

Règlement Tournoi League of Legends

Version 1.3-16/11/2018



Table des matières :

CHAPITRE I : INFORMATIONS GÉNÉRALES

Article I-1. Règlement général

Article I-2. Application du règlement

CHAPITRE II : FORMAT DE MATCH

Article II-1. Création de la partie

Article II-2. Choix du side

Article II-3. Procédure de draft

Article II-4. Procédure de fin de match

CHAPITRE III : FORMAT DU TOURNOI

1/ Tournoi Pro

2/ Tournoi Elite

Cas d'égalité entre plusieurs équipes

CHAPITRE IV : DIVERS

Article IV-1. Communication avec les coaches

Article IV-2. Résultats des matchs

Article IV-3. Déconnexion et pauses

Article IV-4. Modification du Règlement

Article IV-5. Code de conduite

Article IV-6. Sanctions disciplinaires applicables

Article IV-7. Procédure d'application des sanctions

CHAPITRE I : INFORMATIONS GÉNÉRALES

Article I-1. Règlement général

Le règlement général de l'**association Zilat** a été décidé et rédigé par les administrateurs tournois de l'association Zilat.

Article I-2. Application du règlement

En participant aux tournois organisés par l'association 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. Création de la partie

- Les deux équipes doivent être prêtes et au complet à leurs postes à l'heure du début de la rencontre, annoncée par un des admins du tournoi
- Les parties jouées pendant toute la durée de l'événement seront accessibles via un code tournoi disponible sur Toornament.com. En cas de problème à la réception du code n'hésitez pas à contacter un des admins du tournoi.
- Les parties seront configurées avec les paramètres suivants : Faille de l'invocateur, Draft de tournoi, Spectateur : Tous.

Article II-2. Choix du side

- Pour la phase de poule, les sides sont décidés de la façon suivante: Les deux capitaines s'affrontent dans un pile ou face ou un pierre/papier/ciseaux en une manche gagnante, l'équipe gagnante sélectionne le side
- Pour les tournois Pro et Elite, c'est l'équipe qui a le seed fort (le plus haut dans l'arbre sur toornament.com) qui choisit le side.
- Dans le cas d'un BO3 ou d'un BO5, l'équipe ayant le seed le plus fort choisit les sides sur les parties 1 - 3 - 5 tandis que l'équipe adverse choisit les sides des parties 2 - 4.

Article II-3. Procédure de draft

- Le tournoi se jouera sur le patch en cours sur les serveurs live avec le système de ban compétitif (5 par équipe).
- Dans le cas d'une sanction à hauteur d'une ou plusieurs pertes de bannissement, il lui serait demandé d'attendre la fin du décompte afin d'effectuer un "no-ban"

Dans le cas d'un remake suite à un problème, la draft reprendra à la phase précédant l'apparition du problème.

Article II-4. Procédure de fin de match

Dans certains cas, les organisateurs peuvent mettre fin à une rencontre avant sa conclusion. Parmi les causes classiques entraînant ce genre de décisions, on trouve notamment les problèmes logistiques (report du match, heure de fin de tournoi proche ou atteinte, ...)

L'admin doit utiliser la méthode suivante pour déterminer les vainqueurs du match quand la conclusion normale de la manche n'est pas possible :

- Une équipe avait un très large avantage en jeu (différence de gold, bâtiments détruits, dragons tués, barons Nashor tués, adversaires morts).
- S'il est impossible de définir un large avantage en faveur d'une équipe suivant les critères ci-dessus l'admin pourra décider de recommencer la partie.

CHAPITRE III : FORMAT DU TOURNOI

Phase de groupes :

- 8 Groupes de 3
- Matches en Bo1
- Pas de match retour
- Total de trois matchs maximum par équipes
- Les deux meilleures équipes des groupes se qualifient pour le tournoi Pro et le dernier pour le tournoi Elite

Si le nombre d'équipe venait à être nettement inférieur à 24, un autre format de tournois sera communiqué en temps voulu à tous les participants.

La compétition se déroule en deux phases, telles que définies ci-dessous :

1/ Tournoi Pro

- ❑ 16 Équipes.
- ❑ Arbre à double élimination.
- ❑ Les quarts de finales, les demi-finales ainsi que la finale du winner bracket en Bo3.
- ❑ La grande finale est en Bo5 avec manche d'avance pour l'équipe venant du winner bracket.
- ❑ A noter que le format des matchs est susceptible d'être modifié en fonction du déroulement de la compétition.
- ❑ Le seeding de ce tournoi sera en fonction des résultats des équipes pendant les phases de groupes.

2/ Tournoi Elite

- ❑ 8 Équipes.
- ❑ Arbre à double élimination.
- ❑ Les quarts de finales, les demies finales ainsi que la finale du winner bracket en Bo3.
- ❑ La grande finale est en Bo5 avec manche d'avance pour l'équipe venant du winner bracket.
- ❑ A noter que le format des matchs est susceptible d'être modifié en fonction du déroulement de la compétition.
- ❑ Le seeding de ce tournoi sera en fonction des résultats des équipes pendant les phases de groupes.

Cas d'égalité entre plusieurs équipes

A l'issue des phases de groupe, des égalités entre deux ou plusieurs équipes peuvent survenir. Ces égalités seront traitées de la façon suivante afin de classer les équipes au sein de leur groupe :

- Égalité entre deux équipes : l'équipe ayant remporté la confrontation directe se place devant son adversaire
- Egalité entre trois équipes ou plus :
 - Si une équipe a gagné la confrontation directe contre chacune des équipes au sein de l'égalité, celle-ci prend le classement le plus haut. Cet effet est récursif et peut s'appliquer aux équipes restantes sans prendre en compte la première.
 - Si 3 équipes ou plus demeurent à égalité, les règles de départage suivantes seront utilisées dans cet ordre :
 - L'équipe qui a mis le moins de temps additionné à gagner ses matchs
 - L'équipe ayant le meilleur KDA

CHAPITRE IV : DIVERS

Article IV-1. Communication avec les coachs

Les joueurs peuvent communiquer avec leurs coachs à tous les moments sauf durant une partie (du lancement de la partie jusqu'à ce que l'un des camps soit victorieux).
Il est donc autorisé de communiquer avec son coach durant la phase de draft.

Article IV-2. Résultats des matchs

A l'issue d'un match, le capitaine de chaque équipe doit communiquer, à un admin du tournoi, le résultat du match et de chaque manche en joignant toute preuve utile pour éviter d'éventuelles réclamations comme des captures d'écran ou des enregistrements vidéo. L'équipe d'admins rentre les résultats sur la plateforme Toornament.
En cas de litige, des screenshots ou des preuves vidéo sont demandées par l'organisateur.

Article IV-3. Déconnexions et pauses

1. Déconnexions

Chaque déconnexion doit être signalée à un admin. Les joueurs peuvent mettre pause quand il manque un joueur d'une des deux équipes.

2. Pauses

Les joueurs sont autorisés à faire une pause dans le cadre de leur temps de pause prévu par manche. Pendant toute pause ou tout arrêt du jeu, les joueurs n'ont pas le droit de quitter la partie à moins d'y avoir été officiellement autorisés.

Pause imposé : Un admin peut mettre une manche en pause à sa discrétion.

Pause d'équipe : Chaque équipe dispose d'une pause d'un total de dix minutes qu'elle peut utiliser pendant un match pour les raisons suivantes :

- Une déconnexion non intentionnelle.
- Un dysfonctionnement matériel ou logiciel (problèmes logiciels ou de périphériques, problèmes avec le jeu, problèmes de connexion).

Reprise de la pause : Les deux équipes doivent avoir spécifiées qu'elles sont prêtes avant de relancer la partie, le plus rapidement possible.

Pause non autorisée : Si un joueur initie une pause ou y met fin sans permission en dehors de son temps de pause autorisé, ou s'il ne reprend pas la partie dans les limites de temps imparties, il peut être sanctionné en accord avec le règlement du tournoi.

Article IV-4. Modification du Règlement

L'organisateur se réserve le droit de modifier à tout moment le présent règlement, sans formalité préalable, sans mention particulière et sans que sa responsabilité ne puisse être engagée à ce titre. L'organisateur s'engage à contacter les participants par tous les moyens possibles

Article IV-5. Code de conduite

Soucieux de proposer une expérience de tournoi enrichissante pour tous, l'Organisateur invite les Participants à jouer de manière paisible, à se respecter mutuellement, à faire preuve de fair-play, d'équité, d'honnêteté et à respecter les spectateurs, l'Organisateur du Tournoi ainsi que les Administrateurs.

En participant au Tournoi, le Participant s'engage à respecter les lois et règlements applicables du pays dans lequel il réside ainsi que les différentes règles de conduite telles qu'énumérées au sein du présent Règlement.

Les présentes règles de conduite ont pour objet de présenter une liste non exhaustive des différents comportements prohibés, malhonnêtes ou pouvant procurer un avantage indu. L'Organisateur se réserve le droit de modifier à tout moment les présentes règles de conduite ainsi que de prendre toute mesure disciplinaire adaptée en cas de non-conformité au code de conduite, qu'il s'agisse d'un comportement énuméré dans la liste ci-dessous ou non.

Les comportements suivants sont susceptibles d'entraîner une sanction disciplinaire :

- Refuser de suivre les instructions de l'Administrateur du Tournoi et nécessaires pour le bon déroulement du Tournoi ;
- Arriver en retard à l'heure de sa convocation au tournoi ;
- Adopter un comportement antisportif ;
- Choisir un pseudonyme ou diffuser un contenu indiquant une fausse association à l'Organisateur ou revêtant un caractère vulgaire, obscène, offensant, contraire aux bonnes mœurs, illicite, portant atteinte aux droits d'un tiers ;
- Harceler, suivre, menacer, intimider ou adopter un comportement nuisible vis-à-vis des autres participants ou de l'Administrateur du Tournoi ;
- Communiquer tout contenu pouvant être considéré comme offensant en ce inclus les propos illégaux, insultants, injurieux, menaçants, abusifs, vulgaires, obscènes, sexuels, racistes, diffamatoires qu'ils soient fondés sur la race, les opinions politiques ou religieuses, l'orientation sexuelle et plus généralement tout propos contraire à l'éthique, aux valeurs sportives ou répréhensibles par la loi ou un règlement applicable ;

- Communiquer publiquement une communication privée et confidentielle entre l'Organisateur et le Participant ;
- Se déconnecter au cours d'une partie de manière intentionnelle ;
- Publier des contenus commerciaux publicitaires ou promotionnels ;
- Publier des contenus portant atteinte à la réputation ou à l'image des Organisateurs ou de tiers ;
- S'inscrire au Tournoi via le compte d'une tierce personne pour jouer un ou plusieurs matchs en lieu et place du propriétaire du compte ;
- Créer une fausse identité ou usurper l'identité d'un tiers ;
- Proposer directement ou indirectement des offres, des promesses, des dons, des présents ou des avantages quelconques à un Administrateur du Tournoi dans le but d'obtenir un quelconque avantage au cours du Tournoi ;
- Ne pas respecter ou endommager le matériel mis à disposition par l'Organisateur ;
- Publier des informations personnelles des autres participants (tels que nom, prénom, adresse, numéro de téléphone, etc) sur un espace accessible publiquement, que ce soit les réseaux sociaux, sur un site internet ou par tout autre moyen ;
- Utiliser ou exploiter sciemment un bug du jeu vidéo pour se procurer un avantage indu, qu'il soit défini ou non dans le Règlement du Tournoi ;
- Accéder ou se maintenir frauduleusement dans tout ou partie des systèmes de traitement automatisé de données ;
- Utiliser un logiciel tiers de tricherie modifiant les fonctionnalités du jeu, ses règles, ses données ou son rendu graphique ;
- Fausser ou entraver le fonctionnement d'un système automatisé de données, qu'il s'agisse du jeu vidéo ou des Services ;
- Transmettre ou faciliter la transmission de virus informatiques, de données corrompues ou par tout autre moyen destiné à entraver le fonctionnement d'un système automatisé de données ;
- Ne pas notifier à l'Organisateur l'existence d'un bug ou d'une faille permettant de se procurer un avantage indu au cours d'un match ;
- Ne pas fournir ses meilleurs efforts pour tenter de remporter un match ;
- Parié ou mettre en place un système de pari illicite sur les Tournois ;
- Manipuler le classement d'un Tournoi.
- Faire la promotion ou s'associer un sponsor ayant une activité illicite ou en lien avec les produits ou les services suivants :
 - Pornographie / Alcool / Tabac ou Cigarettes / Produits pharmaceutiques / Armes à feu / Sites de jeux d'argent et toutes entreprise nuisible à l'activité de Riot Games (piratage, revendeurs de clés, revendeur de comptes etc...)

Les comportements énumérés ainsi que tout autre comportement nuisible, qu'ils soient commis intentionnellement, par négligence ou par simple tentative, sont susceptibles de faire l'objet d'une sanction telle que définie par le présent Règlement.

La personne qui, par aide ou assistance, facilite la préparation ou la commission de l'infraction pourra également faire l'objet d'une sanction disciplinaire.

Les Participants peuvent informer à l'Organisateur tout comportement ou contenu préjudiciable en lien avec le Tournoi.

Article IV-6. Sanctions disciplinaires applicables

En cas de violation du présent Règlement et notamment en cas de violation du code de conduite, l'Organisateur se réserve le droit d'infliger une sanction à l'encontre du Participant fautif, selon la gravité de l'infraction constatée.

L'Organisateur peut infliger les sanctions suivantes selon le degré, la gravité et la répétition éventuelle de la violation constatée, dans l'ordre de gravité suivant :

a) Avertissement :

-le Participant est averti que son comportement est nuisible au bon déroulement du Tournoi et qu'il doit cesser ce comportement. En cas de récidive, l'Organisateur pourra aggraver la sanction.

b) Perte d'un bannissement :

- le Participant perd la capacité d'effectuer un bannissement de champion, selon l'ordre indiqué par le Jeu pour le match en cours (incluant toutes les manches du match). En cas de récidive, l'Organisateur pourra augmenter le nombre de bannissement de champions, jusqu'à la perte totale de bannissement.

c) Perte d'une manche :

-le Participant perd la manche indiquée par l'Organisateur, il peut s'agir de la manche cours ou d'une manche déjà jouée. Le classement est ensuite actualisé.

d) Perte d'un match :

-le Participant perd le match indiqué par l'Organisateur, il peut s'agir du match en cours ou d'une manche déjà jouée. Le classement est ensuite actualisé.

e) Disqualification du Tournoi :

-le Participant est disqualifié du Tournoi par l'Organisateur. En cas de disqualification, l'ensemble des matchs déjà joués par le Participant sont considérés comme perdus et les éventuels matchs à venir pour le Participant sont également considérés comme perdus. L'Organisateur décide, à sa seule discrétion, des conséquences de la disqualification du Participant et notamment en ce qui concerne la mise à jour du classement ou de l'arbre du Tournoi. Les dotations éventuellement remportées seront considérées comme perdues et seront alors redistribuées en fonction du classement mis à jour.

f) Suppression des dotations :

L'Organisateur se réserve le droit d'annuler l'attribution de tout ou partie des dotations remportées par un Participant dans le cas où ce dernier aurait procédé à une violation répétée ou particulièrement grave du code de conduite comme l'utilisation de fraude, de triche, de logiciels tiers de tricherie, de complicité externe pour remporter une partie (par communication électronique via un serveur vocal par exemple ou par tout autre moyen pouvant être jugé par l'Organisateur comme constitutif d'un cas de tricherie) ou de dysfonctionnements techniques pour obtenir un avantage indu.

g) Bannissement du Tournoi et des futurs tournois :

-L'Organisateur se réserve le droit d'exclure un Participant du Tournoi dans le cas où ce dernier aurait procédé à une violation répétée ou particulièrement grave du code de conduite comme l'utilisation de fraude, de triche, de logiciels tiers de tricherie, de complicité externe pour remporter une partie (par communication électronique via un serveur vocal par exemple ou par tout autre moyen pouvant être jugé par l'Organisateur comme constitutif d'un cas de tricherie) ou de dysfonctionnements techniques pour obtenir un avantage indu.

-L'Organisateur se réserve également la possibilité de bannir le Participant de ses futurs tournois pendant une période pouvant aller jusqu'à trois (3) ans.

Outre ces sanctions disciplinaires, l'Organisateur se réserve le droit de poursuivre en justice, tant sur le plan civil que pénal, toute personne qui aurait ou qui aurait tenté de troubler le bon déroulement du Tournoi notamment en concourant à un cas de tricherie, de fraude, ou d'atteinte à un système de traitement automatisé de données, qu'il ait participé ou non au Tournoi.

Article IV-7. Procédure d'application des sanctions

- 1. Pendant les matchs

Pendant les matchs, l'Administrateur peut prononcer les sanctions suivantes : avertissement, perte d'une manche, perte d'un match et disqualification du Tournoi. Les décisions prises par l'Administrateur sont immédiatement applicables.

- 2. À l'issue du Tournoi

À l'issue du Tournoi, l'Organisateur peut infliger l'une des sanctions disciplinaires applicables en fonction des preuves collectées ou produites par des tiers.

- 3. Réclamations issues pendant un Tournoi

À la réception d'une réclamation déposée à l'encontre d'un Participant au cours d'un tournoi, l'Organisateur pourra soit donner sans suite la réclamation, soit contacter immédiatement ledit Participant pour lui notifier les griefs qui lui sont reprochés. Le Participant devra alors apporter immédiatement tout élément utile à l'Organisateur pour traiter la réclamation. L'Organisateur pourra soit classer sans suite la réclamation, soit infliger une sanction disciplinaire immédiatement applicable au Participant.

- 4. Réclamations issues après la fin du Tournoi

À la réception d'une réclamation déposée à l'encontre d'un Participant après la fin du Tournoi, l'Organisateur dispose d'un délai de trois mois pour traiter la réclamation. À l'issue de ce délai, l'Organisateur pourra soit donner sans suite la réclamation, soit en cas de constatation d'une infraction commise par le Participant, prononcer l'une des sanctions disciplinaires applicables. Pour être traitée, la réclamation devra être assortie de preuves caractérisant une infraction listée ou non par le code de conduite. L'absence de réponse de l'Organisateur à une réclamation vaut classement sans suite.

En cas de réclamation, l'Organisateur contactera le Participant faisant l'objet d'une

réclamation pour lui notifier les griefs qui lui sont reprochés. Le Participant disposera alors d'un délai de vingt jours pour apporter tout élément utile à l'Organisateur pour traiter la réclamation.

Les décisions prises par l'Administrateur ou par l'Organisateur sont notifiées au Participant, par tout moyen (par e-mail ou par lettre recommandée), dans les trente jours ouvrés suivants la prise de décision. L'Organisateur prend ses décisions selon les preuves objectives produites.

- 5. Preuves admises

Les preuves peuvent être apportées par tout moyen à l'exception de celles contraires à la législation applicable ou ne permettant pas d'établir des faits pertinents. Peuvent notamment être admises comme preuves : les captures d'écran, les témoignages, la production de preuves matérielles, les enregistrements audios ou vidéo valablement capturés.

L'Organisateur apprécie librement la validité des preuves soumises. L'Organisateur n'a pas à justifier le refus d'un moyen de preuve.