

# Règlement du tournoi de League of Legends LAN/WAN Party 2018

---

## I) Présentation du jeu

League of legend est un jeu vidéo de type arène de combat en ligne développé et édité par Riot Games.

Une partie se déroule de la manière suivante :

Les joueurs, nommés invocateurs, sont placés dans des équipes de cinq. L'affrontement se fait cinq contre cinq. Chaque équipe choisi et *ban* 5 champions parmi une liste de plus 130 champions. Les équipes commencent la partie aux coins opposés de la carte, près de leur Nexus. Pour remporter la partie, chaque équipe doit détruire le Nexus adverse.

Pour gagner, les joueurs vont devoir travailler en équipe pour atteindre des tourelles. Ces tourelles sont placées à des intervalles réguliers sur chacune des voies présentes sur la carte.



*Carte montrant les objectifs*

Au cours de la partie, chaque champion gagne de l'expérience et de l'or en tuant des sbires ou des champions adverses mais également en prenant des objectifs comme les tourelles ou les monstres se trouvant un peu partout sur la carte. L'expérience permet de gagner des niveaux et d'améliorer ses compétences et l'or permet d'acheter de l'équipement afin d'augmenter la force du champion.

La durée d'un match est de 30 à 45 minutes en moyenne.

## II) Jour J - Avant tournoi

Le jour du tournoi, les joueurs seront accueillis dès leur arrivée et seront placés par les organisateurs dans les salles. Ils devront se présenter auprès des organisateurs avec les documents officiels de la WAN (dont leur carte d'identité et l'autorisation parentale pour les mineurs). Par ailleurs, les participants devront signer le règlement de l'événement. Les organisateurs aideront, si besoin, les joueurs à installer leurs équipements et à les connecter au réseau. Des câbles Ethernet

pourront être prêtés pour se connecter (modalités de prêt dépendantes du département d'accueil). Tous les joueurs devront être prêts à 10h. Un retard de 10 minutes sera toléré, c'est-à-dire qu'à 10h15, si une équipe n'est pas prête à jouer, elle sera disqualifiée.

## III) Jour J - Déroulement du tournoi

### 1) Phases de jeu

#### Première phase :

Le premier match divisera les équipes en deux sous-arbres de tournoi, les gagnants rejoindront le «Winner Bracket » et les perdants rejoindront le «Looser Bracket».

#### Autres phases :

Les autres matchs seront éliminatoires. Les équipes perdantes pourront jouer des matchs amicaux entre elles ; un outil de communication est prévu pour aider à l'organisation de ces matchs.

#### Phases finales :

La finale du «Looser Bracket» se déroulera en un match. La finale du «Winner Bracket» se déroulera en B03, c'est-à-dire que la première équipe à avoir remporté deux matchs gagne la finale.

### 2) Planning provisoire de la journée :

|               | Phase 1 | Phase 2 | Phase 3 | Phase 4 | Phase 5 | ¼ finale | ½ finale | Finale |
|---------------|---------|---------|---------|---------|---------|----------|----------|--------|
| 10h00 → 11h00 | ■       |         |         |         |         |          |          |        |
| 11h05 → 12h05 |         | ■       |         |         |         |          |          |        |
| 12h10 → 13h10 |         |         | ■       |         |         |          |          |        |
| PAUSE         |         |         |         |         |         |          |          |        |
| 14h15 → 15h15 |         |         |         | ■       |         |          |          |        |
| 15h20 → 16h20 |         |         |         |         | ■       |          |          |        |
| 16h25 → 17h25 |         |         |         |         |         | ■        |          |        |
| 17h30 → 18h30 |         |         |         |         |         |          | ■        |        |
| 18h45 → 21h45 |         |         |         |         |         |          |          | ■      |

### 3) Création d'une partie personnalisée

La création d'une partie entre deux équipes se déroulera de la façon suivante : les coordinateurs locaux de chaque IUT communiquent les pseudos des capitaines des deux équipes adverses pour que les capitaines puissent s'ajouter en ami sur le jeu.

L'un des deux capitaines créera une partie personnalisée selon les critères suivants :

- Taille de l'équipe : 5
- Autoriser les spectateurs : Aucun
- Type de partie : Mode Draft
- Nom : Partie de \*Nom du capitaine\*
- Mot de passe : LanWan18 (afin d'éviter la venue de joueurs non autorisés)

Une fois la partie créée, le créateur invite le capitaine adverse dans la partie puis lui donne les droits d'invitations afin que chaque capitaine puisse inviter des coéquipiers.

Lorsque la partie est terminée, le capitaine d'équipe appelle le coordinateur local de son IUT pour qu'il puisse relever l'authenticité du résultat et puisse annoncer le résultat au coordinateur national.

## IV) Triche

Les joueurs sont en droit d'espérer un traitement juste et équilibré pendant un tournoi. Ceux 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.

Sera considérée comme triche toute tentative :

- pour modifier le client de League of Legends,
- pour jouer sur un client non officiel de League of Legends
- pour jouer avec un logiciel qui permet d'obtenir des informations ou des avantages que le client du jeu ne fournit pas d'ordinaire, comme par exemple :
  - l'ajustement du zoom dans le jeu,
  - une interface permettant de plus facilement achever les sbires ou indiquant la portée des tourelles,
  - des chronos d'apparition des monstres de la jungle,
  - essayer d'endommager ou de modifier l'équipement pour déclencher une pause, retarder le tournoi ou gagner un avantage de quelque nature.

Les logiciels de communications vocales ne sont pas considérés comme de la triche.

La sanction pour avoir triché sera discutée entre les coordinateurs locaux et nationaux du tournoi et pourra aller jusqu'à la disqualification de l'équipe.