

RÈGLEMENT OFFICIEL

Tournoi League of Legends | Game in Reims 2025

1. Présentation générale

Le tournoi **League of Legends - Game in Reims 2025** est organisé par l'association **Esport des Sacres**, en partenariat avec la structure **Dai Boken** et l'application **Mately**. Les phases éliminatoires se joueront en ligne tandis que la finale aura lieu en présentiel. Cette dernière se déroulera le **samedi 22 novembre 2025 à 9h30**, dans le cadre de l'événement **Game in Reims**, au Parc des Expositions de Reims, allée Thierry Sabine.

Ce tournoi amateur est **gratuit** et ouvert à toutes les équipes respectant les conditions d'inscription. L'accès au tournoi est accessible à partir de 16 ans (autorisation parentale avec pièce d'identité exigée jusqu'à 18 ans). Les équipes finalistes bénéficieront de **places offertes pour la convention**, exclusivement pour le jour de la finale, garantissant l'accès sur place à l'événement.

En participant à cette compétition, les joueurs acceptent, sans réticence ou interprétation, de respecter le règlement du tournoi. Il est à noter que celui-ci est susceptible de changer d'ici au début du tournoi afin d'assurer l'intégrité de la compétition et le fair-play.

En cas de divergences d'interprétation de ce document, l'avis des administrateurs des tournois à préséance sur celui des joueurs. Les joueurs doivent respecter les horaires donnés par les organisateurs et s'assurer d'être disponibles lorsqu'ils seront appelés avant le début du tournoi ainsi qu'à chaque fois que cela sera nécessaire.

2. Inscription

L'inscription au tournoi est à effectuer via le site montournoiesport.fr. **Une inscription est valable pour 1 équipe de 5 joueurs**. L'inscription est gratuite. Les seuls coûts de participation au tournoi portent uniquement sur les frais de connexion internet et électrique.

Chaque équipe doit fournir les informations suivantes lors de l'inscription :

- Nom et prénom du représentant de l'équipe ;
- Adresse e-mail du représentant ;
- Nom de l'équipe ;
- Âge des joueurs de l'équipe (*une autorisation parentale ainsi qu'une photocopie de la carte d'identité d'un de leurs représentants légaux seront demandés aux participants âgés de 16 à 18 ans*)
- Numéro de téléphone du représentant ;

Il est possible pour les équipes de prévoir un remplaçant (sub). Ce remplaçant unique est inscrit dès le début et aucun changement de remplaçant ne sera autorisé une fois le tournoi débuté, sauf cas exceptionnel.

3. Règles générales

Fair-play et respect :

Tous les participants doivent faire preuve de fair-play et respecter les autres joueurs, les arbitres et organisateurs du tournoi. Les participants doivent suivre les instructions des arbitres et des organisateurs concernant le déroulement des matchs, y compris l'utilisation de lobbies de jeu, les codes d'accès etc...

Pénalités :

Des pénalités peuvent être appliquées aux participants par les organisateurs en cas de non-respect du règlement (voir partie 7 - Comportement).

Disqualification :

Tous les participants s'exposent au risque de disqualification en cas de non-respect des règles établies (voir partie 7 - Comportement) ou de plus deux pénalités appliquées.

La disqualification d'un joueur entraîne l'élimination de son équipe sur son match et donc la défaite. Dans le cas où cela se produirait en finale, les organisateurs sont libres de faire jouer une autre équipe pour finir complètement le tournoi, et de ne pas partager les lots à l'équipe disqualifiée.

Absence et retard :

Si un joueur de l'équipe est absent ou en retard de + de 15 minutes pour un match, l'équipe adverse gagne d'office son match prévu. Au début du tournoi, si une équipe se présente avec un ou des joueurs manquants, l'équipe se voit disqualifiée de la même manière. Aucun remplacement de joueur ne sera possible à compter du premier match de l'équipe.

Équipements et configuration :

Lors de la phase finale en présentiel, par souci d'équité, les participants devront utiliser le matériel mis à leur disposition sur la convention (écran, ordinateurs, chaise). Le joueur devra ramener ses périphériques personnels (clavier, souris, casque).

Les participants sont responsables de la dégradation du matériel. Si des dégâts sont constatés, ils seront disqualifiés de toute la compétition et devront rembourser les dégâts occasionnés. Les organisateurs ne fourniront pas de matériel supplémentaire sauf cas exceptionnel.

Les participants doivent respecter les règles spécifiques à chaque jeu (voir plus loin) concernant les paramètres de configuration autorisés.

Les membres de chaque équipe doivent coopérer et communiquer efficacement et avec respect tout au long du tournoi.

Diffusion en direct : Les matchs du tournoi peuvent être diffusés en direct sur des plateformes de streaming pour permettre aux spectateurs de suivre les compétitions en temps réel ainsi que sur des écrans physiques de la convention **Game in Reims 2025**.

En vous inscrivant, vous donnez votre consentement pour la diffusion de vos matchs, nom d'utilisateur et performances. Si cela vous porte préjudice, veuillez nous le signaler avant le début du tournoi.

4. Format du tournoi

➤ Nombre d'équipes

- Le tournoi est **limité à 12 équipes maximum** (5 joueurs minimum par équipe, 6 maximum avec le remplaçant).
- Chaque équipe devra désigner un **capitaine** qui sera l'interlocuteur référent sur Discord.

➤ Phase de poules

- Les 12 équipes seront réparties en **4 poules de 3 équipes**.
- Chaque équipe joue **2 matchs en Best-Of 1** dans sa poule.
- Les **2 premières équipes de chaque poule** accèdent aux playoffs.

Planning de la phase de poules (en ligne) :

-  **Dimanche 12 octobre** : Match 1 → A vs B
-  **Dimanche 19 octobre** : Match 2 → B vs C
-  **Dimanche 26 octobre** : Match 3 → A vs C

Résultats à envoyer **dans les temps** via le formulaire fourni sur le Discord officiel.

➤ Phase finale (playoffs)

- **Quarts de finale** : Dimanche 02 novembre – 4 matchs à élimination directe (BO1)
- **Demi-finales** : Dimanche 09 novembre – 2 matchs pour déterminer les finalistes (BO1)
- **Petite finale** : Dimanche 16 novembre - BO3
- **Finale** : samedi 22 novembre à 9h30 – **match en physique, BO3**

 **Les deux équipes finalistes recevront des places pour accéder gratuitement à la Game in Reims.**

-  **Présence obligatoire à partir de 9h** le jour de la finale pour préparation et installation.
 -  Tout retard pourra entraîner une disqualification.
-

- Tous les matchs hors finale se déroulent **en ligne** sur la plateforme **League of Legends EUW**.
- Les matchs se joueront dans le format suivant :
 - Carte : Faille de l'Invocateur
 - Mode : Draft compétitive (pick/ban)
 - Serveur : EUW uniquement
 - Le choix du côté (rouge ou bleu) se fera par tirage au sort.
- L'organisation, le suivi des scores, et les informations officielles passeront par un **Discord dédié** (lien envoyé après validation de l'inscription).
- Les équipes conviennent entre elles d'un créneau dans la semaine. En cas de désaccord, un créneau imposé par les organisateurs sera appliqué.
- Les joueurs s'engagent à respecter le planning annoncé et à **communiquer rapidement avec les admins en cas de problème**.

5. Check-in à 9h00

Chaque équipe devra se présenter à son arrivée sur les lieux du tournoi (**Hall 2, espace esports**) auprès d'un des responsables de l'organisation. Le représentant de l'équipe devra être identifiable et communiquer toute information concernant les membres de l'équipe (retard, absence...) selon les conditions évoquées dans ce règlement.

6. Stream & Cast

Le stream et le cast par des participants (joueurs, supporters, coach, spectateurs, tiers...) n'est pas autorisé durant l'ensemble du tournoi. En ligne ou en physique, une retransmission est uniquement gérée par les organisateurs.

7. Comportement & sanctions

Tout programme externe influant sur le jeu est interdit. L'utilisation de bug, d'action qui change ou dénature le principe habituel du jeu, est strictement interdite durant un match.

Les points suivants sont passibles d'une disqualification du joueur :

- Utilisation de tout type de hack, triche etc...
- Mauvais comportement
- Intentionnellement perdre la partie

- Profiter des bugs en jeu / utiliser un bot etc.

Nous qualifions de mauvais comportement tout langage offensant ou comportement anti-sportif, raciste, sexiste, transphobe, homophobe, obscène, vulgaire, insultant, menaçant, calomnieux, médisant, diffamatoire ou répréhensible.

Les organisateurs restent les décideurs principaux et toute infraction de ces règles pourra entraîner au grand minimum un avertissement verbal et sinon une pénalité ou une disqualification (voir partie 3 - Règles générales).

Pour tout litige ou réclamation / en cas de comportement antisportif, les équipes doivent faire une capture d'écran et, à la fin de la partie, le représentant de l'équipe concernée doit contacter un des organisateurs.

Le taunt est autorisé, mais déconseillé. Tout le monde n'a pas la même sensibilité au taunt verbal ou in-game. L'utilisation abusive de taunt sera sanctionnée de la même manière.

Nous recommandons à chacun des joueurs de venir sur ce tournoi avec un esprit ouvert, fair-play et sportif. L'esprit d'équipe étant un plus sur League of Legends, appliquez ce conseil dès le début pour le bon déroulement du tournoi.

8. Décision finale

En cas d'égalité, les paramètres pris en compte pour décider l'équipe vainqueur sont :

- La durée de la partie ;
- Le nombre de kills ;
- Le nombre d'objectifs réalisés.

L'ensemble de ces différents critères cités permettront de déterminer quelle équipe pour avancer dans le tournoi.

La finalité des décisions qui sont prises au regard du règlement est à la charge des organisateurs et dans un respect des règles préalablement établies. Aucune réclamation ou compensation monétaire ne peut être demandée par des recours légaux ou non à la suite d'une décision prise par les organisateurs du tournoi.

Les règles ici établies peuvent être changées à tout moment et à la seule discrétion des organisateurs afin de s'assurer de la pérennité, de l'intégrité et du fair-play de la compétition. Les organisateurs du tournoi agiront toujours avec l'autorité nécessaire afin de préserver les intérêts du tournoi. Ce pouvoir n'est en aucun cas borné par le choix des mots employés, ni par la tournure des phrases employées dans le présent règlement. Notre objectif est de cadrer et assurer le bon déroulement de cette compétition.

9. Mise en pause et remake

Un joueur rencontrant un problème peut demander à mettre le match en pause dans le cas où aucun combat entre joueurs n'est engagé (exception pour les cas de problème critique).

Le joueur doit systématiquement justifier sa pause le plus vite possible auprès des joueurs adverses et surtout d'un organisateur en indiquant la raison.

- L'utilisation de la pause sans raison valable est passible d'une sanction envers le joueur à l'appréciation des organisateurs.

- Le joueur doit systématiquement prévenir son adversaire avant de relancer la partie.

Un joueur ou une joueuse peut demander une pause s'il ou elle se sent mal / est malade / est blessé.e, mais doit en prévenir l'adversaire. La pause ne doit pas excéder 15 minutes sauf cas exceptionnel. Si le joueur ou la joueuse n'est pas capable de reprendre la partie à la fin du temps de pause, il sera déclaré forfait.

De la même manière, les joueurs sont en capacité de demander un remake de la partie dans le cas d'un lag, d'un bug ou d'une déconnexion en début de partie. Les équipes ne sauraient pour autant en abuser sous peine d'une sanction.

L'organisation se réserve le droit d'imposer un remake si elle le juge nécessaire pour le bon déroulement des matchs.

10. Lots et récompenses

Les récompenses consistent uniquement en des places offertes pour la convention. Dans le cas où de nouveaux lots seraient ajoutés, ce sera indiqué dans ce présent règlement et l'ensemble des joueurs en seront notifiés.