

# CONDITIONS PARTICULIÈRES DE PARTICIPATION EN LIGNE



LEAGUE OF LEGENDS

## **PREAMBULE**

Le tournoi Hello!Nexen Championship – League Of Legends est un tournoi de jeux-vidéos.

Le tournoi est organisé par l'association HelloWorld!EDHEC en partenariat avec l'association Nexen.

Le tournoi est organisé par l'association HelloWorld!EDHEC en partenariat avec l'association Nexen. Ce tournoi se déroulera entièrement en ligne si un confinement est prévu dans le cadre de la crise sanitaire actuelle. Dans toute la suite du présent règlement, il sera désigné par :

- l'« Organisateur », les associations HelloWorld!EDHEC et Nexen et leurs membres ;
- le « Participant », le participant au tournoi ;
- l'« Événement », le tournoi Hello!Nexen Championship – League Of Legends.

## **ARTICLE 1. – CONDITIONS PARTICULIERES DE PARTICIPATION**

Le Participant s'engage à utiliser une version officielle de League of Legends, à respecter le règlement général de la compétition, le code de l'Invocateur et à faire preuve de fair-play pendant tout l'Événement.

## **ARTICLE 2. – FORMAT DE MATCH**

### **2.1.1 Match « Best Of 1 »**

Le format « Best Of 1 » se joue en une partie et oppose deux équipes de cinq Participants. Ce format sera celui des matchs lors des phases de poules.

### **2.1.2 Match « Best Of 3 »**

Le format « Best Of 3 » se joue en 3 parties et oppose deux équipes de cinq Participants. Ce format sera celui utilisé pour la Finale du Winner Bracket et la Grande Finale.

### **2.2. Mode de jeu**

Les matchs devront se faire en partie tournament draft, faille de l'invocateur.

S'il n'est pas possible de réaliser une partie en draft les matchs devront se faire en partie personnalisée, faille de l'invocateur.

Les Bans et Picks devront être réalisés avant le début de la partie et doivent respecter la procédure du draft selon le format « tournament draft » suivant. Si les Participants le souhaitent, ils peuvent utiliser un logiciel tel que ProDraft pour faciliter les phases de draft :

- L'équipe A retire l'un des champions disponibles ;
- L'équipe B retire un des champions disponibles ;
- L'équipe A retire un des champions disponibles ;
- L'équipe B retire un des champions disponibles ;
- L'équipe A retire un des champions disponibles ;
- L'équipe B retire l'un des champions disponibles ;
- L'équipe A choisit l'un des champions parmi ceux encore disponible ;
- L'équipe B choisit deux champions ;
- L'équipe A choisit deux champions ;
- L'équipe B choisit un champion ;
- L'équipe A retire l'un des champions disponibles ;
- L'équipe B retire l'un des champions disponibles ;
- L'équipe A retire l'un des champions disponibles ;
- L'équipe B retire l'un des champions disponibles ;
- L'équipe A choisit un champion ;
- L'équipe B choisit deux champions ;
- L'équipe A choisit un champion.

La désignation de l'équipe « A » et de l'équipe « B » se fait par tirage au sort. L'équipe A se retrouve à gauche lors de la constitution du match (côté bleu de la carte).

Si une équipe se trompe sur ses choix de picks et de bans, et dans le cas où l'équipe adverse est d'accord, il sera possible pour les deux équipes de refaire les picks et les bans. Dans le cas où l'équipe adverse n'accorde pas son autorisation, l'équipe s'étant trompée devra jouer avec les picks et bans initialement choisis.

### **2.3. Phase de poule**

En phase de poule, chaque équipe rencontre une fois chacune des autres équipes présentes dans sa poule (format Round Robin Groups).

- Une victoire rapporte 3 points ;
- Une défaite rapporte 0 points.

Le format de match des phases de poule sera le format « Best Of 1 », les poules seront faites par tirage au sort.

#### **2.4. Classement lors des phases de poule**

Les critères suivants sont appliqués pour déterminer le classement dans une poule :

1. Plus grand nombre de points ;
2. Si deux équipes sont à égalité, c'est le gagnant du match entre les deux qui sera qualifié.

A l'issue de la phase de poule, toutes les équipes de chaque groupe accéderont au winner bracket.

#### **2.5. Phase finale**

La phase finale se déroule dans un format classique de winner et loser bracket. La première équipe de chaque poule est immédiatement qualifiée en quarts de finale. Les autres équipes s'affrontent lors de 8èmes de finale, les perdants allant en Loser Bracket et les vainqueurs avançant dans le Winner Bracket. Une défaite dans le Winner bracket entraîne la descente de l'équipe dans le Loser Bracket. La Finale du Winner Bracket se jouera en « Best Of 3 ». Le gagnant du Loser bracket affronte le vainqueur du Winner bracket lors de la Grande Finale qui se jouera en « Best Of 3 » avec une victoire d'avance pour le vainqueur du Winner Bracket.

### **ARTICLE 3. – DÉROULEMENT D'UN MATCH**

#### **3.1. Avant chaque match**

Avant le match, l'Organisateur essaiera autant que possible de donner une chance aux équipes de s'échauffer avant chaque match mais en raison des contraintes temporelles, il ne pourra garantir un temps minimum spécifique.

Lors des phases en ligne, une présentation générale du fonctionnement du tournoi sera donnée 30 minutes avant le début du tout premier match de la phase en ligne, ainsi les Participants doivent être présents 20 minutes avant l'heure de match indiquée. Cela signifie que ces derniers doivent être connectés sur le salon Discord prévu à cet effet 30 minutes avant le début des matchs. Le match doit le plus possible démarrer à l'heure exacte indiquée sur le planning, un retard de 10 minutes peut être autorisé, au delà de ce délai l'équipe sera éliminée.

L'Organisateur ne met pas d'ordinateur à disposition du Participant et, par conséquent, chaque participant est tenu d'avoir à disposition son propre ordinateur pour participer à la phase du tournoi en ligne.

Si la phase du tournoi se déroule en ligne, il est impératif que les 5 joueurs soient connectés et présents dans le Salon Discord prévu à cet effet. En cas d'absence d'un joueur, l'équipe

dispose de deux options : abandonner ou jouer en 4vs5.

Pendant toute la durée du tournoi, qu'il se déroule en présentiel ou en ligne, si un quelconque problème survient avec le son, le réseau ou le pc, le Participant doit en avertir l'Organisateur immédiatement afin de le résoudre au plus tôt avant le début du match.

### **3.2. Capitaine**

Avant le lancement du premier match chaque équipe doit présenter son capitaine d'équipe à l'Organisateur. Il peut être l'un des 5 membres de l'équipe ou bien le Coach. Le capitaine d'équipe doit rester la même personne durant tout l'Événement.

Le capitaine d'équipe est la personne en charge de son équipe auprès de l'Organisateur. Il doit s'occuper du choix des bans et picks de son équipe, des plaintes officielles, ou de tout autre problème auprès de l'Organisateur.

### **3.3. Coach**

Les équipes peuvent faire appel à un coach lors de l'Événement. Ce coach doit être rattaché à l'équipe au même titre qu'un Participant, doit être présenté à l'Organisateur avant le début de l'Événement, et doit rester le même tout au long dudit Événement. Il n'est cependant pas tenu de s'acquitter des frais de participation.

Les Organisateurs peuvent refuser la présence du coach sur scène pour toute raison d'organisation liée à des contraintes techniques.

### **3.4. Interruption du match**

Si un match est involontairement interrompu (plantage, déconnexion réseau...), l'Organisateur peut décider de recommencer le match en fonction des règles suivantes :

- Si le problème a eu lieu avant le premier kill, que les héros ne sont pas encore niveaux 6 et que la reconnexion ne fonctionne pas ;
- Si l'un des Participants plante ou est déconnecté, il doit revenir et se connecter aussi vite que possible. Les équipes peuvent « pauser » la partie si elles rencontrent un problème (déconnexion d'un Participant par exemple). L'utilisation excessive de la pause est interdite. Il est à la charge de chaque équipe de s'assurer qu'il ait la possibilité de mettre le match en pause avant le début du match ;
- 15 minutes de pause par équipe.
- L'équipe ayant mis le jeu en pause doit absolument prévenir l'équipe adverse et avoir son approbation avant de relancer la partie.
- Chaque pause devra être mentionnée et justifiée par écrit auprès d'un organisateur.
- Les pauses abusives ou répétitives pourront être sanctionnées.
- Le Participant déconnecté devra essayer de se reconnecter le plus vite possible (5 minutes maximum) et de résoudre son problème. Au cas où il n'y arriverait pas, l'équipe adverse peut relancer la partie en 4 contre 5 jusqu'à la reconnexion si elle a lieu.

Il convient de rappeler qu'il est de la responsabilité des Participants de se pourvoir de tout le matériel nécessaire (ordinateur, téléphone, connexion internet, programmes et logiciels,

Discord et tout matériel que le Participant estime nécessaire dans les limites de ce règlement) à la bonne tenue d'un match. En cas de problème, il reviendra à l'Organisateur de juger souverainement si le joueur avait mis en œuvre ou non tous les moyens nécessaires à la bonne tenue du match.

### **3.5. Arrêt du match en cours**

Les Participants ne sont pas autorisés à quitter un match officiel en cours sauf s'ils en sont autorisés par le format du match ou si cela a été expressément autorisé par l'Organisateur. Si une équipe ou un Participant quitte un match avant son terme, la victoire est automatiquement donnée à l'équipe adverse.

### **3.6. Validation du résultat**

A la fin d'un match, chaque capitaine d'équipe doit reporter le résultat du match et sa durée auprès de l'Organisateur dans le salon Discord prévu à cet effet. Le Participant doit signer la feuille de match si la phase se déroule en présentiel et effectuer une impression d'écran du résultat du match si la phase se déroule en ligne. Après avoir reporté les résultats, le capitaine d'équipe ne peut pas revenir sur le résultat et poser une réclamation.

Une impression d'écran du résultat du match pourra être demandée par l'Organisateur même lors des phases en présentiel.

Lorsqu'une équipe s'estime victime d'une violation du règlement durant son match, les Participants ne devront pas pour autant arrêter la partie tant que celle-ci n'est pas finie. Une fois la partie terminée, le capitaine de l'équipe pourra demander officiellement une investigation auprès de l'Organisateur.

Il est à la charge de celui qui se dit victime de violation du règlement de rapporter des éléments probatoires pertinents quant au préjudice subi, afin notamment d'aider l'Organisateur dans son investigation. Il reviendra à l'Organisateur seul d'apprécier le caractère pertinent ou non des informations transmises. Une fois la décision de l'Organisateur prise et annoncée, celle-ci s'impose aux Participants et n'est pas sujette à plus de contestation. Les demandes d'investigation injustifiées et répétées pourront être sanctionnées.

### **3.7. Abandon**

Une équipe qui souhaite déclarer forfait pour un match doit obligatoirement en aviser l'Organisateur en présence de l'équipe adverse. En outre, le forfait doit être déclaré avant le début du match. Toute équipe se déclarant forfait pendant un match sera traitée comme ayant quitté le match aux termes de l'article 3.5. Une équipe ayant joué et remporté un match ne peut ainsi pas déclarer forfait et donner la victoire à l'équipe adverse. Tout abandon est définitif et irrévocable.

### **3.8. Utilisation de l'accès internet et Streaming**

Les Participants sont autorisés à diffuser sur une plateforme en ligne leurs parties. L'Organisateur ne sera en aucun cas tenu responsable des conséquences du streaming

réalisé par un Participant : si un Participant fait le choix de diffuser sur une plateforme quelconque, il devra s'assurer de prendre les mesures nécessaires pour ne pas nuire aux autres joueurs, y compris ses propres coéquipiers.

#### **ARTICLE 4. – PARAMÈTRES DE JEU**

Tous les Participants doivent utiliser leur propre compte League of Legends.  
L'utilisation de programmes externes modifiant les paramètres graphiques en cours de jeu est interdite.

#### **ARTICLE 5. – ACTIONS DE JEU INTERDITES**

L'utilisation d'un bug ou d'une action qui change ou dénature le principe habituel du jeu et va à l'encontre des règles du fair-play est strictement interdite durant un match. Une telle action, si elle est avérée et reconnue par l'Organisateur, entraînera la disqualification de l'équipe qui aura triché.

#### **ARTICLE 6. – ATTRIBUTION DES LOTS**

L'attribution sera précisée durant la réunion préalable avant le début du tournoi.