



Mastersjeuvideo.org

Annexe

League of Legends®

Version 1.0 - 02/01/2017

Saison 2016 - 2017

www.mastersjeuvideo.org

SOMMAIRE

Chapitre I Informations Générales	3
Article I-1. Règlement général	3
Article I-2. Application du règlement.....	3
Article I-3. Annexes spécifiques au règlement général	3
Chapitre II FORMAT DE MATCH	4
Article II-1. Match « Best Of 1, 3, et 5 ».....	4
Article II-2. Mode de jeu	4
Article II-3. Classement lors des phases de poules.....	5
Article II-4. Note de temps.....	6
Chapitre III DEROULEMENT D'UN MATCH	7
Article III-1. Avant le match	7
Article III-2. Capitaine	7
Article III-3. Interruption du match.....	8
Article III-4. Arrêt du match en cours	8
Article III-5. Validation du Résultat	8
Chapitre IV PARAMETRES DE JEU	9
Article IV-1. Paramètres joueurs	9
Chapitre V INFRACTIONS AU REGLEMENT	10
Article V-1. Définition.....	10
Article V-2. Comportements interdits et sanctions.	10
Article V-3. Actions de jeu interdites	11
Article V-4. Disqualification.....	11

CHAPITRE I INFORMATIONS GÉNÉRALES

Article I-1. Règlement général

Le règlement général du circuit des Masters du Jeu Vidéo a été décidé et écrit par la commission compétition du circuit.

L'équipe des Masters du Jeu Vidéo est la seule compétente à organiser et à gérer les compétitions sportives des Masters du Jeux Vidéo. Elle se réserve le droit de modifier le présent règlement à tout moment et sans préavis.

Article I-2. Application du règlement

En participant aux Masters du Jeu Vidéo, les joueurs acceptent, sans réticence ou interprétation, de respecter le règlement. Les joueurs acceptent l'application de ce règlement par l'organisateur.

L'organisation 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 I-3. Annexes spécifiques au règlement général

Chaque discipline est régie par une annexe spécifique au règlement Général des Masters du Jeu Vidéo. Voir annexes à la fin du document.

CHAPITRE II FORMAT DE MATCH

Plusieurs formats de matchs peuvent être utilisés lors d'un tournoi des Masters du Jeu Vidéo. Le choix du format de match est à l'appréciation de l'organisateur selon la structure de son tournoi.

Article II-1. 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. Les équipes doivent alterner pour les bans et picks entre chaque partie.

Un match « Best Of 5 » se joue en trois, quatre ou cinq parties et oppose deux équipes de cinq joueurs. Les équipes doivent alterner pour les bans et picks entre chaque partie.

Article II-2. Mode de jeu

Les matchs devront se faire en **partie draft**, faille de l'invocateur.

S'il n'est pas possible de réaliser une partie en draft les matchs devront se faire en partie personnalisés, faille de l'invocateur, été.

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

- L'équipe A **retire** *l'un* des champions disponible;
- L'équipe B **retire** un des champions disponible ;
- L'équipe A **retire** un des champions disponible ;
- L'équipe B **retire** un des champions disponible ;
- L'équipe A **retire** un des champions disponible ;
- L'équipe B **retire** *l'un* des champions disponible ;
- L'équipe A **choisit** *l'un* des champions parmi ceux encore disponible ;
- L'équipe B **choisit deux** champions ;
- L'équipe A **choisit deux** champions ;
- L'équipe B **choisit deux** champions ;
- L'équipe A **choisit deux** champions ;
- L'équipe B **choisit un** champion.

La désignation de l'équipe A et de l'équipe B se fait par tirage au sort. L'équipe A se retrouve à gauche lors de la constitution du match.

Article II-3. Classement lors des phases de poules

Les critères suivant sont appliqués pour le classement dans une poule.

1. Plus grand nombre de points.
2. Plus grand ratio de manches gagnées/perdus.
3. Plus grand nombre de points entre les équipes concernées.
4. Plus grand ratio de manches gagnées/perdus entre les équipes concernées.
5. Plus grande valeur obtenue sur la note de temps.
6. BO1 entre les 2 équipes en égalité parfaite.

Article II-4. Note de temps

La « note de temps » est la valeur inversement proportionnel au temps de la rencontre ($1 / \text{temps}$).

Le temps est exprimé en minutes et arrondis à l'inférieur pour toute minute non terminé.

Exemple : pour une rencontre d'une durée de 40minutes la note de temps sera de $1/40$ (0,025).

⇒ Le gagnant aura +0,025 en note de temps alors que le perdant aura $-0,025$.

Exemple pour une poule avec 3 équipes à départager :

Equipe A a gagné le premier match contre **B** en 60min et perdu le second en 90min contre **C**.

⇒ Elle à une note de temps égale à $1/60 - 1/90$ soit 0.0055.

Equipe B a perdu le premier match de 60min contre **A** et gagné le second de 50min contre **C**.

⇒ $-1/60 + 1/50$ nous donne 0.0033.

Equipe C a gagné le premier match de 90min contre **A** et perdu le deuxième de 50min contre **B**.

⇒ $1/90 - 1/50$ comptabilise -0.0088 pour l'équipe C.

Ce qui nous donne le classement suivant :

- Equipe A (0.0055)
- Equipe B (0.0033)
- Equipe C (-0.0088)

CHAPITRE III DEROULEMENT D'UN MATCH

Article III-1. Avant le match

L'organisateur essaiera autant que possible de donner une chance aux équipes de s'échauffer avant chaque match mais en raison des contraintes temporelles, il ne pourra garantir un temps minimum spécifique.

Le match doit démarrer à l'heure exacte indiqué sur le planning, les joueurs doivent être prêts à démarrer au moins 15 minutes avant l'heure de match indiquée.

De plus, il n'est pas possible de quitter la zone de match sans la permission de l'arbitre durant les 30 minutes qui précèdent le match.

Si deux joueurs d'une même équipe se trouvent dans une même poule, ils devront jouer leur premier match l'un contre l'autre.

Les joueurs doivent accepter les conditions particulières liées au match sur scène définies par l'organisateur incluant mais ne se limitant pas à un éclairage spécial, à utiliser un casque spécial. Les accessoires spécifiques aux matchs sur scène sont fournis par l'organisateur.

Si un quelconque problème survient avec le son, le réseau ou le pc, le joueur doit en avertir l'arbitre immédiatement afin de le résoudre au plus tôt avant le début du match.

Article III-2. Capitaine

Avant le lancement du premier match chaque équipe doit présenter son capitaine d'équipe aux officiels du tournoi. Il peut être l'un des 5 membres de l'équipe ou bien le coach. Le capitaine d'équipe doit rester la même personne durant tout le tournoi.

Le capitaine d'équipe est la personne en charge de son équipe auprès des officiels du tournoi. Il doit s'occuper du choix des Bans et Picks de son équipe, des plaintes officielles, ou de tout autre problème auprès des officiels du tournoi.

Article III-3. Interruption du match

Si un match est involontairement interrompu (plantage, déconnexion réseau,...), les officiels du tournoi peuvent décider de recommencer le match en fonction des règles suivantes :

- Si le problème a eu lieu avant le premier kill, que les héros ne sont pas encore niveaux 6 et que la reconnexion ne fonctionne pas.
- Si l'un des joueurs plante ou est déconnecté, il doit revenir et se connecter aussi vite que possible. Les équipes peuvent « pauser » 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 interdite. Il est à la charge de chaque équipe de s'assurer qu'il ait la possibilité de mettre le match en pause avant le début du match.
- 15min de pause par équipe.

Article III-4. Arrêt du match en cours

Les joueurs ne sont pas autorisés à quitter un match officiel en cours sauf s'ils en sont autorisés par le format du match ou si cela a été expressément autorisé par un officiel du tournoi. Si une équipe ou un joueur quitte un match avant son terme la victoire est automatiquement donné à l'équipe adverse.

Article III-5. Validation du Résultat

A la fin d'un match chaque capitaine d'équipe doit reporter le résultat du match et sa durée auprès des officiels du tournoi et 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.

Une impression d'écran du résultat du match pourra être demandée par les officiels.

Lorsqu'une équipe s'estime victime d'une violation du règlement durant son match, les joueurs ne devront pas pour autant arrêter la partie tant que celle-ci n'est pas finie. Une fois la partie terminée, le capitaine de l'équipe pourra demander officiellement une investigation auprès des officiels du tournoi. Il est fortement conseillé de fournir les informations les plus valables possibles qui pourraient aider les officiels du tournoi dans leur investigation. Les demandes d'investigation injustifiées et répétées pourront être sanctionnées.

CHAPITRE IV PARAMETRES DE JEU

Article IV-1. Paramètres joueurs

Tous les joueurs doivent utiliser leur propre compte League of Legends.

L'utilisation de programmes externes modifiant les paramètres graphiques en cours de jeu est interdite.

CHAPITRE V INFRACTIONS AU REGLEMENT

Article V-1. Définition

Les officiels du tournoi sont les arbitres et le directeur du tournoi.

Le tournoi est contrôlé par un directeur de tournoi. Celui-ci a tout pouvoir pour appliquer le règlement en relation avec le tournoi et tous les matchs de ce tournoi. Le directeur de tournoi attribue les arbitres aux matchs, peut donner des avertissements, peut donner des pénalités à des joueurs, et prendre part dans l'étude des infractions effectuées afin d'établir d'éventuelles sanctions supplémentaires.

Article V-2. Comportements interdits et sanctions en LAN

Une équipe peut être réprimandée et recevoir un avertissement si l'un de ses joueurs commet l'une des infractions suivantes :

- Refuser de suivre les instructions d'un officiel du tournoi ;
- Arriver en retard à l'heure de convocation ;
- Contester la décision d'un officiel de tournoi ;
- Utiliser un langage ou des gestes insultants ;
- Etre coupable de comportement antisportif ;
- Recevoir plus d'un avertissement ;
- Etre coupable d'actes violents ;
- Tricher ou utiliser un procédé inéquitable ;
- Mentir ou induire en erreur un officiel du tournoi ;
- Violier les règles de ce règlement.

Une équipe recevant une sanction perd automatiquement la manche en cours, ou la prochaine si elle ne joue pas.

Article V-3. Comportements interdits et sanctions sur scène

Une équipe peut être réprimandée et recevoir une sanction sous la forme d'une imputation du cash prize possible de gagner si l'un de ses joueurs commet l'une des infractions suivantes :

- Refuser de suivre les instructions d'un officiel du tournoi ;
- Arriver en retard à l'heure de convocation ;
- Contester la décision d'un officiel de tournoi ;
- Utiliser un langage ou des gestes insultants ;
- Etre coupable de comportement antisportif ;
- Recevoir plus d'un avertissement ;
- Etre coupable d'actes violents ;
- Tricher ou utiliser un procédé inéquitable ;
- Mentir ou induire en erreur un officiel du tournoi ;
- Violier les règles de ce règlement.
- Violier les règles du règlement de scène spécifique à l'évènement.

Une équipe recevant une sanction est dans la possibilité de perdre un % du cash prize qui sera gagné à l'issu du tournois.

Cette sanction ne peut être attribuée que de concert avec le responsable du tournoi (Head admin), responsable de compétition (si poste attribué) et responsable de l'évènement.

Suite aux constatations lors d'évènement est conseillé ce pourcentage en fonction des infractions suivantes :

- Arriver 1h en retard à l'heure de convocation -> 25%
- Violier les règles du règlement de scène spécifique à l'évènement. -> 10 à 25%

Article V-4. Actions de jeu interdites

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.

Lorsqu'une pénalité est appliquée le champion où les champions doivent rester dans la zone d'achat de la boutique durant une période variant entre 1sec et 5min en fonction de la pénalité.

Article V-5. Disqualification

Après étude d'une infraction au règlement par le directeur de la compétition et du directeur de tournoi, un joueur ayant reçu une sanction peut également subir plusieurs défaites automatiques, la disqualification de celui-ci, son expulsion et l'interdiction de participer aux futures compétitions durant un an.