecter le règlement. Il est à noter que celui-ci est susceptible d'évoluer durant la LAN. Par ailleurs, en cas de divergences d'interprétation de ce document, l'avis des administrateurs du tournoi a préséance sur celui des joueurs.

Règles générales

Prérequis

Le tournoi est organisé sur les serveurs officiels de l'Europe de l'Ouest. Les participants doivent donc disposer d'un compte d'invocateur et d'un client du jeu **à jour** sur ces serveurs pour pouvoir participer à l'événement. Nous nous déchargeons de toute responsabilité en cas d'indisponibilité des serveurs officiels le jour de la LAN.

Règles de bonne conduite

Tous les membres sont invités à se comporter de façon respectueuse envers les autres participants de la Nantarena. En un mot, traitez les autres comme vous aimeriez être traités. Néanmoins, si une personne fait preuve d'un comportement irrespectueux, lui et son équipe doivent s'attendre à recevoir des sanctions.

Dans ce cadre, sont répréhensibles :

- Les insultes,
- Les offenses,
- Le spamming,
- Un retard de plus de 15 minutes par rapports aux horaires donnés par les organisateurs.

Les équipes sont tenues de mettre au courant leurs adversaires s'ils ont l'intention de prendre une pause avant de commencer un match, et de ne pas prendre de pause de plus de 30 minutes afin d'éviter d'éventuels retards.

Autres infractions non autorisées

L'utilisation de bugs, et de toute autre action entraînant un avantage non fair-play est aussi interdite. Est donc prohibé le fait de :

- Déconnecter intentionnellement,
- Utiliser un programme de triche et/ou de piratage,
- Utiliser des paramètres non inclus dans les paramètres classiques,
- Laisser intentionnellement un adversaire remporter le match,
- Profiter intentionnellement d'un bug considéré comme de la triche.

Encore une fois un manquement à ces règles peut entraîner un avertissement ou la perte du match et la disqualification du joueur en cas de récidive, à la seule discrétion de l'arbitre.

Format du tournoi

Déroulement du tournoi

Le tournoi comporte 32 équipes de 5 joueurs : 8 poules de 4 équipes seront mises en place. Chaque équipe affrontera les autres membres de sa poule une fois soit 3 matchs par équipe au total. A la fin des résultats, et après que les équipes soient départagées entre les égalités possibles (matchs supplémentaires), les 3^e et 4^e sont placés en loser bracket de l'arbre final et les deux premiers sont placés en winner bracket.

Lorsqu'une équipe perd dans le winner bracket elle descend dans le loser bracket, les perdants de cet arbre sont quant à eux éliminés du tournoi. L'équipe qui a gagné tous ses matchs d'arbres a un avantage lors de sa rencontre contre le gagnant du loser bracket (elle a droit à une défaite supplémentaire).

Les arbres s'organisent ainsi en un arbre principal et secondaire (winner et loser bracket). En fonction du déroulement du tournoi, les matchs se dérouleront en 2 parties gagnantes (BO3) dans l'arbre principal à partir des huitièmes de finales (au mieux). Les matchs de l'arbre secondaire seront quant à eux en un match gagnant (BO1).

Règles

First Pick

Pour chacun des matchs, la détermination de l'équipe ayant le First Pick sera aléatoire (pile ou face). Lors d'un match en deux manches gagnantes, l'équipe qui n'a pas eu le First Pick peut choisir un champion à sélectionner ou à bannir en premier lors de la seconde manche. En cas de troisième manche, le First Pick est redonné à la première équipe qui l'a eu.

Création des parties

Mode : Partie personnalisée « Tournament Draft Mode »

Carte : 5c5 Faille de l'invocateur

Sélection des champions : Le tournoi se déroule en mode « Tournament Draft ». L'équipe qui a été choisie pour le first pick devra se mettre à gauche pendant l'écran d'attente. Les cinq joueurs de départ de chaque équipe doivent être nommés avant le début de la sélection des personnages bannis. Un remplacement est autorisé entre deux parties, mais doit être annoncé avant que la nouvelle partie ne commence.

Dans le cadre de ce tournoi, tous les champions ainsi que tous les objets sont autorisés, y compris ceux sortis peu avant l'événement. Il ne nous appartient pas d'interdire du contenu du jeu.

Fonction pause

L'utilisation de la fonction pause est autorisée dans les cas suivants :

- Déconnexion d'un membre de l'équipe
- Dysfonctionnement de matériel

Toute autre utilisation de la fonction pause est prohibée et pourra entraîner des sanctions.

Déconnexion

Si un joueur déconnecte, l'équipe du joueur en question peut mettre la partie en pause (commande/pause). Si le joueur ne s'est pas reconnecté après le temps de pause, une décision sera prise de la part des arbitres. Si le plantage est général en raison d'un problème serveur, l'arbitre principal peut décider de relancer la partie ou d'accorder la victoire à l'un des deux équipes seulement si cette même équipe était sur le point de gagner.

Dans les cas où une partie venait à être rejouée, les joueurs doivent conserver les mêmes personnages, les mêmes runes et pages de maîtrises qu'à la partie annulée. En cas de problème de serveurs de la part de Riot pouvant affecter l'organisation du tournoi, les matchs restants peuvent être joués en ligne et ultérieurement en cas d'accord des équipes, sinon les lots sont distribués entre les plus hauts classés.