



Règlement Yes We Lan

Tournoi de League of Legends

EN PARTICIPANT À CE TOURNOI, CHAQUE JOUEUR ACCEPTE CE RÈGLEMENT ET SE PLIE À SES RÈGLES.

Le tournoi se limite à 8 équipes maximum. L'inscription officielle au tournoi de League of Legends se fait sur notre site web : **www.ywl.be** L'équipe sera acceptée si et seulement si le paiement a été effectué (par carte de crédit/débit) et qu'elle a été acceptée.

I. Structure du tournoi

La structure du tournoi variera en fonction du nombre de joueurs qui se présenteront sur place. Les dispositions des poules sont donc susceptibles d'être modifiées.

II. Phase de qualification

Les équipes s'affronteront en BO1 dans un système de 2 poules de 4 teams. Les équipes joueront donc 3 matchs de qualifications. Les 2 premières de chaque poule seront sélectionnées. En cas d'égalité en termes de victoires/défaites entre deux équipes, nous regarderons le résultat de la confrontation directe entre ces deux équipes.

III. Phase éliminatoire

Les équipes sélectionnées joueront directement en demi-finale dans un système de bracket en BO1 à élimination directe.

IV. Déroulement du tournoi

Chacun des matchs sera instancié en Draft Tournoi par un compte Admin et se déroulera sur la Faille de l'Invocateur en 5v5. La phase de Picks&Bans commencera lorsque l'ensemble des 10 joueurs seront présents. Le début de la phase de poule sera annoncé sur les différents canaux de communication.

V. Gestion des joueurs

a. Retard

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 sélection. Si l'équipe a moins de 15 minutes de retard dans le tour, elle subit la perte d'un ban. Au-delà de ces 15 minutes, l'équipe perd la manche.

b. Déconnexion

Si un joueur est déconnecté en cours de partie, il devra se reconnecter le plus rapidement possible. En attendant son retour, l'équipe pourra mettre la partie en pause pour une durée maximum de 5 minutes. Il est strictement interdit de quitter une partie lors de la phase de Picks&Bans.

c. Comportement

Tout mauvais comportement d'un joueur lors des matchs sera susceptible d'être sanctionné d'un avertissement puis de l'exclusion du joueur.

Le fairplay est attendu de la part de chaque participant pour que l'évènement se déroule dans la meilleure ambiance possible.

En cas de problèmes lors du tournoi, veuillez contacter les Officiels qui tenteront de résoudre les éventuels problèmes.

VI. Annonce des résultats

A la fin de chaque manche, les Capitaines d'équipes auront 5 minutes pour contester un résultat (Screenshot à l'appui). Au-delà de cette durée, le résultat de la partie sera considéré comme valide pour les 2 équipes.

VII. Triche

Une équipe se verra disqualifiée d'un tournoi si cette dernière :

- Triche ou utilise un procédé inéquitable
- Refuse des instructions d'un officiel
- Conteste les décisions d'un officiel
- Fait preuve de comportement antisportif
- Fait preuve de comportement insultant
- Est coupable d'actes violents
- Ment ou induit en erreur un officiel

Toute autre tentative de triche est passible de disqualification du tournoi. Si un quelconque problème non cité dans ce règlement survient le jour de l'évènement, l'organisation se réserve le droit de prendre une décision à ce moment-là.

VIII. Rôles du tournoi

a. Organiseurs Tournoi (Toornament)

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. Toornament servira de référent aux règles de ce document. Les organisateurs décident en dernier ressort pour tout problème logistique. Cela comprend :

- La vérification du bon fonctionnement du tournoi
- L'inscription du tournoi
- La sélection des équipes
- Les horaires
- La durée du tournoi
- L'organigramme des prix

b. Arbitre

Les arbitres sont sur les lieux de l'événement afin de régler les différends, interpréter le règlement et rendre les décisions officielles. Leurs responsabilités sont les suivantes :

- 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 sont l'autorité ultime en ce qui concerne la détermination des infractions, l'octroi des sanctions et toute procédure au cours du tournoi. Cela comprend sans s'y limiter:
 - Infliger des sanctions
 - Conserver l'organigramme des membres actifs des équipes
 - Confirmer l'ordre des champions et le choix du camp pendant les manches
 - S'assurer de la légitimité de la draft des champions
 - Guider les procédures de fin de manche
 - Vérifier l'enregistrement du résultat des matchs

c. Joueurs

Les joueurs doivent se comporter de façon sportive durant l'intégralité de l'événement. Ils doivent avoir connaissance du Code de l'Invocateur. Voici quelques règles supplémentaires :

- Comportez-vous de manière respectueuse envers les officiels du tournoi, les autres joueurs et les spectateurs.
- Arrivez à l'heure 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.
- Préparez un compte League of Legends sur le serveur de la région adéquate, comprenant notamment tous les champions que vous souhaitez utiliser.
- Familiarisez-vous avec les règles du tournoi.
- Apportez tout l'équipement listé par les organisateurs du tournoi comme révélant de votre responsabilité.

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

d. 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 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.

e. Remplaçants

Les remplaçants sont des membres de l'équipe qui se tiennent prêts à prendre la place d'un titulaire lors d'un match. Tout changement de membre actif doit être communiqué à un arbitre. Le possible Coach rentre dans cette catégorie de participants.

f. Spectateurs

Quiconque est physiquement présent lors d'un tournoi, le regarde en streaming 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 pensant 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.

g. 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
- 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 à 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.

IX. Procédures d'avant tournoi

a. Horaire

L'horaire du déroulement du tournoi sera communiqué à l'ensemble des participants avant le début de l'événement. Cet horaire comprendra l'heure et le jour de début de la phase de poule, de début de la phase éliminatoire et de la phase finale.

b. Délais de préparation

Les délais de préparation comprennent les 10 premières minutes du tour les 5 minutes qui sépareront les manches. Durant ces périodes, les joueurs doivent :

- Se connecter au client en utilisant leur compte sur le serveur adéquat
- Rejoindre le salon de la partie que l'arbitre aura créé
- Configurer les runes et maîtrises
- Vérifier et configurer leur équipement
- Laisser leur capitaine ainsi que celui de l'équipe adverse prévenir les officiels qu'ils sont prêts.

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

c. Problèmes techniques avec l'équipement

Si un joueur a un problème technique avec de l'équipement pendant les délais de préparation, il doit immédiatement en informer un arbitre, afin d'essayer de le régler durant cette période de préparation. Si les problèmes techniques sont d'ordre généraux, les officiels s'engagent à informer de la situation les joueurs toutes les 30 minutes.

X. Procédures en cours de jeu

a. Partie validée

Une partie est validée lorsque l'une des conditions suivantes est remplie :

- 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
- Entre 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)

b. Arrêt de la partie

Les joueurs peuvent faire une pause si un officiel du tournoi en donne l'instruction ou dans le cadre du temps prévu de pause par manche. Sauf cas contraire, les joueurs ne sont pas autorisés à quitter la partie durant cette pause.

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

Dans des circonstances exceptionnelles, les joueurs peuvent demander aux arbitres d'ajouter un temps de pause supplémentaire à leur pause lorsque celle-ci est finie. Dans ce cas, l'équipe continuera de jouer jusqu'à la décision de l'arbitre.

- 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.

XI. Procédures de fin de match

Les officiels peuvent, pour des raisons exceptionnelles, mettre fin à un match avant son terme. Dans ce cas, un avertissement de 10 minutes sera donné aux joueurs par les arbitres. La manche devra durer au minimum 20 minutes.

Lorsque les 10 minutes sont expirées, l'équipe qui gagne la manche est celle qui a le plus d'or. Si les équipes ont le même montant d'or, les arbitres utiliseront le nombre de tourelles détruites, le nombre de kills, etc pour déterminer le vainqueur.

Si le match comprend plusieurs manches, l'équipe gagnant du match sera celle qui aura le plus grand nombre de manches arrivées naturellement à conclusion.

Lorsqu'un match est terminé, les capitaines de chaque équipe doivent informer les officiels 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. Les organisateurs mettront alors le bracket à jour et informeront le capitaine du prochain match de son équipe le plus rapidement possible.

XII. Communication et comportement des joueurs

a. Code de l'invocateur

Tous les participants du 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. Voici le lien reprenant ce document : <http://gameinfo.euw.leagueoflegends.com/fr/game-info/get-started/summoners-code/>

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

b. Communication des joueurs

Les joueurs ont la responsabilité de suivre le guide de communication qui suit. Pour assurer une bonne expérience de jeu à tous pendant le tournoi, il est essentiel que les officiels, les capitaines et les autres joueurs aient une communication appropriée.

Toutes les communications entre les joueurs et les officiels doivent passer par le capitaine afin de réduire les risques de confusions et d'accélérer le processus de communication.

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 officiels 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.

c. 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 des documents fournis. Les officiels doivent 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 de manière claire et concise. S'il leur faut plus de trois minutes pour infliger la sanction, les arbitres peuvent ajouter un temps de pause supplémentaire au match en cours.

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 doit être respecté, même si les adversaires se sentent sûrs de leur victoire ou particulièrement charitables.

Les sanctions minimums sont les suivantes :

- Avertissement : une réprimande officielle et enregistrée au joueur ou à l'équipe pour une infraction mineure.
- Perte de ban : cette sanction supprime la capacité de l'équipe à bannir un champion pendant la phase de draft du tour suivant.
- 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 ne peut trouver 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.

➤ **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. 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 sélection. Si l'équipe a moins de 15 minutes de retard dans le tour, elle subit la perte d'un ban. Au-delà de ces 15 minutes, l'équipe perd la manche.

➤ **Violation – Assistance extérieure**

Cette infraction 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 ne considère que le joueur coupable ne cherchant pas délibérément à tricher. La sanction 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.

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. Les arbitres ont l'autorité en dernier ressort pour déterminer si le comportement d'une équipe ou d'un joueur a franchi la limite.

Les spectateurs sont également soumis à ces règles.

➤ **Conduite antisportive – Mineure**

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 spécifique
- 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, soit une gêne et peuvent être dangereux. Prenez bien soin de résoudre ces problèmes avant qu'ils ne dégénèrent.

La sanction pour ces infractions majeures est 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, les organisateurs et les joueurs n'auront 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 nous autorisons à demander au coupable de quitter les lieux et nous informerons 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 – 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 en 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 le cas extrême.

➤ **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, par exemple :

- 1) L'ajustement du zoom dans le jeu

- 2) Une interface permettant de plus facilement achever les sbires ou indiquant la portée des tourelles
- 3) Des chronos d'apparition des monstres de la jungle

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

- 1) Discord, Ventrilo, Skype et autres solutions de discussion vocale
 - 2) 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.

Impossibilité de finir le tournoi le jour de l'événement

En cas d'interruption du tournoi général, la suite de la compétition aura lieu online.

XIII. Glossaire

Membres actifs : les membres d'une équipe inscrits à un tournoi. Cela comprend les joueurs titulaires et les remplaçants.

Bannissements : les champions exclus de la partie par les deux équipes pendant le 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 la phase de picks et bans.

Partie validée : une manche de tournoi qui ne peut plus être réinitialisée, sauf cas extrêmes.

Match : une série de victoires requise pour accéder au tour suivant d'un tournoi. Ici, il s'agira de match à 1 ou 3 manches en fonction du stade du tournoi.

Phase de Picks&Bans: phase durant laquelle a lieu le choix des champions et les bannissements.

Remplaçants : membres actifs, mais qui ne font pas partie des cinq titulaires. Cela comprend également le possible Coach. Ces joueurs peuvent jouer à la place d'un titulaire après approbation d'un officiel de tournoi.

Titulaire : l'un des cinq joueurs faisant partie des membres actifs et qui va participer à un match.

Équipe : les joueurs se trouvant sous le même nom de groupe.

Capitaine de l'équipe : joueur de l'équipe qui agit comme point de contact auprès de l'Orga Tournoi.