



Règlement League of Legends

CHAPITRE 1 – INFORMATIONS GENERALES

Type de compétition: 5 vs 5

Vainqueur du match : Une équipe est désignée vainqueur lorsque le Nexus adverse est détruit ou lorsque l'équipe opposante déclare forfait.

Format : Double élimination, BO1, playoff BO3.

Restrictions : Il n'existe pas de restrictions concernant les items ou les champions.

Seeding : Le seeding est basé sur les résultats de la WeCup #1. Les nouvelles équipes seront seedées de manière aléatoire.

CHAPITRE 2 – DEROULEMENT DES MATCHS

Mode de jeu : Tournoiement Draft

- **First Choice :** Lors d'une rencontre, l'équipe qui se trouve le plus haut dans l'arbre de tournoi choisit si elle draft en premier. Si l'équipe choisit de draft en premier elle sera à gauche lors de la création de la partie et sera placée du côté bleu.
- **Bans :** Les bans se font dans l'ordre proposé par le mode "Tournoiement Draft", soit A-B-A-B-A-B. Chaque équipe ban 3 champions.
- **Picks :** Les picks se font dans l'ordre proposé par le mode "Tournoiement Draft", soit A-BB-AA-BB-AA-B.

CHAPITRE 3 – PAUSE

Les joueurs sont eux-mêmes responsables de s'assurer que la fonction **/pause** peut être utilisée dans leur partie **avant** qu'un objectif ne tombe (premier sang, première tour, premier dragon ou premier baron). Si **/pause** ne fonctionne pas et qu'aucun objectif n'a été pris, le match est rejoué avec les mêmes bans et les mêmes picks.

Si une des deux équipes se considère victime d'un désavantage quelconque durant le déroulement de la partie (déconnexion, latences, bugs, interférence d'un tiers, ...). Cette équipe doit impérativement mettre le jeu en pause immédiatement, chercher à résoudre le problème et si besoin contacter un administrateur aussi vite que possible. Une fois la partie terminée il n'y a plus la possibilité d'en contester le résultat.

La fonction **/pause** ne doit être utilisée uniquement en cas de problèmes sérieux. Tout abus de cette fonction est punissable par les administrateurs



Règlement League of Legends

CHAPITRE 4 - FAIR-PLAY

Les actions suivantes sont considérées comme antisportives :

- L'utilisation de programme de triche ou hack de map
- Une déconnexion intentionnelle
- L'utilisation de paramètre qui dépasse les standards du jeu
- Le chat inutile et le flood durant le match
- Comportement inapproprié ou perturbateur (ex : crier abusivement)
- Comportement agressif à l'encontre d'un autre joueur (également dans le jeu)
- Informations sur la partie en cours de la part d'autres joueurs, managers, team leaders, etc (cela peut entraîner un perte par forfait sur décision de l'arbitre)
- L'utilisation d'un bug exploit qui est jugé par les admins comme étant injuste.
- Le chat inutile ou flood est tous les messages qui sortent de la liste de contextes ci-dessous
 - Messages de politesse
 - Les messages indiquant que l'équipe déclare forfait
 - Les discussions entre les joueurs qui ne violent pas la clause de comportement antisportif.
 - Les messages indiquant à l'adversaire qu'il peut terminer le match

Un joueur peut être considéré anti-sportif après avoir enfreint le règlement ci-dessus, l'admin du tournoi peut alors infliger une pénalité à l'équipe de ce joueur.



Règlement League of Legends

CHAPITRE 5 – FORFAITS ET LITIGES

Si vos adversaires ne sont pas atteignables et si aucun de vos adversaires n'est présent à l'appel 10 minutes après l'heure du début de match indiquée dans le planning, vous devez alors en informer l'admin du tournoi qui vous concèdera une victoire par forfait au cas où l'équipe adverse ne se présente pas au carré admin durant le délai imparti.

Le roster d'une équipe est déterminé après l'inscription sur le site au tournoi. Vous ne pouvez pas changer votre ID d'invocateur. Nous ne pouvons pas ajouter ou changer de joueurs durant l'événement.

Une déconnexion qui ne peut pas être résolue par le joueur lui-même doit être annoncée à un admin le plus rapidement possible.

Tous les résultats de matchs doivent être annoncés à l'admin de tournoi dans les 15 minutes après la fin du match. Les participants sont chargés de contrôler les résultats inscrits sur les arbres des tournois. Les résultats peuvent être contestés dans l'heure qui suit leur mise en ligne.

CHAPITRE 6 – PENALITES

Les pénalités sont décidées par l'admin du tournoi en fonction de l'infraction. Celles-ci peuvent prendre la forme d'un avertissement, d'une perte de bans, d'un forfait ou dans des cas extrême, d'une disqualification du tournoi.

CHAPITRE 7 – DISPOSITIONS FINALES

Les règles mentionnées ci-dessus peuvent être modifiées en tout temps à la discrétion des admins.