

CYBÉRIADES 2020

REGLEMENT DU TOURNOI LEAGUE OF LEGENDS TEAMFIGHT TACTICS

Table des matières

1. PREAMBULE.....	2
2. CODE DE CONDUITE	2
3. ACCORDS ADDITIONNELS	2
4. MÉDIAS	2
5. COMPTE DE JEU	2
6. CHANGEMENT DE JOUEUR.....	3
7. MANAGERS ET ACCOMPAGNANTS	3
8. HORAIRES	3
9. VALIDATION DE SA PRESENCE (CHECK-IN)	3
10. ABSENCE ET RETARD À UN MATCH	4
11. RESULTATS D'UN MATCH	4
12. CONDITIONS DE PARTICIPATION.....	4
13. REGLES EN JEU.....	4
13.1. JEU EN L'ETAT	4
13.2. PAUSE	4
13.3. BO1	5
13.4. DEROULEMENT D'UNE MANCHE	5
13.5. SPECTATEURS	5
13.6. TRICHERIE	5
13.7. RECOMPENSES	5
13.8. AUTRES	5
13.9. ACCEPTATION DES TERMES.....	6
ORGANISATEUR DU TOURNOI.....	6

1. PREAMBULE

Dans certains cas, un problème peut survenir et ne pas trouver de solution immédiate dans le règlement. Dans ces cas de figure, l'organisateur tranchera de manière impartiale et dans une volonté de faire respecter l'éthique sportive avant toute autre considération.

2. CODE DE CONDUITE

En participant à l'événement, tous les participants s'engagent à avoir un comportement courtois envers les adversaires, le public, les arbitres, les organisateurs et les partenaires.

Si un participant venait à contrevenir à cette disposition, une sanction pourra être prononcée allant de l'avertissement à l'exclusion définitive. De plus, l'organisateur se réserve le droit de ne pas attribuer les dotations prévues en cas de manquement à ce code de conduite.

3. ACCORDS ADDITIONNELS

L'organisateur n'est pas responsable des accords additionnels qui pourraient intervenir entre deux participants. Ces accords ne pourront en aucun cas être sujets à réclamation si l'un des participants venait à ne pas les respecter. De même, un accord additionnel ne peut en aucun cas déroger au présent règlement et aux modalités prévues pour les compétitions.

4. MÉDIAS

Tous les droits de diffusion de l'événement sont l'exclusivité de l'organisateur et de ses partenaires. Cela englobe toutes les formes de diffusion ou enregistrement comme par exemple le streaming, replay, démos, etc.

Un participant ne peut refuser de voir son match retransmis, il ne peut pas non plus choisir par quel moyen le match sera retransmis.

Il est interdit à tout joueur de diffuser du contenu en direct de la salle en utilisant la connexion internet de l'événement. Cela comprend notamment la diffusion live depuis l'ordinateur prêté par l'organisateur ou depuis un smartphone appartenant au joueur connecté au réseau WiFi de l'organisateur.

Si plus de 4 spectateurs souhaitent faire partie du lobby pour une diffusion, l'ordre de préférence est le suivant :

- Diffusion officielle (autant de places que nécessaire)
- Diffusion externe
- Médias
- Individus

5. COMPTE DE JEU

Chaque joueur doit enregistrer son nom d'invocateur ("LoL Summoner Name (EU-West)") lors de l'inscription sur le portail « TOORNAMENT ». Il peut également être demandé à chaque joueur, par un arbitre, de s'enregistrer sur le portail sport de l'éditeur du jeu afin de prétendre à des récompenses en jeu (Riot Points, skins, essences, etc.).

Le non-respect de cette formalité pourra entraîner :

- la disqualification individuelle du joueur ou celle de son équipe ;
- la perte de ses droits individuels ou collectifs aux gains attribués au tournoi.

Un match ne peut être joué si une des équipes comporte moins de 4 joueurs dans le lobby.

6. CHANGEMENT DE JOUEUR

Une équipe peut participer au tournoi avec un maximum de 6 joueurs (5 joueurs par partie + 1 remplaçant). Toutefois, il est interdit pour un même joueur de participer à un même tournoi dans des équipes différentes.

7. MANAGERS ET ACCOMPAGNANTS

Les joueurs sont libres de venir accompagnés à l'événement par autant de personnes et proches qu'ils le souhaitent. Cependant, l'organisation pourra refuser l'entrée d'un trop grand nombre de personnes afin de respecter les réglementations de sécurité et d'incendie et VIGIPIRATE.

L'accès aux zones de jeu, notamment les abords immédiats des ordinateurs utilisés pour la compétition, peut être limité afin de garantir la tranquillité des joueurs. Les managers et accompagnants n'auront pas la possibilité de discuter avec les joueurs, par tout moyen que ce soit, pendant qu'un match est en cours, ni de se déplacer derrière les ordinateurs de l'équipe adverse.

8. HORAIRES

En cas de problème avec le jeu (par exemple : de longs délais d'attente pour se connecter au jeu, crash de serveurs, etc.), les matchs pourront être reportés sur décision de l'organisateur.

L'organisateur se réserve le droit d'avancer l'horaire d'un match à sa seule discrétion, en prévenant par tout moyen utile au moins un membre de chaque équipe concernée.

L'organisateur se réserve le droit de décaler un match si cela peut faciliter le déroulement de la compétition.

Les matchs d'une compétition sont à jouer le plus rapidement possible. Lorsque les deux adversaires d'un match sont connus et prêts, il n'y a aucune raison de décaler le début de match, même si la date/heure indiquée est dans le futur.

9. VALIDATION DE SA PRESENCE (CHECK-IN)

Une équipe complète doit se présenter à l'arbitre entre 60 minutes et 30 minutes avant le lancement de l'événement pour valider sa présence (phase de Check-in). Toutefois, il est possible de s'inscrire au tournoi dans les 10 minutes qui précèdent le début du tournoi (inscription tardive). Les organisateurs se réservent le droit de refuser l'accès à l'équipe si ces derniers jugent que cela pourrait ralentir le déroulement de la compétition.

10. ABSENCE ET RETARD À UN MATCH

Tout match non joué dans les délais impartis sera considéré comme une défaite pour l'équipe à l'origine du retard et ne donnera droit à aucune récompense pour la compétition concernée. En cas de retard imputable aux deux équipes, un match nul sera prononcé.

11. RESULTATS D'UN MATCH

À la fin de chaque rencontre, le résultat du match est mis à jour manuellement par l'arbitre. Si la mise à jour manuelle n'est pas réalisée, contactez l'arbitre qui reportera les résultats complets à partir de l'historique du match.

12. CONDITIONS DE PARTICIPATION

Les joueurs et leurs accompagnants, au même titre que toute personne accédant au lieu de l'événement, devront se plier aux règles de sécurité mises en place par l'organisateur. Ces règles peuvent notamment inclure la fouille visuelle des bagages et toute autre mesure légale destinée à assurer la sécurité du lieu.

Les joueurs mineurs devront impérativement venir avec une autorisation parentale dont un modèle est envoyé par mail. Il est également possible de faire parvenir l'autorisation parentale à l'organisateur par mail en amont à : r.rousseau@lana-france.com.

En complément de l'autorisation parentale :

- Les joueurs de moins de 16 ans ne pourront pas participer à la compétition sans fournir une autorisation parentale.
- Les joueurs de moins de 12 ans ne sont pas autorisés à participer à la compétition sans être en permanence accompagnés d'un adulte.

13. REGLES EN JEU

13.1. JEU EN L'ETAT

Les matchs se disputent à la date et heure prévue en l'état du jeu, peu importe les fonctionnalités indisponibles (champion désactivé, objet retiré, etc.).

13.2. PAUSE

L'utilisation de la fonction pause est autorisée en match en cas de déconnexion d'un joueur, d'un problème temporaire de connexion internet ou de tout autre cas de force majeure. Cependant, l'abus de cette fonction pourra être sanctionné.

Le joueur ayant déclenché la pause est fortement encouragé à communiquer avec les joueurs adverses afin de les informer des problèmes rencontrés. Retirer la pause sans prévenir les adversaires est une pratique non fair-play qui pourra être sanctionnée par l'organisateur.

Chaque joueur a droit à 10 minutes de pause cumulée. Une fois ce temps consommé, le joueur en question n'est plus autorisé à utiliser la fonction pause.

13.3. BO1

Les matchs du tournoi se jouent en BO1. Toutes les stratégies et techniques sont autorisées en jeu.

13.4. DEROULEMENT D'UNE MANCHE

Les joueurs doivent respecter le déroulement du jeu et ne doivent en aucun cas tenter de l'altérer sous peine de disqualification.

Le match est considéré comme commencé dès l'instant où la sélection des champions commence (phase de picks et bans).

Il n'est pas permis aux équipes de refuser de jouer un match qui est approuvé par l'organisateur. Un refus de jouer sera sanctionné par une défaite par forfait.

13.5. SPECTATEURS

Les participants n'ont pas la possibilité de refuser les spectateurs dans le lobby.

13.6. TRICHERIE

Toute tricherie ou tentative de tricherie engendrera pour l'équipe responsable une disqualification de l'événement.

13.7. RECOMPENSES

Si elles sont dues et prévues par l'organisateur, les récompenses vous seront attribuées automatiquement par l'organisateur sans aucune démarche nécessaire de votre part. Un match non joué ne donne droit à aucune récompense.

13.8. AUTRES

Afin d'éviter toute attaque sur la connexion internet, vous n'êtes pas autorisé à divulguer l'adresse IP de l'événement à d'autres personnes.

Il est interdit d'exclure un arbitre ou un streamer officiel du lobby de jeu.

Il est interdit à tout joueur d'installer des logiciels tiers sur les ordinateurs, cela inclut notamment :

- Les drivers de vos périphériques (tous doivent être plug-and-play)
- Des outils de triche
- Changement de la langue du client du jeu
- Installation d'un logiciel de toute nature (y compris Spotify)

En outre, il est également interdit de :

- Télécharger des fichiers
- Regarder des vidéo sur Youtube ou toute autre plateforme
- Brancher une clé USB sur les ordinateurs
- Brancher votre téléphone sur les ordinateurs
- Redémarrer l'ordinateur sans l'autorisation d'un responsable (sauf crash BSOD ou redémarrage intempestif)
- Modifier les paramètres Windows (Windows update, langue, sensibilité souris, volume audio, résolution d'écran, etc.). Les seuls changements autorisés doivent être réalisés depuis le client du jeu.

Les joueurs qui le souhaitent peuvent apporter leurs propres périphériques, à savoir :

- Tapis de souris
- Casque audio
- Clavier

Il n'est pas possible d'apporter d'autres périphériques que ceux cités ci-dessus. Si l'utilisation du périphérique personnel d'un joueur venait à poser problème (configuration, fonctionnement, lags, etc.), les arbitres peuvent imposer l'utilisation du matériel fourni par l'organisation à un joueur afin d'éviter tout retard dans le tournoi.

13.9. ACCEPTATION DES TERMES

Tout joueur s'inscrivant au tournoi accepte de facto les termes du présent règlement, tant au niveau de son organisation que des règles imposées en jeu.

ORGANISATEUR DU TOURNOI

Association LANA France — SIREN : 498 763 093 contact@lana-france.com