
HOTDOGS OGAMING

REGLEMENT DE TOURNOI

I. Modalités de participation

1) Inscription aux qualificiers

Toute équipe respectant les pré-requis d'inscriptions indiqués ci-dessous est éligible pour une participation aux qualificiers de la compétition. En s'inscrivant au tournoi, l'équipe s'engage à respecter les consignes mises en place par la structure organisatrice.

Toute demande de participation faite pour ce tournoi se doit de respecter les dates d'inscriptions transmises ainsi que les indications suivantes :

- L'équipe doit comprendre au minimum trois joueurs francophones et devra ainsi en présenter le même nombre minimum pour chaque partie. Sont considérés comme Francophones les joueurs aux nationalités suivantes :
 - Française
 - Belge
 - Suisse
 - Luxembourgeoise
- Les joueurs participants doivent être majeurs

Chaque candidature devra être accompagnée d'éléments indispensables au bon déroulement du tournoi. Ces informations sont les suivantes et devront être jointes à la demande de participation de l'équipe :

- Pour chaque équipe :
 - Nom de l'équipe
 - Nom d'invocateur, Skype et Email du Capitaine
 - Tag de l'équipe
 - Nom d'invocateur de chaque joueur
- Pour chaque joueur :
 - Pseudonyme exact en jeu

L'inscription devra s'effectuer sur le site de la compétition.

<http://hdalloreto.fr>

L'émetteur de la demande doit s'assurer de l'exactitude des informations transmises. Toute modification de ses informations durant le tournoi pourrait être refusée par l'officiel en charge des inscriptions.

2) Équipes invités

6 Équipes seront invités à participer à la compétition et n'aurons donc pas à jouer les phases qualificatives.

Les équipes invitées s'engagent à respecter le règlement du tournoi ainsi que les indications qui leurs seront transmises par les officiels du tournoi.

II. Format de la compétition

1) Qualifiers

Deux qualifiers à inscriptions libres seront organisés afin de permettre aux équipes non invitées de participer à la compétition.

Les équipes devront tenter de se qualifier via un arbre à simple élimination.

Les matchs se joueront en BO1 sur la 'Faille de l'invocateur' (5v5) jusqu'aux demi-finales.

Les demi-finales ainsi que les finales des qualifiers se joueront en BO3 sous le format suivant :

- Game 1 : Faille de l'invocateur (5v5)
- Game 2 : Forêt torturée (3v3)
- Si Game 3 : Abime Hurlante (1v1)

La partie 3 ne se jouera que dans le cas où le score serait de 1-1 à l'issue de la partie 2.

Pour les détails de règlement des différents modes de jeu, merci de vous référer à ce point détaillé plus bas.

Une équipe se qualifie pour la compétition si elle remporte une finale d'un qualifier.

A l'issue des Qualifiers, le tournoi sera constitué de 8 équipes, 6 invités et 2 qualifiées.

2) Phases de poule – Format GSL

Les 8 équipes seront réparties en deux groupes de 4 équipes.

Chaque groupe se jouera sur 5 matchs et permettant à 2 équipes de rejoindre les demi-finales.

L'intégralité des phases de groupe se jouera en BO3 sous le format suivant :

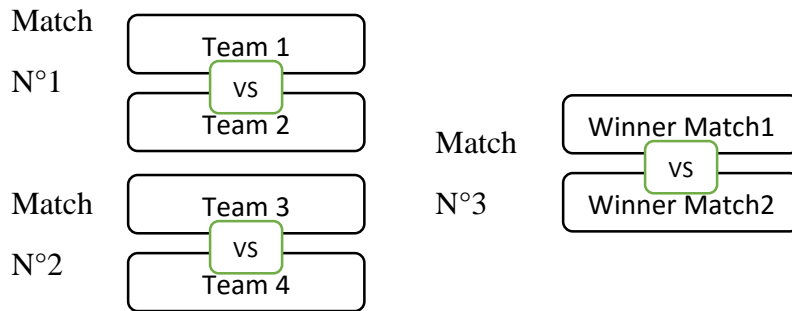
- Game 1 : Faille de l'invocateur (5v5)
- Game 2 : Forêt torturée (3v3)
- Si Game 3 : Abime Hurlante (1v1)

La partie 3 ne se jouera que dans le cas où le score serait de 1-1 à l'issue de la partie 2.

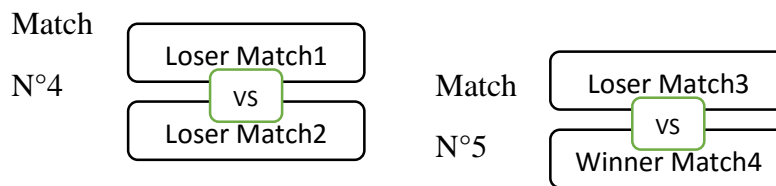
Pour les détails de règlement des différents modes de jeu, merci de vous référer à ce point détaillé plus bas.

L'arbre d'un groupe sera joué de la façon suivante :

Le gagnant du match 3 se qualifie pour les demi-finales.



Le gagnant du match 5 se qualifie pour les demi-finales.

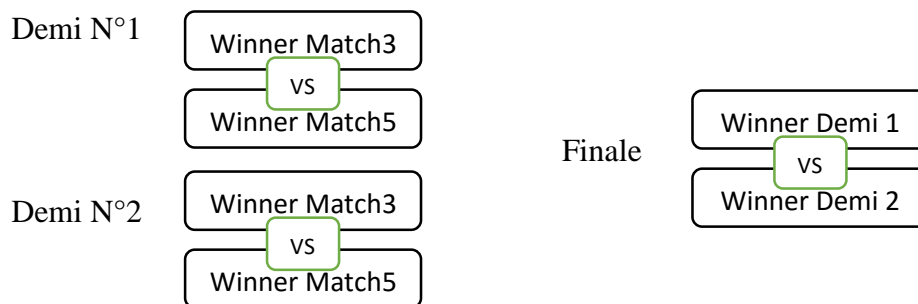


3) Arbre Final

Quatre équipes accéderont aux phases finales qui se joueront sous le même format de BO3 que celui utilisé pour les phases de groupes (5v5, 3v3, 1v1).

Les équipes seront placées dans les demi-finales en fonction des résultats effectués lors des phases de groupe.

La répartition s'effectuera de la façon suivante :



L'équipe remportant le BO3 de la finale repartira avec la somme de 10.000€.

III. Modes de jeu et seeding

1) Modes de jeu

- Faille de l'invocateur (5v5) :

Chaque équipe sera constitué de 5 joueurs participants à ce mode de jeu. La partie est validée lorsque la ligne de vision est brisée par une des deux équipes (champion ennemi révélé) ou dès 1:15 (timing d'apparition des sbires).

Une partie validée ne peut plus être sujette à une annulation ou modification.

L'objectif de victoire est de détruire le nexus adverse.

- Forêt Torturée (3v3) :

Chaque équipe devra sélectionner 3 participants pour ce mode de jeu.

La partie est validée lorsque la ligne de vision est brisée par une des deux équipes (champion ennemi révélé) ou dès 1:30.

Une partie validée ne peut plus être sujette à une annulation ou modification.

L'objectif de victoire est de détruire le nexus adverse.

- Abîme Hurlante (1v1) :

Les représentants (choisis par les capitaines) de chaque équipes devront s'affronter en 1v1 dans cette manche afin de départager deux équipes à égalité lors d'un BO3.

Cette manche ne se jouera qu'à l'issue d'un score de 1-1 dans un BO3.

La partie est validée après 0:30 et ne pourra plus être sujette à annulation ou modification.

Pour remporter la manche, il suffira de remplir une des conditions de victoire ci-dessous :

- Éliminer le joueur adverse.
- Détruire la première tourelle adverse
- Tuer 100 sbires.

2) Seeding des qualifieurs

La répartition des équipes dans un qualifieurs s'effectuera de manière aléatoire. Lors d'un affrontement entre deux équipes, l'équipe affichée le plus haut dans l'arbre jouera blueside.

3) Seeding du tournoi principal

- Répartition des équipes dans les groupes :

Les équipes invités (6 au total) seront réparties de façon équitable dans les deux groupes (3 par groupe) via un tirage au sort effectué par l'organisation du tournoi.

Les équipes qualifiées seront réparties dans les groupes à raison de, une équipe qualifiée par groupe.

- Répartition des équipes dans les demi-finales :

Les deux équipes ayant terminées premières de leurs groupes seront séparées dans les deux demi-finales (1&2)

Pour les deux équipes restantes, elles seront placées dans les demi-finales de façon à ne pas y rencontrer une équipe de leurs groupes.

- Attribution des sides pour les demi-finales et la finale :

Lors d'une confrontation entre deux équipes, l'équipe située le plus haut dans l'arbre jouera la première manche blueside.

L'équipe adverse jouera donc la seconde manche blueside.

Pour la troisième manche, le side sera attribué de manière aléatoire par l'organisation du tournoi.

IV. Pauses et arrêts de la partie

Les joueurs sont autorisés à effectuer une pause dans le cadre de leur temps réglementaire prévu par manche. Pendant toute pause ou tout arrêt du jeu, les joueurs n'ont pas le droit de quitter la partie à moins d'y avoir été officiellement autorisés.

- **Pause dirigée :** Un administrateur peut informer une équipe de sa volonté de mettre en pause une manche. Les équipes devront respecter ce temps imposé et ne reprendre la partie qu'au signal de l'admin du tournoi.
- **Pause d'équipes :** Chaque équipe dispose d'un temps total de pause de dix (10) minutes. Une équipe est autorisée à mettre en pause une manche trois fois au maximum à condition de respecter le temps total de 10 minutes.

Dans certaines circonstances extraordinaires, les joueurs peuvent demander aux arbitres du tournoi un temps de pause supplémentaire lorsque cinq minutes de pauses se sont écoulées. Dans ce cas, l'équipe doit alerter un arbitre et devra reprendre la partie après que les dix minutes de pauses aient expirées jusqu'à ce que l'arbitre décide s'il accepte ou non une pause supplémentaire. À ce stade, accorder ou non une pause relève du pouvoir discrétionnaire de l'arbitre. Si l'officiel décide qu'une pause ne peut pas résoudre le problème dans un délai raisonnable, l'équipe doit continuer à jouer.

- **Reprise de la manche :** L'équipe en pause ne peut reprendre le jeu tant que tous les joueurs ne sont pas à leur poste et qu'ils n'ont pas reçu l'aval de l'arbitre.
- **Pause non autorisée :** Si un joueur initie une pause ou y met fin sans permission en dehors de son temps de pause autorisé, ou s'il ne reprend pas la partie dans les limites de temps imparties, il peut être sanctionné en accord avec le règlement du tournoi.
- **Communication des joueurs pendant les arrêts :** Les joueurs sont autorisés à discuter de la manche ou de la stratégie avec leurs coéquipiers pendant une pause.

V. Spectateurs

Les spectateurs physiquement présents sont autorisés tant qu'ils n'interfèrent pas avec le déroulement du tournoi. Les spectateurs doivent obéir aux règles suivantes :

- Les joueurs en attente de leurs parties suivantes sont autorisés à regarder les parties en cours tant qu'ils n'interfèrent pas avec les joueurs en cours de jeu.
- Les spectateurs ne peuvent pas communiquer avec les joueurs en cours de match de quelque manière que ce soit.

1) Spectateurs en jeu

Quiconque ne participe pas activement à un match ne peut observer ce match via le mode Spectateur. Dans le cas exceptionnel où une tierce personne (coach, manager, ...) serait autorisée à rejoindre le mode Spectateur en jeu, les règles suivantes s'imposeraient aux personnes concernées :

- Les spectateurs ne peuvent communiquer en aucune façon avec les joueurs en cours de match
- Un spectateur peut, si il le constate, informer l'organisation du tournoi d'une potentielle violation du règlement.

VI. Diffusion du tournoi

Le streaming de ce tournoi sera effectué par OgamingTV sur sa WebTv League Of Legends.

Cette diffusion, n'est pas une diffusion exclusive et il est autorisé aux participants du tournoi de retransmettre leurs points de vue.

Lors de cette retransmission, les participants devront se conformer aux règles suivantes :

- Informer l'organisation du tournoi de la diffusion
- Afficher l'overlay fournit par OgamingTv
- Respecter les 3:30 de délai imposées par Ogaming (délai du au mode spectateur)

Tout manquements aux conditions de diffusions établies par l'organisation du tournoi peut faire l'objet de sanctions allant de l'interdiction de diffusion à la disqualification du tournoi.

Si la diffusion gêne l'intégrité du tournoi de quelque manière, l'organisateur a toute autorité pour y mettre fin.

VII. Comportement et conduite antisportive

Un comportement sportif doit être respecté par tous les participants au tournoi afin de promouvoir un esprit sain de compétition entre les joueurs.

1) Code de l'invocateur

Tous les participants au tournoi doivent lire et accepter le Code de l'invocateur, régissant le comportement dans les parties et hors des parties. Il s'agit essentiellement de règles élémentaires dont le but est d'encourager les gens à se comporter décemment.

<http://gameinfo.euw.leagueoflegends.com/fr/game-info/get-started/summoners-code/>

Les joueurs en violation claire du Code de l'invocateur pendant un tournoi peuvent subir des sanctions, en plus des sanctions de jeu normales venant de Riot Games.

2) Communication des joueurs

Les équipes participantes au tournoi sont autorisées à utiliser leurs propres moyens de communication.

Il sera demandé à chaque capitaine d'équipe de rejoindre la conversation Skype du tournoi afin d'assurer une communication en temps réel avec l'organisation du tournoi.

3) Conduite antisportive

La conduite antisportive interrompt le bon fonctionnement du tournoi et peut avoir des conséquences négatives sur la sécurité, la régularité, l'agrément ou l'intégrité du tournoi.

Les officiels du tournoi ont l'autorité en dernier ressort pour déterminer si le comportement d'une équipe ou d'un joueur a franchi la frontière du comportement antisportif et ainsi prendre les mesures et sanctions adéquates.

VIII. Sanctions et décisions des arbitres

Les violations du règlement sont généralement de deux sortes : une erreur compréhensible et de bonne foi de la part d'un joueur ou d'une équipe, ou une violation intentionnelle destinée à s'attribuer un avantage. La première catégorie est généralement couverte par la définition des violations, mais la deuxième (tricher intentionnellement) est beaucoup plus grave.

Les arbitres doivent communiquer l'infraction, la sanction et toute information pertinente au joueur coupable, à son équipe et à l'équipe adverse d'une manière claire et concise. Les arbitres peuvent ajouter un temps de pause supplémentaire au match en cours s'il leur faut plus de trois minutes pour infliger la sanction.

Les arbitres doivent prendre des décisions impartiales, et le niveau du joueur ou de l'équipe ne doivent pas jouer sur la définition des infractions et des sanctions.

Les sanctions peuvent s'appliquer à toute l'équipe ou à un individu dans l'équipe. Les conséquences peuvent également s'appliquer à un match ou à tout le tournoi.

Les équipes ne peuvent plaider pour la suppression des sanctions imposées à leurs adversaires. Le règlement est le règlement et il doit être respecté, même si les adversaires se sentent très sûrs de leur victoire ou particulièrement charitables.

La sanction à appliquer lors d'une infraction au règlement est à la décision de l'admin du tournoi. Les différents paliers de sanctions applicables sont les suivants :

- Avertissement
- Avertissement – Perte du seed
- Perte d'un ou plusieurs bannissements (draft)
- Perte de la manche
- Perte du match
- Disqualification du tournoi

Il est rappelé que la gravité d'une sanction ne peut être déterminée que par un arbitre, un administrateur de tournoi ou le responsable du tournoi. Toute contestation abusive d'une sanction établie par un officiel de tournoi peut résulter d'une sanction plus conséquente ou d'une disqualification immédiate.

Règlement du tournoi :

Il est rappelé que toute sanction indiquée dans ce règlement reste une indication générale des décisions qui devraient être prises par un officiel de tournoi dans un cas commun.

La décision d'un arbitre, d'un administrateur de tournoi ou d'un responsable de tournoi ainsi que son jugement demeurent des autorités supérieures à ce document et ne pourraient être contestées que par le supérieur hiérarchique du décisionnaire ou officiel du tournoi.