



CONDITIONS PARTICULIERES DE PARTICIPATION LEAGUE OF LEGENDS

PREAMBULE

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

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 quinze euros (15 €) 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, été.

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.

2.4. Phase de poule

Le format de match des phases de poules sera le format « Best Of 3 », bracket à double élimination.

2.5. Classement lors des phases de poules

Les critères suivant sont appliqués pour le classement dans une poule :

1. Plus grand nombre de points ;
2. Plus grand ratio de manches gagnées/perdus ;
3. Plus grand nombre de points entre les équipes concernées ;
4. Plus grand ratio de manches gagnées/perdus entre les équipes concernées ;
5. Plus grande valeur obtenue sur la note de temps ;
6. BO1 entre les 2 équipes en égalité parfaite.

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

2.7. Note de temps

La « note de temps » est la valeur inversement proportionnel au temps de la rencontre (1 / temps).

Le temps est exprimé en minutes et arrondi à l'inférieur pour toute minute non terminée.

Exemple : pour une rencontre d'une durée de 40minutes la note de temps sera de 1/40 (0,025).

Le gagnant aura +0,025 en note de temps alors que le perdant aura – 0,025.

Exemple pour une poule avec 3 équipes à départager :

Equipe A a gagné le premier match contre B en 60min et perdu le second en 90min contre C. Elle a une note de temps égale à $1/60 - 1/90$ soit 0.0055.

Equipe B a perdu le premier match de 60min contre A et gagné le second de 50min contre C. $-1/60 + 1/50$ nous donne 0.0033.

Equipe C a gagné le premier match de 90min contre A et perdu le deuxième de 50min contre B. $1/90 - 1/50$ comptabilise -0.0088 pour l'équipe C.

Ce qui nous donne le classement suivant :

- Equipe A (0.0055) ;
- Equipe B (0.0033) ;
- Equipe C (-0.0088).

ARTICLE 3. – DEROULEMENT D'UN MATCH

3.1. 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.

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.

Si deux Participants d'une même équipe se trouvent dans une même poule, ils devront jouer leur premier match l'un contre l'autre.

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. 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 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'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. 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 héro 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.

3.4. 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.

3.5. 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 où 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 24 Mars 2018.