



## **1. Organisation générale du tournoi de League of Legends !**

EN PARTICIPANT A CE TOURNOI, CHAQUE JOUEUR ACCEPTE CE REGLEMENT ET SE PLIE A SES REGLES.

Le tournoi se limite à **16** équipes au maximum. N'oubliez pas, l'inscription officielle au tournoi League of Legends se fait sur place, lors de la lan ou via pré vente sur notre adresse e-mail : [reservationlouvardgame@outlook.com](mailto:reservationlouvardgame@outlook.com) . L'inscription faite sur l'évènement n'est qu'un simple moyen pour nous, de voir combien de team pourraient disputer le tournoi. L'équipe sera acceptée **si et seulement** si elle **a payé** et **été validée** .Les joueurs doivent avoir un jeu à jour en version européenne ainsi que leur propre compte de jeu.

## **2. Structure du tournoi**

La structure du tournoi variera en fonction du nombre de teams qui se présenteront sur place. La structure qui va suivre a été établie dans un format idéal, c'est-à-dire avec un tournoi dont le nombre d'équipes participantes sera de 16.

### **2.1. Phase de qualification :**

4 poules composées de 4 équipes. Les **2 meilleures équipes** de chaque poule passeront pour la phase éliminatoire en **WinnerBracket** tandis que les **2 dernières** passeront en **LooserBracket**. Il est possible grâce à ce système qu'une équipe terminant dernière lors des phases de qualification **gagne** le tournoi. Chaque team jouera contre toutes les teams de sa poule. En cas de tournoi plein, vous jouerez 3 matchs en phase de poule. Le système de jeu utilisé pour les matchs sera le mode draft. La team B choisit son dernier champion.

### **2.2. Déroulement des poules :**

Par facilité, tous les matchs d'un tour commenceront en même temps. Un horaire sera pré-établi pour vous donner un avant-goût de l'allure de celui-ci. Mais un tour commencera officiellement quand l'admin du tournoi fera l'appel au micro.

A partir de ce moment, vous aurez **10 minutes** pour vous concerter avec le leader de la team

adverse. Vous vous arrangerez pour savoir qui des deux teams créera la partie. Si les deux leaders ne sont pas d'accord, un tirage via un pile ou face se fera.

Une fois le délai des 10 minutes écoulé, nous déclarons **forfait** la team absente. Vous devez être **ponctuels**. Aucun retard n'est toléré, quelle que soit la raison. Vous aurez entre chaque match un temps de pause de 15-20 minutes pour faire vos besoins, fumer une cigarette ou bien manger. Chaque match se fera en **1 map** sur la faille de l'invocateur. L'équipe A créé le match en partie personnalisée. L'équipe B rejoint.

Une fois que tous les membres ont rejoint la partie, le créateur lance la partie.

Ensuite, se suivront **2** étapes : l'étape des **bannissements de héros** et l'étape de **sélection des champions** que vous jouerez.

Concernant l'étape **des bannissements** :

1. La team A bannit un champion.
2. La team B bannit à son tour un champion.
3. La team A bannit son second champion.
4. La team B bannit également un 2ème champion.
5. La team A bannit son dernier champion.
6. La team B bannit le dernier champion.

Pour l'étape de la **sélection de champion** :

1. La team A choisit un premier champion.
2. La team B choisit deux champions.
3. La team A choisit deux champions.
4. La team B choisit deux champions.
5. La team A choisit ses deux derniers champions.
6. La team B choisit son dernier champion.

Personne ne quitte la partie, que ça soit lors de l'étape de bannissement ou l'étape de sélectionner de champion, pour recommencer un ban ou choisir un autre héro. Si quelqu'un quitte la partie personnalisée, on recommence avec les mêmes bans et les mêmes sélections de champions dans le même ordre.

### **2.3. Déroulement des phases éliminatoires :**

Tout comme les poules, les annonces seront faites pour lancer les quarts, la demi-finale et la finale. Encore une fois, on insiste sur la **ponctualité** des teams. Pour les phases éliminatoires, le **WinnerBracket** sera en **BO3**. La map jouée sera toujours la "faille de l'invocateur". La première partie sera créée par l'équipe A, la seconde partie par l'équipe B. La troisième partie utilisera le même système que pour les poules. Soit les leaders sont d'accord, soit on départage avec un pile ou face. Pour gagner le match, il faut remporter 2 parties sur les 3. Dans le **LooserBracket**, le système de match sera du **BO1**. La map sera aussi la "faille de l'invocateur".

Pour la création de la partie, soit les leaders s'entendent ou alors, on départage avec un pile ou face. Selon les scores du match, soit :

1. Les teams dans le WinnerBracket qui perdent leur match terminent en LooserBracket.
2. Les teams dans le LooserBracket qui perdent leur match sont éliminés.

**Le grand vainqueur du tournoi sera le gagnant de la grande finale**, c'est-à-dire du match opposant le champion du WinnerBracket et le champion du LooserBracket. Ce match déterminera les 1er et 2ème du tournoi.

La team venant du WinnerBracket, vu qu'elle a gagné tous ses matchs, aura un avantage en commençant le BO5 final avec déjà 1 point sur 2.

## **3. Gestion des teams**

### **3.1. Nombre de joueurs**

Une team doit avoir au minimum 5 joueurs pour être acceptée **ET** doit être 5 pour commencer un match. Encore une fois, soyez **ponctuels** !

### **3.2. Retard/Déconnexions**

1. Une team ayant **plus de 10 minutes de retard** sera déclarée **forfait**.
2. Une team ayant **moins de 5 joueurs présents** sera déclarée **forfait**.

Si un joueur est déconnecté en cours de partie, il devra se reconnecter le plus rapidement possible. En attendant son retour, la team pourra mettre une pause avec la commande "/pause" et la retirer via la commande "/unpause". Celle-ci en devra pas dépasser les 5 minutes. Pour rappel, on n'autorise pas un joueur de quitter une partie personnalisée lors des bannissements des héros ou lors de la sélection de ces derniers.

## **4. Les interdictions**

Pour qu'un tournoi se déroule bien, il faut un fair-play de chacune des équipes. Il se peut qu'il y ait des interdictions non citées ci-dessous, soit par oubli, soit parce qu'il est évident qu'on ne le fait pas. Si quelque chose pose problème et que ce n'est pas cité ci-dessus, l'admin prendra une décision sur place.

### **4.1. Dernier champion sorti**

Il est interdit de choisir le dernier champion en match. Comme beaucoup le savent, il arrive trop souvent que le dernier héro de Riot soit trop fort à sa sortie. Pour éviter un abus de celui-ci, vous ne pourrez pas le sélectionner. Inutile donc de le bannir lors de l'étape des bannissements.

### **4.2. Bavardage inutile**

Il est inutile d'insulter l'adversaire car celui-ci met le first blood ou parce qu'il s'échappe avec 1 point de vie. Restez un minimum sportif et poli, contentez-vous de "gg" et de salutation.

### **4.3. Les cheats**

Le cheat est évidemment interdit. Tous logiciels de triche donnant un avantage quelconque est interdit. Que ça soit un minuteur pour le respawn des buff bleus et rouge, un exploit bug, etc etc ...

## **5. Les résultats**

Les résultats seront donnés par les 2 leadeurs en fin de match aux administrateurs. Prenez un comme preuve. Voici la répartition des points :

1. **Victoire** : 3 Points
2. **Défaite** : 0 Point

A la fin des poules, si nous n'arrivons pas à départager deux équipes, nous organiserons un match entre ces deux équipes.

## **6. Sanctions**

### **6.1. Cheat :**

Exclusion définitive du joueur et forfait de la team où il y a le cheateur pour le match joué.

### **6.2. Forfait :**

Lors de la phase éliminatoire en BO3, le match sera recommencé. L'équipe où se trouvait le cheateur devra jouer à 4 et aura un dernier handicap, l'équipe adverse aura déjà 1 point sur les 2 demandés pour gagner le BO3. Dans ce cas-là, on ne jouera pas la 3ème map vu qu'elle ne sera pas nécessaire.

Si c'était un match en BO1 dans le LooserBracket, le match sera recommencé depuis le début.

## **7. Nos droits**

Le Staff se réserve le droit d'accepter ou de refuser l'inscription d'une team ou d'un joueur à l'un de ses tournois. Nous ne voulons pas des joueurs connus pour leur savoir-faire à perturber des tournois par des abus d'absence et de retards, à tricher, à chercher ou à provoquer des problèmes/bagarres ou bien encore par un grand manque de fair-play, qui reste chez nous une des notions les plus importantes pour qu'un tournoi reste sérieux et fun par la même occasion. Ces joueurs/teams ne sont pas les bienvenus. Le Staff se réserve aussi le droit d'annuler un tournoi si moins de 6 teams sont inscrites sur place à ce dernier. Concernant ce règlement, le Staff se donne le droit de le modifier à sa convenance en fonction des nouvelles règles en vogue et des nouveaux bugs découverts à tout moment.

## **8. Comportement**

Tous mauvais comportements d'un joueur lors des matchs, seront sanctionnés d'un

**avertissement puis de l'exclusion du joueur.** N'oubliez pas les conséquences de vos actes sur votre team.

En effet, la team du joueur exclu se **verra sanctionner si pas disqualifiée.** En cas de problème lors du tournoi, veuillez contacter les administrateurs qui vous écouteront et tenteront de résoudre tous les problèmes. Pour que le tournoi se passe bien, vous devez être fair-play et être de bonne foi. Le Staff travaille au mieux pour que les joueurs prennent du plaisir. Faites le maximum pour que tout se déroule dans une bonne ambiance ! Moins il y aura de problèmes, plus il y aura de fun. Ainsi nous demandons à chacun : Restez cools, soyez fair-play.

**UN MAX DE BRUIT POUR UN MAX DE GAME !!!**

L' équipe LouvardGame

