



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.

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' « 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-huit euros (18 €) pour participer à l'Evènement. 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.

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 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 » :

- 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).

2.4. 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.

Les critères pour départager et établir un classement au sein d'une poule sont les suivants :

- Plus grand nombre de points obtenus en phase de poule.

En cas d'égalité entre plusieurs équipes, le partage dans l'ordre suivant :

Le format de match des phases de poules sera le format « Best Of 1 », bracket à double élimination.

2.5. Classement lors des phases de poule

Les critères suivant sont appliqués pour 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 la suite de ces phases de poule, les deux premiers de chaque poule intégreront l'arbre Pro et les deux derniers de chaque poule intégreront l'arbre Amateur pour les phases finales.

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 Pro 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 15 minutes avant l'heure de match indiquée.

De plus, il n'est pas possible de quitter la zone de match sans la permission de l'Organisateur durant les 30 minutes qui précèdent le match.

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'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 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 du-dit Evènement. Il n'est par contre pas tenu de s'acquitter de la somme de dix-huit euros (18 €).

Les Organiseurs 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.

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 donné 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 et doit signer la feuille de match. Après avoir signé la feuille de match 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.

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 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.

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 de bug ou d'action qui change ou dénature le principe habituel du jeu est strictement interdite durant un match et entraîneront 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 16 Mars 2019.