



LOUVARDGAME



LOUARDGAME TOURNOI DOTA 2 - MARS/AVRIL 2023

ORGANISATION GENERALE DU TOURNOI DOTA 2

EN PARTICIPANT À CE TOURNOI, CHAQUE JOUEUR ACCEPTE CES RÈGLES ET S'ENGAGE À LES RESPECTER. Le tournoi est limité à 8 équipes. Les équipes seront acceptées uniquement si elles ont été préalablement validées. Les joueurs doivent posséder une version du jeu à jour ainsi qu'un compte de jeu personnel.

STRUCTURE DU TOURNOI

La structure du tournoi variera en fonction du nombre de joueurs présents sur place. La structure suivante a été établie dans un format idéal, c'est-à-dire pour un tournoi dans lequel le nombre d'équipes participantes serait de 8. Les règles pourront être adaptées en fonction du nombre d'équipes présentes le jour de l'événement.

PROCEDURE DU TOURNOI A DOUBLE ELIMINATION

Le tournoi à double élimination est divisé en deux parties : le tournoi principal (ou tournoi des gagnants) et le tournoi secondaire (ou tournoi des perdants). À la fin de chaque tour, les gagnants continuent dans le tournoi principal comme dans une compétition à élimination directe. Les perdants rejoignent le tournoi secondaire et concourent pour rester dans la course, une deuxième défaite étant synonyme d'élimination finale. La finale oppose le gagnant du tournoi principal à celui du tournoi secondaire.

Au début du tournoi principal, le premier au classement affronte le dernier de l'autre groupe et le deuxième affronte l'avant-dernier, etc. (1Av4B, 2Av3B, 3Av2B et 4Av1B). Si une équipe est forfait ou absente, ses matchs sont déclarés perdus et l'arbre de départ reste inchangé. Les administrateurs se réservent le droit de modifier la structure du tournoi pour un meilleur déroulement de l'événement. Les deux premiers matchs du upper bracket se joueront au meilleur d'une manche (BO1). La première équipe parvenant à remporter 1 manche est déclarée gagnante et passe au tour suivant. L'équipe perdante va dans le tournoi secondaire. Le round 3 du upper se fait en BO3 et la grande finale en BO5.

Si une équipe perd un match en BO1 dans le tournoi secondaire, elle est éliminée du tournoi.

Le gagnant de la Grande finale, entre le gagnant du winner bracket et le gagnant du loser bracket, remporte le tournoi. Les règles peuvent être modifiées sur place pour le bon déroulement de l'événement.

Voici la structure du tournoi pour 8 équipes avec une phase de qualification en poules de 4 équipes, suivie d'un tableau principal et d'un tableau secondaire :

PHASE 1 : QUALIFICATION

Les matchs de qualification se déroulent en Bo1

Les Groupes de qualifications sont déterminés aléatoirement

Poule A : Équipe 1, Équipe 2, Équipe 3, Équipe 4

Poule B : Équipe 5, Équipe 6, Équipe 7, Équipe 8

Chaque équipe joue 3 matchs contre d'autres équipes de sa poule.



Pour chaque match remporté, l'équipe victorieuse reçoit 1 point.

Les points obtenus lors de la phase de qualification permettent de déterminer un classement général des équipes.

En cas d'égalité de points entre deux ou plusieurs équipes à la fin des qualifications, la hiérarchie sera déterminée selon les critères suivants, par ordre :

Résultats tête à tête si disponibles

Durée de la carte (la plus courte)

Décision de l'administrateur du tournoi : En dernier recours, si les critères ne permettent pas de déterminer la hiérarchie, l'administrateur du tournoi déterminera la hiérarchie par une méthode aléatoire de son choix, en prenant en compte tous les facteurs pertinents.

Dans un tournoi où le classement est déterminé par les points, il est logique de faire jouer les équipes les plus fortes contre les plus faibles afin que les matchs soient équitables et compétitifs, conformément au système de playoffs.

PHASE 2 : TABLEAU PRINCIPAL

Les 8 équipes sont classées selon leur score obtenu lors de la phase de qualification

Le classement détermine les matchs du tournoi :

Le 1er affronte le 8e

Le 2e affronte le 7e

Le 3e affronte le 6e

Le 4e affronte le 5e

Le Round 1 et 2 se jouent en BO1, Round 3 en BO3, Grande Finale en BO5.

Les perdants de chaque match tombent dans le tableau secondaire.

Tous les matchs d'un tour commenceront en même temps. Si deux équipes sont disponibles pour leur tour suivant, il n'est pas nécessaire d'attendre la fin de tous les autres matchs et ainsi avancer dans le tournoi. Un calendrier sera préétabli pour vous donner un aperçu de l'allure du tournoi. Mais un tour commencera officiellement lorsque l'administrateur du tournoi en fera l'appel. Il peut y avoir des retards dans la création des salles pour rejoindre les matchs. Des détails vous seront donnés sur place.

À partir de l'appel officiel, vous aurez 10 minutes pour vous préparer. Une fois le délai de 10 minutes écoulé, nous déclarons forfait pour le joueur absent. Vous devez être ponctuel. Aucun retard n'est toléré, quelle qu'en soit la raison. Vous disposerez entre chaque match d'une pause d'au moins 10 minutes pour vous soulager, fumer une cigarette ou manger. Prévoyez un coach ou une personne responsable pour vous aider dans le rythme rapide du tournoi.

PHASE 3 : TABLEAU SECONDAIRE

La phase 3 a lieu en même temps que la phase 2, dès que les deux équipes s'affrontant dans le tableau secondaire sont connues.



Tous les matchs du tableau secondaire ont lieu en B1.

Le vainqueur du tableau secondaire rencontre le perdant de la finale du tableau principal pour une ultime confrontation.

Lorsqu'une équipe perd un match dans le tableau secondaire, elle est éliminée du tournoi et ne peut plus participer aux compétitions. Cela signifie que, une fois que vous avez perdu dans le tableau secondaire, vous n'avez plus la possibilité de continuer à jouer dans l'espoir de remporter le tournoi. Les équipes restantes continuent à s'affronter dans les différents matchs jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une seule équipe gagnante.

PHASE 4 : GRANDE FINALE

Le vainqueur du tableau principal rencontre le vainqueur du tableau secondaire pour la grande finale en Bo5 le Dimanche.

REGLES GENERALES A SUIVRE :

Comportement de fair-play : Tous les joueurs doivent adopter un comportement de fair-play et respecter les autres joueurs et les modérateurs.

Triche : Toutes les formes de triche, y compris les scripts, les commandes, les souris programmables ou toute autre technologie externe au jeu original donnant un avantage en jeu sont interdites. Les hacks sont strictement interdits. Il est évident que les coaches et les accompagnateurs ne peuvent pas se déplacer et entrer en contact avec leur équipe pendant une rencontre. Les écrans de replay de jeu ne peuvent pas être visionnés intentionnellement pendant les matchs, même si un délai de 5 minutes est appliqué.

Modifications de jeu : Toutes les modifications de jeu, y compris les mods et les add-ons, doivent être approuvées par les organisateurs du tournoi.

Déconnexion : En cas de déconnexion pendant le jeu, le match peut être rejoué s'il y a l'approbation des joueurs concernés.

Temps mort : Des pauses supplémentaires au-delà de celles autorisées peuvent entraîner une disqualification. On ne peut mettre en pause le jeu que pour des raisons techniques (lag, audio, etc).

Pick/Ban : Les joueurs doivent suivre le processus de pick et ban défini par les règles du tournoi, par le système in-game de coin toss.

Conformité aux règles : Tous les joueurs doivent se conformer aux règles du tournoi et aux décisions prises par les organisateurs.

REGLES COMMUNES POUR LE TIRAGE AU SORT DANS UN BO3 :

Game 1 : le gagnant du tirage au sort choisit en premier. Il peut choisir soit le camp (Dire/Radiant) soit la priorité de draft (First pick / Second (= Last) pick)

Game 2 : le perdant du tirage au sort choisi en premier.

Game 3 : si le BO3 est 1-1, vous faites un autre tirage au sort



Pour les communications audio, des channels Discord sont à votre disposition, si vous utilisez un autre moyen de communication, vous devez en donner les informations d'accès aux admins du tournoi afin qu'ils puissent vérifier à tous moments que seuls les joueurs sont présents.

GESTION DES JOUEURS :

Chaque match se joue en équipes de 5 joueurs contre 5 autres joueurs.

Chaque joueur ne peut être présent que dans une seule équipe pour le tournoi.

DEBUT DE PARTIE :

Les équipes choisissent le pick ou le côté (Radiant ou Dire) au moyen d'un toss.

L'accès au lobby du jeu n'est autorisé qu'aux membres des deux équipes (5 joueurs), aux officiels du tournoi et aux diffuseurs autorisés par l'organisateur.

RETARD/DECONNEXIONS :

Un joueur ayant plus de 10 minutes de retard sera disqualifié.

Si un joueur est déconnecté pendant le jeu, il doit se reconnecter le plus rapidement possible.

Les équipes peuvent mettre le jeu en pause pendant un maximum de cinq minutes.

COMMUNICATIONS :

Les joueurs ne sont pas autorisés à communiquer avec des personnes extérieures au match, même si une pause est activée.

Les joueurs peuvent communiquer avec les administrateurs du tournoi et leur coach

La communication en utilisant la commande "all chat" n'est autorisée que pour les capitaines pour des besoins limités à une communication utile pour la conduite du match.

Tout abus de la commande "all chat" peut être sanctionné par les officiels du tournoi, entraînant une exclusion.

POINTS DE REGLEMENT ADDITIONNELS ET PRECISIONS :

DÉTAILS DES JOUEURS :

COMPTES DE JEU :

Chaque membre de l'équipe doit avoir ses comptes de jeu renseignés dans son profil de membre LouvardGame. Cela comprend, mais n'est pas limité à, l'ID Steam pour Dota 2, et une liste de tous les comptes alternatifs/smurf utilisés au cours des 6 derniers mois.

VISIBILITE DES DONNEES DU COMPTE :

Les données du compte principal et alternatif du joueur doivent être définies comme publiques au moins une (1) semaine avant le début de l'événement, afin que les adversaires aient suffisamment de temps pour se préparer.

Pour l'événement actuel, cela doit être fait avant le 24 mars à 23h59. Avoir les matchs des joueurs visibles sur Databuff ne suffit pas, car ce service ignore les paramètres de confidentialité des joueurs. Vous devez définir le



paramètre "Exposer les données de match publiques" à partir des options du client, sous les paramètres de compte > Social. Le non-respect de cette règle entraînera une aggravation des pénalités de draft.

CHANGEMENTS DE JOUEURS :

Les équipes sont autorisées à utiliser jusqu'à 2 remplaçants après approbation par un admin du tournoi.

ENTRAINEUR D'EQUIPE :

Un entraîneur peut être présent pendant la draft. Les entraîneurs doivent respecter les mêmes règles que les joueurs (pas d'accès aux téléphones, soin de l'équipement, etc.). Les entraîneurs peuvent remplacer un joueur manquant si leurs comptes ont été enregistrés au préalable, en utilisant l'une des substitutions disponibles.

REGLES DE REVANCHE :

Si un remake est nécessaire après le début de la draft, les équipes doivent répéter les mêmes côtés, choix et bans. Si un remake est nécessaire après le début du jeu, mais avant la sonnerie (temps de jeu 00:00), en plus, chaque joueur doit choisir le même héros et acheter les mêmes objets de départ. Si un remake est nécessaire après le début du jeu, et après la sonnerie (temps de jeu 00:00), en plus, les joueurs doivent choisir les mêmes voies par lesquelles ils ont commencé et placer les wards aux mêmes positions. Dans des cas extrêmes (par exemple, un crash du lobby après une mise à jour du coordinateur de Dota 2 et la partie est perdue), il appartient à l'admin de décider entre un remake ou une revanche complète.

ÉQUIPEMENT

Un administrateur peut vérifier que l'ordinateur est conforme aux exigences du règlement. Pour les entraîneurs, ils sont autorisés à apporter des notes sur papier. Les notes ne peuvent pas être sur des appareils électroniques ni utiliser de logiciels d'aide à la draft.

APPELS MALVEILLANTS OU FAUX GG

La première infraction entraînera un avertissement. L'équipe en question sera informée des avertissements et des sanctions croissantes. Les infractions ultérieures seront considérées comme des appels faux GG et le jeu en cours sera considéré comme une défaite. Les appels GG moments avant que le trône soit détruit ne relèvent pas de cette règle.

PARAMETRES DE LOBBY

Les Lobbys seront créés par un administrateur. Si aucun n'est disponible, il incombe à la première équipe du tableau (en haut) de la créer. Les équipes doivent utiliser le même identifiant d'équipe pendant toute la durée du tournoi. Tous les matchs doivent être joués avec les paramètres suivants :

Le nom et le mot de passe de la salle d'attente seront fournis par un administrateur.

Mode Capitaine

Serveur du Luxembourg

Ticket : LouvardGame 2023

Visibilité : public

Délai de spectateur : au moins 2 minutes

Série : BO1 ou BO3



Équipe de départ : tirage au sort automatique.

Pénalités de draft : selon les sanctions requises

Tricherie : désactivée

Bots : désactivés Le perdant du tirage au sort choisira dans le match suivant.

S'il y a un match 3, un autre tirage au sort sera effectué.

En cas de jeu mal étiqueté, utilisez l'option pour forcer l'ID du jeu précédent à partir des paramètres avancés.

INTERACTIONS NON DOCUMENTÉES

Certains mécanismes de Dota 2 peuvent avoir des interactions non documentées, qui ne sont pas nécessairement des bugs qui nuisent au jeu. Si les joueurs utilisent de tels mécanismes pour obtenir un avantage majeur sur l'adversaire, il revient à l'administrateur du tournoi de prendre une décision et de donner des sanctions.

Illustration des tableaux pour une bonne compréhension : seulement 2 rounds de placement seront pris en compte pour ce tournoi.

Placement

Placement bloqué !

Vous ne pouvez pas modifier manuellement le placement parce que cette phase est configurée pour placer automatiquement les participants.

Placement

[+ Ajouter](#)

#	Nom
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	

[✓ Enregistrer](#)

Group 1

[+ \(#1\)](#)

[+ \(#3\)](#)

[+ \(#5\)](#)

[+ \(#7\)](#)

Group 2

[+ \(#2\)](#)

[+ \(#4\)](#)

[+ \(#6\)](#)

[+ \(#8\)](#)



Playoffs

Double élimination

