



REGLEMENT DU TOURNOI LEAGUE OF LEGENDS

1/9

Association Chartreuse Gaming – 3 Rue des Ecrins – 38380 Saint Laurent du Pont
Téléphone – 06 42 33 41 06
contact@chartreuse-gaming.fr – <https://chartreuse-gaming.fr>
N° SIRET : 818 283 798 00028



Historique des changements

DATE	VERSION	DESCRIPTION
28/08/2021	Version 1.0	Publication initiale
06/09/2021	Version 1.1	Modification des règles relatives aux Phases préliminaires – Poules
08/09/2021	Version 1.2	Modification des règles relatives aux Phases préliminaires – Poules
06/10/2021	Version 1.3	Modification du planning
13/10/2021	Version 1.4	Rajout d'un paragraphe relatif à l'utilisation d'un compte tiers
16/10/2021	Version 1.5	Modification du planning





Sommaire

1. Règlement du tournoi League Of Legends	4
1.1. Rappel au règlement général.....	4
1.2. Mesures sanitaires	4
1.3. Date et Heure.....	4
1.4. Généralités	4
1.5. Déroulement du tournoi.....	4
1.6. Format des matchs	5
1.6.1. Mode de jeu	5
1.6.2. Bracket.....	5
1.6.3. Phase de bannissement et de sélection.....	5
1.6.4. B01 (Best Of 1).....	7
1.6.5. B03 / B05 (Best Of 3 / Best Of 5).....	7
1.6.6. Champions, items en jeu et conditions de victoire.....	7
1.6.7. Phases préliminaires – Poules.....	7
1.6.8. Phases avancées - Playoffs.....	8
1.7. Planning prévisionnel de la journée.....	8
1.8. Dotations et lots.....	9
1.8.1. Répartition du cashprize.....	9
1.8.2. Sanction	9



1. Règlement du tournoi League Of Legends

1.1. Rappel au règlement général

Le règlement du tournoi fait suite au règlement général. Ce règlement s'applique en plus du règlement général et se doit être respecté.

1.2. Mesures sanitaires

Les joueurs s'engagent à prendre connaissance du protocole sanitaire décidé par l'association et à le respecter. Celui-ci est disponible à l'adresse suivante : https://docs.chartreuse-gaming.fr/cec5/protocole_sanitaire.pdf?fbclid=IwAR0fvEP5Z70Z8RpNFIYgicuoO8W9pOCRHt5cCtUYpntMVAner6z-6vmtSWE

1.3. Date et Heure

Le tournoi débutera le dimanche 24 octobre 2021 à 9 heures 30 et se finira approximativement à 21 heures 30 (Se reporter à « **Planning prévisionnel** »).

1.4. Généralités

Les tournois sont organisés en partie personnalisée.

L'un des arbitres League Of Legends se réserve le droit d'arrêter, d'annuler ou de recommencer une partie s'il le juge nécessaire.

Les joueurs ne peuvent pas utiliser le compte d'un autre joueur ou un smurf pour quelque raison que ce soit. Les joueurs doivent disposer au minimum d'un compte niveau 30, qui est vérifié.

Le staff se réserve le droit d'appliquer des sanctions en cas de non-respect.

1.5. Déroulement du tournoi

Toute décision relative au déroulement du tournoi ne peut être prise que par l'un des arbitres (qui se présenteront dès l'arrivée des joueurs).

Les horaires du tournoi seront affichés par le biais, si possible, d'un vidéoprojecteur afin que les joueurs puissent suivre au mieux l'avancée du tournoi. Si une des équipes souhaite décaler son match (dans la mesure du raisonnable), il doit recueillir l'accord préalable de l'équipe adverse et des arbitres. Cela peut être pour une pause. Subséquemment, les décalages ne peuvent excéder 15 minutes.

L'utilisation de programmes tiers ou toute autre action visant à instaurer un avantage non fair-play est strictement interdite. Sont donc prohibés par exemple : les déconnexions injustifiées et intentionnelles, les programmes de triche et/ou de piratage, les paramètres non



inclus dans les paramètres par défaut, les macros, le fait de laisser intentionnellement un adversaire remporter un match et plus généralement toute pratique antisportive, ainsi que l'utilisation intentionnelle de failles du jeu.

Si un problème technique empêche le bon déroulement d'un tournoi, ce dernier pourra être repris en ligne à une date qui sera communiquée ultérieurement aux participants concernés.

1.6. Format des matchs

1.6.1. Mode de jeu

Le mode qui sera en vigueur sera le mode Tournament Draft.

1.6.2. Bracket

L'arbre du tournoi est scindé en deux phases qui se joueront successivement sur le week-end.

- La première phase correspond aux poules, se déroulant le samedi, qui se joueront exclusivement en BO1.
- La seconde phase correspond aux playoffs, se déroulant le dimanche, se joueront exclusivement en BO3, mis à part pour les quarts de finale qui se joueront en BO1. Toutefois, la grande finale peut être jouée en BO5 selon l'horaire et si les équipes s'accordent sur ce format.

1.6.3. Phase de bannissement et de sélection

L'équipe qui remporte le « pile ou face » décidera ou non d'être l'équipe A.

Première phase de bannissement :

- 1- Un joueur A bannit un champion.
- 2- Un joueur B bannit un champion.
- 3- Un joueur A bannit un champion.
- 4- Un joueur B bannit un champion.
- 5- Un joueur A bannit un champion.
- 6- Un joueur B bannit un champion.

Première phase de sélection :

- 1- Un joueur A choisit un champion.
- 2- Un joueur B choisit un champion.
- 3- Un joueur B choisit un champion.
- 4- Un joueur A choisit un champion
- 5- Un joueur A choisit un champion
- 6- Un joueur B choisit un champion.

Seconde phase de bannissement :

- 1- Un joueur B bannit un champion.



- 2- Un joueur A bannit un champion.
- 3- Un joueur B bannit un champion.
- 4- Un joueur A bannit un champion.



Seconde phase de sélection :

- 1- Un joueur B choisit un champion.
- 2- Un joueur A choisit un champion.
- 3- Un joueur A choisit un champion.
- 4- Un joueur B choisit un champion.

1.6.4. BO1 (Best Of 1)

La détermination de l'équipe ayant le choix du « first pick » et du « first ban » sera aléatoire et réalisée par le biais d'un « pile ou face » avant le match.

1.6.5. BO3 / BO5 (Best Of 3 / Best Of 5)

Le déroulement du BO3 et du BO5 est semblable à celui du BO1 dans la mesure où le choix du « first pick » et du « first ban » se fera à chaque nouvelle carte par le biais d'un nouveau « pile ou face ».

1.6.6. Champions, items en jeu et conditions de victoire

Dans le cadre de ce tournoi, tous les champions ainsi que tous les objets sont autorisés, y compris ceux sortis peu avant l'événement.

Dans les cas où une partie venait à être rejouée, les joueurs doivent conserver les mêmes personnages, les mêmes runes que celles utilisées au cours de la partie annulée.

Les matchs se disputeront sur la faille de l'invocateur en mode Partie Personnalisée. La condition de victoire d'une partie est la destruction du Nexus ennemi.

1.6.7. Phases préliminaires – Poules

Les poules nous permettent de faire passer aux playoffs les quatre meilleures équipes de chaque poule. Seules 8 équipes seront qualifiées pour le tour suivant et seront assurées d'une partie du cashprize.

Pour classer les équipes, plusieurs règles seront successivement appliquées.

Si une équipe d'une poule est absente, cela octroie une victoire automatique pour toutes les équipes de ladite poule. Si plus d'une équipe est absente d'une poule, les poules seront rééquilibrées.

Première règle – Les équipes sont classées en fonction du plus grand nombre de points.

Seconde règle – Si plusieurs équipes se retrouvent à égalité au nombre de points, l'équipe gagnante sera celle qui aura battu son ou ses opposants lors des phases de poule.

Troisième règle – Enfin si, après application des deux précédentes règles, les équipes se retrouvent encore à égalité, elles seront départagées en faisant la différence entre la durée



des parties jouées entre elles. C'est l'équipe qui a remporté sa ou ses rencontres le plus rapidement qui est qualifiée pour les playoffs.

1.6.8. Phases avancées - Playoffs

Chaque équipe qualifiée à partir des poules décroche l'opportunité de se hisser jusqu'en grande finale voire petite finale. Concernant la disposition du bracket, la dernière équipe des qualifiées affrontera la première équipe des qualifiées d'une autre poule, et cetera.

Exemple :

1^{er} groupe A VS 4^{ème} groupe B.

2^{ème} groupe A VS 3^{ème} groupe B.

1.7. Planning prévisionnel de la journée

DIMANCHE	
8 heures 30	Ouverture des portes de la LAN
9 heures 30	Poules
16 heures 30	Quarts de finale
17 heures 30	Demi-finales
19 heures 30	Petite finale + Grande finale
21 heures 30	Fin du tournoi (Heure approximative)



1.8. Dotations et lots

1.8.1. Répartition du cashprize

1^{ère} équipe : 450€

2^{ème} équipe : 300€

3^{ème} équipe : 200€

4^{ème} équipe : 150€

5^{ème}-8^{ème} équipe : 100€

1.8.2. Sanction

Toute absence d'une équipe à un match des playoffs qui leur garantit une partie du cashprize entraîne de facto une disqualification et l'impossibilité de réclamer le cashprize.

