

# CONDITIONS PARTICULIÈRES DE PARTICIPATION



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. Dans toute la suite du présent règlement, il sera désigné par :

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

## ARTICLE 1. – CONDITIONS PARTICULIÈRES DE PARTICIPATION

Le participant devra s'acquitter de la somme de **vingt euros (20€) jusqu'au 12 février, date à partir de laquelle la place passera à vingt-cinq euros (25€)** pour participer à l'événement en présentiel. Un coach devra, lui, s'acquitter de la somme de **cinq euros (5€)**.

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.

### **2.1.1 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 personnalisés, 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 ». 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 disponible ;
- L'équipe B retire un des champions disponible ;
- L'équipe A retire un des champions disponible ;
- L'équipe B retire un des champions disponible ;
- L'équipe A retire un des champions disponible ;
- L'équipe B retire l'un des champions disponible ;
- 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 disponible ;
- L'équipe B retire l'un des champions disponible ;
- L'équipe A retire l'un des champions disponible ;
- L'équipe B retire l'un des champions disponible ;
- 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).

### 2.3. Phase de poule

En phase de poule, chaque équipe rencontre une fois les 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 ».

### 2.4. Classement lors des phases de poule

Les critères suivants sont appliqués pour 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 joue en « Best Of 3 ». Le gagnant du Loser bracket affronte le vainqueur du Winner bracket lors de la Grande Finale qui se joue 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 essayera 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.

Le match doit démarrer à l'heure exacte indiquée sur le planning, les Participants doivent être prêts à démarrer au moins 30 minutes avant l'heure de match

indiquée. Si l'équipe a plus de 10 minutes de retard, conformément au règlement général, l'équipe est déclarée perdante. Il n'est pas possible pour les Participants de quitter la zone de match sans la permission de l'Organisateur durant les 30 minutes qui précèdent le match.

Si la phase du tournoi se déroule en présentiel, les Participants doivent accepter les conditions particulières liées au match sur scène définies par l'Organisateur incluant mais ne se limitant pas à un éclairage spécial, à utiliser un casque spécial.

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.

Dans le cadre de la phase en présentiel, chaque participant est tenu d'amener son propre ordinateur complet (unité centrale avec carte réseau 10/100 ou 10/100/1000 Ethernet, clavier, écran ou ordinateur portable, souris, casque et câble d'alimentation).

Si la phase du tournoi se déroule en présentiel, il est impératif que les 5 joueurs soient physiquement présents pour jouer le match. En cas d'absence d'un joueur, l'équipe doit soit abandonner, soit 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 avvertir 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 chargée de son équipe auprès de l'organisateur. Il doit s'occuper 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 du-dit événement. Il n'est cependant pas tenu de s'acquitter des frais de participation.

Les Organismes 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 suivant 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.

### 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'écrans 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 fortement conseillé de fournir les informations les plus valables possibles qui pourraient aider l'Organisateur dans son investigation. 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 utiliser la connexion fournie par l'organisateur pour 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. En outre, l'Organisateur se réserve le droit d'employer tout moyen technique qu'il juge nécessaire pour contrôler l'utilisation de la bande passante dans le but d'assurer à tous une connexion satisfaisante.

## **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 de bug ou d'action qui change ou dénature le principe habituel du jeu 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.

Les skins mentionnés dans ce site

<https://ballers.ph/esports/the-banned-skins-in-league-of-legends-competitive-play/> sont

également bannis (Skins bannis par riot en compétition officielle comme I-Blitzcrank, lux  
elementalist, ezreal pulsefire...)

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

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