



CONDITIONS PARTICULIERES 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.

Ce tournoi se déroulera en deux phases : une phase en ligne sur Discord et une phase en présentiel. 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'« Evènement », le tournoi Hello!Nexen Championship – League Of Legends.

ARTICLE 1. – CONDITIONS PARTICULIERES DE PARTICIPATION

Le Participant devra s'acquitter de la somme **de dix euros (10 €)** pour participer à l'Evènement en ligne puis de huit euros supplémentaires (8€) lors des phases en présentiel. Dans le cas d'un nouvel confinement prévu dans le contexte de la crise sanitaire actuel, le tournoi sera entièrement en ligne et le Participant ne devra s'acquitter uniquement des dix euros prévus. Cette somme ne prend pas en compte le tarif majoré de la formule incluant le repas, prévu dans les conditions générales 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'Evènement.

ARTICLE 2. – FORMAT DE MATCH

2.1. Match « Best Of 1 »

Un match « 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.

2.2. Match « Best Of 3 »

Un match « Best Of 3 » se joue en deux ou trois parties et oppose deux équipes de cinq Participants. Les équipes doivent alterner pour les bans et picks entre chaque partie. Ce format sera celui des matchs lors des phases finales.

2.3. 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 » suivant :

- 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).

2.4. 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 », bracket à double élimination.

2.5. 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. Plus grand nombre de points entre les équipes concernées ;
3. Head-to-head entre les équipes concernées ;
4. BO3 si besoin pour départager les équipes au sein de la poule.

A l'issue de la phase de poule, les deux premières équipes de chaque groupe accéderont à la phase finale au sein l'arbre Elite, les troisièmes et quatrièmes équipes de chaque groupe accéderont à la phase finale au sein de l'arbre Amateur. La dernière équipe de chaque groupe sera définitivement éliminée du tournoi.

2.6. Phase finale

Le format de match des phases finales sera le format « Best Of 3 » pour le winner bracket et en « Best Of 1 » pour le loser bracket. L'arbre Elite tout comme l'arbre Amateur possèdera un winner bracket et un loser bracket.

Lors de la grande finale, l'équipe provenant du winner bracket aura une victoire d'avance.

ARTICLE 3. – DEROULEMENT D'UN MATCH 3.1.

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. Cela signifie que ces derniers doivent être connectés sur le salon Discord prévu à cet effet 30 minutes avant le début des matchs. Si l'équipe a plus de 20 minutes de retard, conformément au règlement général, l'équipe est déclarée perdante.

Lors des phases en ligne, les Participants doivent être présents 30 minutes avant l'heure de match indiquée. Si la phase du tournoi se déroule en présentiel, 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 deux Participants d'une même équipe se trouvent dans une même poule, ils devront jouer leur premier match l'un contre l'autre.

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). Les accessoires spécifiques aux matchs sur scène sont fournis par l'Organisateur.

Si la phase du tournoi se déroule en présentiel, il est impératif que les 5 joueurs soient physiquement présents pour jouer le match. 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 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'Evènement.

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'Evènement. 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'Evènement, et doit rester le même tout au long dudit Evènement. 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 à la condition qu'aucun héros ne s'affronte comprenant les embuscades, « gank », sur le point d'aboutir. 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.

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 se 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 se déclarer forfait et donner la victoire à l'équipe adverse. Tout abandon est définitif et irrévocable.

ARTICLE 4. – PARAMETRES 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. Elle entraînera une pénalité, ainsi qu'un avertissement.

Lorsqu'une pénalité est appliquée, le champion ou les champions doivent rester dans la zone d'achat de la boutique durant une période variant entre 1 seconde et 5 minutes en fonction de la pénalité.

ARTICLE 6. – ATTRIBUTION DES LOTS

L'attribution sera précisée durant la réunion préalable avant le début du tournoi **le 21 mars 2021**.