



## Orange Tunisie League of Legend Cup

Les participants doivent faire preuve de fair-play, avoir un comportement sportif et connaître toutes les procédures.

### S'INSCRIRE

Pour pouvoir vous inscrire au tournoi, vous devez tout d'abord avoir une équipe valide. Après avoir créé une équipe sur battlefy, le capitaine recevra un lien qu'il devra transférer à tous les joueurs qu'il veut inviter dans son équipe. Le capitaine de l'équipe est le seul joueur à pouvoir inscrire son équipe à un tournoi. Il est de sa responsabilité de s'assurer que chaque membre de son équipe :

- Est éligible pour le tournoi.
- Est de nationalité Tunisienne.
- N'appartient qu'à une équipe du tournoi (un joueur peut cependant faire partie de plusieurs équipes sur la plateforme, du moment que ces équipes ne sont pas inscrites au même tournoi).

Chaque joueur listé dans une équipe donnée sera considéré comme un membre de cette équipe, qu'il ait ou non déjà joué un match, c'est pourquoi tous les joueurs doivent être éligibles à tout instant. Si un joueur ne respecte pas l'une des conditions ci-dessus, toute l'équipe sera disqualifiée.

Pour inscrire son équipe, le capitaine doit se connecter à battlefy et suivre la procédure d'inscription.

### CODE DE TOURNOI

Il est obligatoire de jouer chaque match avec le code de tournoi fourni pour un tour donné.

- Le code de tournoi sera fourni au capitaine par e-mail avant le début du tournoi, et il sera disponible pour tous les membres de l'équipe qui sont connectés à battlefy.
- Chaque code de tournoi est généré pour un match précis. Seuls les membres des deux équipes qui s'affrontent pourront entrer dans le salon de la partie personnalisée avec ce code de tournoi.
- Si le code de tournoi ne fonctionne pas, alors les capitaines des équipes doivent rejoindre la salle de discussion (dans le client) qui leur a été indiquée par e-mail et demander l'aide de l'arbitre. Notez bien que les joueurs qui ne

faisaient pas partie de l'équipe quand le code de tournoi a été généré n'auront pas le droit d'entrer dans le salon de la partie personnalisée.

Battlefy & Riot Games Introduce Tournament Codes, youtube video

[https://www.youtube.com/watch?v=vDGg\\_1UfGY](https://www.youtube.com/watch?v=vDGg_1UfGY)

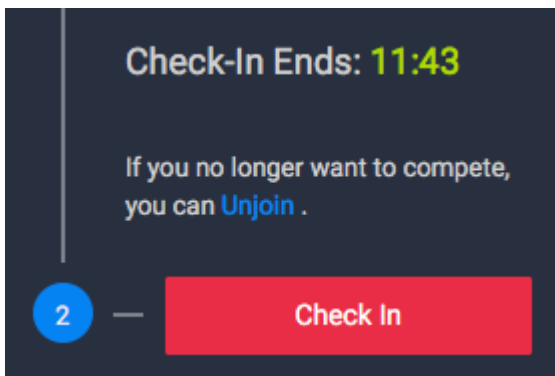
## DEROULEMENT DES MATCHS

Mode de jeu : Tournament Draft

- First Choice : Lors d'une rencontre, l'équipe qui se trouve le plus haut dans l'arbre de tournoi choisit si elle draft en premier. Si l'équipe choisit de draft en premier elle sera à gauche lors de la création de la partie et sera placée du côté bleu.
- Bans : Les bans se font dans l'ordre proposé par le mode "Tournament Draft", soit A-B-A-B-AB. Chaque équipe ban 3 champions.
- Picks : Les picks se font dans l'ordre proposé par le mode "Tournament Draft", soit A-BB-AABB-AA-B.

## HEURE DE DÉBUT DU MATCH

Un check-in de 30 minutes avant le début de votre premier match, une connexion au serveur Teamspeak fourni par un admin est obligatoire.



Une fois que le capitaine a reçu les informations du prochain match et le code de tournoi unique, il est de sa responsabilité d'organiser le match avec l'équipe adverse. Il recevra l'heure officielle de début du match après cela :

- Si une équipe valide n'est pas dans le salon 10 minutes après l'heure de début du match, elle sera considérée comme non présente. Les cinq joueurs de votre équipe doivent rester dans le salon jusqu'à cet instant. Si aucune des deux équipes n'est présente, au complet et prête à jouer 10 minutes après l'heure de début du match, elles seront toutes deux considérées comme non présentes.

## TEAMSPEAK

Toute équipe devra se connecter au serveur Teamspeak qui vous sera fourni. Vos pseudos Battlefy et Teamspeak doivent correspondre, les canaux seront aux noms des équipes participantes avec un mot de passe pour chacune qui vous sera transmis.

## MISES EN PAUSE DU MATCH

La pause est une option disponible en tournoi permettant de gérer les problèmes majeurs qui ne peuvent pas être résolus pendant le match. La pause n'est disponible en tournoi que pour le type de partie « Draft de tournoi ».

Les équipes ne peuvent mettre le match en pause qu'en respectant les conditions suivantes :

- Il y a un problème majeur à résoudre.
- Aucun combat n'est en cours.
- Une fois le match en pause, l'équipe adverse doit être informée des raisons de la pause.
- Tout litige doit être réglé entre les équipes pendant la pause.
- En cas de comportement antisportif, les équipes doivent prendre une capture d'écran et, à la fin du match, prévenir un arbitre qui s'occupe de leur tour.
- Si un match a été mis en pause, tous les joueurs qui ont joué doivent rester connectés pendant 10 minutes après la fin du match pour aider l'arbitre à comprendre ce qui s'est passé.

C'est à l'arbitre d'examiner la preuve fournie, puis de valider le résultat du match, recommencer le match ou disqualifier une équipe (pour utilisation abusive de la pause). Quand cela est possible, il est de la responsabilité du capitaine de l'équipe de recueillir la preuve du problème à fournir à l'arbitre.

## DISQUALIFICATIONS

Une équipe peut être disqualifiée pour les raisons suivantes, à la discrétion de l'arbitre :

- Une équipe est révélée coupable d'avoir utilisé un logiciel de triche ou de piratage, quel qu'il soit, qui lui a donné un avantage injuste pendant le match.
- Une équipe a fait preuve d'un comportement peu sportif ou n'a pas suivi le Code de l'invocateur.
- Un membre de l'équipe a utilisé des propos obscènes, orduriers, vulgaires, insultants, menaçants, injurieux, diffamatoires, calomnieux, offensants ou, de manière générale, répréhensibles, ou des propos incitant à la haine ou à la discrimination, dans ou autour de la zone de match, quel que soit le moment.
- Une équipe a joué sans un effectif complet de cinq joueurs.
- Partage de compte : un joueur ne faisant pas partie de l'équipe joue avec le compte d'un joueur de l'effectif.
- Collusion : feeding intentionnel pour aider l'autre équipe à gagner, perdre intentionnellement le match.
- Utilisation de bugs, bots, etc.

- Toutes équipes soupçonnées de complots ou de préarrangements.

L'arbitre peut gérer les cas non listés ci-dessus à son entière discrétion. Des captures d'écran non tronquées ou une vidéo non tronquée doivent être fournies pour valider les demandes de disqualification. Quand une équipe est disqualifiée, elle abandonne ses droits à toute récompense.

#### FORFAITS ET LITIGES

Si vos adversaires ne sont pas atteignables et si aucun de vos adversaires n'est présent à l'appel 10 minutes après l'heure du début de match indiquée dans le planning, vous devez alors en informer l'admin du tournoi qui vous concèdera une victoire par forfait au cas où l'équipe adverse ne se présente pas au carré admin durant le délai imparti. Le roster d'une équipe est déterminé après l'inscription sur le site au tournoi. Vous ne pouvez pas changer votre ID d'invocateur. Nous ne pouvons pas ajouter ou changer de joueurs durant l'événement. Une déconnexion qui ne peut pas être résolue par le joueur lui-même doit être annoncée à un admin le plus rapidement possible. Les participants sont chargés de contrôler les résultats inscrits sur les arbres des tournois. Les résultats peuvent être contestés dans l'heure qui suit leur mise en ligne.

<< Les règles mentionnées ci-dessus peuvent être modifiées en tout temps à la discrétion des admins.>>

Source : <https://polylan.ch/media/public/polylan25/reglements/LoL.pdf>

<https://support.riotgames.com/hc/fr/articles/209320386-RTP-R%C3%A8gles-des-tournois-par-d%C3%A9faut#h2q2>