
RÈGLES DES TOURNOIS

JANVIER 2013
VERSION BÊTA

SOMMAIRE

GLOSSAIRE.....	4
QU'EST-CE QU'UN JEU ORGANISÉ ?.....	5
RÔLES DES TOURNOIS	5
ORGANISATEUR DU TOURNOI.....	5
ARBITRE	6
COMMENTATEURS	7
JOUEURS	7
CAPITAINE.....	8
SPECTATEURS.....	8
ÉLIGIBILITÉ.....	8
MÉCANIQUES DU TOURNOI.....	9
CARTES ET MODES DE JEU.....	9
BRACKETS ET SEEDING	9
PROCÉDURES D'AVANT TOURNOI.....	11
HEURE DE DÉBUT DU TOUR.....	11
DÉLAIS DE PRÉPARATION.....	11
SÉLECTIONS ET BANNISSEMENTS.....	12
PROBLÈME TECHNIQUE AVEC L'ÉQUIPEMENT.....	12
PROCÉDURES EN COURS DE JEU	12
PARTIE VALIDÉE	12
ARRÊT DE LA PARTIE	13
PROCÉDURES DE FIN DE MATCH.....	14

QUITTER UN TOURNOI	15
SPECTATEURS ET DIFFUSION.....	16
SPECTATEURS PRÉSENTS	16
SPECTATEURS DANS LE JEU	16
DIFFUSER UN TOURNOI.....	16
COMPORTEMENT DANS LE TOURNOI.....	17
CODE DE L'INVOCATEUR	17
GUIDE POUR LES OFFICIELS DU TOURNOI.....	17
GUIDE DU SPECTATEUR.....	18
COMMUNICATION DES JOUEURS.....	18
IDENTIFICATION DE L'ÉQUIPE.....	18
RÉPARTITION DES PRIX.....	19
RETOURS ET PLAINTES SUR LE TOURNOI	19
INFRACTIONS ET SANCTIONS	20
SANCTIONS	20
PALIERS DE GRAVITÉ.....	21
VIOLATION – RETARD	22
VIOLATION – ASSISTANCE EXTÉRIEURE	22
VIOLATION – NON-OBÉISSANCE AUX ANNONCES DE TOURNOI	22
CONDUITE ANTISPORTIVE	22
CONDUITE ANTISPORTIVE – MINEURE	23
CONDUITE ANTISPORTIVE – MAJEURE	23
CONDUITE ANTISPORTIVE – GRAVE	24
CONDUITE ANTISPORTIVE – COLLUSION.....	24
CONDUITE ANTISPORTIVE – POT-DE-VIN ET PARI	24
CONDUITE ANTISPORTIVE – COMPORTEMENT AGRESSIF	24

CONDUITE ANTISPORTIVE – VOL.....	25
CONDUITE ANTISPORTIVE – TRICHE.....	25
ANNEXE A : MEILLEURES PROCÉDURES.....	27
ORGANISATEURS DU TOURNOI.....	27
ASSIGNER UN CÔTÉ	27
RAPPORTER L'ISSUE DES MATCHS.....	27
ANNEXE B : PROBLÈMES TECHNIQUES	28
ANNEXE C : CONTACTER RIOT.....	29
RETOURS ET QUESTIONS.....	29
À QUI FOURNIR UN RETOUR	30
CONTACTEZ VOTRE ORGANISATEUR POUR :.....	30
CONTACTEZ VOTRE ARBITRE POUR :	30
CONTACTEZ RIOT SI :	30
LISTE DES CONTACTS DE RIOT	30
ANNEXE D : RECOMMANDATIONS POUR DIFFÉRENTS STYLES DE BRACKET.....	30
ÉLIMINATION DIRECTE	30
ÉLIMINATION DOUBLE	31
SUISSE	32
JEU EN GROUPE.....	32

GLOSSAIRE

Membres actifs : les membres d'une équipe jouant actuellement dans un match. Tous les autres membres de l'équipe sont considérés comme des remplaçants.

Bannissements : les champions exclus de la partie par les deux équipes pendant la draft.

Bye : quand une équipe progresse vers le tour suivant d'un tournoi sans avoir joué de match.

Manche : une instance complète de League of Legends, y compris les sélections et les bannissements.

Partie validée : une manche de tournoi qui a atteint le stade où la réinitialisation du processus n'est plus autorisée, sauf dans des cas extrêmes.

Match : une série de victoires requise pour accéder au tour suivant d'un tournoi. Un match est souvent composé d'une, trois ou cinq manches. *Exemple : un match composé d'une manche est un match en une manche gagnante.*

Sélection : le choix des champions.

Membres : la composition complète d'une équipe, composée des membres actifs et des remplaçants.

Remplaçants : tout joueur membre mais pas actif.

Équipe : les joueurs collaborant sous le même nom de groupe.

QU'EST-CE QU'UN JEU ORGANISÉ ?

Le Jeu organisé est une compétition de League of Legends à l'échelon local. En utilisant ce document et l'infrastructure de tournoi créée par Riot Games, n'importe qui peut organiser des tournois en ligne ou hors ligne. Ce document détaille les standards de jeu définis par Riot Games et il régit spécifiquement le fonctionnement des Jeux organisés, qui se distinguent des tournois pros, du circuit Challenger ou des parties classées. La version anglaise de ce règlement fait seule autorité.

RÔLES DES TOURNOIS

Les rôles suivants correspondent aux fonctions requises par les tournois et cette terminologie sera utilisée tout au long de ce règlement :

- Officiels des tournois
 - Organiseurs
 - Arbitres
- Propriétaires des lieux
- Commentateurs
- Joueurs
- Capitaines
- Spectateurs

Les organisateurs et les arbitres sont les officiels du tournoi, tandis que les propriétaires et les commentateurs sont considérés comme l'équipe de support du tournoi. Un individu seul peut occuper toutes les combinaisons possibles de ces quatre premiers rôles.

Les joueurs sont les membres d'une équipe participant au tournoi, soit en tant que membres actifs, soit en tant que remplaçants.

Un seul joueur est désigné comme capitaine de l'équipe.

Quiconque n'est pas un joueur ou un officiel du tournoi est considéré comme spectateur. Les représentants des médias sont également considérés comme des spectateurs. Il est interdit de participer à la fois comme joueur et comme officiel dans le même tournoi. Il s'agit d'un conflit d'intérêt indéniable, nous ne pouvons pas permettre de dérogation. Aucune exception !

ORGANISATEUR DU TOURNOI

Les organisateurs sont responsables du bon déroulement du tournoi. Leur rôle comprend la logistique du tournoi ainsi que la responsabilité d'offrir une excellente expérience de jeu aussi bien aux joueurs qu'aux spectateurs. Voici ce que vous devez faire :

- Inscrire le tournoi auprès de Riot Games
- Fournir un lieu adéquat au tournoi, que ce soit en ligne ou dans un lieu physique
- Faire connaître le tournoi
- Fournir une équipe d'officiels capables d'assurer tous les rôles du tournoi
- Fournir tous les matériels nécessaires pour faire fonctionner le tournoi
- Transmettre à Riot Games les résultats du tournoi dans un délai acceptable en les envoyant au support
- Apprendre les règles officielles de ce document pour prévenir tout problème

Les organisateurs décident en dernier ressort pour tout problème logistique. La logistique comprend, sans s'y limiter : le choix du lieu, le choix des commentateurs, la vérification du bon fonctionnement du tournoi, l'inscription du tournoi, la sélection des équipes, les horaires et la durée du tournoi ainsi que l'organigramme des prix.

ARBITRE

Pour les événements hors ligne, les arbitres doivent être sur les lieux pour régler les différends, interpréter le règlement et rendre les décisions officielles qui sont attendues d'eux.

Les responsabilités des arbitres comprennent :

- S'occuper de toute violation du règlement qu'ils observent ou qui est portée à leur attention
- Décider des sanctions quand les joueurs violent le règlement et notifier les autres officiels de la décision prise

Les arbitres peuvent appeler d'autres arbitres pour les remplacer s'ils doivent s'éloigner si peu que ce soit, nous vous conseillons donc de prévoir quelques remplaçants pour éviter tout problème. S'il n'y a pas d'arbitre désigné pour un tournoi donné, l'organisateur doit assurer par défaut la charge d'arbitre.

Pour les tournois à grande échelle, de nombreux arbitres peuvent être nécessaires pour que tout fonctionne de façon efficace. Si votre équipe d'arbitres est importante, vous devez en sélectionner un pour être l'arbitre principal. N'oubliez pas d'annoncer qui est l'arbitre principal aux joueurs au début du tournoi pour qu'ils sachent qui contacter en cas de différend. L'arbitre principal servira d'instance ultime si les autres arbitres ne parviennent pas à un accord.

Les arbitres sont l'autorité ultime en ce qui concerne la détermination des infractions et l'octroi des sanctions. De plus, les arbitres sont l'autorité ultime en ce qui concerne toute procédure au cours du tournoi. Cela comprend, sans s'y limiter : infliger des sanctions en cas d'infraction au règlement, conserver l'organigramme des membres actifs des équipes, confirmer l'ordre de sélection des champions et le choix du camp pendant les manches, s'assurer que la draft des champions est correcte, guider les procédures de fin de manche, vérifier que le résultat des matchs est correctement enregistré.

COMMENTATEURS

Les commentateurs sont les membres de l'équipe de support chargés de commenter le tournoi au profit des spectateurs. Les commentateurs doivent travailler avec les officiels du tournoi pour s'assurer que leur sélection ne pèse pas sur l'impartialité des matchs en cours.

JOUEURS

Les joueurs doivent à tout moment se comporter de façon sportive, assurez-vous qu'ils maîtrisent tous le Code de l'invocateur. Voici quelques règles supplémentaires :

- Comportez-vous de manière respectueuse envers les officiels du tournoi, les autres joueurs et les spectateurs et évitez tout comportement discourtois pendant la durée de l'événement
- Arrivez à l'heure (dans un tournoi hors ligne, cela signifie que vous devez être physiquement présent !) et soyez prêt au début du tournoi comme au début de chaque match
- Rapportez toute infraction que vous remarquez à un arbitre ou un organisateur du tournoi
- Rapportez immédiatement à un organisateur toute incohérence dans l'organigramme des matchs
- Informez Riot de toute bizarrerie dans l'historique des matchs ou dans les classements dès que vous les constatez
- Préparez un compte League of Legends sur le serveur de la région adéquate, comprenant notamment tous les champions et toutes les runes que vous souhaitez pouvoir utiliser
- Ne vous inscrivez pas à des tournois auxquels vous n'avez pas le droit de participer
- Familiarisez-vous avec les règles qu'utilisent les organisateurs du tournoi (notamment celles-ci)
- Apportez tout l'équipement listé par les organisateurs du tournoi comme relevant de votre responsabilité

Ces responsabilités restent celles des joueurs même si un officiel du tournoi particulièrement dévoué vous offre une aide supplémentaire.

CAPITAINE

Chaque équipe doit sélectionner un joueur pour qu'il devienne son capitaine. Les capitaines assurent la liaison entre l'équipe et les officiels du tournoi. En plus de ses responsabilités normales de joueur, le capitaine doit :

- Communiquer avec les officiels du tournoi au nom de l'équipe
- Communiquer avec les autres équipes au nom de l'équipe
- Prendre les décisions en dernier ressort pour l'équipe durant le tournoi
- Communiquer toutes les informations requises à l'équipe entière
- Représenter de façon correcte les opinions de l'équipe dans son ensemble

Une fois qu'un tournoi a commencé, les capitaines d'équipe ne peuvent plus être changés qu'à la discrétion des arbitres, généralement dans le cas unique où le capitaine ne peut plus participer au tournoi.

SPECTATEURS

Quiconque est physiquement présent lors d'un tournoi, le regarde en ligne ou se rend à un événement est considéré comme un spectateur. Les spectateurs doivent également se comporter de façon courtoise, et ne doivent en aucun cas interférer avec les joueurs ou les officiels du tournoi ni les distraire pendant les matchs. Si les spectateurs pensent avoir observé une violation du règlement, nous leur conseillons d'alerter un arbitre le plus rapidement possible pour que les personnes compétentes puissent régler le problème avec un minimum d'interférence dans le déroulement du tournoi.

ÉLIGIBILITÉ

Tout le monde peut participer à un tournoi officiel, à l'exception :

- Des individus dont la politique de Riot Games interdit spécifiquement la participation
- De quiconque est interdit de tournoi par les lois locales, les organisateurs du tournoi ou les propriétaires du lieu où se déroule le tournoi
- De quiconque (y compris les employés temporaires et les contractuels) est employé par Riot Games (à l'exception des tournois spécifiquement et préalablement identifiés comme devant se jouer avec ou contre des employés de Riot)
- Des officiels du tournoi pour lequel ils ne peuvent à la fois jouer et officier

Tout le monde est susceptible de participer à un tournoi en tant qu'officiel, à l'exception :

- Des individus à qui il est spécifiquement interdit de participer par Riot Games
- Des individus à qui il est spécifiquement interdit de participer par la politique du tournoi
- De quiconque a l'intention de participer au tournoi comme joueur

Les officiels du tournoi et l'équipe de support ne peuvent interdire arbitrairement à quiconque ne viole pas ces règles de participer à un tournoi.

MÉCANIQUES DU TOURNOI

CARTES ET MODES DE JEU

Tous les tournois soutenus par Riot doivent utiliser les cartes officielles de League of Legends telles qu'elles existent dans au moins une file de jeu. Actuellement, il s'agit de la Faille de l'invocateur, de la Forêt torturée, de la Brèche de cristal et de l'Abîme hurlant. Les conditions de victoire et les règles standard s'appliquent pour chaque carte. Les organisateurs du tournoi et les participants ne sont pas autorisés à modifier les règles du jeu ou de la carte ni les conditions de victoire pour créer un type de partie non-standard. Nous avons procédé à des tests d'équilibrage massifs de nos modes de jeu existants, et dans le but de préserver l'égalité des chances, ce sont les seuls modes de jeu que nous soutenons officiellement. Vous pouvez héberger librement tous les types de parties personnalisées et créatives que vous voulez, mais malheureusement nous ne soutiendrons pas les tournois qui ne suivront pas les règles standard que nous soulignons dans le présent document.

Les sélections et les bannissements doivent être conduits selon le format que nous proposons dans le client (Normal, Draft, Aléatoire ou Draft de tournoi).

Les organisateurs du tournoi ne peuvent changer de carte qu'au moins trois jours avant le début d'un événement soutenu par Riot, et il est de votre responsabilité d'en avertir les concurrents. Lorsqu'il ne reste plus que deux jours, rien ne va plus. Plus de changements, de remplacements, d'échanges ni d'idées de dernière minute. Cela ne serait pas juste pour les joueurs.

BRACKETS ET SEEDING

Les tournois soutenus par Riot doivent utiliser les types de bracket suivants : élimination directe, élimination double ou suisse. Il est également possible d'utiliser des groupes de type round-robin menant à l'un de ces styles de bracket.

Élimination directe : un style de bracket dans lequel une équipe est éliminée après avoir perdu un match contre un seul adversaire.

Élimination double : un style de bracket dans lequel une équipe est éliminée après avoir perdu deux matchs.

Suisse : un type de tournoi dans lequel le nombre de tours est prédéterminé par le nombre d'équipes et dans lequel toutes les équipes affrontent une autre équipe à chaque tour (personne n'est éliminé). Le classement final dans le bracket du tournoi dépend du nombre total de points remportés par chaque équipe tout au long des tours. Pour plus d'informations sur ce type de bracket, voir l'Annexe : SUISSE.

Round-robin : un style de tournoi dans lequel chaque équipe affronte toutes les autres équipes.

Les tournois soutenus par Riot devraient utiliser un seeding aléatoire. Cela supprime tout risque de favoritisme par les officiels du tournoi ou les joueurs.

POUR PLUS DE CONSEILS SUR LES AVANTAGES ET LES DÉSAVANTAGES DES DIFFÉRENTS STYLES DE BRACKET, VOIR L'ANNEXE C : CONTACTER RIOT

RETOURS ET QUESTIONS

Si vous voulez nous fournir un retour ou nous poser des questions, vous avez différentes options selon votre objectif. Nombre de vos questions trouveront réponse auprès de l'organisateur de votre tournoi. Si vous avez des questions sur le règlement ou les décisions prises lors du tournoi, consultez l'arbitre. Si vous avez des questions allant au-delà de la responsabilité de l'organisateur du tournoi (ou si vous voulez nous faire savoir comment le tournoi s'est déroulé), veuillez nous contacter directement.

Lorsque vous vous adressez à l'un de ces contacts, veuillez inclure les informations suivantes :

- Votre nom
- Votre nom d'invocateur
- Votre adresse email
- L'ID unique du tournoi à propos duquel vous avez une question ou un commentaire
- Votre retour et/ou question

À QUI FOURNIR UN RETOUR

CONTACTEZ VOTRE ORGANISATEUR POUR :

- a. Fournir un retour sur un tournoi
- b. Poser des questions sur des éléments spécifiques du tournoi auquel vous avez participé/assisté
- c. Poser des questions sur les prix

CONTACTEZ VOTRE ARBITRE POUR :

- a. Poser des questions sur toute décision prise pendant le tournoi
- b. Poser des questions générales sur le règlement du tournoi

CONTACTEZ RIOT SI :

- a. Votre problème ne peut pas être résolu par l'organisateur du tournoi ni par l'arbitre
- b. Vous voulez fournir un retour sur le tournoi, l'arbitre ou l'organisateur
- c. Vous voulez réclamer le prix d'un tournoi
- d. Vous avez des questions sur le règlement auxquelles l'organisateur ne peut pas répondre

LISTE DES CONTACTS DE RIOT

Support de League of Legends

<https://support.leagueoflegends.com/home>

PROCÉDURES D'AVANT TOURNOI

Il est important que vous ayez des horaires et des procédures clairs pour tous les joueurs et les officiels du tournoi, afin de vous assurer que la compétition se déroulera dans les temps et de façon fluide. Les délais des tournois ont tendance à devenir incontrôlables, il est donc extrêmement important de respecter les horaires décidés. Personne ne veut assister à des tournois qui n'en finissent jamais, et la fatigue des joueurs et des organisateurs est quelque chose de très réel qui peut avoir de grosses répercussions sur le déroulement d'une compétition. Si vous avez le moindre doute, souvenez-vous de [nos pénibles déboires](#) au cours du match World Elite contre CLG.eu lors des play-offs du championnat du monde de la Saison 2. Apprenez de nos erreurs et tâchez de faire jouer vos matchs à l'heure prévue.

HEURE DE DÉBUT DU TOUR

L'heure de début est fixée par l'organisateur du tournoi à un moment donné ou à la fin du tour précédent. Tous les officiels et les joueurs du tournoi doivent être prêts à l'heure prévue de leur tour. Il est de la responsabilité des officiels du tournoi de s'assurer que cette information est publiquement disponible. Il est de la responsabilité du capitaine d'équipe de s'assurer que son équipe est à l'heure.

Si un problème grave est posé par le client ou le serveur de League of Legends, hors du contrôle des officiels du tournoi, veuillez consulter l'ANNEXE B : PROBLÈMES TECHNIQUES

Pour vous aider à calculer les délais requis pour chaque phase du tournoi, consultez l'ANNEXE B : PROBLÈMES TECHNIQUES.

DÉLAIS DE PRÉPARATION

Les délais de préparation sont les dix (10) premières minutes du tour et les cinq (5) minutes séparant les manches. Les équipes devraient profiter de ces périodes pour s'assurer qu'elles sont tout à fait prêtes. Pendant ces périodes, les joueurs doivent :

- Se connecter au client en utilisant leur compte sur le serveur adéquat
- Rejoindre ou créer un salon de jeu et, si nécessaire, donner le nom de la partie à l'organisateur
- Configurer leurs runes et maîtrises
- Vérifier et configurer leur équipement
- Laisser leur capitaine ainsi que celui de l'équipe adverse prévenir l'organisateur qu'ils sont prêts à commencer

Les organisateurs ne sont pas contraints d'attendre l'expiration des délais si les deux équipes qui s'affrontent ont indiqué être prêtes à commencer.

SÉLECTIONS ET BANNISSEMENTS

L'organisateur du tournoi doit annoncer quelle équipe choisit en premier son côté de carte et ses bannissements. Consultez l'ANNEXE A : MEILLEURES PROCÉDURES pour plus de suggestions sur la manière d'assigner les côtés de la carte. Si un match dure plus d'une manche, les équipes doivent changer de côté à chaque partie.

PROBLÈME TECHNIQUE AVEC L'ÉQUIPEMENT

Si un joueur a un problème avec de l'équipement fourni par l'organisateur du tournoi pendant le délai de préparation, il doit en avertir l'arbitre immédiatement pour que le responsable officiel de l'équipement puisse s'occuper du problème. S'il faut plus de 30 minutes pour résoudre le problème, ce délai devrait être signalé à Riot Games. Toutes les 30 minutes, l'organisateur du tournoi doit également informer les joueurs concernés de la situation et des mesures prises pour y remédier.

PROCÉDURES EN COURS DE JEU

PARTIE VALIDÉE

Une partie validée est une manche dans laquelle les dix joueurs ont chargé la carte et dans laquelle le déroulement du jeu a progressé jusqu'à un niveau significatif d'interaction (voir ci-dessous). Quand une manche atteint le statut de partie validée, aucune réinitialisation incidente n'est autorisée et la manche est considérée comme officielle. Lorsque la partie est validée, la réinitialisation n'est plus permise que dans des conditions limitées, et la phase des sélections et des bannissements doit alors être recommencée. Les conditions établissant qu'une partie est validée sont les suivantes :

- Une des deux équipes a lancé une attaque ou un sort sur les sbires, les monstres, les bâtiments ou les champions ennemis
- Une ligne de vision est établie entre les joueurs des équipes adverses
 - Exception : la partie n'est pas validée par l'utilisation du sort d'invocateur Clairvoyance
- Entrer dans la jungle ennemie, y dissiper le brouillard de guerre ou lancer une compétence de tir dans sa direction (cela comprend quitter la rivière ou entrer dans les herbes hautes connectées à la jungle adverse)
- Le chronomètre du jeu atteint deux minutes (00:02:00)

ARRÊT DE LA PARTIE

Les joueurs sont autorisés à faire une pause si telles sont les instructions d'un officiel du tournoi ou dans le cadre de leur temps de pause prévu par manche. Pendant toute pause ou tout arrêt du jeu, les joueurs n'ont pas le droit de quitter la partie à moins d'y avoir été officiellement autorisés.

- **Pause dirigée** : les officiels peuvent mettre une manche en pause à leur discrétion
- **Pause d'équipe** : chaque équipe dispose d'une pause d'un total de cinq (5) minutes pendant un match pour les raisons suivantes :
 - Une déconnexion non intentionnelle
 - Un dysfonctionnement matériel ou logiciel (problème de moniteur ou de périphérique, problème avec le jeu)
 - Une interférence physique avec un joueur (par exemple un fauteuil cassé)

Dans certaines circonstances extraordinaires, les joueurs peuvent demander aux arbitres du tournoi un temps de pause supplémentaire lorsque leurs cinq minutes sont expirées. Dans ce cas, l'équipe doit alerter un arbitre et continuer à jouer jusqu'à ce que l'arbitre décide s'il accepte ou non cette pause. À ce stade, accorder ou non une pause relève du pouvoir discrétionnaire de l'arbitre. Si l'officiel décide qu'une pause ne peut pas résoudre le problème dans un délai raisonnable, l'équipe du joueur doit continuer à jouer.

- **Reprise de la manche** : l'équipe en pause ne peut reprendre le jeu tant que tous les joueurs ne sont pas à leur poste et qu'ils n'ont pas reçu l'aval de l'officiel
- **Pause non autorisée** : si un joueur initie une pause ou y met fin sans permission en dehors de son temps de pause autorisé, ou s'il ne reprend pas la partie dans les limites de temps imparties, il peut être sanctionné en accord avec le règlement du tournoi

- **Communication des joueurs pendant les arrêts : au contraire des LCS**, les joueurs *sont autorisés* à discuter de la manche ou de la stratégie avec leurs coéquipiers pendant une pause

PROCÉDURES DE FIN DE MATCH

Dans certains cas, les organisateurs peuvent mettre fin à une manche ou à un match avant sa conclusion. Parmi les causes classiques entraînant ce genre de décisions, on trouve notamment les problèmes logistiques (comme la fermeture du lieu où se déroule le tournoi). Les organisateurs devraient utiliser la méthode suivante pour déterminer les vainqueurs du match quand la conclusion normale de la manche n'est pas possible.

Les arbitres doivent donner un avertissement de 10 minutes aux joueurs s'ils ont l'intention de forcer la fin de la manche. En plus de cet avertissement de 10 minutes aux joueurs, la manche doit durer au moins 20 minutes. Un arbitre ne peut donc au plus tôt donner son avertissement des 10 minutes que lorsque l'horloge du jeu a atteint 10 minutes de temps écoulé.

Lorsque les 10 minutes sont expirées, l'équipe qui gagne est celle qui a le plus d'or en utilisant les méthodes d'arrondi du jeu (typiquement via le mode Spectateur).

Si les équipes ont le même montant d'or, les arbitres peuvent utiliser des éléments supplémentaires pour déterminer le vainqueur, dans l'ordre suivant :

- L'équipe qui a détruit le plus de tourelles
- L'équipe qui a tué le plus de champions ennemis
- L'équipe qui a le plus d'or gagné par le meilleur gagnateur d'or de l'équipe. S'il y a toujours égalité, comparez les deux plus hauts gagnateurs d'or suivants de chaque équipe. S'il y a encore égalité, continuez de comparer les troisième, quatrième et cinquième gagnateurs d'or de chaque équipe, dans cet ordre, jusqu'à résolution du match nul.
- Dans le cas où tous les éléments chiffrés précédents ne permettent pas de dégager clairement un vainqueur, l'organisateur du tournoi doit déterminer aléatoirement un vainqueur en lançant une pièce ou par tout autre moyen recourant au hasard.

Certaines des statistiques ci-dessus, servant à déterminer l'issue de la manche, ne sont pas visibles par les équipes dans le jeu. En conséquence, un officiel du tournoi doit rejoindre la partie en mode Spectateur pour observer les statistiques nécessaires à la désignation du vainqueur.

Pour les matchs qui comprennent plus d'une manche, l'arbitre peut appliquer la méthode ci-dessus pour conclure la manche en cours. À la fin de la manche, l'arbitre devrait déterminer le vainqueur du match en utilisant la méthode ci-dessous.

Le vainqueur du match est l'équipe qui a gagné le plus grand nombre de manches arrivées naturellement à leur conclusion. En cas de match nul, le vainqueur du match est l'équipe qui a remporté le plus grand nombre de manches (y compris la manche conclue prématurément).

Les organisateurs du tournoi doivent décider d'une méthode pour comptabiliser les victoires et les défaites. Les organisateurs du tournoi doivent également informer les joueurs de la manière dont le résultat des matchs sera déterminé avant le début de la compétition.

Lorsqu'un match est terminé, les capitaines de chaque équipe doivent informer les officiels du tournoi des résultats. Les deux équipes doivent fournir des scores pour tout le match s'il y a eu plus d'une manche dans le match.

Quand les organisateurs du tournoi ont reçu tous les rapports d'un tour, ils doivent mettre à jour le bracket et informer les joueurs de leur prochain match le plus rapidement possible.

Vous trouverez les meilleures manières de rapporter l'issue d'un match en ANNEXE A : MEILLEURES PROCÉDURES.

QUITTER UN TOURNOI

Quitter un tournoi signifie que vous indiquez aux officiels du tournoi que votre équipe ne veut plus continuer à participer. Les équipes peuvent quitter le tournoi à tout moment en prévenant un organisateur. S'il existe une procédure préalable de retrait, l'équipe est néanmoins toujours liée au règlement du tournoi.

Exemple : s'il n'y a pas de politique de remboursement, l'équipe des Gragas' Guzzlers ne pourra pas prétendre à un remboursement si elle décide d'abandonner le tournoi. C'est une mauvaise nouvelle pour les Guzzlers, surtout qu'ils ont abondamment fêté leur participation au bar du tournoi.

Quitter un tournoi n'empêche pas les officiels du tournoi d'infliger des sanctions à tout joueur qui les aurait d'ores et déjà méritées.

Si une équipe est défaillante ou n'est pas connectée et prête à l'heure dite, les officiels du tournoi peuvent exclure l'équipe afin que les horaires soient respectés pour le reste des concurrents. Si les deux équipes sont absentes, elles peuvent toutes les deux être exclues du bracket, alors débrouillez-vous pour être ponctuels !

Si un joueur individuel quitte le tournoi, il ne peut pas être retiré de la composition de l'équipe jusqu'à la fin du tournoi et la remise des prix. Si le nombre de joueurs de l'équipe passe sous le nombre minimum requis pour un mode de jeu spécifique, les officiels du tournoi doivent exclure l'équipe du tournoi.

Si, pendant un match, une équipe veut quitter le tournoi ou si les officiels doivent exclure une équipe, l'équipe doit d'abord déclarer forfait pour la manche en cours avant de pouvoir officiellement quitter le tournoi. Tous les abandons doivent être publiquement annoncés aux autres concurrents.

SPECTATEURS ET DIFFUSION

SPECTATEURS PRÉSENTS

Les spectateurs physiquement présents sont autorisés tant qu'ils n'interfèrent pas avec le déroulement du tournoi. Les spectateurs doivent obéir aux règles suivantes :

- Quiconque ne participe pas actuellement à un match peut regarder les manches des autres
- Les spectateurs ne peuvent pas communiquer avec les joueurs en cours de match de quelque manière que ce soit
- Si un spectateur voit quelqu'un violer le règlement, il doit en informer l'organisateur du tournoi ou l'arbitre

SPECTATEURS DANS LE JEU

Quiconque ne participe pas activement à un match peut observer ce match via le mode Spectateur, à condition de ne pas interférer avec le déroulement du tournoi. Les organisateurs du tournoi devraient envisager de l'interdire s'ils diffusent le tournoi en ligne. Les règles suivantes s'imposent aux spectateurs dans le jeu :

- Quiconque ne participe pas au match en cours a le droit de regarder les autres joueurs via le mode Spectateur de PVP.net
- Les spectateurs ne peuvent communiquer en aucune façon avec les joueurs en cours de match
- Si un spectateur voit quelqu'un violer le règlement, il doit en informer l'organisateur du tournoi ou l'arbitre

DIFFUSER UN TOURNOI

L'organisateur du tournoi peut diffuser (ou faire diffuser par un tiers) la compétition via des streamings en direct ou tout autre moyen, à condition que cette diffusion ne gêne pas le tournoi. Les diffusions doivent obéir aux règles suivantes :

- Les diffusions de tournoi sont autorisées, y compris avec commentateurs
- La diffusion ne doit pas interférer avec le déroulement du tournoi
- La diffusion ne doit pas interférer avec les délais ou les pauses de jeu

Les organisateurs du tournoi doivent décider s'ils autorisent ou non les participants à diffuser les parties sur des streamings privés, et s'ils ont le droit ou non de diffuser les parties qui n'apparaissent pas sur le

streaming principal du tournoi. Si la diffusion gêne l'intégrité du tournoi de quelque manière, l'organisateur a toute autorité pour y mettre fin.

COMPORTEMENT DANS LE TOURNOI

Un comportement sportif doit être respecté par tous les participants au tournoi afin de promouvoir un esprit sain de compétition entre les joueurs. Des règles de conduite claires doivent permettre d'assurer un bon déroulement du tournoi et prévenir toute accusation de partialité. Envisagez sérieusement de mettre en avant un code de conduite (si vous n'en avez pas déjà un) pour votre tournoi en prévision de tout problème qui pourrait se poser.

CODE DE L'INVOCATEUR

Tous les participants au tournoi, y compris les joueurs, les arbitres et les organisateurs doivent lire et accepter le Code de l'invocateur, régissant le comportement dans les parties et hors des parties. Il s'agit essentiellement de règles élémentaires dont le but est d'encourager les gens à se comporter décemment, mais voici un lien si vous voulez entrer dans les détails :

<http://gameinfo.euw.leagueoflegends.com/fr/game-info/get-started/summoners-code/>

Les joueurs en violation claire du Code de l'invocateur pendant un tournoi peuvent subir des sanctions, en plus des sanctions de jeu normales venant de Riot Games ou du Tribunal.

GUIDE POUR LES OFFICIELS DU TOURNOI

Les organisateurs et les arbitres du tournoi doivent donner l'exemple et adhérer au guide de comportement contenu dans ce document. Cela permettra d'offrir aux joueurs une expérience plaisante et juste pendant tout le tournoi.

Les organisateurs et les arbitres du tournoi doivent être impartiaux et transparents quand ils prennent des décisions officielles. Ils doivent communiquer clairement avec les joueurs, surtout quand ils infligent des sanctions ou donnent des instructions spécifiques.

Les organisateurs et arbitres du tournoi doivent communiquer en toute bonne foi les décisions qu'ils prennent. Tous les officiels du tournoi doivent avoir le même but : offrir une expérience juste et plaisante à tous les joueurs qui participent au tournoi.

Les arbitres ont toute autorité pour déterminer en dernier ressort les infractions au règlement et pour infliger les sanctions. De plus, les arbitres sont l'autorité de dernier ressort en ce qui concerne les procédures du tournoi. Cela comprend, mais sans s'y limiter : infliger les sanctions aux violations du règlement, connaître les membres actifs des équipes, approuver l'ordre de sélection des champions et le choix du camp pendant les manches, s'assurer que la draft des champions est correcte, conduire correctement la procédure de fin de manche et s'assurer que le résultat des matchs est correctement enregistré.

Les organisateurs du tournoi ont l'autorité de dernier ressort pour toutes les décisions impliquant la logistique du tournoi. La logistique comprend, mais sans s'y limiter : la sélection du lieu du tournoi, la gestion des commentateurs, le bon fonctionnement de l'équipement fourni pour le tournoi, l'inscription du tournoi, le matchmaking, les horaires et les délais du tournoi et les prix.

GUIDE DU SPECTATEUR

Les spectateurs sont les bienvenus dans les tournois tant qu'ils ne gênent pas les joueurs ni les officiels. Ils doivent suivre les règles de bonne conduite et le règlement contenus dans ce document. Nous conseillons aux spectateurs de signaler aux officiels toute violation du règlement qu'ils seraient susceptibles d'observer.

COMMUNICATION DES JOUEURS

Les joueurs ont la responsabilité de suivre le guide de communication détaillé ci-dessous. Une communication appropriée avec les officiels du tournoi, les capitaines d'équipe et les autres joueurs est essentielle pour assurer une bonne expérience de jeu à tous pendant le tournoi.

Toutes les communications entre les joueurs et les officiels du tournoi doivent passer par le capitaine. Cela réduit les risques de confusion et permet aux officiels de transmettre plus rapidement les instructions.

Les joueurs peuvent communiquer avec leurs coéquipiers et les joueurs de l'équipe adverse tant qu'ils ne violent pas les règles contenues dans ce document.

Les joueurs en cours de match ne sont pas autorisés à communiquer avec les concurrents de l'autre équipe, avec les remplaçants de leur équipe ni avec les spectateurs. Si besoin est, les joueurs peuvent communiquer avec les organisateurs du tournoi via leur capitaine. Communiquer avec les joueurs ou les spectateurs en dehors du match en cours est une violation du règlement et peut occasionner des sanctions.

IDENTIFICATION DE L'ÉQUIPE

Nous conseillons aux joueurs de représenter au mieux leur équipe. La représentation de l'équipe inclut, mais sans s'y limiter, le nom de l'équipe, les maillots, les emblèmes, les bannières, etc.

L'arbitre d'un tournoi a l'autorité en dernier ressort en ce qui concerne les identifications d'équipe inacceptables. Les identifications d'équipe inacceptables peuvent comprendre :

- Les références à toute drogue illicite, à des produits tabagiques, à des noms de marque et autres matériaux contestables (selon l'opinion discrétionnaire de l'organisateur)
- Les éléments liés à des activités illégales dans la région du tournoi, comme par exemple la loterie ou tout service ou produit qui relève du jeu d'argent

- Tout élément diffamatoire, obscène, vulgaire, repoussant, insultant ou décrivant/représentant des fonctions corporelles internes, le résultat symptomatique d'une condition physique interne ou tout élément pouvant paraître raisonnablement répréhensible en société
- De la publicité pour des sites Internet ou des produits pornographiques
- Tout élément comprenant une marque déposée, sous copyright ou faisant l'objet d'une propriété intellectuelle sans la permission du propriétaire des droits, ou susceptible d'exposer l'organisateur du tournoi ou ses affiliés à des poursuites pour viol de propriété intellectuelle et autres formes de concurrence déloyale
- Quelque chose qui tourne en dérision une équipe adverse, un joueur ou toute personne, entité ou produit
- Se faire passer pour un employé de Riot est totalement interdit

La plupart des identifications d'équipe inacceptables peuvent être résolues en demandant à l'équipe coupable de modifier son identification. Essayez toujours de régler les problèmes à l'amiable avant d'agiter les sanctions.

Les officiels du tournoi peuvent également procéder à de menus ajustements au nom des équipes pour différencier les équipes au nom similaire pendant le tournoi.

Exemple : si deux équipes veulent participer au tournoi sous le nom de "Team Awesome", l'organisateur peut les renommer "Team Awesome 1" et "Team Awesome 2".

RÉPARTITION DES PRIX

La répartition des prix concerne les équipes qui acceptent de diviser les prix autrement que de la façon définie par l'organisateur. Il revient à l'organisateur du tournoi de décider si les joueurs sont autorisés à répartir les prix qu'ils n'ont pas encore reçus dans le tournoi. Les organisateurs doivent prendre cette décision avant le début du tournoi et ne peuvent plus revenir dessus une fois que le tournoi a commencé. Si cette répartition est autorisée, les joueurs peuvent accepter de répartir les prix à tout moment pendant le tournoi, tant que cette répartition ne sanctionne pas un match arrangé ou un désistement. Tout résultat de manche ou de match doit être déterminé selon les règles normales du jeu et ne peut être déterminé aléatoirement ou par collusion.

Dans le cas où l'organisateur autorise la répartition des prix, il ne doit pas y participer et doit demeurer fidèle au système d'attribution des prix en fonction du classement du tournoi. Les joueurs doivent se débrouiller seuls pour répartir les prix. Riot remettra toujours les prix en fonction du classement final du tournoi.

RETOURS ET PLAINTES SUR LE TOURNOI

Les joueurs peuvent faire appel d'une décision par un arbitre auprès de l'arbitre principal ou de l'organisateur du tournoi. L'arbitre principal (ou l'organisateur du tournoi s'il n'y a pas d'arbitre principal) rendra la décision finale.

Ce document fournit un cadre pour aider les joueurs et les officiels du tournoi à gérer efficacement les tournois. Lorsqu'un problème survient, nous encourageons tout le monde à essayer d'abord de trouver une solution bénéfique pour tous en discutant du problème et en utilisant ce document comme un guide général. De plus, nous encourageons les participants à fournir des retours sur l'événement au profit des organisateurs et des arbitres.

Nous prenons connaissance des retours et des plaintes et nous pouvons très bien transmettre vos observations en cas de violations exceptionnelles à notre Comité interne pour qu'il envisage d'éventuelles sanctions. Si une décision de l'arbitre principal ou de l'organisateur du tournoi est scandaleuse et si vous pensez que nous devons en être informés, consultez l'ANNEXE C : CONTACTER RIOT.

INFRACTIONS ET SANCTIONS

Les violations du règlement sont généralement de deux sortes : une erreur compréhensible et de bonne foi de la part d'un joueur ou d'une équipe, ou une violation intentionnelle destinée à s'attribuer un avantage. La première catégorie est généralement couverte par la définition des violations, mais la deuxième (tricher intentionnellement) est beaucoup plus grave.

SANCTIONS

Les arbitres qui observent les infractions pendant le tournoi devraient infliger des sanctions fondées sur les règles générales de ce document. Les propriétaires, les organisateurs et autres officiels devraient informer les arbitres au lieu d'infliger eux-mêmes des sanctions.

Les arbitres devraient communiquer l'infraction, la sanction et toute information pertinente au joueur coupable, à son équipe et à l'équipe adverse d'une manière claire et concise. Les arbitres peuvent ajouter un temps de pause supplémentaire au match en cours s'il leur faut plus de trois minutes pour infliger la sanction.

Les arbitres devraient toujours déterminer d'abord l'infraction puis appliquer la sanction prescrite. Ne prenez jamais une situation disciplinaire par le mauvais bout en cherchant une infraction qui convient à la sanction que vous pensez devoir infliger. Le règlement est standardisé pour une bonne raison, et n'en faire qu'à sa tête ne peut sur le long terme que causer des complications.

Les arbitres doivent prendre des décisions impartiales, et le niveau du joueur ou de l'équipe ne devrait pas jouer sur la définition des infractions et des sanctions.

Les sanctions peuvent s'appliquer à toute l'équipe ou à un individu dans l'équipe. Les conséquences peuvent également s'appliquer à un match ou à tout le tournoi.

Les équipes ne peuvent plaider pour la suppression des sanctions imposées à leurs adversaires. Le règlement est le règlement et il doit être respecté, même si les adversaires se sentent très sûrs de leur victoire ou particulièrement charitables.

Les sanctions peuvent être les suivantes :

Avertissement : une admonestation officielle et enregistrée au joueur ou à l'équipe pour une infraction mineure. Il est important d'enregistrer les avertissements pour s'assurer que les infractions suivantes seront sanctionnées par un cran supplémentaire de sanction.

Perte d'un droit de bannissement : cette sanction supprime la capacité de l'équipe à bannir un champion pendant la phase de draft du tour suivant.

Exemple : pendant le tour numéro deux, l'équipe Gragas' Guzzlers a commis une infraction qui lui fait perdre un droit de bannissement. Au cours de la draft du tour numéro trois, elle perd son droit de bannissement d'un champion.

Pour renforcer cette sanction, l'arbitre devrait prévenir l'équipe de ne pas choisir de premier bannissement et de laisser le compte à rebours s'écouler.

Perte de l'ordre de sélection : cette sanction fait automatiquement passer la décision d'ordre de draft et de côté de la carte à l'équipe adverse.

Perte de la manche : des infractions graves peuvent forcer à imposer la défaite à une équipe de façon automatique dans la manche actuelle ou dans la manche suivante.

Perte du match : des infractions plus graves encore peuvent faire perdre à l'équipe son match actuel.

Disqualification : les infractions les plus graves peuvent entraîner la disqualification du tournoi. Dans la plupart des cas, la disqualification concerne toute l'équipe. Une équipe disqualifiée perd droit à tous les prix qu'elle n'a pas encore reçus, à moins que la disqualification ne soit la résultante d'une série croissante de sanctions tout au long du tournoi. Une équipe disqualifiée en raison de sanctions de plus en plus graves reçoit ses prix selon sa position finale.

Dans certains cas, l'arbitre a l'option de disqualifier un seul joueur de l'équipe au lieu de l'équipe entière. Cela ne survient que lorsque l'arbitre détermine que l'infraction d'un joueur n'a pas affecté l'équipe adverse et que le joueur a commis l'infraction sans le consentement du reste de l'équipe. Cela survient généralement lors de la survenance de : Conduite antisportive – infraction grave. Dans cette situation, l'équipe peut continuer le tournoi si elle dispose d'un remplaçant. Si l'équipe n'a pas de remplaçant disponible, l'équipe ne peut pas continuer et sa participation au tournoi prend fin.

PALIERS DE GRAVITÉ

Sauf indication contraire, les sanctions successives pour la même infraction devraient suivre les paliers suivants : avertissement—avertissement—perte de l'ordre de sélection—perte d'un droit de bannissement—perte de la manche—perte du match—disqualification.

Exemple : l'équipe Gragas' Guzzlers est décidément dans un mauvais jour et elle commet une infraction qui lui fait perdre un droit de bannissement lors du premier tour. Lors du tour suivant, l'équipe commet la même infraction. Récidiviste, elle est condamnée à perdre une manche lors du tour suivant. Apprenez de vos erreurs pour ne pas finir comme les Guzzlers !

VIOLATION – RETARD

Cette infraction concerne une équipe qui n'est pas prête à jouer au moment où la manche commence. Les équipes doivent être à l'heure et prêtes à jouer quand chaque manche commence. Quand les équipes sont en retard, elles retardent tout le tournoi.

Les équipes ont un délai de grâce de trois minutes avant de subir une des deux sanctions suivantes. Si l'équipe a moins de 10 minutes de retard dans le tour, elle subit une perte de l'ordre de sélection. Si elle a plus de 10 minutes de retard, elle perd la manche.

Les sanctions pour retard ne suivent pas de palier au cours d'un tournoi. Les équipes qui n'arrivent pas à être ponctuelles ne seront bien vite qu'un lointain souvenir.

VIOLATION – ASSISTANCE EXTÉRIEURE

Une assistance extérieure désigne une équipe qui communique avec les spectateurs, les équipes adverses ou qui que ce soit d'autre pendant une partie et, selon l'opinion de l'arbitre, gagne un avantage sur l'adversaire par inadvertance.

Cette infraction considère que le joueur coupable ne cherchait pas délibérément à tricher. Chercher délibérément un avantage injuste pendant le match relève de la section Conduite antisportive – Triche.

La sanction pour une assistance extérieure est un avertissement.

VIOLATION – NON-OBÉISSANCE AUX ANNONCES DE TOURNOI

Chaque joueur a la responsabilité de suivre les instructions et les annonces officielles du tournoi. Si les officiels doivent se répéter pendant un tournoi, cela peut entraîner des délais et des différends inutiles sur le règlement.

La sanction pour ne pas avoir obéi à une annonce officielle du tournoi est la perte du premier choix de champion.

Ne pas suivre les instructions concernant une équipe ou un joueur spécifiques est une infraction différente, qui relève de la section Conduite antisportive – Infraction majeure.

CONDUITE ANTISPORTIVE

La conduite antisportive interrompt le bon fonctionnement du tournoi et peut avoir des conséquences négatives sur la sécurité, la régularité, l'agrément ou l'intégrité du tournoi.

Un comportement antisportif n'est pas la même chose qu'un comportement compétitif. Une équipe extrêmement compétitive peut faire jouer strictement les éléments techniques défavorables à l'adversaire ou se montrer froide et réservée pendant la compétition. Un tel comportement n'est pas nécessairement antisportif. L'arbitre du tournoi a l'autorité en dernier ressort pour déterminer si le comportement d'une équipe ou d'un joueur a franchi la frontière du comportement antisportif en utilisant la description des infractions ci-dessous comme guide.

Il n'est pas nécessaire de participer au tournoi pour recevoir des sanctions de comportement antisportif.

Il y a deux niveaux de comportement antisportif : mineur et majeur. Toutes les violations antisportives relèvent de l'une ou l'autre de ces catégories à moins qu'elles ne soient spécifiquement identifiées.

CONDUITE ANTISPORTIVE – MINEURE

Tous les joueurs ont le droit de bénéficier d'une expérience de tournoi sûre et agréable et un joueur ou une équipe doivent être avertis si leur comportement empiète sur ce droit.

Une conduite antisportive mineure décrit le comportement d'un joueur ou d'une équipe qui s'oppose au bon déroulement du tournoi ou à la tranquillité des participants. Cela comprend, sans s'y limiter :

- Excès de jurons et d'injures
- Exiger qu'un adversaire reçoive une sanction après qu'un arbitre a fait connaître fermement sa décision
- Salir les lieux ou jeter ses ordures par terre
- Se comporter en tant que spectateur de manière bruyante et gênante

La sanction pour une conduite antisportive mineure est un avertissement.

CONDUITE ANTISPORTIVE – MAJEURE

Cette infraction comporte trois catégories spécifiques et concerne l'un des comportements suivants par un joueur ou une équipe :

- Non-obéissance aux instructions officielles dirigées vers une équipe ou un joueur spécifiques
- Insulter quelqu'un en utilisant des termes relatifs à une caractéristique précise (race, religion, sexe, handicap, etc.)
- Un comportement agressif ou violent pendant le tournoi, même s'il n'est pas dirigé contre quelqu'un en particulier

Les officiels du tournoi ont le droit d'exiger que leurs instructions directes soient suivies sans avoir besoin de distribuer les avertissements.

Les insultes fondées sur la race, le sexe, la religion, etc., doivent être punies rapidement pour que l'environnement reste agréable pour tous les joueurs et tous les spectateurs.

Les comportements agressifs ou violents, même s'ils ne sont pas dirigés contre un individu spécifique, sont une gêne et peuvent être dangereux. Prenez bien soin de résoudre ces problèmes avant qu'ils ne dégénèrent.

La sanction pour ces infractions majeures et la perte d'une manche.

CONDUITE ANTISPORTIVE – GRAVE

Les conduites antisportives graves comprennent les cas trop scandaleux pour relever des catégories mineure et majeure. Parmi ces comportements, et sans s'y limiter :

- Casser intentionnellement de l'équipement de tournoi fourni par l'organisateur
- Dégrader le lieu du tournoi

Avec un peu de chance, vous n'aurez pas à affronter de problème de cet ordre, mais la sanction officielle pour ces infractions graves est la disqualification. De plus, dans les situations les plus extrêmes, nous conseillons à l'organisateur du tournoi de demander au coupable de quitter les lieux et d'informer la police.

CONDUITE ANTISPORTIVE – COLLUSION

La collusion consiste à coopérer secrètement avec les équipes adverses pour tromper des tiers ou pour tricher.

Les joueurs n'ont pas le droit de déterminer intentionnellement l'issue des manches ou des matchs à venir. C'est contraire à l'esprit de la compétition, et cela a un impact négatif sur les autres participants au tournoi.

La sanction pour un fait de collusion est la disqualification des deux équipes.

CONDUITE ANTISPORTIVE – POT-DE-VIN ET PARI

Les équipes ne peuvent pas abandonner le tournoi ni perdre délibérément une manche ou un match pour recevoir une récompense extérieure. Offrir ou accepter un pot-de-vin pour modifier l'issue d'un match va contre l'esprit de la compétition.

Les joueurs et les officiels du tournoi ont également interdiction de parier sur les matchs. Dans le cas de l'organisateur du tournoi, notamment, cela crée un conflit d'intérêt évident.

La sanction pour corruption ou pari est la disqualification.

CONDUITE ANTISPORTIVE – COMPORTEMENT AGRESSIF

Les comportements agressifs n'ont pas leur place dans un tournoi, surtout s'ils concernent un individu spécifique. Évidemment, la sécurité de tous les participants au tournoi est de la plus haute importance. Parmi les comportements visés ici, mais sans s'y limiter :

- Menacer un officiel du tournoi
- Menacer un spectateur
- Toute violence envers un participant ou un spectateur

La sanction pour un comportement agressif est la disqualification. De plus, il est approprié pour l'organisateur du tournoi de demander au coupable de quitter les lieux et/ou d'informer la police dans les cas extrêmes.

CONDUITE ANTISPORTIVE – VOL

Les joueurs ont pour responsabilité de veiller sur leurs possessions pendant le tournoi, mais il est raisonnable de s'attendre à ce que les autres participants au tournoi ne volent pas leurs affaires. De plus, les organisateurs du tournoi ont le droit d'espérer que le matériel qu'ils fournissent ne sera pas dérobé. Le vol est puni par la loi partout : prendre la possession d'autrui ne peut pas être toléré dans un tournoi.

La sanction pour un vol est la disqualification. De plus, il est approprié pour l'organisateur du tournoi de demander au coupable de quitter les lieux et/ou d'informer la police dans les cas extrêmes.

CONDUITE ANTISPORTIVE – TRICHE

Les joueurs sont en droit d'espérer un traitement juste et équilibré pendant un tournoi. Les joueurs qui violent délibérément le règlement pour obtenir un avantage sont des tricheurs. Il n'est pas nécessaire que la triche ait réussi pour qu'elle soit sanctionnée. Parmi les exemples de triche, mais sans s'y limiter :

- Essayer par quelque moyen de devenir le spectateur de son propre match ou d'obtenir des informations de quelqu'un qui est le spectateur du match
- Toute tentative pour modifier le client de League of Legends, pour jouer sur un client non officiel de *League of Legends* ou pour jouer avec un logiciel qui permet d'obtenir des informations ou des avantages que le client du jeu ne fournit pas d'ordinaire, comme par exemple :
 - L'ajustement du zoom dans le jeu
 - Une interface permettant de plus facilement achever les sbires ou indiquant la portée des tourelles
 - Des chronos d'apparition des monstres de la jungle

Certains logiciels tiers ne sont pas considérés comme de la triche. Parmi ceux-là :

- Teamspeak, Ventrilo, Skype et autres solutions de discussion vocale
- Les logiciels et pilotes concernant le clavier et l'équipement

- Se faire passer pour un autre joueur dans le tournoi, jouer sous un faux nom, jouer avec le nom d'invocateur d'un autre joueur ou partager un compte
- Essayer d'endommager ou de modifier l'équipement pour déclencher une pause, retarder le tournoi ou gagner un avantage de quelque nature

Exploiter ou utiliser de façon intentionnelle tout bug du jeu pour obtenir un avantage. Ces exploitations comprennent, mais sans s'y limiter : des bugs dans l'achat des objets, dans les interactions avec les sbires neutres, dans les performances des compétences des champions ou toute autre fonction du jeu, à la discrétion exclusive des arbitres.

La sanction pour avoir triché est la disqualification.

ANNEXE A : MEILLEURES PROCÉDURES

ORGANISATEURS DU TOURNOI

Comme organisateur du tournoi, vous vous devez d'offrir un tournoi agréable au déroulement fluide pour que vos joueurs, vos spectateurs et vos arbitres puissent tous passer un bon moment. Pour ce faire, voilà quelques éléments que vous devriez garder en tête :

- **Parlez aux joueurs** : il est important de communiquer fréquemment avec les joueurs pour les tenir informés des bonnes et des mauvaises nouvelles ayant un impact sur la compétition
- **Soyez prêt** : vous ne pouvez pas prévoir tout ce qui va se passer pendant un tournoi, vous devez être mieux préparé qu'un éclaireur yordle et avoir un plan de secours pour tout ce qui est susceptible de marcher de travers
- **Les joueurs avant tout** : pensez avant tout aux informations dont les joueurs disposent ou non, et maintenez une parfaite transparence tout au long du tournoi sur son fonctionnement et la manière dont les problèmes sont résolus. En tant qu'organisateur, vous disposez de beaucoup plus d'informations qu'un participant, vous devez donc travailler dur pour que ces informations soient immédiatement connues des joueurs.

ASSIGNER UN CÔTÉ

Il y a de nombreuses manières d'assigner un côté, mais la chose la plus importante consiste à expliquer la procédure choisie de façon claire aux joueurs dès le début.

- **Aléatoire** : une méthode juste qui offre peu de place au favoritisme ou à la partialité
- **Performances antérieures** : offrir le choix à l'équipe qui a fini à la meilleure place (ou la plus basse) lors des événements passés ou lors d'un tour de qualification est un autre moyen facile et juste d'assigner les côtés et de donner un bonus à l'équipe qui a déjà gagné ou qui, au contraire, fait office d'outsider
- **Place dans le classement de LoL** : utiliser la position classée de l'équipe est un autre moyen juste d'offrir un bonus soit à la meilleure équipe, soit à l'équipe la plus défavorisée

RAPPORTER L'ISSUE DES MATCHS

Une des choses les plus importantes dont votre tournoi a besoin est une manière claire et simple de rapporter les résultats, d'une façon qui soit juste et facile à vérifier. Voici quelques méthodes qui ont fait leurs preuves :

- Demandez aux vainqueurs et aux perdants de donner les résultats, ce qui permet de recouper les informations
- Demandez aux équipes de donner des informations difficiles à contrefaire, comme des captures d'écran du salon de fin de partie
- Mettez en place une procédure au cas où les informations n'auraient pas de sens ou pour les cas de litiges sur les résultats

ANNEXE B : PROBLÈMES TECHNIQUES

1. Assurez-vous que toutes les connexions réseau fonctionnent
 - a. Connexions Wifi et Ethernet
2. Assurez-vous que le jeu est installé et à jour sur tous les ordinateurs du tournoi
 - a. Si le jeu n'est pas installé, vous devez installer la version la plus à jour et choisir la région appropriée
3. Désactivez les services de mise à jour automatique
 - a. Java
 - b. Flash
 - c. Windows
 - d. iTunes

Raison : nombre de ces services peuvent interrompre la partie en minimisant la fenêtre de jeu. Ils peuvent par ailleurs se mettre à jour automatiquement, ce qui utilise de la bande passante et de la mémoire RAM.

4. Désactivez toutes les applications inutiles
 - a. Ctrl-Alt-Suppr -> Ouvrir le gestionnaire des tâches -> Processus

Raison : de nombreuses applications se lancent au démarrage et peuvent utiliser inutilement de la puissance de calcul et de la mémoire RAM.

5. Choisissez les paramètres de performance élevée pour l'ordinateur

- a. Panneau de configuration\Systeme et maintenance\Options d'alimentation

Raison : l'ordinateur utilisera plus d'énergie, mais proposera des performances supérieures.

6. Désactivez les alertes du Centre de sécurité Windows

- a. Panneau de configuration\Systeme et sécurité\Centre de sécurité\Modifier la manière dont le Centre de sécurité m'avertit

Raison : le Centre de sécurité Windows peut minimiser la fenêtre de jeu et interrompre la partie.

7. Nettoyez et défragmentez le disque dur

Raison : cela permettra à l'ordinateur de fonctionner au mieux de ses performances.

8. Imposez un « stress test » à l'ordinateur

Raison : cela vous permet de vous assurer que le processeur graphique fonctionnera au mieux de ses capacités pendant le jeu.

9. Assurez-vous que tous les périphériques audio et de discussion vocale sont prêts à fonctionner

- a. Testez l'entrée micro et la sortie audio
- b. Installez les solutions de discussion vocale habituelles (Skype, Mumble, Ventrilo, TeamSpeak, etc.)
- c. Assurez-vous que cela n'affecte pas la latence du jeu

Raison : les joueurs ont besoin de communiquer pendant les parties.

ANNEXE C : CONTACTER RIOT

RETOURS ET QUESTIONS

Si vous voulez nous fournir un retour ou nous poser des questions, vous avez différentes options selon votre objectif. Nombre de vos questions trouveront réponse auprès de l'organisateur de votre tournoi. Si vous avez des questions sur le règlement ou les décisions prises lors du tournoi, consultez l'arbitre. Si vous avez des questions allant au-delà de la responsabilité de l'organisateur du tournoi (ou si vous voulez nous faire savoir comment le tournoi s'est déroulé), veuillez [nous contacter directement](#).

Lorsque vous vous adressez à l'un de ces contacts, veuillez inclure les informations suivantes :

- Votre nom
- Votre nom d'invocateur
- Votre adresse email
- L'ID unique du tournoi à propos duquel vous avez une question ou un commentaire
- Votre retour et/ou question

À QUI FOURNIR UN RETOUR

CONTACTEZ VOTRE ORGANISATEUR POUR :

- d. Fournir un retour sur un tournoi
- e. Poser des questions sur des éléments spécifiques du tournoi auquel vous avez participé/assisté
- f. Poser des questions sur les prix

CONTACTEZ VOTRE ARBITRE POUR :

- c. Poser des questions sur toute décision prise pendant le tournoi
- d. Poser des questions générales sur le règlement du tournoi

CONTACTEZ RIOT SI :

- e. Votre problème ne peut pas être résolu par l'organisateur du tournoi ni par l'arbitre
- f. Vous voulez fournir un retour sur le tournoi, l'arbitre ou l'organisateur
- g. Vous voulez [réclamer le prix d'un tournoi](#)
- h. Vous avez des questions sur le règlement auxquelles l'organisateur ne peut pas répondre

LISTE DES CONTACTS DE RIOT

Support de League of Legends

<https://support.leagueoflegends.com/home>

ANNEXE D : RECOMMANDATIONS POUR DIFFÉRENTS STYLES DE BRACKET

ÉLIMINATION DIRECTE

Un bracket en élimination directe est un tournoi dans lequel chaque équipe est placée face à une autre équipe, et seule celle qui gagne accède au tour suivant. Dans ce type de compétition, l'équipe qui perd est éliminée du tournoi.

Parmi les avantages des brackets en élimination directe :

- Ils sont faciles à organiser
- Ils permettent de définir un vainqueur plus rapidement et plus facilement que les autres méthodes
- Ils sont faciles à expliquer aux joueurs

Parmi les inconvénients :

- Les équipes rapidement éliminées éprouvent une certaine frustration
- Le seeding aléatoire risque d'éliminer rapidement une des équipes favorites
- Le seeding aléatoire met davantage l'accent sur le respect d'horaires serrés que sur le talent des joueurs

Les brackets en élimination directe fonctionnent par multiples de 2 (8, 16, 32, 64, etc.). Si un organisateur n'a pas le nombre d'équipes requis, il doit assigner des byes (victoires automatiques) au nombre adéquat d'équipes pendant le premier tour. Cela permet de s'assurer que, lors des tours suivants, il y aura toujours deux équipes susceptibles de s'affronter.

Le premier tour (le seeding) du bracket peut être aléatoire ou fondé sur des critères préalables expliqués par l'organisateur. La plupart des tournois uniques utilisent un seeding aléatoire. Certains tournois utilisent des critères prédéfinis pour déterminer l'ordre du seeding d'un bracket en élimination directe. Le critère choisi implique généralement le classement relatif des équipes dans le tournoi précédent (ou dans la portion précédente du tournoi en cours), ou le classement relatif des joueurs (déterminé par un système ou un autre au début du bracket).

Il y a trois méthodes différentes pour le seeding des joueurs. Elles ont pour but de s'assurer que les premier et second seeds ne se rencontrent qu'en finale, pour que les favoris ne soient pas éliminés trop tôt. Par exemple, dans un groupe de huit joueurs avec des seeds de 1 à 8, l'ordre suivant permet de s'assurer que les équipes disposant du seed le plus élevé ne s'affrontent que le plus tard possible dans le tournoi, sauf en cas de réussite spectaculaire des outsiders :

Seed 1 contre seed 8
Seed 4 contre seed 5

Seed 3 contre seed 6
Seed 2 contre seed 7

ÉLIMINATION DOUBLE

Un bracket en élimination double est un tournoi dans lequel chaque équipe est placée face à une autre équipe ; l'équipe gagnante accède au tour suivant et l'équipe perdante tombe dans le bracket des perdants. Une fois qu'une équipe est dans le bracket des perdants, elle continue de jouer contre les autres équipes qui ont été battues dans le bracket des vainqueurs. Le dernier tour du bracket fait s'affronter l'équipe invaincue du bracket des vainqueurs et l'équipe restante du bracket des perdants. Si une équipe du bracket des perdants perd un match (sa seconde défaite du tournoi), elle est éliminée du tournoi.

Parmi les avantages du bracket en élimination double :

- Il est assez facile à organiser
- Il est facile à expliquer aux joueurs

Parmi les inconvénients :

- Le tournoi dure plus longtemps qu'en cas d'élimination directe

Les brackets en élimination double fonctionnent par multiples de 2 (8, 16, 32, 64, etc.). Si un organisateur n'a pas le nombre d'équipes requis, il doit assigner des byes (victoires automatiques) en fonction du nombre d'équipes dans le premier tour. Cela permet de s'assurer que, lors des tours suivants, il y aura toujours deux équipes susceptibles de s'affronter. Les byes devraient être assignés aléatoirement dans tout le bracket.

SUISSE

Un tournoi en système suisse fait s'affronter les équipes dans un nombre prédéterminé de tours. Pendant le premier tour, chaque équipe affronte une autre équipe aléatoire. Lors des tours suivants, chaque équipe en affronte une autre aléatoirement, mais les matchs opposent des équipes au score équivalent. Au contraire des éliminations directes ou doubles, aucune équipe n'est éliminée à un moment donné du tournoi. Les équipes peuvent choisir d'abandonner à tout moment ou de participer à tous les tours jusqu'à la fin du tournoi.

Parmi les avantages du système suisse :

- Tous les participants jouent pendant toute la durée du tournoi
- Les équipes affrontent des adversaires de leur niveau lors de tous les tours, à l'exception du premier
- À la fin du tournoi, ce système classe de façon assez précise les équipes qui sont entre la deuxième place et la dernière

Parmi les inconvénients :

- Le système est plus difficile à mettre en place sans l'aide d'un logiciel
- Il est plus difficile à expliquer que les brackets en élimination directe ou double

Un tournoi de type suisse, si le nombre de tours est suffisant, aboutit à un vainqueur unique et sans défaite, les équipes à partir de la deuxième place étant classées selon un système de tie-breaks. De cette façon, sans bracket de play-offs supplémentaire, le tournoi devient essentiellement un bracket en élimination directe. Pour éviter le manque de pertinence, les tournois de type suisse sont souvent appairés à des play-offs en élimination directe. Typiquement, le style suisse se termine par un bracket de play-offs (en élimination directe ou double) avec les huit meilleures équipes.

JEU EN GROUPE

Le jeu en groupe est un type de tournoi dans lequel les équipes sont réparties en groupes et jouent contre toutes les autres équipes du groupe un nombre défini de fois. Les meilleures équipes du groupe passent à un bracket de tournoi, généralement en élimination directe ou double.

Parmi les avantages du jeu en groupe :

- La multiplication des matchs au sein du groupe fournit un meilleur test des compétences et entraîne un seeding moins aléatoire

Parmi les inconvénients :

- Ce format est celui qui demande le plus de temps
- La planification d'une phase de groupe peut nécessiter l'aide d'un logiciel pour produire des classements précis
- Les joueurs seront peut-être frustrés de ne pas pouvoir jouer contre toutes les équipes du tournoi pendant la phase de groupe

La taille des groupes affecte directement la durée du tournoi. Si une équipe doit jouer contre tous les autres membres du groupe, le nombre de tours requis est toujours $N - 1$, avec N le nombre d'équipes dans le groupe. D'un autre côté, les équipes peuvent être affectées de façon négative si le groupe est trop petit, car elles auront le sentiment de ne pas pouvoir affronter la plupart des autres équipes du tournoi.

Les groupes peuvent être déterminés aléatoirement, ou formés en suivant des critères de seeding prédéterminés, selon ce qu'a annoncé l'organisateur du tournoi. Le critère choisi devrait utiliser le classement relatif des équipes dans les tournois précédents (ou dans une portion précédente du tournoi), ou les compétences relatives des joueurs (déterminées par quelque autre système) avant le début de la phase jeu de groupe du tournoi.

