



# Règlement tournoi League of Legends

## Article 1. Règlement général

Le règlement général du circuit de la Maximus cup est le fruit des travaux du Pôle tournoi de l'association Gaming Gen. Elle se réserve le droit de modifier ce présent règlement à tout moment et sans préavis.

## Article 2. Application du règlement

En participant à la Maximus Cup -ci-après dénommé l'organisateur-, les joueurs acceptent le présent règlement et s'engagent à le respecter en toute bonne foi et sans interprétation.

Les joueurs acceptent l'application de ce règlement par l'organisateur. L'organisateur se réserve également le droit de prendre des décisions sur des points non-couverts par le règlement ou même contraire à celui-ci dans le but de conserver l'esprit sportif et l'équité de la compétition.

## Article 3. Administrateurs officiels

Toutes les équipes peuvent contacter les Administrateurs par email, par messagerie instantanée Discord.

Vous trouverez ci-dessous la liste non exhaustive des administrateurs de la compétition :

- Frédéric "dolz" Guazzini - Head admin -
- Karim "snako" Aissa - Head admin -

Discord :

- <https://discord.gg/4N7zTMg>

Mail :

- [esport@maximuscup.com](mailto:esport@maximuscup.com)

## Article 4. Champs d'application des administrateurs

Portée des Admins : Les administrateurs sont habilités à prendre des décisions conformément au règlement afin d'assurer le bon déroulement de la compétition.

Ils rendent compte auprès des Head-Admins en cas d'infractions graves ou de situations non précisées dans ce règlement.

Portée des Head-Admins : Les Head-Admins ont toute autorité de gestion sur la compétition. Ils sont habilités à prendre des décisions majeures et à appliquer des sanctions. Leur autorité reste supérieure à celle de ce document et ne pourrait en aucun cas être contestée. Les Head-Admins en fonction pour ce tournoi seront : Frédéric "dolz" G. et Karim "Snako" A. .

## Article 5. Type de tournoi -offline-

Dates et horaires :

- La Maximus Cup aura lieu du 16/12/2017 au 17/12/2017 au Palais des congrès d'Arles.

Le tournoi est NO-BYOC. Le matériel suivant sera mis à disposition par les organisateurs : PC, écran, table, chaise, réseau.

Il est de la responsabilité des joueur d'amener le reste du matériel nécessaire pour participer au tournoi, à savoir : clavier, souris, tapis, casques ou écouteurs. Nous vous conseillons d'emporter avec vous vos écouteurs intra-auriculaires, à placer sous le casque antibruit dans le cadre d'un match sur scène.

Le tournoi sera administré via Toornament et se déroulera en deux phases : poules puis arbre finale.

Structure du tournoi :

- Samedi
  - Poules : Bracket groups BO1
  - Quart de finale : Single elimination BO3
- Dimanche
  - Demi-finale : Single elimination BO3
  - Grande finale : Single elimination BO3

4 matchs sont joués simultanément :

- 1 sur la grande scène (salle Chabaud)
- 1 sur une scène secondaire (salle Mistral)
- 2 en coulisse (salles Gounod et Daudet)

## Article 6. Match « Best Of 1, 3, et 5 »

Un match « Best Of 1 » se joue en une partie et oppose deux équipes de cinq joueurs.

Un match « Best Of 3 » se joue en deux ou trois parties et oppose deux équipes de cinq joueurs. L'équipe victorieuse est la première à gagner deux parties.

Un match « Best Of 5 » se joue en trois, quatre ou cinq parties et oppose deux équipes de cinq joueurs. L'équipe victorieuse est la première à gagner trois parties.

## Article 7. Mode de jeu

Les matchs devront se faire en partie Draft.

Les Bans et Picks devront être réalisés avant le début de la partie et doivent respecter la procédure du draft :

1. L'équipe Bleu retire l'un des champions disponible ;
2. L'équipe Rouge retire un des champions disponible ;
3. L'équipe Bleu retire un des champions disponible ;
4. L'équipe Rouge retire un des champions disponible ;
5. L'équipe Bleu retire un des champions disponible ;
6. L'équipe Rouge retire l'un des champions disponible ;
7. L'équipe Bleu choisit l'un des champions parmi ceux encore disponible ;
8. L'équipe Rouge choisit deux champions ;
9. L'équipe Bleu choisit deux champions ;
10. L'équipe Rouge choisit un champion ;
11. L'équipe Rouge retire l'un des champions disponible ;
12. L'équipe Bleu retire l'un des champions disponible ;
13. L'équipe Rouge retire l'un des champions disponible ;
14. L'équipe Bleu retire l'un des champions disponible ;
15. L'équipe Rouge choisit un champion ;
16. L'équipe Bleu choisit deux champions ;
17. L'équipe Rouge choisit un champion ;

La désignation de l'équipe Rouge et de l'équipe Bleu se fait par tirage au sort, avant la phase des Bans et Picks. Type "Coin toss" : le gagnant du toss est l'équipe bleu.

## Article 8. Les équipes

Les équipes du tournoi sont choisies selon 3 façon :

- 12 équipes invitées.
- 2 équipes qualifiées via le tournoi qualificatif du Meltdown City Clash.
- 2 équipes qualifiées via deux tournois qualificatifs online.

## Article 9. Capitaine d'équipe

Le capitaine d'une équipe est la personne référente en contact avec les organisateurs du tournoi.

Cette personne doit être présenté aux administrateurs **avant le 07/12/2017**.

Dans chaque équipe, le capitaine peut être soit un coach, soit un joueur. Le capitaine restera au titre de capitaine durant la globalité du tournoi auprès des officiels.

Tous les réclamations (plaintes, demandes), devront être signalées aux organisateurs par le capitaine d'équipe.

## Article 10. Seed / Tête de série

Des têtes de séries seront définies afin de permettre un placement équitable dans les poules.

- 4 HIGH SEED
- 8 MID SEED
- 4 LOW SEED

Compte tenu du format du tournoi, les seeds seront établis en fonction des résultats des équipes et des joueurs réalisés sur l'année N-1.

## Article 11. Avant le match

Le match doit démarrer à l'heure exacte indiquée sur le planning. Les joueurs doivent être prêts à s'installer au moins 20 minutes avant le début du match.

Les membres des équipes ne seront pas autorisés à quitter la zone de match sans la permission de l'arbitre durant les 20 minutes qui précèdent le match.

Si un problème technique survient, le joueur devra prévenir le plus rapidement possible AVANT le début de match l'arbitre présent.

## Article 12. Pendant le match

Problème technique :

- Après la déconnexion d'un joueur, la partie continue. Il doit revenir le plus vite possible dans la partie et continuer à jouer.

Ci-dessous les motifs légitimes pour mettre une partie en pause :

- Plusieurs joueurs sont déconnectés de la partie, ont un problème réseau ou un crash PC (ex : « joueur déconnecté » doit apparaître à l'écran).
- Problème technique lié au matériel du joueur (écran, périphériques défectueux etc...).
- Interruption liée à l'environnement direct du joueur (chaises ou tables mal ajustées, intervention inappropriée de fans etc...)

Si un joueur met en pause ou retire une pause sans autorisation préalable ou ne formule pas de motif valable à un arbitre officiel, alors cela sera considéré comme un comportement antisportif et les organisateurs pourront prendre toutes les sanctions qu'ils estiment nécessaires. Les sanctions possibles sont énumérées dans l'Article 18.

## Article 13. Pause

Les joueurs peuvent mettre en pause à tout moment mais doivent le signaler à un arbitre officiel immédiatement après la pause et en donner la raison.

Les équipes peuvent mettre en pause la partie à la condition qu'aucun héro ne s'affronte comprenant les embuscades, « gank », sur le point d'aboutir.

L'utilisation excessive de la pause est proscrit. Il est à la charge de chaque équipe de s'assurer qu'il y ait la possibilité de mettre le match en pause avant le début du match.

La pause ne devra être enlevée que lorsque l'arbitre l'autorise et que les joueurs des deux équipes seront prêts.

Enlever la pause sans autorisation préalable donnera lieu à une pénalité mineure (voir Article 16).

## Article 14. Matches sur scène

Les joueurs acceptent les conditions particulières liées à un match sur scène définies par l'organisateur incluant un éclairage spécial, un casque spécial, un type de chaise particulier.

Les accessoires spécifiques aux matches sur scène sont fournis par l'organisateur.

## Article 15. Validation du résultat

A la fin d'un match chaque capitaine d'équipe doit signer la feuille de match.

Après avoir signé la feuille de match le capitaine d'équipe ne peut pas revenir sur le résultat et poser une réclamation.

### **Réclamations :**

- Si une équipe s'estime victime d'une violation du règlement, les joueurs ne doivent pas quitter la partie tant que celle-ci n'est pas finie.
- A la fin de la partie, le capitaine devra porter réclamation auprès des administrateurs du tournoi.
- Il est fortement recommandé d'apporter le maximum de preuves afin d'aider les administrateurs dans leur prise de décision.

Nous nous réservons le droit de sanctionner la répétition des réclamations injustifiées.

## Article 16. Types d'infractions

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 interdite et sanctionnable.

#### **Faits intentionnels sanctionnés :**

- L'utilisation de bug ou d'action qui change ou dénature le principe habituel du jeu est strictement interdite durant un match et entraîneront une pénalité, ainsi qu'un avertissement.

### **Article 17. Application des infractions**

Les administrateurs qui observent des infractions pendant le tournoi peuvent utiliser les règles générales ci-dessous comme guide des sanctions à appliquer :

- Les administrateurs officiels doivent 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 administrateurs peuvent ajouter un temps de pause supplémentaire au match en cours s'il leur faut plus de trois minutes pour infliger la sanction.
- Les administrateurs officiels doivent prendre des décisions impartiales, et le niveau du joueur ou de l'équipe ne doivent 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.

### **Article 18. Type de sanctions**

- Avertissement : Un avertissement officiel et signalé au joueur ou à l'équipe pour une infraction mineure. Les avertissements sont enregistrés dans le but de s'assurer que les infractions suivantes seront sanctionnées par un cran supplémentaire de sanction.
- Lorsqu'une pénalité est appliquée le champion où les champions doivent rester dans la zone d'achat de la boutique durant 1 minute en fonction de la pénalité.
- Perte du seed : Cette sanction peut modifier le seed de départ.
- Perte de la manche : Des infractions graves peuvent forcer à imposer la défaite à une équipe 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. 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.

Il est rappelé que la gravité d'une sanction ne peut être déterminée que par un administrateur de tournoi ou le responsable du tournoi. Toute contestation abusive d'une sanction établie par un officiel de tournoi peut résulter d'une sanction plus conséquente ou d'une disqualification immédiate.

## **Article 19. Comportement interdits**

Les joueurs doivent à tout moment, garder leur sang-froid et ne pas injurier leur adversaire. Tous les gestes déplacés seront possiblement sanctionnable.

Afin de permettre au tournoi de se dérouler dans les meilleurs conditions, aucune référence à : la pornographie, le racisme, l'incitation à la haine ne sera tolérée, et entraînera automatiquement une sanction.

Ci-après, la liste des comportements interdits :

- Refuser de suivre les instructions d'un administrateur.
- Être en retard aux heures convenues.
- Aller à l'encontre de la décision d'un administrateur.
- Utiliser un langage ou des gestes insultants.
- Avoir un comportement antisportif.
- Être coupable de violences physiques.
- Tricher.
- Mentir à un officiel du tournoi.
- Gêner et/ou empêcher un administrateur de mener sa tâche.
- Violer les articles de ce règlement.
- Violer les articles du règlement général de l'événement.

## **Article 20. Droit à l'image**

Toute personne par la lecture de ce règlement, autorise, à titre gratuit, Maximus Cup et GAMING GEN à publier les photographies et à diffuser les images prises lors de l'événement.

Ces images seront exploitées dans le cadre de la promotion ou la création de visuel pour les événements organisés par GAMING GEN.