

NAONLINE

Règles Naonline League of Legends

Saison 2017



Mastersjeuvideo.org

www.naolan.fr

www.mastersjeuvideo.org

Référence utilisée : Annexe League of Legends Masters du Jeu Vidéo 2016-2017

Sommaire

1. INFORMATIONS GENERALES	2
1.1 Règlement général	2
1.2 Application du règlement	2
2. FORMAT DE MATCH	2
2.1 Match « Best Of 1 et 3 »	2
2.2 Mode de jeu	3
2.3 Classement lors des phases de poules.....	3
2.4 Note de temps.....	4
3. DEROULEMENT D'UN MATCH	4
3.1 Avant le match.....	4
3.2 Capitaine	5
3.3 Interruption du match	5
3.4 Arrêt du match en cours.....	5
3.5 Validation du Résultat	6
4. PARAMETRES DE JEU	6
4.1 Paramètres joueurs	6
5. INFRACTIONS AU REGLEMENT	6
5.1 Définition.....	6
5.2 Comportements interdits et sanctions durant le tournoi	7
5.3 Actions de jeu interdites.....	7
5.4 Disqualification.....	7

1. INFORMATIONS GENERALES

1.1 Règlement général

Les règles du tournoi Naonline ont été faites d'après le règlement officiel des Masters du Jeu Vidéo et modifié pour s'adapter parfaitement au tournoi en ligne de la Naonline.

Le règlement général de la Naonline a été décidé et écrit par l'association Naolan.

1.2 Application du règlement

En participant au tournoi Naonline, les joueurs acceptent, sans réticence ou interprétation, de respecter le règlement de la Naonline et des Masters du Jeu Vidéo. Les joueurs acceptent l'application de ce règlement par l'organisateur.

L'organisation se réserve également le droit de prendre des décisions sur des points non-couverts par le règlement ou même contraire à celui-ci dans le but de conserver l'esprit sportif et l'équité de la compétition.

2. FORMAT DE MATCH

Plusieurs formats de matchs peuvent être utilisés lors du tournoi de la Naonline. Le choix du format de match est à l'appréciation de l'organisateur selon la structure de son tournoi.

Les matchs du tournoi doivent être en mode « Tournois ».

2.1 Match « Best Of 1 et 3 »

Un match « Best Of 1 » se joue en une partie et oppose deux équipes de cinq joueurs.

Un match « Best Of 3 » se joue en deux ou trois parties et oppose deux équipes de cinq joueurs. Les équipes doivent alterner pour les bans et picks entre chaque partie.

2.2 Mode de jeu

Les matchs devront se faire en **mode tournoi**.

Les Bans et Picks devront être réalisés avant le début de la partie et doivent respecter la procédure suivante:

- L'équipe A **retire un** des champions disponibles ;
- L'équipe B **retire un** des champions disponibles ;
- L'équipe A **retire un** des champions disponibles ;
- L'équipe B **retire un** des champions disponibles ;
- L'équipe A **retire un** des champions disponibles ;
- L'équipe B **retire un** des champions disponibles ;
- L'équipe A **choisit un** des champions parmi ceux encore disponible ;
- L'équipe B **choisit deux** champions parmi ceux encore disponible ;
- L'équipe A **choisit deux** champions parmi ceux encore disponible ;
- L'équipe B **choisit un** des champions parmi ceux encore disponible ;
- L'équipe B **retire un** des champions disponibles ;
- L'équipe A **retire un** des champions disponibles ;
- L'équipe B **retire un** des champions disponibles ;
- L'équipe A **retire un** des champions disponibles ;
- L'équipe B **choisit un** des champions parmi ceux encore disponible ;
- L'équipe A **choisit un** des champions parmi ceux encore disponible ;
- L'équipe A **choisit un** des champions parmi ceux encore disponible ;
- L'équipe B **choisit un** des champions parmi ceux encore disponible ;

La désignation de l'équipe A et de l'équipe B se fait par tirage au sort. L'équipe A se retrouve à gauche lors de la constitution du match.

Si deux joueurs d'une même équipe se trouvent dans une même poule, ils devront jouer leur premier match l'un contre l'autre.

Si deux équipes de la même structure se trouvent dans une même poule, ils devront jouer leur premier match l'un contre l'autre.

2.3 Classement lors des phases de poules

Les critères suivant sont appliqués pour le classement dans une poule.

1. Plus grand nombre de points.
2. Plus grand ratio de manches gagnées/perdus.
3. Plus grand nombre de points entre les équipes concernées.
4. Plus grand ratio de manches gagnées/perdus entre les équipes concernées.
5. Plus grande valeur obtenue sur la note de temps.
6. BO1 entre les 2 équipes en égalité parfaite.

2.4 Note de temps

La « note de temps » est la valeur inversement proportionnelle au temps de la rencontre ($1 / \text{temps}$).

Le temps est exprimé en minutes et arrondis à l'inférieur pour toute minute non terminée.

Exemple : pour une rencontre d'une durée de 40 minutes la note de temps sera de $1/40$ (0,025).

⇒ Le gagnant aura +0,025 en note de temps alors que le perdant aura $-0,025$.

Exemple pour une poule avec 3 équipes à départager :

Equipe A a gagné le premier match contre **B** en 60min et perdu le second en 90min contre **C**.

⇒ Elle a une note de temps égale à $1/60 - 1/90$ soit 0.0055.

Equipe B a perdu le premier match de 60min contre **A** et gagné le second de 50min contre **C**.

⇒ $-1/60 + 1/50$ nous donne 0.0033.

Equipe C a gagné le premier match de 90min contre **A** et perdu le deuxième de 50min contre **B**.

⇒ $1/90 - 1/50$ comptabilise -0.0088 pour l'équipe C.

Ce qui nous donne le classement suivant :

- Equipe A (0.0055)
- Equipe B (0.0033)
- Equipe C (-0.0088)

3. DEROULEMENT D'UN MATCH

3.1 Avant le match

Le match doit démarrer à l'heure exacte indiquée sur le planning, les joueurs doivent être prêts à démarrer au moins 15 minutes avant l'heure de match indiquée.

Tout retard pendant le tournoi sera sanctionné. En effet, si un joueur arrive plus de 5min après l'heure de match indiquée, celui-ci ne pourra pas rejoindre son équipe pour le match.

Si une équipe a un joueur ne pouvant arriver 5min en retard à l'heure prévue, l'équipe devra soit :

- Jouer à 4 joueurs
- Utiliser leur remplaçant qui avait été défini et ajouté dès le début du tournoi
- Déclarer forfait

Le(s) remplaçant(s) d'une équipe devra(ont) être signalé(s) au plus tard 1 semaine avant le début du tournoi de la Naonline.

Si deux joueurs d'une même équipe se trouvent dans une même poule, ils devront jouer leur premier match l'un contre l'autre.

Les accessoires spécifiques aux matchs du tournoi Naonline ne sont pas fournis.

Si un quelconque problème survient avec le son, le réseau ou le pc, le joueur doit en avertir l'arbitre immédiatement afin de le résoudre au plus tôt avant le début du match.

Tout problème arrivant chez un joueur et dépassant l'heure indiqué du match ainsi qu'avec 5min de retard, ne pourra pas rejoindre son équipe pour le match.

3.2 Capitaine

Avant le lancement du premier match chaque équipe doit présenter son capitaine d'équipe aux administrateurs du tournoi. Il peut être l'un des 5 membres de l'équipe ou bien le coach.

Le capitaine d'équipe doit rester la même personne durant tout le tournoi.

Le capitaine d'équipe est la personne en charge de son équipe auprès des administrateurs du tournoi. Il doit s'occuper du choix des Bans et Picks de son équipe, des plaintes officielles, ou de tout autre problème auprès des administrateurs du tournoi.

3.3 Interruption du match

Si un match est involontairement interrompu (plantage, déconnexion réseau ...), les administrateurs du tournoi peuvent décider de recommencer le match en fonction des règles suivantes :

- Si le problème a eu lieu avant le premier kill, que les héros ne sont pas encore niveaux 6 et que la reconnexion ne fonctionne pas.
- Si l'un des joueurs plante ou est déconnecté, il doit revenir et se connecter aussi vite que possible. Les équipes peuvent « pauser » la partie à la condition qu'aucun héros ne s'affronte comprenant les embuscades, « gank », sur le point d'aboutir. L'utilisation excessive de la pause est interdite. Il est à la charge de chaque équipe de s'assurer qu'il ait la possibilité de mettre le match en pause avant le début du match.
- 15min de pause par équipe.

3.4 Arrêt du match en cours

Les joueurs ne sont pas autorisés à quitter un match officiel en cours sauf s'ils en sont autorisés par le format du match ou si cela a été expressément autorisé par un administrateur du tournoi.

Si une équipe ou un joueur quitte un match avant son terme la victoire est automatiquement donnée à l'équipe adverse.

3.5 Validation du Résultat

A la fin d'un match, chaque capitaine d'équipe doit reporter le résultat du match et sa durée auprès des administrateurs du tournoi.

Une impression d'écran du résultat du match pourra être demandée par les administrateurs.

Lorsqu'une équipe s'estime victime d'une violation du règlement durant son match, les joueurs ne devront pas pour autant arrêter la partie tant que celle-ci n'est pas finie. Une fois la partie terminée, le capitaine de l'équipe pourra demander officiellement une investigation auprès des administrateurs du tournoi.

Il est fortement conseillé de fournir les informations les plus valables possibles qui pourraient aider les administrateurs du tournoi dans leur investigation. Les demandes d'investigation injustifiées et répétées pourront être sanctionnées.

4. PARAMETRES DE JEU

4.1 Paramètres joueurs

Tous les joueurs doivent utiliser leur propre compte League of Legends.

L'utilisation de programmes externes modifiant les paramètres graphiques en cours de jeu est interdite.

5. INFRACTIONS AU REGLEMENT

5.1 Définition

Les administrateurs du tournoi sont les arbitres et le directeur du tournoi.

Le tournoi est contrôlé par un administrateur 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 peut donner des avertissements, peut donner des pénalités à des joueurs, et prendre part dans l'étude des infractions effectuées afin d'établir d'éventuelles sanctions supplémentaires.

5.2 Comportements interdits et sanctions durant le tournoi

Une équipe peut être réprimandée et recevoir un avertissement si l'un de ses joueurs commet l'une des infractions suivantes :

- Refuser de suivre les instructions d'un administrateur du tournoi ;
- Arriver en retard à l'heure de convocation ;
- Contester la décision d'un administrateur de tournoi ;
- Utiliser un langage insultant ;
- Etre coupable de comportement antisportif ;

- Recevoir plus d'un avertissement ;
- Tricher ou utiliser un procédé inéquitable ;
- Mentir ou induire en erreur un administrateur du tournoi ;
- Violier les règles de ce règlement.

Une équipe recevant une sanction perd automatiquement la manche en cours, ou la prochaine si elle ne joue pas.

5.3 Actions de jeu interdites

L'utilisation de bug ou d'action qui change ou dénature le principe habituel du jeu est strictement interdite durant un match et entraîneront une pénalité, ainsi qu'un avertissement.

Lorsqu'une pénalité est appliquée le champion où les champions doivent rester dans la zone d'achat de la boutique durant une période variant entre 1sec et 5min en fonction de la pénalité.

5.4 Disqualification

Après étude d'une infraction au règlement par l'administrateur du tournoi et du directeur du tournoi, un joueur ayant reçu une sanction peut également subir plusieurs défaites automatiques, la disqualification de celui-ci, son expulsion et l'interdiction de participer aux futures compétitions durant un an.