



Gamers Assembly : Halloween Edition 2019

Règlement League of Legends

Association Futurolan - 11, rue Paul Gauvin - 86280 Saint-Benoît
Tél : 05.49.45.00.89 - fax : 09 72 22 66 58
tournois@futurolan.net - www.futurolan.net
N° SIRET : 443 058 110 00026 - APE : 94992
N° de déclaration en préfecture : 086301 1731



Historique des changements

DATE	VERSION	DESCRIPTION
16/10/2019	V1.0	Rédaction du modèle GA : Halloween Edition 2019
27/10/2019	V1.1	Rédaction du règlement LoL GA : Halloween Edition 2019



Tables des matières

I - Règles générales	4
I.1 - Application du règlement	4
I.2 - Date et lieu	4
II – Eligibilité	5
II.1 - Participation au tournoi	5
II.2 - Capitaine et/ou Manager de l'équipe	5
II.3 – Joueurs	5
II.4 - Age minimum	5
III - Matériel	6
IV - Jeu & format du tournoi	6
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 - Playoffs Challengers et Invocateurs	9
V - Infractions au règlement	10
V.1 - Retard	10
V.2 - Pénalités tournoi	10
VI - Stream & rediffusion	11
VII - Matches sur scène	11
VII.1 - Accès arrière-scène/scène	11
VII.2 - Planning arrière-scène/scène	12
VII.3 - Équipements imposés	12
VII.4 - Pénalités	12
VIII - Gains	13



I - Règles générales

I.1 - Application du règlement

En vous inscrivant au tournoi de la Gamers Assembly : Halloween Edition 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'il connaisse 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 : Halloween Édition se tiendra du 8 au 11 Novembre 2019 à la Salle de la Hune (Saint-Benoît, 86280).

Toutes les informations pratiques se retrouvent sur notre site internet :

<https://halloween2019.gamers-assembly.net/infos>

Il s'agit d'un évènement "offline" "LAN", pour participer au tournoi, votre présence sur site est obligatoire.

Le tournoi se déroulera du 9 novembre 2019 à 10H au 11 novembre 17H

Si vous le souhaitez les joueurs peuvent venir dès 18h le Vendredi 8 Novembre pour installer leurs équipements.



II – Eligibilité

II.1 - Participation au tournoi

Le tournoi est accessible à tout le monde.

Pour participer à ce tournoi :

- Inscrivez-vous via notre site internet : <https://halloween2019.gamers-assembly.net/>
- Vous devez préciser votre plus haut rang joué et actuel, Pseudo, coordonnées, ...
- Vous devez n'être banni d'aucune compétition officielle sous réserve d'être exclu du tournoi.

II.2 - 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 tournois (notamment pour les "captain time", auquel seulement les capitaines/managers de chaque équipes devront être présent). 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.

Si le manager n'est pas un des 5 joueurs celui-ci n'a aucune intervention autorisée durant les games.

Captain time : Samedi 9 Novembre 10H30 au carré admin.

II.3 – Joueurs

Le tournoi se joue en équipe de 5 joueurs.

Un remplaçant peut être enregistré dans la limite du nombre d'accompagnateurs autorisé.

Pour se faire il faut en référer aux responsables de tournoi et répondre à quelques questions.

Le remplaçant joue sur l'ordinateur du titulaire.

Les changements de joueurs ne pourront s'effectuer ni communiquer en cours de partie sous peines d'élimination de l'équipe.

II.4 - Age minimum

Le tournoi League of Legends est accessible à partir de l'âge de 12 ans.



III - Matériel

Pour participer à ce tournoi, il vous faudra :

Votre ordinateur, alimentation, câble Ethernet (minimum 10m) clavier, souris et casque audio.

IV - Jeu & format du tournoi

Format de tournoi :

- Phase de poule
- Playoffs à double bracket (Tournoi Invocateurs)
- Playoffs à double bracket (Tournoi Challengers)

Déroulement du tournoi :

Samedi 9 Novembre, 10h00 prêt et installé

10h15	Captain time
10h30	Début du tournoi
12h00	Pause miam
14h00	Reprise du tournoi
20h00	Fin de la première journée

Dimanche 10 Novembre

10h00	Début des tournois
12h00	Pause Repas
14h00	Reprise des tournois
20h00	Fin de la deuxième journée

Lundi 11 Novembre

10h00	Grande Finale (Invocateurs)
12h00	Préparation équipes sur scène(challengers)
13h00	Grande Finale (Challengers)
17h00	Fin de la Gamers Assembly : Halloween Edition.



IV.1 - Version du jeu

Version active sur les serveurs Europe de l'Ouest à la date du début du tournoi.

IV.2 – Format de match

Phase de poule Best Of 1

Tournoi Challenger et Invocateur se feront en Best Of 1 jusqu'en demi-finale en Winner Bracket.

Demi finale Best Of 3, petite finale se fera en Best Of 3 et la grande finale en Best Of 5.

IV.3 - Déroulement d'un match

Choix du side par shifumi entre les capitaines des deux équipes s'opposant.

Premier à détruire le nexus adverse.

Temps mort :

L'interruption d'un match est de 30 min, la pause est répartie entre les deux équipes.

Validation du résultat :

- Screenshot des deux équipes à garder en cas d'égalité pour la note de temps
- Rapport à un admin du tournoi



IV.4 - Phase de poule

Totale 16 équipes

2 poules de 8 équipes

Chaque victoire rapporte 3 points

Le départage lors de la phase de poule est le suivant :

1. Plus grand nombre de point
2. 2 équipes ex aequo match BO 1 pour départager
3. Application de la note de temps au delà de 2 équipes à égalité*

La note de temps est l'opération entre tous les durées de temps obtenues lors des matchs joué par chacune de ces équipes

entre elles.
Les victoires donnent un score positif et les défaites un score positif.

Exemple pour une égalité de 3 équipes :

T = temps

T lose - T win = T final équipe 1

T lose - T win = T final équipe 2

T lose - T win = T final équipe 3

Classement :

le 1er obtient la valeur la plus proche de zéro.

Cette méthode favorise les matchs rapides

Les 4 premières équipes de chaque poule sont inscrites dans les Playoffs Challengers, les autres équipes sont inscrites au tournoi Invocateurs.



IV.5 - Playoffs Challengers et Invocateurs

Les équipes qualifiées dans les playoffs challengers et invocateurs seront réparties en fonction de leur place lors des poules.

Les playoffs challengers consistent en un arbre à double élimination en BO1 excepté les demis finales(BO3), la phase finale (BO5)

CHALLENGERS

1er poule 1 vs 4ème poule 2
2ème poule 2 vs 3ème poule 1
1er poule 2 vs 4ème poule 1
2er poule 1 vs 3ème poule 2

INVOCATEURS

5ème poule 1 vs 8ème poule 2
6ème poule 2 vs 7ème poule 1
5ème poule 2 vs 8ème poule 1
6ème poule 1 vs 7ème poule 2



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 de manche par tranche de 20 minutes de retard. Cet effet peut se répéter. Si une équipe accumule 40 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 amener ou 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.

Liste des sanctions :

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.

Perte du seed : 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 encore peuvent faire perdre à l'équipe son match actuel.

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



VI - Stream & rediffusion

Pour pouvoir stream vos parties, vous devez faire la demande auprès de mediatv@futurolan.net et respectez l'overlay imposé par l'organisation, sous peine de sanctions.

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

VII - Matches sur scène

Les joueurs doivent accepter les conditions particulières liées à la scène, notamment :

- éclairage spécial
- flexibilité du planning et contraintes de timing
- équipement imposé
- mouvements et placement des techniciens audiovisuel FuturoLAN
- mouvements du staff technique
- respect des partenariats et des exigences partenaires de la Gamers Assembly : Halloween Edition

Les joueurs ne pourront notamment pas faire valoir un partenariat joueur ou équipe s'il entre en conflit avec un partenaire Gamers Assembly : Halloween Edition (sauf équipements joueurs à apporter, voir art IV.).

Dans tous les cas, l'organisateur se réserve le droit d'autoriser ou d'interdire tout accessoire ou équipement sur scène qu'il jugerait inapproprié, sans justification d'aucun motif.

VII.1 - Accès arrière-scène/scène

L'accès arrière scène/scène est sujet à accréditation spéciale délivrée au point d'accueil arrière-scène. Seuls les joueurs et un coach par équipe seront habilités à leur arrivée.

Seuls les responsables scène peuvent donner des accréditations supplémentaires (notamment pour les photographes/caméraman d'équipe).



VII.2 - Planning arrière-scène/scène

Les joueurs doivent se présenter à l'accueil arrière-scène au moins 1h avant leur passage prévu sur scène.

Le « show » scène doit démarrer à l'heure exacte indiquée sur le planning : les joueurs doivent donc être prêts à monter sur scène au moins 15 minutes avant l'heure du match indiquée.

Les joueurs disposent de 30min pour faire leurs réglages et leurs échauffements sur leurs configurations.

Durant le match, une pause de 5 minutes maximum sera effectuée entre chaque manche.

Les joueurs ne pourront pas quitter l'arrière-scène sans la permission du staff durant les 15 minutes qui précèdent le passage sur scène.

VII.3 - Équipements imposés

Une partie du matériel de jeu sur scène est imposé :

- PC
- Ecran
- Casque audio

Les seuls éléments que les joueurs doivent apporter sont :

- Claviers
- Souris / Tapis de souris

Tout équipement supplémentaire sera sujet à autorisation par l'organisateur.

De plus, les joueurs doivent utiliser le logiciel de communication vocale fourni par le staff (sauf si le jeu propose une communication vocale intégrée). Aucun autre logiciel (ou serveur) ne pourra être utilisé.

VII.4 - Pénalités

Tout manquement au respect des consignes de scène sera porté aux administrateurs tournoi pour sanctions.

Sur décision de l'organisateur, chaque manquement pourra également faire l'objet d'une pénalité sur la récompense potentielle du joueur (ou de son équipe) à hauteur de 20% de la récompense obtenue. Ces pénalités sont cumulatives.

En dernier recours, l'organisateur pourra prononcer la perte du match prévu sur scène.



VIII - Gains

S'agissant des lots, la responsabilité de l'Association organisatrice est strictement limitée à la délivrance des lots effectivement et valablement gagnés. L'Association organisatrice n'est ni fournisseur, ni vendeur, ni distributeur des lots (sa responsabilité étant limitée à l'acte juridique de leur délivrance) et n'endosse aucune responsabilité contractuelle relative au transport, au bon fonctionnement, à l'emploi, à la conformité aux normes auxquelles ils sont éventuellement soumis ou à la sécurité d'utilisation des lots attribués. L'Association organisatrice se dégage de toute responsabilité relative à une éventuelle insatisfaction des gagnants concernant leurs lots.

L'association organisatrice se réserve le droit de toute modification (inversion, suppression ou ajout) sur les lots distribués.

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

Le règlement des gains s'effectuera sous un délai de 90 jours maximum, dans la mesure où toutes les informations nous ont été transmises. Cependant, il faudra communiquer ceci à la fin du tournoi, en compagnie d'un des arbitres du tournoi, veuillez donc à ne pas partir sans en informer les officiels du tournoi.

Tout bénéficiaire de dotation de type lot et/ou cashprize a 6 mois après la date de fin de l'événement pour réclamer sa dotation à l'association organisatrice, passé ce délai toute dotation est considérée comme définitivement perdue et ne pourra plus être réclamée.

Une équipe déclarant forfait ou étant disqualifiée de la compétition ou portant préjudice au bon déroulement du tournoi peut se voir retirer ou modifier ses gains en fonction de la gravité de la situation. Dans ce cas, cette décision sera portée au Directeur des tournois.