

Game 20

Règlement du tournoi League of Legends

Version du 31-01-2019

Article 1. Conditions générales

1. Le règlement de ce tournoi a été décidé et écrit par les organisateurs de la LAN Party. Ces derniers se réservent le droit de modifier le présent règlement à tout moment et sans préavis. Il est recommandé de consulter régulièrement ce document afin d'apprécier les modifications pouvant intervenir.
2. En participant à cette compétition, les joueurs acceptent, sans réticence ou interprétation, de respecter le règlement. Les joueurs acceptent l'application de ce règlement par les organisateurs et que toute décision prise par les organisateurs prévaut sur ce règlement.
3. Un joueur ne peut participer au tournoi « League of Legends » que s'il remplit les conditions suivantes :
 - a. Il a payé son droit d'entrée à « Game 18 » et en possède la preuve remise à l'entrée ;
 - b. Il s'est inscrit au tournoi dans la limite de temps définie par les organisateurs et communiquée via l'intranet disponible sur place.
 - c. Le joueur n'est pas inscrit à un autre tournoi par équipes (Overwatch)
4. Les responsables du tournoi sont Basil Burleon, Honorez Loïc, Nicolas Kuntz et Lempereur Nicolas .

Article 2. Règles des matchs

1. Chaque équipe sera constituée de 5 joueurs.
2. Une équipe ayant moins de 5 joueurs présents sera déclarée **forfait**.
3. Une équipe avec plus de **10 minutes** de retard sera déclarée **forfait**. Soyez **ponctuels** !
4. Les retards répétitifs d'une équipe pourront entraîner sa **disqualification immédiate** du tournoi, même si il s'agit de retards inférieurs aux 10 minutes prévues par le point 3.
5. En cas de déconnexion d'un joueur à la partie en cours, celui-ci devra se reconnecter le plus rapidement possible. **S'il n'y parvient pas, le match se poursuivra sans lui**. Cette règle ne s'applique pas si la déconnexion est due à un incident sur le **réseau de la LAN ou imputable aux serveurs Rito**, auquel cas, le match sera relancé.
6. Il est interdit pour un joueur de quitter une partie personnalisée lors de la phase de bannissements des héros ou lors de la sélection de ces derniers. Si une déconnexion survient suite à des problèmes techniques durant cette phase, il est de la responsabilité des deux équipes de reproduire les mêmes choix et dans le même ordre qu'avant cette déconnexion.
7. En fin de partie, un joueur **de chaque équipe**, prendra une **capture d'écran des statistiques** et la postera sur l'intranet. Cette capture d'écran ne devra pas être retouchée. Il faut également une capture d'écran de **la phase de ban**, juste avant que la partie commence.

L'absence de captures d'écran d'une des deux équipes pourrait entraîner une sanction pour l'équipe fautive !

8. Il est conseillé aux équipes de nommer un chef d'équipe responsable des captures d'écrans, du suivi de l'horaire des matchs à jouer, de la présence de l'ensemble des joueurs à temps et de communiquer avec les responsables du tournoi.
9. Le match continuera tant qu'une équipe n'aura pas obtenu la victoire.

Article 3. Déroulement du tournoi

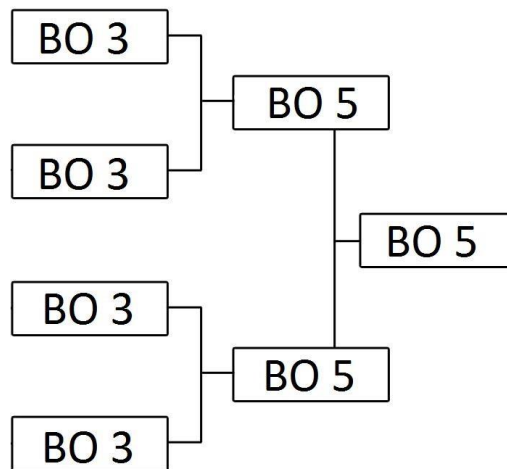
Le nombre d'équipe est établi et est de 16 équipes.

3.1. Phase de qualification

1. Le tournoi commencera par une phase de qualification par poules.
2. Il y aura 2 groupes de poules contenant chacun 8 équipes.
3. Chaque équipe jouera contre toutes les équipes de sa poule, ce qui fera un total de 7 matchs.
4. Les 4 meilleures équipes de chaque poule passeront pour la phase éliminatoire.
5. Toutes les parties seront jouées en mode « Draft Tournament » et auront les spécificités suivantes :
 - a. Des captures d'écrans des bannissements et choix devront être prises par chaque équipe et postées sur l'intranet à la fin du match.
 - b. Les organisateurs du tournoi se donnent le droit de pouvoir éventuellement interdire l'utilisation d'un champion selon les changements.
6. Un horaire pourra être préétabli, mais ne servira qu'à titre indicatif et sera susceptible d'être modifié.
Seul l'appel au micro d'un responsable indiquera le commencement d'un tour !
7. **Le match devra commencer dans les 10 minutes suivant l'appel.** Ce temps comprend la concertation entre les équipes, la préparation du match et la création de la partie.
8. Passé ces 10 minutes de délai, si une équipe est en retard, elle sera déclarée forfait conformément à l'article 2.3.

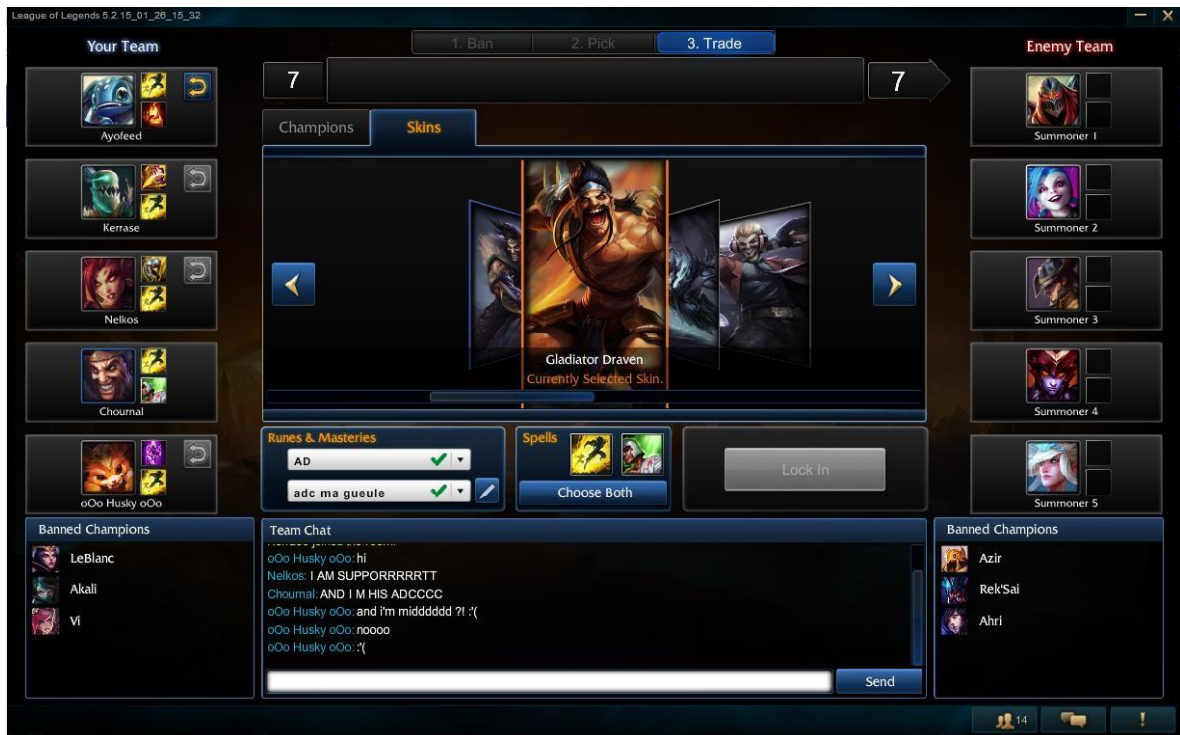
3.2. Phase éliminatoire

1. Comme en phase de qualification, des appels au micro seront réalisés pour lancer les différents matchs. Les mêmes règles s'appliquent ici.
2. La carte restera la « Faille de l'invocateur ».
3. La phase éliminatoire se déroulera :
 - a. En BO 3 pour les quarts de finale entre les 8 équipes restantes.
 - b. En BO 5 pour les demi-finales entre les 4 équipes restantes
 - c. En BO 5 pour la grande finale entre les 2 dernières équipes



Article 4. Captures d'écrans

4.1. Correctes



4.2. Incorrectes

