



6ème édition
30 et 31 mai 2026



95 Kings of Fields 2026

Règlement
League of Legends



6ème édition
30 et 31 mai 2026

I. Règles générales	3
I.1. Application du règlement	3
I.2. Date et lieu	3
II. Éligibilité	3
II.1. Participation au tournoi	3
II.2. Check-in	3
II.3. Capitaine et/ou Manager de l'équipe	3
II.4. Joueurs	4
II.5. Age minimum	4
III. Matériel	4
IV. Jeu et format du tournoi	5
IV.1. Version du jeu	5
IV.2. Format du tournoi	5
IV.3. Déroulement d'un match	5
IV.4. Remplacement d'un joueur	6
IV.5. Phase de ronde suisse	6
IV.6. Phase éliminatoire	6
V. Planning	7
VI. Infractions au règlement	7
VI.1. Retard	7
VI.2. Pénalités tournoi	8
VI.3. Gestion de la déconnexion	8
VII. Streams et rediffusion	9
VIII. Matches sur scène	9
VIII.1. Équipements imposés	9
IX. Gains	10



I. Règles générales

I.1. Application du règlement

En vous inscrivant au tournoi du 95 Kings of Fields 2026 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.

ArmaTeam et les admins ABGG se réservent le droit de modifier à tout moment ce règlement. Il est du devoir des participants de vérifier qu'ils connaissent la dernière version du règlement.

I.2. Date et lieu

Le 95 Kings of Fields 2026 se tiendra le week-end du 30 et 31 mai 2026 à Athletica, Eaubonne sur le serveur League of Legends Europe de l'Ouest (EUW).

Pour participer au tournoi, votre présence sur les discords du 95 King of Fields et de la compétition est obligatoire : <https://discord.gg/NbJyhsnQF3>

L'évènement se déroulera du Samedi 30 mai 2026 09h00 à Dimanche 31 mai 2026 17h00.

II. Éligibilité

II.1. Participation au tournoi

Pour participer à ce tournoi, vous devez n'être banni d'aucune compétition officielle.

Un joueur participant à un tournoi du circuit officiel Riot doit avoir 16 ans minimum au moment du début du tournoi.

II.2. Check-in

Le check-in se fera à la table admin en début de journée (samedi, dimanche) par le capitaine de l'équipe.

II.3. 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 tournoi (notamment pour les "captain time", auxquels seulement les capitaines/managers de chaque équipe devront participer). Si l'équipe le souhaite, le manager peut être le seul présent lors d'un captain time.



II.4. Joueurs

Le tournoi se joue en équipe de 5 joueurs (possibilité d'avoir jusqu'à 3 remplaçant par équipe).

Tous doivent être présents dans la salle à Athletica.

Le compte de chaque joueur doit être inscrit sur le serveur Europe de l'Ouest (EUW).

Un joueur ou un remplaçant ne peut pas faire partie de plusieurs équipes inscrites.

Chaque équipe doit avoir un minimum de 3 joueurs (2 joueurs titulaires et un remplaçant au minimum) résidant en France dans son équipe. Sont considérés résidents français les personnes pouvant justifier de leur résidence en France durant le tournoi.

La liste des joueurs inscrits sera considérée comme bloquée 2 jours avant le début du tournoi. Si un changement est effectué après cette date, il ne sera pas pris en compte pour le seeding de l'équipe dans le tournoi. Voici le [Toornament](#) où il faudra inscrire les informations liées à votre équipe. **Veuillez mettre les 5 joueurs titulaires en premier dans la liste toornament.**

Le remplaçant ne sera pas pris en compte pour le seeding de l'équipe.

Ne peuvent pas participer au Tournoi :

- Les joueurs engagés dans le roster actif d'une équipe de League of Legends EMEA Championship ("LEC") ou d'EMEA Regional League ("ERL")
- Les joueurs titulaires ou remplaçants dans une équipe de Div2

II.5. Age minimum

Les participants au tournoi doivent être au minimum âgés de 16 ans.

Une autorisation parentale est nécessaire pour les joueurs de moins de 18 ans. Veuillez remplir ce formulaire ([AUTORISATION PARENTALE KOF26](#)) et nous le renvoyer à helparmateam@gmail.com

III. Matériel

Pour participer à ce tournoi, il vous faudra :

- Votre ordinateur avec le jeu à jour, câble d'alimentation, clavier, souris, micro-casque, **une multiprise** et un **câble réseau de 10 mètres** minimum.
- Connexion uniquement en ethernet (rj45) dans la LAN.

Pensez à prendre un adaptateur usb/ethernet si vous n'avez pas de port ethernet sur votre PC.

- Amener une protection pour votre bras d'écran si vous décidez de le prendre. Du carton ou du bois suffiront pour protéger la table.



IV. Jeu et format du tournoi

IV.1. Version du jeu

Version active sur les serveurs Europe de l'Ouest (EUW) durant tout le tournoi (patch Live).

IV.2. Format du tournoi

La compétition oppose 128 équipes sur le jeu League of Legends.

Le tournoi se fera en 2 phases :

Octogone dans les règles : la ronde suisse en BO1 qui permettra de vous placer dans les différents arbres pour la suite du tournoi.

Les différents arbres en simple élimination:

- Pro (Top 1 à 8)
- Seconde Chance (Top 9 à 72)

IV.3. Déroulement d'un match

Rejoindre une partie :

Pour rejoindre un match, l'utilisation de code tournoi est obligatoire. Les codes sont trouvables sur le toornament à l'onglet "Matches".

Choix du side : durant l'ensemble du tournoi, le choix du side est décidé par l'équipe qui se trouve dans la partie supérieure de la case de match sur Toornament.



Les joueurs se placent dans le lobby en fonction du side choisi.

Lors d'un match en Best of 3, à partir de la deuxième manche, le choix du side est à l'équipe qui a perdu la manche précédente.

DRAFT :

Les phases de draft seront réalisées sur le client. Il n'y aura pas l'utilisation d'un site tier (drafter, prodraft...) pour la gestion des phases de draft.

La sélection des champions est draft de tournoi.

Si le match doit être streamé, inviter un des streamers en tant que spectateur avant de lancer le match !

L'équipe gagnante est celle qui détruit le nexus adverse.



Temps mort :

L'interruption d'un match est de 20 minutes maximum, la pause est répartie entre les deux équipes, soit 10 minutes chacune.

IV.4. Remplacement d'un joueur

Un changement de joueur peut avoir lieu uniquement en dehors d'une partie en cours (entre 2 matchs BO1/BO3 ou entre 2 manches d'un BO3).

Le remplaçant accepté est le remplaçant inscrit sur le tournoiement (3 slots de disponible).

Ce remplacement doit être **annoncé et validé à la table Admin avant de lancer la partie**.

IV.5. Phase de ronde suisse

La phase de poule opposera les 128 équipes dans un format rondes suisses de 7 rounds en BO1, les matchs se joueront la journée du 30 mai 2026.

Tour 1 : 10h00

Tour 2 : 11h00

Tour 3 : 12h00

Tour 4 : 14h30

Tour 5 : 15h30

Tour 6 : 16h30

Tour 7 : 17h30

Les 8 meilleures équipes iront dans l'arbre Pro.

Les 64 équipes suivantes iront dans l'arbre de la Seconde Chance.

Le départage lors des phases de poules est le suivant :

1. Plus grand nombre de victoires.
2. En cas d'égalité, les équipes seront départagées par :
 - a. Système Buchholz Médian
 - b. Système Buchholz (matchs perdus)
 - c. Système Buchholz (matchs gagnés)
 - d. Système Head to Head
 - e. Position relative des adversaires
 - f. Un bye vaut une victoire classique donc 2 points

IV.6. Phase éliminatoire

Top 8 : en BO3 avec un arbre à simple élimination en fearless.

Tournoi Seconde Chance : en BO1 avec un arbre à élimination directe et finale en BO3.



V. Planning

Jour 1 (30/05/2026)

9h00 : Ouverture du check-in et de l'installation
10h00 : Début des matchs
13h00 : Pause repas, dès la fin du troisième match
14h20 : Reprise du tournoi (veillez à être sur la zone 5 minutes avant)
18h30 : Fin de la phase 1
18h45 : Répartition des équipes dans les différents arbres
(Arbre Pro) 19h00 : Premier match de playoffs (Quarts de finale)
(Seconde Chance) 19h00 : Début des matchs (Top 9 à 72) avec 3 matchs à faire
22h00 : Fin de la première journée

Jour 2 (31/05/2026) TOP 8

8h30 : Ouverture du check-in et de l'installation
9h00 : Début des matchs (Demi finale)
12h00 : Pause repas
14h00 : Finale
17h00 : Remise des prix

Jour 2 (31/05/2026) Seconde Chance

9h00 : Ouverture du check-in et de l'installation
9h30 : Début des matchs
12h30 : Pause repas
14h00 : Demi finales
15h15 : Finale
17h00 : Remise des prix

VI. Infractions au règlement

VI.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 du tournoi lors des briefings.

Chaque retard pourra être sanctionné à hauteur d'une perte d'un droit de bannissement par tranche de 5 minutes de retard.



Chaque retard pourra être sanctionné à hauteur d'une perte de manche par tranche de 10 minutes de retard. Cet effet peut se répéter. Si une équipe accumule 20 minutes de retard, elle perd donc 2 manches.

VI.2. Pénalités tournoi

L'équipe du tournoi se réserve le droit de sanctionner une équipe pour un mauvais comportement envers les admins et tout manquement aux règles stipulées dans ce règlement.

Il est interdit de remake si une erreur a été faite sur un pick ou un ban sans en informer les admins.

Les joueurs ne peuvent pas 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, enfreindre le règlement, engendrent la disqualification immédiate de l'équipe et une interdiction de participer aux futures éditions de cet événement.

Liste des sanctions :

Perte d'un droit de bannissement : Cette sanction supprime la capacité de l'équipe à bannir un ou des champion pendant la phase de draft du tour suivant.

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

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

VI.3. Gestion de la déconnexion

Chaque équipe a **5 minutes de pause disponible par partie** pour régler les problèmes techniques de leurs joueurs. Si, au bout du temps de pause, le ou les joueurs n'ont pas pu



résoudre leurs problèmes, l'équipe a le choix entre forfait la partie ou continuer à jouer avec les joueurs restants pendant que ses membres continuent d'essayer de revenir dans la partie avec un setup fonctionnel.

Tout abus de la pause entraîne un forfait de la partie pour l'équipe abusive.

VII. Streams et rediffusion

Pour pouvoir streamer vos parties, vous devez faire la demande via le formulaire : [Autorisation stream 95 Kings of Fields](#). L'organisateur de la LAN reviendra vers vous pour valider votre stream.

Vous devez intégrer dans l'overlay le carrousel partenaires ainsi que le logo officiel de la compétition.

- Le carrousel
- Le logo 95KoF

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

VIII. Matches sur scène

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

- Éclairage spécial
- Flexibilité du planning et contraintes de timing
- Équipements imposés (spécifiés dans le point suivant)
- Mouvements et placement des techniciens audiovisuel
- Mouvements du staff technique
- Respect des partenariats et des exigences partenaires du 95 Kings of Fields

VIII.1. Équipements imposés

Une partie du matériel de jeu sur scène est imposé :

- PC
- Écran

Les seuls éléments que les joueurs doivent apporter sont :

- Clavier ou Contrôleur de jeu (avec câble de chargement)
- Souris / Tapis de souris
- Micro-casque

Tout équipement supplémentaire sera soumis à autorisation de l'organisateur.

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



6ème édition
30 et 31 mai 2026

IX. Gains

Tournoi seconde chance :

1er : 500€

TOP 8 :

1er : 5000€

2ème : 2000€

3 et 4 : 1250€

Pour prétendre recevoir un cash prize, les équipes doivent absolument être présentes à la remise des prix. Si ce n'est pas le cas, le cash prize sera remis à l'équipe suivante au classement final.