

#PENGWIN#
#PENGWIN#
#PENGWIN#
#PENGWIN#
#PENGWIN#
#PENGWIN#
#PENGWIN#



SAMEDI : PHASE DE POULES
DIMANCHE : DOUBLE ELIM



2000€ DE CASHPRIZE



48 EQUIPES

#PENGWIN#
#PENGWIN#
#PENGWIN#
#PENGWIN#
#PENGWIN#
#PENGWIN#
#PENGWIN#

TOURNOI GAP GOOD GAME LEAGUE OF LEGENDS

29-30 MAI 2021 - 14H



REGLEMENT

GAP GOOD GAME

Tournoi League of Legends

Sommaire

1/ Inscriptions

- 1.1. Eligibilité
- 1.2. Période de sélection
- 1.3. Composition et capitaine

2/ Code de conduite

- 2.1. Comportements
- 2.2. Triche / Cheat

3/ Soucis Technique

4/ Stream

- 4.1. Cast officiel
- 4.2. Autorisation de streaming

5/ Paramètres généraux de la compétition

- 5.1. Spécificités du tournoi
 - 5.1.1. *Phase éliminatoire*
 - 5.1.2. *Phase de double élimination*
- 5.2. Préparation de la partie
- 5.3. Lancement d'une partie
- 5.4. Changement de joueur et joueuse
- 5.5. Nombre de joueurs
- 5.6. Pause dans le match
- 5.7. Accords additionnels
- 5.8. Fin du match
- 5.9. Fermeture du match

6/ Précisions

Inscriptions

1.1. Eligibilité

Est éligible toutes équipes de 5 joueurs avec ou sans remplaçant disponible sur les dates du tournoi à partir de 13 heures 45 le premier jour et à partir de 13 heures le second et dont au moins le chef d'équipe est présent sur le [serveur discord de la Team SMG](#). Le Chef d'équipe doit être l'un des joueurs. Les joueurs doivent être âgé de 16 ans minimum.

1.2. Période de sélection

La sélection se déroulera du Mardi 30 Mars 2021 à 13 heures au Samedi 29 Mai à 13 heures. L'inscription se fait sur le site Toornament.

1.3. Composition et capitaine

Chaque équipe sera composée de 5 joueurs et joueuses, et d'un possible remplaçant au maximum.

Les équipes doivent désigner un capitaine d'équipe qui sera responsable des décisions, des actions et du comportement de son équipe. En cas de litige ou contestation, c'est avec ce dernier que l'Organisateur interagira directement.

Les joueurs et joueuses n'ont le droit de jouer que pour leur équipe désignée et devront jouer avec leur nom de compte donné tout au long de la Compétition. Ils ne peuvent donc pas jouer sous un autre compte.

Les joueurs doivent avoir leur compte sur le serveur Europe de l'Ouest (EUW).

1.4. Check in

L'inscription ne sera complète qu'une fois avoir validé le check-in sur Toornament entre 13 heures 30 et 14 heures par la personne ayant inscrite l'équipe. Tout retard pourra entraîner la perte de manches dans les poules, voir la disqualification.

Code de Conduite

2.1. Comportements

Tous les joueurs et joueuses doivent faire preuve d'un esprit sportif et de fair-play tout au long de la Compétition, ainsi qu'avant et après. Ils doivent le respect envers tout le staff et les personnes présentes tout au long de la Compétition. Le respect envers les autres équipes et ses membres est également un impératif. Ce respect doit être traduit par des actes : ne pas provoquer de disputes, rester calme quand on perd, et humble quand on gagne, entre autres. Les petites actions telles que remercier pour les parties sont aussi bonnes à avoir.

Le [Code de bonne conduite de League of Legend](#) ainsi que [les conditions d'utilisation de Riot Games](#) sont à respecter.

Si vous êtes connue pour avoir par le passé dans un tournoi rompu avec ces conduites, l'Organisateur est en droit de refuser votre inscription.

L'Organisateur se verra dans le droit de donner des avertissements voire de disqualifier l'équipe si cela s'avère nécessaire.

2.2. Tricherie / Cheat

Toute forme de cheat avéré sera directement avertie et punie par la disqualification de l'équipe.

En cas de découverte tardive d'une triche, les équipes ayant anciennement combattu contre elle peuvent demander une réinsertion. Dans ce cadre, et si plusieurs équipes en font la demande, elles feront des matchs à élimination directe pour déterminer qui prendra la place de l'équipe ayant triché.

La promotion de cheat, ainsi que l'arrangement de match aboutiront elles aussi à une disqualification de la personne ou l'équipe ayant fait la promotion

Soucis techniques

Les joueurs et joueuses ont la responsabilité de leur matériel et de leur connexion internet et de tous soucis techniques que cela pourrait engendrer.

Les joueurs et joueuses devront disposer d'une connexion internet stable. Les connexion wifi et de type mobiles ("E, G, 2G, 3G, H, H+, 4G, 4G+") sont à éviter au profit d'un câble ethernet, car insuffisantes.

L'Organisateur se réserve le droit d'arrêter un match en cas de problème majeur. Il est possible d'utiliser les 15 minutes de pause disponible par partie pour régler les différents problèmes de crash et deconnexion, mais il sera nécessaire de le signaler à l'Organisateur. Tout abus de ce système pourra être sanctionné d'une défaite, voir d'une disqualification.

Si un joueur ou une joueuse vient à être déconnecté(e), et que le délai de pause est dépassé, l'équipe peut soit forfait, soit continuer la partie en effectif réduit.

Stream

4.1. Cast officiel

La Compétition sera retransmises par les casters officiels de la Gap Good Game League of Legends :

- Lelariva (Twitter : https://twitter.com/Lelariva_fr / Twitch : <https://www.twitch.tv/lelariva>)
- Horéüs (Twitter : <https://twitter.com/HoreusLoL> / Twitch : https://www.twitch.tv/horeus_lol)

Si le match est streamé, merci d'accepter les casters dans la partie le plus rapidement possible. Seul les playoffs seront castés.

4.2. Autorisation de streaming

Le stream personnel des joueurs ou joueuses est possible, sous les conditions suivantes :

- la mention du nom de la Compétition dans le titre de sa diffusion.
- L'équipe adverse doit être informé et avoir donné son accord pour le streaming

Nous vous invitons fortement à mettre un délai sur votre streaming, pour éviter tout streamhack.

Si un souci lié au stream a lieu, l'Organisateur n'en prend aucune responsabilité, mais peut se donner le droit de pénaliser les potentiels fautifs.

Paramètres généraux de la compétition

5.1. Version du jeu

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

Le champion Viego est interdit sur toute la durée du tournoi.

5.2. Spécificités du tournoi

Ce tournoi se déroule en deux phases :

- La phase éliminatoire
- La phase de double élimination

5.1.1. Phase Éliminatoire

La phase éliminatoire est composée de **huit (8) poules** round-robin composées chacune de **six (6) équipes**. Chacunes des équipes se verra affronter toutes les autres équipes de sa poule, d'où cette phase se fait en cinq (5) matchs pour toutes les équipes. **Chaque affrontement se fait sur un BO1.**

Le choix du side est décidé par l'équipe qui se trouve dans la partie supérieure de la case de match sur Toornament.

Cette phase se déroule le premier jour à partir de **14 heures**. Les parties n'ayant pas été lancées avant 12 heures le second jour sont considérées ou comme nulles si les deux équipes concernées sont présentes mais rattrapent d'autres parties, ou perdue par forfait par la ou les équipes non présente à cette heure-ci.

Chaque victoire rapporte 1 point. Les deux équipes avec le plus de points sont qualifiées pour la phase suivante. En cas d'égalité, le départage se fait par les victoires adverses (l'équipe ayant perdu contre des équipes ayant plus de victoires passe). En cas d'égalité supplémentaire, le départage se fera au temps passé en jeu.

5.1.2 Phase de double élimination

La phase de double élimination est un bracket double élimination en BO1 des seize (16) équipes qualifiées dans la phase précédente. Les équipes qualifiées seront réparties en fonction de leur place au sein du classement final des poules. Elle débutera le second jour à 14 heures. La grande finale se fera en BO3, l'équipe venant du winner bracket choisira les sides des deux premières games.

5.3. Préparation des parties

Un code tournoi généré par Toornament sera envoyé aux participants. Il vous faudra l'utiliser pour rejoindre vos parties.

5.4. Lancement d'une partie

Les équipes ont 15 minutes pour rejoindre le lobby à partir de l'instant où les deux équipes ont fini leur précédent match ou précédente pause. Si une équipe n'est pas complète, elle devra assumer le match sans être complète. Si elle ne se présente pas sous ce temps, alors elle pourra être dite comme ayant déclaré forfait.

5.5. Changement de joueur ou joueuse

Le remplacement n'est possible que lors d'un nouveau match. Il est interdit de faire un remplacement avec une personne non-présente dans la liste initiale de l'équipe fournie à l'organisateur.

5.6. Nombre de joueurs

Les matchs se déroulent en 5v5 maximum. Si une équipe est incomplète, elle peut jouer contre l'autre équipe avec ses effectifs réduits. Les autres joueurs ne pourront pas rejoindre le match en cours de route, et devront attendre la prochaine rencontre pour jouer.

5.7. Pause dans le match

Chaque équipe à 15 minutes de pause technique autorisées pour chaque match. Elles ne doivent être utilisées qu'en cas de problèmes avérés (matériel/réseau/...).

Si la pause est utilisée sans motif valable, ou dépasse le temps prévu, l'équipe demandeuse perd la partie mise en pause.

L'Organisateur se voit le droit de lancer une pause si un problème est détecté lors de la partie.

5.8. Accords additionnels

Des arrangements pourront être faits d'un commun accord entre les équipes et les administrateurs pour d'éventuels changements de règles s'ils sont justifiés.

Pour des changements dans la partie, l'Organisateur devra en être averti avec les détails des changements.

En l'absence d'accord sur les changements, les règles initiales prévaudront.

5.9. Fin de match

Il est fortement recommandé, en fin de match, pour les deux capitaines d'équipes, de créer une capture d'écran du tableau final avec les informations (score équipes + joueurs). En cas de problèmes (par exemple sur l'automatisation de Toornament), si aucun média n'est récupérable et qu'un désaccord sur l'issue du match à lieu, le match sera compté comme nul.

S'il s'agissait d'un match décisif, il serait alors à refaire. Si un ou une capitaine oublie de screen ou de le transmettre, un avertissement sera donné. En cas de récidive, l'équipe pourra être disqualifiée.

Si des soucis de scores ou des tentatives de falsification sont détectés, l'Organisateur pourra annuler le match si des preuves de falsification du résultat sont avérées.

5.10. Fermeture du match

La fermeture du match est automatique. Si celle-ci n'est toujours pas remarquée dix (10) minutes après la fin du match, il est nécessaire de prévenir l'organisateur, et de lui fournir le screen pris par le chef d'équipe.