

FroggedTV x NCOVR

Ligue saison 8

Division 1 - ROSHAN



NCOVR

Table des matières

Chapitre 1 - Informations générales

[Article 1. FroggedTV League](#)

[Article 2. Règlement](#)

[Article 3. Application et modification du règlement](#)

Chapitre 2 - Définitions

2.01 Équipe organisatrice

[Article 4. Officiels du tournoi](#)

[Article 5. Administrateurs tournoi](#)

[Article 6. Directeur de tournoi](#)

2.02 Participants

[Article 7. Équipe](#)

[Article 8. Joueur](#)

[Article 9. Capitaine](#)

[Article 10. Coach](#)

[Article 11. Remplaçant](#)

[Article 12. Recrutement pendant la saison](#)

Chapitre 3 - Structure de la ligue

Format de la ligue

[Article 13. Divisions](#)

[Article 14. Match en BO2](#)

Chapitre 4 - Inscription à la ligue

[Article 15. Création d'une équipe](#)

[Article 16. Invitation de joueurs au sein de l'équipe](#)

[Article 17. Inscription à la FroggedTV League](#)

[Article 18. Restriction de langue](#)

[Article 19. Restriction sur sanction](#)

Chapitre 5 - Déroulement d'une saison

[Article 20. Modalités](#)

[Article 21. Attribution des points](#)

[Article 22. Égalité et départages](#)

[Article 23. Victoire par défaut \(defwin\)](#)

[Article 24. Fin de saison](#)

Chapitre 6 - Paramètres de jeu

[Article 25. Version du jeu](#)

[Article 26. Réglages du jeu](#)

[Article 27. Diffusion des matchs](#)

Chapitre 7 - Responsabilités & code de conduite

[Article 28. Charte de bonne conduite](#)

Chapitre 8 - Déroulement du tournoi

8.01 Avant le match

[Article 29. Structure et planning](#)

[Article 30. Organisation de la rencontre](#)

[Article 31. Horaires & dates](#)

[Article 32. Wildcards](#)

[Article 33. Retards](#)

[Article 34. Création du lobby et désignation des picks et sides](#)

[Article 35. Droits d'accès au lobby](#)

[Article 36. Pseudonymes et noms d'équipes](#)

[Article 37. Début et fin de match](#)

8.02 Durant le match

[Article 38. Communication](#)

[Article 39. Pauses autorisées](#)

[Article 40. Pause entre deux parties](#)

8.03 Après le match

[Article 41. Validation du résultat](#)

[Article 42. Demande d'investigation](#)

Chapitre 9 - Sanctions

[Article 43. Pénalité mineure & majeure - Cut de Cash-prize](#)

[Article 44. Paris et Jeux d'argent](#)

[Article 45. Liste non exhaustive d'exemple de sanction](#)

[Article 46. Liste non exhaustive de joueurs et/ou équipe suspendus/bannis pour la saison 7](#)

Chapitre 1 - Informations générales

Article 1. FroggedTV League

La FroggedTV League est une ligue se jouant sur le jeu Dota 2 de Valve. Elle est organisée et produite par la FroggedTV, co produite par NCOVR.

Cette ligue regroupe pendant 7 semaines des équipes à majorité francophone de différents niveaux dans des divisions homogènes. Une fois l'ensemble des matchs de divisions réalisés, les meilleures équipes seront invitées dans un tournoi de fin de saison.

Article 2. Règlement

Le règlement de ce tournoi a été écrit par les administrateurs des tournois FroggedTV et par la FroggedTV. Le règlement concerne les joueurs, les équipes, les streamers, et autres intervenants participant à la division 1 - Roshan.

Les administrateurs se réservent le droit de modifier le présent règlement à tout moment et sans préavis. Il est recommandé de consulter ce règlement régulièrement afin d'apprécier les modifications pouvant intervenir. Les modifications sont notées dans l'onglet Mise-à-jour.

Article 3. Application et modification du règlement

En participant à cette compétition, les joueurs acceptent, sans réticence ou interprétation, de respecter le règlement. Les joueurs acceptent l'application de ce règlement par l'organisateur et que toute décision prise par l'organisateur prévaut sur ce règlement.

En cas de non-respect du règlement, des sanctions seront prises envers les équipes (cf [Chapitre 9 - Sanctions](#)).

Chapitre 2 - Définitions

2.01 Équipe organisatrice

Article 4. Officiels du tournoi

Les officiels du tournoi sont les administrateurs du tournoi, le directeur du tournoi ou tout organisateur désigné de FroggedTV League.

Article 5. Administrateurs tournoi

Le tournoi est géré par des administrateurs tournois. Ceux-ci ont tout pouvoir pour appliquer le règlement en relation avec le match en question et peuvent, si nécessaire, donner des avertissements, ou sanctions aux joueurs (cf [Chapitre 9 - Sanctions](#)).

Les organisateurs sont disponibles sur le [discord](#) et à l'adresse mail suivante :

ftvtournois@gmail.com

Les administrateurs tournoi sont:

[NkZ](#)

Les administrateurs de divisions sont :

[Mexx](#)

[autOwash](#)

[Profchen](#)

[Guiguioh](#)

[Siergfied](#)

[MLC](#)

Article 6. Directeur de 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 administrateurs tournoi aux matchs, peut donner des avertissements, peut donner des pénalités à des joueurs, et peut prendre part dans l'étude des infractions effectuées afin d'établir d'éventuelles sanctions supplémentaires.

Le directeur du tournoi est pour la saison 8 de FroggedTV League est [Llewela](#)

2.02 Participants

Article 7. Équipe

Les participants à la FTV League sont regroupés par Équipe.

Une Équipe est une entité créée au sein du client de jeu Dota 2 et inscrite sur le site de la FroggedTV (www.frogged.tv). Elle est composée de 5 participants minimum, dont un est le capitaine, et peut en accueillir 7 au maximum.

Une équipe se définit par un groupe de 3 joueurs qui en forment sa base. Si plus de 3 joueurs quittent une équipe, les admins jugeront cette dernière comme non conforme et elle ne pourra donc pas faire valoir ses derniers résultats. (dans l'optique d'une montée de division par exemple.)

Une équipe doit être composée de 3 joueurs [francophones](#) minimum.

Les informations de chaque joueur doivent être exactes, et tenues à jour au long de la saison.

Article 8. Joueur

Un Joueur est un membre d'une Équipe. Il participe lors des Matches joués par son Équipe. Un Joueur est défini par un pseudonyme et un Steam ID utilisés lors de son inscription et celle de son Équipe. Il doit à tout moment utiliser le dit pseudonyme et Steam ID.

En cas de pseudonyme insultant ou pouvant heurter la sensibilité des joueurs et/ou des spectateurs, les Officiels du tournoi peuvent demander à un joueur de modifier son pseudonyme.

Les joueurs doivent mettre en place leur profil esport sur le jeu dota 2 de façon à :

- avoir le pseudo enregistré sur le site web www.frogged.tv
- être dans l'équipe créée portant le tag choisis pendant l'inscription
- Porter le tag de son équipe (sauf dérogation accordée par l'administrateur de division, par exemple, pour les joueurs participant au cycle DPC avec une autre équipe)
- Utiliser la fonction sponsor de Dota 2, qu'à seule condition d'avoir réellement un sponsor.

Les joueurs ne respectant pas ces règles se verront refuser l'accès aux lobbys.

Article 9. Capitaine

Chaque Équipe doit nommer un de ses Joueurs Capitaine. Le Capitaine peut céder son rôle de capitaine à tout moment à un autre membre de son équipe, mais il doit en faire part à l'administrateur de sa division. Le Capitaine est le membre référent entre une Équipe et les Officiels du tournoi.

Le Capitaine est en charge d'organiser les rencontres entre son Équipe et les Équipes adverses qu'il va rencontrer.

De plus, un Capitaine doit ajouter dans sa liste d'amis l'Administrateur de sa Division.

Article 10. Coach

Chaque équipe peut désigner une personne en tant que coach. Le coach n'est pas considéré comme un joueur. Son MMR ne sera pas pris en compte pour déterminer le MMR moyen de l'équipe. Il ne peut pas participer au match en tant que joueur (sauf sur utilisation d'un carton Stand-in avec l'accord de l'administrateur de la division en question). Il doit être indiqué en tant que coach par le capitaine au sein de l'équipe sur le site.

Nous rappelons que l'utilisation d'un coach dans les lobby empêche l'utilisation des tickets de la ligue. C'est pourquoi, pour les matches, le coach n'est pas autorisé, sauf dérogation.

Si un coach souhaite être rétrogradé au rang de joueur au sein de son équipe, le capitaine doit obtenir l'aval de l'administrateur de la division au préalable, qui choisira si il accepte cette demande ou non. Le coach est libre aider son équipe durant la phase de draft, ou entre les manches.

Article 11. Remplaçant

Un Remplaçant (ou Stand-in) est un Joueur non déclaré au sein de l'Équipe pouvant remplacer un Joueur lors d'un Match.

Le Capitaine doit obtenir l'aval des Officiels du tournoi pour l'utilisation d'un Stand-in. La démarche doit être réalisée avant le début théorique de la rencontre.

Un Stand-in ne peut pas jouer pour 2 équipes différentes appartenant à la même division. L'utilisation d'un remplaçant est soumise à des sanctions. (cf [Article 45. Liste non exhaustive d'exemple de sanction](#))

Article 12. Recrutement pendant la saison

Les équipes ont la possibilité de réaliser 2 changements de joueur de leur Line up pendant la saison. Ces changements doivent être réalisés AVANT la semaine du playday 6.

Chapitre 3 - Structure de la ligue

Format de la ligue

La FroggedTV League est une ligue formée de plusieurs Divisions accueillant jusqu'à 8 Équipes maximum chacune. Chaque Équipe au sein d'une Division rencontrera chaque Équipe adverse lors d'un Match en B02 (ou rencontre) réparti à raison d'un Match en B02 par semaine.

Article 13. Divisions

Une Division est une sous catégorie de la Ligue regroupant jusqu'à huit (8) Équipes. Chaque Division est composée d'Équipes de même niveau ou niveau proche. Le niveau des Équipes est déterminé par les Officiels du tournoi avec le lancement de la ligue en fonction des résultats antérieurs de chaque Équipe et du MMR demandé à chaque joueur lors de son inscription.

Article 14. Match en B02

Un match en B02 (ou Best Of Two) est une série composée de deux (2) parties. Une égalité est donc possible.

Chapitre 4 - Inscription à la ligue

Les inscriptions à la FroggedTV League se feront via le site de la FroggedTV du **18/01/2021 au 13/02/2021 à 20h45**. Toute inscription nécessite la création d'un compte sur le site de la FroggedTV.

Article 15. Création d'une équipe

Pour créer une équipe, veuillez vous rendre sur votre page de profil sur le site FroggedTV. Dans la partie gauche vous aurez la possibilité de créer une équipe via le menu "Créer une équipe". Vous devrez renseigner:

- _ Un nom de team
- _ Un tag de team
- _ Un logo de team
- _ Un mot de passe

En plus de la création de l'Équipe sur le site de la FroggedTV, une équipe doit être créée au sein de Dota 2. Elle devra conserver les mêmes nom, tag et logo.

Si une équipe souhaite changer son nom, tag ou logo il devra en faire la demande auprès de son admin référent.

Une Équipe doit être composée de cinq (5) joueurs pour être validée et peut en accueillir jusqu'à sept (7).

Article 16. Invitation de joueurs au sein de l'équipe

Le joueur créant une équipe sera désigné capitaine de cette équipe, il devient le gestionnaire de l'équipe et pourra inviter les futurs joueurs qui composeront son roster. Le mot de passe créé devra être communiqué à tout joueur retenu pour rejoindre cette équipe.

Article 17. Inscription à la FroggedTV League

Les modalités d'inscription pour la division 1 sont les suivantes :

- Avoir un roster inscrit et complet de 5 à 8 joueurs sur le site de FroggedTV
- A minima 3 joueurs doivent être Francophones
- Avoir coché la demande de participation à la division 1 pendant l'inscription

Les équipes ayant participé à la saison 6 en division 1, à l'exception des 7eme et 8eme, peuvent reprendre leur slot de la saison précédente, à condition que les changements de roster d'une saison à une autre soit moindre. Si plus de 3 joueurs quittent une équipe. les admins jugeront cette dernière comme non conforme et elle ne pourra donc pas faire valoir ses derniers résultats.

Un slot sera proposé aux équipes de division 2 ayant fait top1 et top2 de la saison précédente.

Si besoin se fait, un tournoi qualificatif sera organisé le weekend du 14/02/2021.

Chaque équipe peut faire appel à 2 Stand-ins pendant les playdays, et 1 Stand-in pour les playoffs.

Le carton Stand-in est valable pour une rencontre complète (les 2 manches du best-of-2, ou un Best-of-3).

L'équipe devra déclarer l'utilisation de son Stand-in sur la feuille de match avant le début officiel de ce dernier.

Article 18. Restriction de langue

Le capitaine de l'équipe est le représentant officiel de l'équipe et le correspondant privilégié entre l'équipe et le staff. Pour des raisons de facilité d'organisation, il est demandé au capitaine de parler obligatoirement français.

Article 19. Restriction sur sanction

Si un joueur ou une équipe qui est sous le coup d'une sanction lui interdisant la participation au tournoi s'inscrit malgré tout de manière frauduleuse, l'équipe sera instantanément disqualifiée. La sanction sera à minima reconduite voire étendue aux autres joueurs de l'équipe ayant acceptés de participer au tournoi avec un joueur faisant l'objet d'une sanction en cours.

Chapitre 5 - Déroulement d'une saison

Article 20. Modalités

Une saison se joue au rythme d'une rencontre par semaine, chaque rencontre se joue en B02. Il y a donc possibilités de match nul. Les équipes inscrites sont séparées dans des Divisions de niveau (cf [Article 13. Divisions](#)).

Article 21. Attribution des points

Un match gagné rapporte 2 points.

Un match nul rapporte 1 point.

Un match perdu rapporte 0 point.

Article 22. Égalité et départages

Le classement sera effectué de la manière suivante, dans l'ordre :

-Plus haut total de points obtenus après avoir joué les matchs

-Résultat de la rencontre entre les équipes à égalité

-Calcul des points en mode Mini Championnat avec les équipes concernées (Nombre de points cumulés entre les équipes à égalité)

-Différence entre les sanctions obtenues par les équipes

-Match en B01 entre les équipes à égalité si le résultat influence le seeding pour les playoffs, ou la descente de division.

Article 23. Victoire par défaut (defwin)

Toute équipe qui ne joue pas un match se verra attribuer une défaite par forfait.

Si cette dernière écope de deux défaites par forfait elle est signalée comme ayant abandonné la division et tous ses résultats seront annulés.

Article 24. Fin de saison

A la fin de la saison, les quatre meilleures équipes seront invitées à jouer les playoffs.
Les équipes terminant 7ème ou 8ème seront reléguées en division inférieure.

Chapitre 6 - Paramètres de jeu

Article 25. Version du jeu

Le tournoi est joué sur le jeu vidéo Dota 2 et oppose deux équipes l'une contre l'autre. Le jeu sera utilisé avec le dernier patch disponible.

Article 26. Réglages du jeu

Les paramètres de jeu doivent être réglés comme suit, tout paramètre non précisé doit être considéré comme ayant sa valeur par défaut :

Paramètres Généraux du Lobby:

Nom de la partie: ftv_TeamXvsTeamY

Mode de Jeu: Captains Mode

Mot de Passe du Lobby: [à voir sur la feuille de match]

Localisation du Serveur: Europe West

Visibilité du Lobby: Public

Activer les Cheats: Off

Advanced Lobby Settings:

Ligue: FroggedTV Ligue S7

Spectateurs: Activé

Dota TV Delay: 5 minutes

Pause: Illimitée

Seuls les paramètres pouvant être modifiés dans les menus de Dota2 peuvent être modifiés. Aucun logiciel externe influant sur le jeu ne sera autorisé.

Article 27. Diffusion des matchs

La FroggedTV est le streamer officiel de la compétition.

De plus chaque match peut être streamé par des commentateurs ou en perspective joueur. Si vous désirez diffuser vos matchs, merci de nous contacter au préalable via un mail à l'adresse: ftvtournois@gmail.com

Une mise en avant de chaque stream couvrant la ligue sera faite sur le site de la FroggedTV.

Si vous souhaitez refuser de vous faire caster au long de la saison, veuillez le signaler DÈS le début de la saison à l'administrateur de votre division. Nous vous rappelons cependant que les playoffs sont stream en intégralité.

Toute personne ayant reçu l'approbation des Officiels de tournoi pour diffuser une partie ne pourra pas être kick du lobby sur les matchs qu'il a choisi de couvrir.

Les streams personnels en perspective joueur sont autorisés à tout moment. En revanche, la responsabilité reviendra directement au joueur diffusant son match si un problème intervient durant le stream. (streamhack)
Nous vous demandons de mettre au moins 5 min de délai sur votre stream pour éviter tout problème.

Liste des commentateurs approuvés par la FroggedTV :

Chapitre 7 - Responsabilités & code de conduite

Article 28. Charte de bonne conduite

Toutes les équipes et tous les joueurs DOIVENT avoir un comportement approprié et respectueux envers les autres équipes, joueurs, spectateurs, la presse, les équipes de streaming, les arbitres et organisateurs de la compétition.

Toute sorte de harcèlement devra être reporté immédiatement aux arbitres mentionnés plus haut. Le harcèlement inclut et de manière non-exhaustive toutes les actions insultantes et toutes les discriminations, écrites ou orales, sur le genre, l'orientation et l'expression sexuelle, sur l'âge, sur la situation de handicap, l'apparence physique, la taille et la forme du corps, la couleur de peau, l'origine géographique, la nationalité ou encore la religion. Sont aussi considéré comme du harcèlement, les faits comme la diffusion d'images sexuelles dans un espace public, l'intimidation délibérée, suivre dans le but de nuire, diffusion de photographie ou enregistrement audio et vidéo embarrassante, discussions bruyantes ou toute autre événement perturbant, contact physique inapproprié et toute sollicitation sexuelle inopportune.

Les mêmes restrictions ne concernent pas uniquement les participants (joueurs et équipes) mais également toutes les personnes impliquées de près ou de loin dans la compétition (spectateurs, joueurs, coaches, managers, streamers, casteurs etc.). Quiconque contrevient à ce code de conduite pourra être puni, allant de l'avertissement jusqu'à l'exclusion permanente des compétitions.

Les joueurs acceptent de se conformer et de respecter les points suivants :

Toute forme de discrimination est prohibée.

Les participants acceptent de se conformer au règlement en vigueur.

Les participants acceptent les décisions des Officiels du tournoi.

Les participants acceptent de ne pas utiliser des procédés interdits ou illicites.

Les participants acceptent de respecter l'esprit de fair-play et de non-violence.

Les participants acceptent de respecter leurs engagements.

Les participants acceptent de ne pas tenter de duper, léser, mentir ou soudoyer les Officiels du tournoi.

Les participants acceptent de ne pas interférer ou communiquer avec d'autres participants qui seraient en cours de match.

Chapitre 8 - Déroulement du tournoi

8.01 Avant le match

Article 29. Structure et planning

L'ensemble des matchs ainsi que le planning sont disponibles dans "mes matchs" sur le site de la FroggedTV.

Les communications entre les équipes participantes et les Officiels du tournoi se feront obligatoirement via le Discord de la FroggedTV: <https://discord.gg/0og5JWkHVmh3ch0U> dans le channel correspondant à votre division.

Les Joueurs sont invités à être présents et prêts quelques minutes avant l'heure de convocation pour éviter tout retard imprévisible.

Une session de matchs inclut un ou plusieurs matchs de compétition, tel qu'il est défini dans le planning du tournoi.

Article 30. Organisation de la rencontre

Les rencontres seront jouées les dimanches soirs à 17h et 20h chaque semaine. Les équipes disposent d'une wildcard pour reporter un match par saison.

Les matchs sont organisés sur le fuseau horaires UTC+1, PARIS. Attention au changement d'heure (passage aux heures d'été) entre le samedi 27 mars 2021 et le dimanche 28 mars 2021.

Article 31. Horaires & dates

La première rencontre de la saison aura lieu le dimanche 21 février 2021. Le dernier playday aura lieu le dimanche 4 avril 2021.

Les équipes ont la possibilité de changer les créneaux de leurs matchs à condition de :

- les changements sont organisés pour le mercredi 20h00 de la semaine. (cad que les deux équipes se sont mises d'accord sur un nouvel horaire)
- les matchs restent le dimanche, ou un jour de la semaine précédant la date prévue (sauf utilisation de votre WILDCARD)

Article 32. Wildcards

Chaque équipe dispose de 1 wildcard par saison.

Elle permet aux équipes de repousser un match dans le cas où un ou des joueurs ne pourraient être présents pour un match le jour même, ou de repousser un match. Leur utilisation est à signaler à l'administrateur de la division. Les équipes devront trouver une date dans la semaine suivant l'utilisation de la wildcard

Exemple type:

1- L'équipe A et l'équipe B doivent s'affronter pour le playday 2 le dimanche à 20h.

Un des joueurs de l'équipe A est absent. L'équipe A peut utiliser une wildcard pour repousser la rencontre dans la semaine.

2- L'équipe A doit jouer l'équipe B durant le playday 3. Or il savent qu'ils ne pourront être disponibles pendant toute la semaine. Ils peuvent utiliser une wildcard pour reculer ou avancer la date sur la semaine du playday 2 ou 4 à condition que leurs adversaires puissent eux aussi réserver un créneau pour jouer la rencontre.

Article 33. Retards

Les joueurs doivent être présents et prêts à lancer dans le lobby 10 minutes avant le début officiel de la rencontre.

Pour une rencontre à 17h, les équipes sont attendues à 16h50.

Si un ou plusieurs membres d'une des deux équipes arrive après l'heure prévue de la rencontre, les pénalités suivantes seront appliquées à l'équipe ne pouvant pas respecter les horaires définis :

_ jusqu'à 5 minutes de retard: pénalité de draft de niveau 1 (-30 secondes)

_ jusqu'à 10 minutes de retard: pénalité de draft de niveau 2 (-70 secondes)

_ jusqu'à 15 minutes de retard: pénalité de draft de niveau 3 (-110 secondes)

_ au delà de 15 minutes: l'équipe perd automatiquement son match

Notez que ces pénalités peuvent s'appliquer aux deux équipes de la rencontre de manière simultanée.

Article 34. Création du lobby et désignation des picks et sides

La création du lobby est réalisée par un officiel du tournoi ou un streamer FroggedTV.

Une fois les deux équipes présentes au complet dans le lobby de la rencontre, l'équipe ayant host le lobby a le premier choix du pile face. Dans le cadre d'un match en BO2 l'équipe gagnant le lancer lors de la première partie le perdra automatiquement lors de la deuxième partie.

L'équipe gagnante ce lancer peut choisir si elle prend soit le pick (first pick ou second pick) soit le side (Radiant ou Dire). L'équipe perdante décidera du choix restant. Une fois ces deux paramètres déterminés, les paramètres de lobby sont modifiés pour correspondre à ces choix.+

Si un joueur ne parvient pas à charger à répétition, ou que le lobby crash, les joueurs sont invités à contacter un officiel du tournoi via le discord ou steam.

Article 35. Droits d'accès au lobby

Les accès au lobby sont autorisés uniquement aux membres désignés des deux équipes (5 joueurs), aux Officiels du tournoi, aux streamers de la FroggedTV et aux streamers externes disposant d'une autorisation.

Article 36. Pseudonymes et noms d'équipes

Chaque joueur s'engage à faire correspondre son pseudonyme pendant la totalité de la durée du tournoi avec celui indiqué lors de l'inscription de son équipe au tournoi.

Les capitaines s'engagent à indiquer leur tag d'équipe dans l'espace réservé à cet effet une fois les sides choisis. Le tag doit correspondre à celui indiqué lors de l'inscription de son équipe au tournoi.

Article 37. Début et fin de match

Un match est composé de une ou plusieurs parties. Un match commence dès le lancement de la première partie.

Une partie se termine selon les conditions de victoire définies par le Captains Mode (Ancient détruit suite à la perte de tous ses Points de Vie ou destruction automatique suite à un "gg" en all chat).

Un match se termine une fois que toutes les conditions de partie(s) gagnée(s) sont atteintes: destruction de l'Ancient adverse ou annonce du "gg" adverse entraînant une destruction automatique de l'Ancient .

Un héros doit posséder l'ensemble de son équipement dans les emplacements dédiés à cet effet avant la fin d'une partie. Ils ne peuvent pas être déposés au sol, revendus et ou remplacés par d'autres objets de valeur moindre. Le non-respect de ces points est soumis aux avertissements et sanctions définis aux [Article 43. Pénalité mineure & majeure - Cut de Cash-prize](#) et [Article 44. Paris et Jeux d'argent](#) de ce règlement.

8.02 Durant le match

Article 38. Communication

Les joueurs ne peuvent pas communiquer durant un match avec des personnes externes au match même si une pause est activée dans le jeu. Ils peuvent parler uniquement avec les administrateurs du tournoi. Le coach se doit de se soumettre à l'ensemble des règles acceptées et respectées par les joueurs qu'il encadre.

La communication en all chat est autorisée uniquement aux capitaines pour des besoins limités à une communication utile au déroulement de la partie. Toute utilisation abusive du all chat pourra être sanctionnée par les Officiels du tournoi.

Les interactions de la chat wheel en all tchat sont prohibées. Ainsi que l'utilisation des tips.

Cependant, si les deux équipes souhaitent utiliser les interactions et les tips durant une rencontre officielle, ils devront le signaler sur la feuille de match, et en décider d'un commun accord avec l'administrateur de la division.

Une équipe a la possibilité de révoquer le droit d'utilisation à la tchatwheel entre deux games d'un même best-of dans le cas où elle l'aurait accepté au préalable. Elle doit le signaler sur la feuille de match afin que l'admin ait une preuve écrite de la demande.

Article 39. Pauses autorisées

Les pauses ne sont pas autorisées pendant les picks à moins que l'un des capitaines soit déconnecté (crash/time out).

Si la partie crash pendant les picks, la partie est recréée dans les mêmes conditions (sides, first pick et Captains Mode). L'ensemble des picks et bans réalisés avant le crash doit être respecté dans la partie recréée.

Si un joueur est déconnecté pendant la phase de jeu, ses coéquipiers peuvent mettre le jeu en pause jusqu'à un maximum cumulé de sept (7) minutes. Au-delà de ces sept (7) minutes, les joueurs de l'équipe adverse peuvent enlever la pause sauf indication contraire de la part d'un Officiel du tournoi.

Si l'ensemble d'une équipe subit une déconnexion, l'équipe adverse doit mettre le jeu en pause et attendre que le temps de pause de l'équipe déconnectée expire (soit sept - 7 - minutes).

Article 40. Pause entre deux parties

Une pause de 15 minutes est autorisée entre les deux parties d'un même BO2. Si cette pause excède les 15 minutes, les sanctions de Retards (cf [Article 30. Organisation de la rencontre](#)) s'appliquent automatiquement.

8.03 Après le match

Article 41. Validation du résultat

Une fois la rencontre terminée, les capitaines des équipes devront reporter le résultat sur la feuille de match correspondante. Ils devront inclure des éléments prouvant que le match s'est terminé comme ils l'ont renseigné sur ladite feuille (copie d'écran de fin de partie hébergée sur imgur, lien dotabuff, ...).

Article 42. Demande d'investigation

Lorsqu'un joueur s'estime victime d'une violation du règlement durant son match, il ne doit pas pour autant arrêter la partie tant que celle-ci n'est pas finie. Une fois la partie terminée, le joueur peut 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.

Vous pouvez contacter les Officiels du tournoi via la mail tournoi@frogged.tv ou via le canal Discord de la ligue.

Chapitre 9 - Sanctions

Il est essentiel dans le cadre de la compétition que celle-ci se déroule dans le calme et le respect. Tous les participants doivent donc avoir une attitude fair-play et une éthique sportive durant l'intégralité de la saison. Il est attendu des participants de respecter la charte de bonne conduite et l'ensemble du règlement. Aller à l'encontre de cette règle entraînera une sanction de un (1) à six (6) point(s) de pénalités mineures, pouvant mener jusqu'à l'expulsion du ou des joueurs de la compétition.

Article 43. Pénalité mineure & majeure - Cut de Cash-prize

En cas d'infraction, des pénalités mineures ou majeures seront attribuées aux équipes. Tous les points de pénalité qu'une équipe a obtenu lors de la saison conduisent à une réduction du montant du Cash-prize. Les réductions de Cash-prize sont établies ainsi :

- 1% du montant total du Cash-prize est retiré par point de pénalité mineure.
- 10% du montant total du Cash-prize est retiré par point de pénalité majeure.

Article 44. Paris et Jeux d'argent

Aucun joueur, manager, membre du Staff ou de l'organisation ne peut être impliqué dans la prise de pari ou à s'associer à des parieurs ou à des joueurs ou à fournir à quiconque des renseignements susceptibles d'aider les paris ou les jeux de hasard, de manière directe ou indirecte, sur les matchs de cette compétition ou sur la compétition elle-même.

Tout pari contre votre propre équipe résulte d'une disqualification immédiate de l'équipe et d'une exclusion d'un an minimum de toutes compétitions FroggedTV pour toutes les personnes impliquées dans le ou les paris. Toute autre violation sera sanctionnée à la discrétion des arbitres de la compétition.

Vous trouverez ci-dessous une liste non exhaustive des cas pouvant entraîner une sanction. Tout cas non répertorié verra l'intensité de la sanction jugée par les Officiels du tournoi.

Article 45. Liste non exhaustive d'exemple de sanction

All chat: avertissement, puis pénalité mineure si récidive.

Retard supérieur à 16 minutes: defwin pour la manche, + une pénalité mineure.

Comportement irrespectueux vis-à-vis du staff: pénalité majeure, suspension/exclusion du joueur/équipe.

Participer sur un compte Steam non référencé: pénalité mineure.

Mauvais nom d'équipe dans le lobby: pénalité mineure.

Utilisation d'un Stand-in qui n'a pas rejoint l'équipe, sans en avoir averti les officiels du tournoi: defwin, pénalité majeure.

Langage inapproprié, harcèlement, insultes, sur les outils de communication en jeu ou hors jeu (Steam, Discord, Battle.net, ect...), ou réseaux sociaux (Twitter, Facebook, Twitch, ect...): pénalité majeure, et exclusion du joueur.

Un ou plusieurs joueurs de l'équipe utilisent un bug du jeu à leur avantage : pénalité majeure et exclusion de l'équipe.

Article 46. Liste non exhaustive de joueurs et/ou équipe suspendus/bannis pour la saison 7

Pseudo	Equipe	Article	
darkarax		Article 19 , Article 28	Comportement
CHAUCHIFFLAR		Article 28	Comportement
Juan Patata		Article 28	Comportement
Ourgo		Article 28	DDOS
Khéops		Article 28	Comportement
Yasar	Interdictus Prodictor	Article 8	abus MMR
Provence	Upside Down	Article 8	abus MMR

Oguh		Article 28	Comportement
CeL		Article 28	Comportement
Makaveli		Article 28	Comportement
Crappy		Article 28	Comportement
Kheops		Article 28	Comportement
MvP		Article 28	Comportement
Ice Tea		Article 28	Comportement
Samy (RenardDota)		Article 28	Comportement
Mennad		Article 28	Comportement
Ourgo		Article 28	Comportement
AJNIN		Article 28	Comportement
Meziane le Coach		Article 28	Comportement
Seasweets		Article 28	Comportement