



Gamers Assembly 2021  
Festival Edition

Règlement  
League of Legends



## Historique des changements

DATE	VERSION	DESCRIPTION
08/03/2021	v1.0	Rédaction du règlement
18/03/2021	v1.1	Edition partie "Gain"
26/03/2021	v1.2	Edition partie "Planning tournoi" Edition partie "Check in" Edition partie "Éligibilité" Edition partie "Matériel" Edition partie "Age minimum" Edition partie "Phase éliminatoire" Edition partie "Last hit"
29/03/2021	v1.3	Edition partie "Version du jeu"



## Table des matières

<b>I - Règles générales</b>	<b>4</b>
I.1 - Application du règlement	4
I.2 - Date et lieu	4
I.3 - Planning tournoi	5
<b>II - Eligibilité</b>	<b>5</b>
II.1 - Participation au tournoi	5
II.2 - Check In	6
II.3 - Capitaine et/ou Manager de l'équipe	6
II.4 - Joueurs	6
II.5 - Age minimum	6
<b>III - Matériel</b>	<b>6</b>
<b>IV - Jeu &amp; format du tournoi</b>	<b>7</b>
IV.1 - Version du jeu	7
IV.2 - Format de match	7
IV.3 - Déroulement d'un match	7
IV.4 - Phase de poule	8
IV.5 - Phase éliminatoire	10
IV.6 - Last Hit	14
<b>V - Infractions au règlement</b>	<b>14</b>
V.1 - Retard	14
V.2 - Pénalités tournoi	15
V.3 - Gestion de la déconnexion	15
<b>VI - Stream &amp; rediffusion</b>	<b>16</b>
<b>VII - Gains</b>	<b>16</b>



# I - Règles générales

## I.1 - Application du règlement

En vous inscrivant au tournoi de la Gamers Assembly 2021 via la billetterie en ligne, vous acceptez sans réticence ou interprétation de respecter ce règlement. L'organisation se réserve également le droit de prendre des décisions sur des points non-couverts par ce règlement ou même contraire à celui-ci dans le but de conserver l'esprit sportif et l'équité de la compétition.

FuturoLAN se réserve le droit de modifier à tout moment ce règlement. Il est du devoir des participants de vérifier qu'ils connaissent la dernière version du règlement. Si des modifications sont apportées au règlement, elles seront répertoriées dans l'historique des changements en page 2 dudit règlement.

## I.2 - Date et lieu

La Gamers Assembly 2021 se tiendra du 3 au 5 avril 2021 en ligne sur le serveur :

- League of Legends Europe de l'Ouest (EUW).

Toutes les informations pratiques se retrouvent sur notre site internet :

<https://ga2021.gamers-assembly.net/infos>

Il s'agit d'un événement "online" (en ligne), pour participer au tournoi, votre présence sur les discords de la Gamers Assembly est obligatoire.

[Cliquez sur le lien pour rejoindre le discord de la GA.](#)

[Cliquez sur le lien pour rejoindre le discord du tournoi LoL.](#)

Le tournoi se déroulera du Samedi 03 avril 2021 09h00 au Lundi 05 avril 2021 18h00.



## I.3 - Planning tournoi

Les horaires suivants sont susceptibles de varier selon l'avancement de la compétition.

### Samedi 3 Avril

09h00 à 09h30	Check In
09h35	Captain Time textuel
10h00	Début du tournoi
12h00	Pause repas
13h00	Reprise du tournoi
20h15	Pause repas
21h15	Reprise de tournoi ( Challengers Series 21h)
22h15	Fin de la première journée

### Dimanche 4 Avril

9h00 à 09h30	Check In
09h30	Début des matchs
12h00	Pause repas (Challengers Series 12h30)
13h00	Reprise des matchs (Challengers Series 13h30)
20h00	Pause repas (Masters 19h)
21h00	Début des phases finales (Masters 20h)
Minuit	Fin de la seconde journée

### Lundi 5 Avril

9h00 à 09h30	Check In
09h30	Phases finales
13h30	Grande finale Challengers Series
18h00	Fin du tournoi

## II - Eligibilité

### II.1 - Participation au tournoi

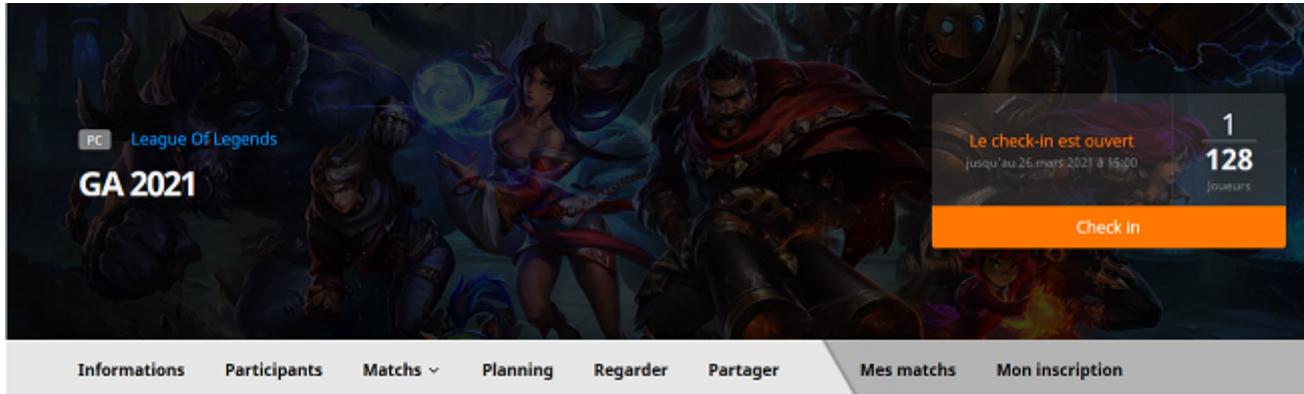
Pour participer à ce tournoi, vous devez n'être banni d'aucune compétition officielle pour triche.

Un joueur participant à un tournoi récompensé par un cashprize doit avoir 12 ans minimum au moment du début du tournoi. L'âge du joueur doit respecter le PEGI du jeu du tournoi (<https://pegi.info/>).

Nous rappelons aux équipes de ligues nationales de demander à leur ligue et riot, l'autorisation de participer au tournoi Gamers Assembly 2021.

## II.2 - Check In

Le check-in se fera sur Toornament à chaque début de journée par la personne qui a effectué l'inscription de l'équipe au tournoi.



## II.3 - Capitaine et/ou Manager de l'équipe

Un capitaine d'équipe devra être choisi au sein de votre équipe afin de faciliter l'organisation en début de tournoi (notamment pour les "captain time", auxquels seulement les capitaines/managers de chaque équipe devront être présents). Concernant le manager, il n'est autorisé d'en avoir qu'un seul par équipe. Cependant, et si l'équipe le souhaite, ce dernier peut remplacer le capitaine d'équipe lors d'un captain time.

## II.4 - Joueurs

Le tournoi se joue en équipe de 5 joueurs (possibilité d'avoir 1 remplaçant par équipe).  
Le compte de chaque joueur doit être inscrit sur le serveur Europe de l'Ouest (EUW).  
Il n'y a pas de restrictions concernant les joueurs internationaux.

## II.5 - Age minimum

Les participants au tournoi doivent être minimum âgés de 12 ans.  
Une autorisation parentale est nécessaire, les organisateurs du tournoi vous adresseront le formulaire requis.

## III - Matériel

Pour participer à ce tournoi, il vous faudra :  
Votre ordinateur, alimentation, clavier, souris, casque audio et votre connexion internet. Pensez à mettre votre téléphone en connexion de secours si vous captez du réseau mobile. Pour des raisons de stabilité, le wifi n'est pas conseillé.



## IV - Jeu & format du tournoi

### IV.1 - Version du jeu

Version active sur les serveurs Europe de l'Ouest durant tout le tournoi (patch Live).

**Le champion Viego est interdit sur toute la durée du tournoi.**

### IV.2 - Format de match

La compétition oppose 128 équipes sur le jeu League of Legends.

Le tournoi se fera en 3 phases :

- La première avec les Opening Tours qui ne provoquent aucune élimination, constituée de 16 poules de 8 équipes.
- La deuxième, appelée Playoffs, composée de séries éliminatoires sous forme d'arbres double brackets à 32 équipes.
- La troisième est Le LAST HIT, c'est un prolongement par groupe mis en place à l'issue de chaque étape éliminatoire de son arbre.

### IV.3 - Déroulement d'un match

Choix du side : durant l'ensemble du tournoi, le choix du side est décidé par l'équipe qui se trouve dans la partie supérieure de la case de match sur Toornament.



Les joueurs se placent dans le lobby en fonction du side choisi.

Lors d'un match en Best of 3 ou 5, à partir de la deuxième manche, le choix du side est à l'équipe qui a perdu la manche précédente.

Si le match doit être streamé, inviter un des streamers en tant que spectateur avant de lancer le match !

La sélection des champions est draft de tournoi.

L'équipe gagnante est celle qui détruit le nexus adverse.

Temps mort :



L'interruption d'un match est de 30 minutes, la pause est répartie entre les deux équipes, soit 15 minutes chacune.

## IV.4 - Phase de poule

16 Poules de 8 équipes

Opening Tours : phase de poule, une seule rencontre par adversaire (7 matchs) en BO1.

Les équipes sont réparties en fonction des informations fournies par les concurrents et récoltées par les admins.  
Chaque victoire rapporte 1 point et les perdants ne reçoivent aucun point.

Le départage lors des Opening Tours est le suivant :

1. Plus grand nombre de points
2. En cas d'égalité le classement sera décidé suivant les résultats de la confrontation directe, si impossible a utilisé les équipes seront départagées en fonction du temps passé en jeu\*

\* L'opération entre toutes les durées de temps obtenues lors des matchs joués par chacune de ces équipes entre elles.

Les défaites donnent une valeur positive et les victoires une valeur négative.

Exemple pour une égalité de 3 équipes : Equipe **bleu**, équipe **rouge** et équipe **verte**

équipe **bleu** > Victoire contre équipe **Rouge** en 26'40

équipe **bleu** > Défaite contre équipe **Verte** en 32'18

équipe **Rouge** > Défaite contre **bleu** en 26'40

équipe **Rouge** > Victoire contre **Vert** en 30'50

**Vert** > Défaite contre rouge en 30'50

**Vert**> Victoire contre bleu en 32'18

Calcul de la note de temps :

**Bleu** > 32'18 - 26'40 = 5'38

**Rouge**> 26'40 - 30'50 = -4'10

**Vert**> 30'50 - 32'18 = -1'28

La répartition se fait en fonction de la valeur la plus haute à la plus faible.

Classement :

1er **Bleu**

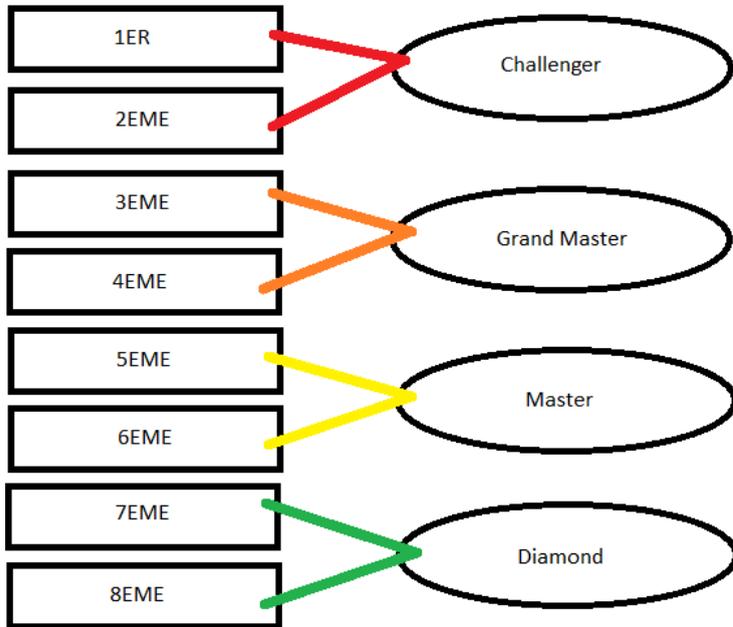
2e **Vert**

3e **Rouge**



**La note de temps favorise la victoire rapide et la défaite accrochée.**

Répartition des équipes à la fin des poules :





## IV.5 - Phase éliminatoire

### Les Challenger Series:

Un arbre à double élimination composé de 32 équipes rassemblant les 1ers et 2èmes de chaque poule.  
Les équipes qualifiées dans les Challenger Series sont réparties en fonction de leur place au classement final des poules.

L'arbre commence en best of 1 puis se développe en best of 3 à partir du winner bracket round 3 (quart de finale winner).

Les 6 premiers rounds du Loser Bracket sont en Best of 1.

Un best of 3 se dispute au 7ème round et finale Loser Bracket.

La grande finale est en Best of 5 avec une victoire d'avance pour l'équipe venant du winner bracket, par conséquent, le choix du side revient à l'équipe venant du loser; puis respecte l'article IV.3 Déroulement du match.

### Répartition au round 1

1er Group 1 vs 2ème Group 15		1er Group 9 vs 2ème Group 7
1er Group 16 vs 2ème Group 2		1er Group 8 vs 2ème Group 10
1er Group 5 vs 2ème Group 11		1er Group 13 vs 2ème Group 3
1er Group 12 vs 2ème Group 6		1er Group 4 vs 2ème Group 14
1er Group 3 vs 2ème Group 13		1er Group 11 vs 2ème Group 5
1er Group 14 vs 2ème Group 4		1er Group 6 vs 2ème Group 12
1er Group 7 vs 2ème Group 9		1er Group 15 vs 2ème Group 1
1er Group 10 vs 2ème Group 8		1er Group 2 vs 2ème Group 16



### Les Grand Masters Super Matches:

Un arbre à double élimination composé de 32 équipes rassemblant les 3èmes et 4èmes de chaque poule.  
Les équipes qualifiées dans les Grand Masters Super Matches sont réparties en fonction de leur place au classement final des poules.

L'arbre commence en best of 1 puis se développe en best of 3 à partir du winner bracket round 4 (demi-finale winner).

Les 7 premiers rounds du Loser Bracket sont en Best of 1.

Un best of 3 se dispute à la finale du Loser Bracket.

La grande finale est en Best of 5 avec une victoire d'avance pour l'équipe venant du winner bracket, par conséquent, le choix du side revient à l'équipe venant du loser; puis respecte l'article IV.3 Déroulement du match.

### Répartition au round 1

3ème Group 1 vs 4ème Group 15		3ème Group 9 vs 4ème Group 7
3ème Group 16 vs 4ème Group 2		3ème Group 8 vs 4ème Group 10
3ème Group 5 vs 4ème Group 11		3ème Group 13 vs 4ème Group 3
3ème Group 12 vs 4ème Group 6		3ème Group 4 vs 4ème Group 14
3ème Group 3 vs 4ème Group 13		3ème Group 11 vs 4ème Group 5
3ème Group 14 vs 4ème Group 4		3ème Group 6 vs 4ème Group 12
3ème Group 7 vs 4ème Group 9		3ème Group 15 vs 4ème Group 1
3ème Group 10 vs 4ème Group 8		3ème Group 2 vs 4ème Group 16



### Les Master Matches:

Un arbre à double élimination composé de 32 équipes rassemblant les 5èmes et 6èmes de chaque poule.  
Les équipes qualifiées dans les Masters Matches sont réparties en fonction de leur place au classement final des poules.

L'arbre commence en best of 1 puis se développe en best of 3 à la finale du winner bracket.

Les 7 premiers rounds du Loser Bracket sont en Best of 1.

Un best of 3 se dispute à la finale du Loser Bracket.

La grande finale est en Best of 3 avec choix du side des deux premières games pour l'équipe venant du winner bracket.

### Répartition au round 1

5ème Group 1 vs 6ème Group 15		5ème Group 9 vs 6ème Group 7
5ème Group 16 vs 6ème Group 2		5ème Group 8 vs 6ème Group 10
5ème Group 5 vs 6ème Group 11		5ème Group 13 vs 6ème Group 3
5ème Group 12 vs 6ème Group 6		5ème Group 4 vs 6ème Group 14
5ème Group 3 vs 6ème Group 13		5ème Group 11 vs 6ème Group 5
5ème Group 14 vs 6ème Group 4		5ème Group 6 vs 6ème Group 12
5ème Group 7 vs 6ème Group 9		5ème Group 15 vs 6ème Group 1
5ème Group 10 vs 6ème Group 8		5ème Group 2 vs 6ème Group 16



### Les Diamond Encounters :

Un arbre à double élimination composé de 32 équipes rassemblant les 7èmes et 8èmes de chaque poule.  
Les équipes qualifiées dans les Diamonds Encounters sont réparties en fonction de leur place au classement final des poules.

L'arbre commence en best of 1 puis se développe en best of 3 à la finale du winner bracket.

Les 7 premiers rounds du Loser Bracket sont en Best of 1.

Un best of 3 se dispute à la finale du Loser Bracket.

La grande finale est en Best of 3 avec choix du side des deux premières games pour l'équipe venant du winner bracket.

### Répartition au round 1

7ème Group 1 vs 8ème Group 15		7ème Group 9 vs 8ème Group 7
7ème Group 16 vs 8ème Group 2		7ème Group 8 vs 8ème Group 10
7ème Group 5 vs 8ème Group 11		7ème Group 13 vs 8ème Group 3
7ème Group 12 vs 8ème Group 6		7ème Group 4 vs 8ème Group 14
7ème Group 3 vs 8ème Group 13		7ème Group 11 vs 8ème Group 5
7ème Group 14 vs 8ème Group 4		7ème Group 6 vs 8ème Group 12
7ème Group 7 vs 8ème Group 9		7ème Group 15 vs 8ème Group 1
7ème Group 10 vs 8ème Group 8		7ème Group 2 vs 8ème Group 16



## IV.6 - Last Hit

Un prolongement par groupe est mis en place à l'issue de chaque étape éliminatoire de son arbre.

Exemple:

Les huit premières équipes sortantes d'un même arbre disputeront 7 matchs entre elles.

Les équipes inscrites au Last Hit sont réparties en fonction du classement de leur arbre.

## V - Infractions au règlement

### V.1 - 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 horaires à suivre sont en premier lieu les horaires transmises par les officiels de tournoi lors des briefings.

Chaque retard pourra être sanctionné à hauteur d'une perte d'un droit de bannissement par tranche de 5 minutes de retard.

Chaque retard pourra être sanctionné à hauteur d'une perte de manche par tranche de 10 minutes de retard. Cet effet peut se répéter. Si une équipe accumule 20 minutes de retard, elle perd donc 2 manches.



## V.2 - Pénalités tournoi

L'équipe du tournoi se réserve le droit de sanctionner une équipe pour un mauvais comportement envers les admins ou runners et tout manquement aux règles stipulées dans ce règlement.

Les joueurs ne peuvent pas utiliser de logiciel externe ou toute forme de modification qui altère la version du jeu vidéo ou permet à un joueur d'exécuter plus d'une action en même temps, ou tout fichier de configuration. Lors des matchs, toute utilisation d'un bug, script, cheat entraînera au minimum l'élimination et l'expulsion immédiate du joueur et son équipe.

Tout être coupable d'actes violents ou agressifs se soumet à la même sanction.

Tout abus de la pause entraîne une défaite irrévocable.

Mentir ou induire en erreur un officiel du tournoi, refuser de suivre les instructions d'un officiel du tournoi, violer les règles de ce règlement, engendrent la disqualification immédiate de l'équipe et une interdiction de participer aux futures éditions de cet événement.

Liste des sanctions :

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

**Perte du side** : Cette sanction peut modifier le side établi initialement, dans le cas où cette sanction serait appliquée à une équipe, la décision reviendrait aux adversaires de choisir de jouer blue-side ou red-side.

**Perte de la manche** : Des infractions graves peuvent imposer la défaite à une équipe dans la manche actuelle ou dans la manche suivante.

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

**Disqualification** : Les infractions les plus graves peuvent entraîner la disqualification du tournoi.

## V.3 - Gestion de la déconnexion

Chaque équipe a **15 minutes de pause disponible par partie** pour régler les problèmes de déconnexion de leurs joueurs. Si ce délai n'est pas suffisant, il est possible de demander à l'équipe adverse de partager ses 15 minutes avec vous. Si, au bout du temps de pause, le ou les joueurs n'ont pas pu se reconnecter, l'équipe a le choix entre forfait la partie ou continuer à jouer avec les joueurs restants pendant que ses membres continuent d'essayer de se reconnecter.

Tout abus de la pause entraîne un forfait de la partie pour l'équipe abusive.



## VI - Stream & rediffusion

Les WebTVs officielles sont choisies par l'organisation, et ces dernières ont le choix de couvrir les matches qu'elles souhaitent, vous ne pouvez pas refuser d'être stream, sous peine de sanctions.

Pour pouvoir stream vos parties, vous devez intégrer dans l'overlay le carrousel partenaire ainsi que le logo officiel de la compétition, sous peine de sanctions.

- Lien pour le carrousel [1080p](#)
- [Le logo GA](#)

## VII - Gains

Après consultation et approbation des joueurs, le cash prize remporté par l'équipe sera versé à un seul joueur / une seule entité. Par défaut, les gains seront reversés à la personne morale ou physique enregistrée lors de l'achat du slot.

Un joueur participant à un tournoi récompensé par un cashprize doit avoir 12 ans minimum au moment du début du tournoi.

L'âge du joueur doit respecter le PEGI du jeu du tournoi (<https://pegi.info/>).

Attention : Si le joueur a entre 12 et 16 ans pendant le tournoi, le cash prize sera mis sous séquestre jusqu'aux 18 ans du joueur. Il peut par contre toucher des cartes cadeaux ou des prix (matériel..).

A partir de 16 ans au moment du tournoi, le joueur peut toucher son cashprize directement.

Le règlement des gains s'effectuera sous un délai de **90 jours** maximum, néanmoins les informations pour le paiement seront collectées à la fin du tournoi, sur le Discord officiel du tournoi, en compagnie d'un des arbitres du tournoi, veuillez donc à ne pas partir sans en informer les officiels du tournoi.

Une équipe ne respectant pas ses heures de matchs ou déclarant forfait ou étant disqualifiée de la compétition peut se voir retirer ses gains en fonction de la gravité de la situation. Dans ce cas, cette décision sera portée au Directeur des tournois.

Par ailleurs, les gains non réclamés dans un délai de 6 mois, après la fin de l'événement, soit avant le **13 Octobre 2021**, ne seront pas versés.