

# **Règlement Tournoi ESPORT CROUS GAMING du 27/28 Février 2021 sur League of Legends**

## **1. Règles générales**

### **1.1. Tournoi**

Le tournoi ESPORT CROUS GAMING est un tournoi réservé aux résidents du Crous Bordeaux-Métropole. Ce tournoi est organisé par la société Arts of Playing.

Venez vous affronter lors du tout premier tournoi en ligne du ESPORT CROUS GAMING sur le célèbre MOBA de Riot : League of Legends.

### **1.2. Administration**

Ce tournoi est encadré par une équipe d'administration chargée de veiller au bon déroulement de la compétition et au respect des règles mentionnées dans ce document.

L'équipe d'administration se réserve le droit de modifier le présent document à tout moment si cela s'avère nécessaire. En cas de divergence d'interprétation de ce document, l'avis de l'équipe d'administration du tournoi prévaudra sur celui des joueurs. Un manquement au présent règlement pourra entraîner un avertissement, la perte du match ou encore la disqualification de l'équipe.

Un serveur Discord officiel dédié au tournoi sera mis à disposition de l'ensemble des participants. L'équipe d'administration sera présente sur les salons vocaux pour répondre à toutes demandes des participants. Les participants pourront retrouver toutes les informations relatives à l'organisation des matchs sur ce discord officiel. Lien vers le Discord : <https://discord.gg/KUxYSkh8TH>

L'équipe d'administration doit exclusivement être contactée via le serveur Discord officiel, dédié à la compétition. Toute autre forme de communication peut être ignorée.

### **1.3. Participants et engagement**

Tout résident du Crous est autorisé à participer au tournoi, à condition qu'il s'inscrive avec une équipe constituée de 5 membres également résidents du Crous. Le tournoi ESPORT CROUS GAMING n'exige aucune restriction de niveau.

Les participants doivent être âgés de 18 ans minimum, à la date du tournoi, soit le 27 Février 2021. Pour des raisons législatives liées au versement du CashPrize, seuls les joueurs âgés de plus de 18 ans sont autorisés à participer au tournoi.

Les participants acceptent sans limitation de respecter les règles décrites dans ce document ainsi que l'ensemble des décisions émanant de l'équipe d'administration.

Chaque participant doit faire preuve de respect envers l'équipe d'administration et les autres participants. Les insultes et les comportements irrespectueux envers qui que ce soit ne sont pas tolérés et seront sanctionnés.

Chaque participant s'engage à respecter les Conditions Générales d'Utilisation de Riot.

L'utilisation d'outils et de logiciels tiers est strictement prohibée. L'utilisation d'un bogue du jeu est strictement interdite. Toute suspicion fera l'objet de sanctions par l'équipe d'administration.

Chaque participant doit toujours avoir la dernière version du jeu League of Legends installée.

Chaque participant doit être inscrit sur le formulaire d'inscription du tournoi et saisir son identifiant Riot et Discord correctement.

Tous les participants assurent que les informations renseignées lors de l'inscription sont correctes. Toute information qui se révélerait incorrecte pourrait entraîner la disqualification de toute l'équipe.

Chaque équipe souhaitant participer au tournoi doit être constituée de cinq (5) participants disposant d'un compte League of Legends EUW. En cas d'urgence exceptionnelle, une équipe peut formuler la demande d'un remplacement auprès des administrateurs. Le prêt de compte n'est pas autorisé.

Lors de l'inscription un capitaine d'équipe devra être désigné, ce dernier doit obligatoirement rejoindre le discord officiel de la compétition afin de faciliter les échanges entre les équipes et l'équipe d'administration. Lors du déroulement du tournoi, la présence sur le Discord officiel est obligatoire pour tous les membres de l'équipe.

Les noms d'équipes ou de joueurs vulgaires, racistes, sexistes ou injurieux sont interdits. Les noms avec une taille et un format délibérément modifiés ne sont également pas autorisés. L'équipe d'administration se réserve le droit de demander la modification du nom d'équipe et de sanctionner les participants ne respectant pas ces conditions.

## 1.4 Réclamations

Les réclamations à l'encontre d'un participant ou d'une équipe qui aurait fait l'objet d'une violation des règles de ce document ou de tout autre litige doivent être transmises à l'équipe d'administration. Chaque contestation doit pouvoir être justifiée par le biais de "screenshot" (imprime écran) ou de rediffusion vidéo incluant un horodatage ainsi que le nom du participant faisant l'objet de cette réclamation. Les contestations sans justifications seront rejetées.

## 1.5 Diffusion des matchs

- **Participants**

Chaque participant est autorisé à diffuser ses matchs, sur sa chaîne personnelle, au cours de l'intégralité de la compétition.

Il est obligatoire de se signaler auprès de l'équipe d'administration sur le Discord officiel. Chaque "streamer" a pour obligation d'inscrire le nom de la compétition dans le titre de son stream.

Seule la plateforme Twitch est autorisée pour la diffusion des matchs.

Un délai minimum de **3 minutes** est imposé aux participants souhaitant diffuser leurs propres matchs. En aucun cas l'équipe d'administration ne pourra être tenue responsable d'un potentiel litige lié à l'utilisation de la diffusion du match par l'équipe adverse.

- **Diffusion officielle** <https://www.twitch.tv/artsofplaying>

Les spectateurs sont invités à suivre le déroulement de la compétition sur le Discord officiel. Une chaîne officielle sera chargée de diffuser et de commenter les matchs à partir des phases finales (Cf; 2.2. Dates et heures). Les matchs seront diffusés avec un délai de 3 minutes.

Les liens seront accessibles depuis le Discord officiel de la compétition.

Arts of Playing se réserve tout droit de diffusion et d'utilisation d'images liée à la compétition. Aucune équipe, ni participant ne peut refuser d'être diffusé.

## 2. Déroulement du tournoi

### 2.1. Format

Le tournoi est constitué d'une phase de poules, puis d'un arbre à élimination directe.

Le nombre d'équipes maximum est de 40.

Chaque équipe doit être constituée de 5 joueurs. Seuls les joueurs inscrits dans l'équipe ont le droit de participer à la compétition. Un match ne peut pas être joué si l'équipe est constituée de moins de 5 joueurs, dans ce cas l'équipe en déficit sera contrainte d'abandonner le match.

Les phases de poules seront jouées en une partie gagnante (BO1), ainsi que les quarts de finale, à partir des demi-finales, les matchs seront joués au meilleur des 3 parties (BO3).

La première équipe à remporter deux parties gagne le match en BO3.

Le tournoi se déroule en mode tournament draft.

Il n'y a aucune restriction dans le choix des personnages en jeu.

## 2.2. Egalités

Lorsque 2 Équipes sont à égalité en terme de points dans une poule, elles seront départagées dans l'ordre ci-dessous :

1. Tête-à-Tête (résultat du match direct)
2. Goal average (moyenne de matchs gagnés/perdus)
3. Kill/Death Ratio en Tête-à-Tête

## 2.3. Dates et heures

Le tournoi se déroulera du Samedi 27 Février 2021 au Dimanche 28 Février 2021.

### Jour 1: Samedi 27 Février 2021:

- Matchs 1 et 2 des poules (BO1): 10h
- Matchs 3 à 6 des poules (BO1): 14h
- Matchs 7 à 9 des poules (BO1): 20h

### Jour 3: Dimanche 28 Février 2021:

- Quarts de finale (BO1): 10h -> un match sera streamé sur le twitch A.O.P officiel
- Demi-finales (BO3): 14h -> un match sera streamé sur le twitch A.O.P officiel
- Finale (BO3): 18h -> le match sera streamé sur le twitch A.O.P officiel

Chaque équipe doit être prête au moins 15 minutes avant le début du match. Retarder la manche n'est pas autorisé. Si une équipe n'est pas prête dans le salon de jeu (lobby in game) avec tous ses membres dans un délai maximum de 10 minutes après l'heure prévue, celle-ci sera disqualifiée.

## 2.4. Constitution des lobbys et choix du serveur de jeu

Les deux équipes sont responsables de l'organisation de leur match. Les capitaines s'ajoutent en jeu à l'aide des informations saisies sur le Discord, salon "capitaines-équipes". Les deux capitaines sont chargés de reporter le résultat sur le Discord, salon "déroulement-compétition" dès que le score final est connu.

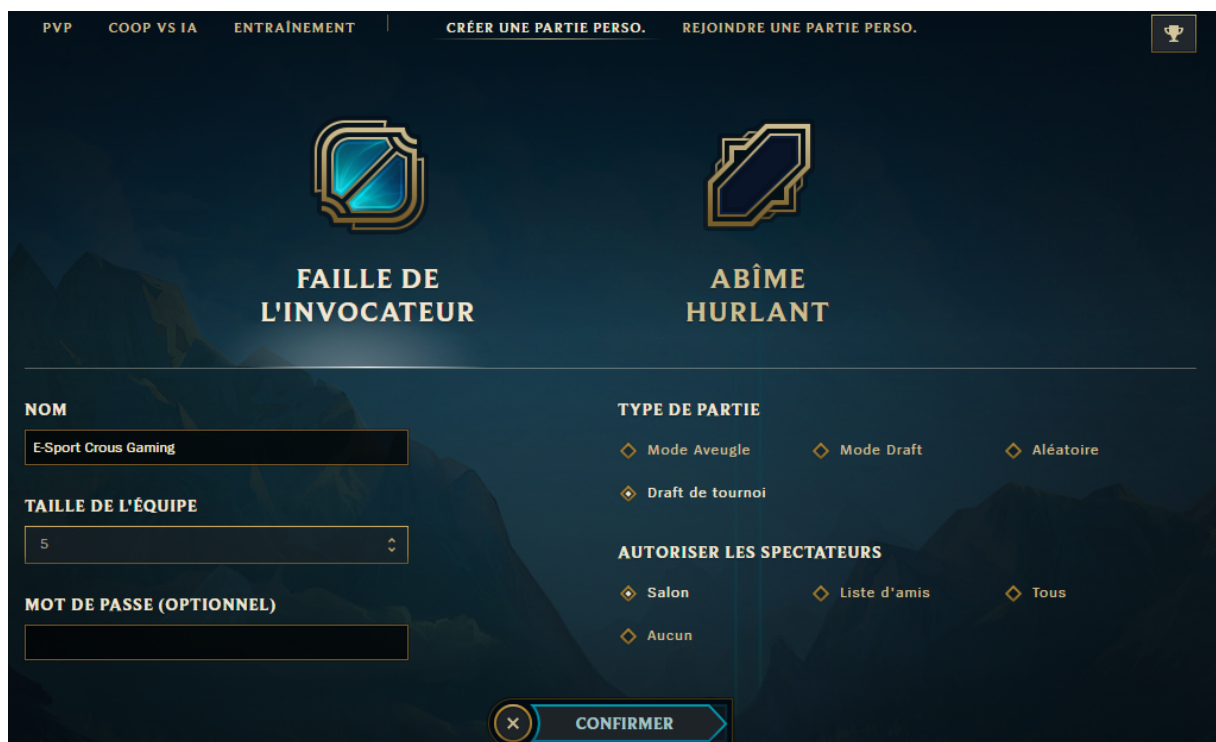
Seule l'équipe de diffusion officielle du tournoi, l'équipe d'administration et les personnes autorisées par l'équipe d'administration ont le droit d'occuper un emplacement de spectateur en jeu.

Vous serez averti par un.e officiel.le si votre match est diffusé en direct. Dans ce cas, la partie sera créée et hébergée par l'équipe d'administration sur le jeu, qui invitera ensuite les 2 capitaines de chaque équipe afin qu'ils puissent inviter leurs équipiers par la suite.

## 2.5. Paramètres

- Mode de jeu : Faille de l'invocateur
- Type de partie : Draft de tournoi
- Autoriser les spectateurs : Salon

Se référer aux options décrites dans l'image ci-dessous:



## **2.6. Choix du camps (side)**

### **Matches en B01:**

L'équipe hébergeant la partie se place dans l'emplacement "Equipe 1" de façon à être du côté bleu. Ainsi, la deuxième équipe sera dans l'emplacement "Equipe 2", du côté rouge.

### **Matches en B03:**

L'équipe hébergeant la partie se place dans l'emplacement "Equipe 1" de façon à être du côté bleu. Ainsi, la deuxième équipe sera dans l'emplacement "Equipe 2", du côté rouge.

Lors de la deuxième partie, l'équipe perdante choisit son côté.

Lors de la troisième partie, l'équipe qui a perdu le match retour choisit son côté.

## **2.7. Déconnexion en jeu**

En cas de panne du serveur de jeu ou de déconnexion de masse liée à une défaillance de la plateforme de jeu, l'équipe d'administration peut décider un nouvel hébergement du match qui sera obligatoirement géré par celle-ci. Suivant l'avancement du match, il pourra être décidé de le rejouer intégralement.

Pour toute raison empêchant le bon déroulement de la partie, une équipe peut mettre le jeu en pause après en avoir averti l'équipe adverse.

Lors d'une pause, et avant de relancer la partie, il est nécessaire d'avoir le consentement des deux équipes.

Tout usage abusif ou injustifié de la pause pourra être reporté à un admin, et sanctionné.

### 3. CashPrize

La totalité du CashPrize est d'un montant de cent-cinquante euros (150€), sous forme de Riot Points. Il est découpé en deux parties : deux tiers pour l'équipe gagnante et un tiers pour les seconds.

- 1er: 100 € (2800 RP/joueur)
- 2ème: 50 € (1380 RP/joueur)

Le montant du CashPrize sera versé au capitaine d'équipe, par mail. Arts Of Playing se décharge de toute responsabilité en cas de litige entre les joueurs et le capitaine d'équipe.