

RÈGLEMENT DE TOURNOI



OCCITANIE ESPORTS 2018 OPEN TOUR EDITION

I. FORMAT

1. DÉROULEMENT DU TOURNOI

- Cashprize : 20000€.
- Phase de groupes :
 - 8 Groupes de 3 équipes.
 - Matches en BO1.
 - Pas de matchs retour.
 - Total de 2 matchs maximum par équipe.
 - Deux équipes par groupe se qualifient en tournoi Pro.

Les groupes seront seedés de la façon suivante :

Group 1	Group 2	Group 3	Group 4
+ (#1)	+ (#2)	+ (#3)	+ (#4)
+ (#15)	+ (#16)	+ (#13)	+ (#14)
+ (#22)	+ (#21)	+ (#24)	+ (#23)

Group 5	Group 6	Group 7	Group 8
+ (#5)	+ (#6)	+ (#7)	+ (#8)
+ (#11)	+ (#12)	+ (#9)	+ (#10)
+ (#18)	+ (#17)	+ (#20)	+ (#19)

Si le nombre d'équipe venait à être inférieur à 24, un bye serait offert aux seeds les plus fort en déclarant forfait le seed le plus faible de ces groupes. La dernière équipe du groupe se verrai donc attribuer un nouveau seed correspondant à celui de l'équipe manquante.

Exemple : Si le tournoi ne devait contenir que 23 équipes, le groupe 1 serait composé de deux équipes uniquement et l'équipe #22 qui devait jouer dans le groupe 1 prendrait la place du seed 24 manquant.

2. TOURNOI PRO

- 16 Équipes.
- Cashprize : 20000€
- Arbre à double élimination.
- Quart de finale, Demis-Finale Winner-Bracket, Finale Winner-Bracket en BO3.
- Finale Loser-Bracket en BO3.
- Grande Finale, BO5(-1).
- Le format des matchs est susceptible d’être modifié en fonction du déroulement du déroulement de la compétition.

a) Seeding

Le seeding du tournoi PRO s’effectuera en fonction des résultats de chaque équipe à l’issue des phases de groupe. Les équipes seront placées comme suit :



3. TOURNOI AMATEUR

- 8 Équipes.
 - Round-Robin puis Arbre à simple élimination (4 premiers).
 - Round-Robin en BO1 - Matches aller uniquement.
 - Demi-Finale BO3; Petite-Finale BO1; Finale BO3
-
- Le format des matchs est susceptible d'être modifié en fonction du déroulement du déroulement de la compétition.

a) Round-Robin

Les équipes accédant au tournoi Amateur se verront placer dans un Round-Robin.

Cette phase se déroulera de la façon suivante :

- 1 Groupe de 8 équipes.
- Toutes les équipes s'affrontent une fois.
- Les 4 meilleures équipes se qualifient pour les demis-finale.

Vous trouverez ci-dessous les points de règlement à appliquer en cas d'égalité entre plusieurs équipes à l'issue de cette phase.

- Égalité entre deux équipes : L'équipe ayant remporté la confrontation directe se place devant son adversaire.
- Égalité entre trois équipes : Des tie-breaks seront joués afin de départager ces équipes en respectant la forme suivante : Les deux équipes avec les temps de victoires les plus longs s'affronteront dans un premier match puis, le gagnant de cette confrontation affrontera l'équipe avec les temps de victoires les plus courts. L'équipe gagnante de ce tie-break récupérera le seed le plus fort, l'équipe ayant gagné un match aura le second seed.

b) Phases Finales

4 Équipes accéderont à cette phase à l'issue des Round-Robin et seront classées en fonction du classement final de la phase précédente.

La répartition des équipes dans les phases finales s'effectuera de la manière suivante :

- L'équipe 1 affrontera l'équipe 4 en BO3
- L'équipe 2 affrontera l'équipe 3 en BO3
- Les perdants de ces deux confrontations s'affronteront en BO1 lors d'une petite-finale.
- Les gagnants de ces deux confrontations s'affronteront en BO3 lors de la Finale.

II. GAINS

1. RÉPARTITION

- La répartition des lots est la suivante :

OCCITANIE ESPORTS - LOL OPEN TOUR MONTPELLIER :

- 1er : 9000 euros
- 2ème : 4000 euros
- 3ème : 2000 euros
- 4ème : 1000 euros
- 5e/8e : 500 euros
- 9e/16e: 250 euros

2. VERSEMENT

Après consultation et approbation des joueurs, le cashprize remporté par l'équipe sera versé à un seul joueur / entité. Par défaut, les gains seront reversés à la personne morale ou physique enregistrée lors de l'achat du slot.

Le règlement des gains s'effectuera sous un délai de 90 jours maximum.

Une équipe déclarant forfait ou étant disqualifiée de la compétition peut se voir retirer ses gains en fonction de la gravité de la situation. Dans ce cas, cette décision sera portée au Responsable des tournois.

III. DATES ET HORAIRES

1. HORAIRES D'ACCUEIL DES JOUEURS

- 01/06/2018 : **17H00 - 00H00**
- 02/06/2018 : **08H00 - 00H00**
- 03/06/2018 : **08H30 - 17H00**
- La salle sera accessible pour les joueurs du 01/06 17h00 au 03/06 17h00 **sans interruption**. Les équipes d'administration des tournois ne seront présentes qu'aux horaires indiqués ci-dessus.

Attention : Ces horaires d'ouvertures sont différentes de celles du public et sont exclusivement réservées aux joueurs et managers.

Le 01/06 est une journée mise à la disposition des équipes afin que celles-ci puissent venir installer leur matériel la veille de la compétition.

2. DATES/HORAIRES DE LA COMPÉTITION

- 02/06/2018 : **Phase de Groupes et début des tournois**
 - Salle ouverte aux joueurs non-stop.
 - Briefing à **9h00**. Présence obligatoire d'un représentant par équipe.
 - Début de la compétition à **9h15 (Aucun retard ne sera accepté)**.
 - Heure de fin estimée de la phase de groupes : 13h00.
 - Du temps supplémentaire est à prévoir en cas de retard.
- 02/06/2018 : **Phase Tournois**
 - Début des tournois Pro et Amateur : 14h00.
 - Heure de fin estimée: 21h00.
 - Du temps supplémentaire est à prévoir en cas de retard.
- 03/06/2018 : **Phase Tournois**
 - Salle ouverte aux joueurs non-stop.
 - Check in à 09h45. Présence obligatoire de toutes les équipes.
 - Début des matchs : 10h00 Tournoi Pro et Amateur.
 - Grande Finale Open Tour : 17h00.
 - Heure de fin estimée Tournoi Pro : 21h00.
 - Heure de fin estimée Tournoi Amateur : 17h00.
 - Du temps supplémentaire est à prévoir en cas de retard.

Attention : Les responsables de la compétition se laissent la possibilité de modifier les dates et horaires des matchs afin de répondre aux différentes problématiques rencontrées sur place.

IV. STAFF

1. OFFICIELS DE TOURNOI

Les officiels de tournoi assurent le bon déroulement de la compétition ainsi que sa gestion. De manière générale, vous les retrouverez aux postes suivants : **Arbitres**, **Admins**, **Directeur de Tournoi** et **Responsable Compétition**.

Les officiels de tournois se basent sur le règlement afin de prendre les décisions au cours de la compétition. La décision d'un officiel de tournoi ainsi que son jugement demeurent des autorités supérieures à ce document et ne pourraient être contestées que par le supérieur hiérarchique du décisionnaire ou officiel du tournoi.

N'oubliez jamais que les officiels de tournoi sont là pour vous aider et pour assurer la fluidité et la bonne ambiance au sein de la compétition. Toute agression ou manque de respect envers un officiel de tournoi sera sanctionné.

2. PORTÉE DES OFFICIELS DE TOURNOI

- Portée des **Arbitres** : Les arbitres ont pour rôle d'assurer le bon déroulement des matchs et de rendre compte de toute infraction au règlement.
- Portée des **Admins** : Les admins sont habilités à prendre des décisions conformément au règlement afin d'assurer le bon déroulement de la compétition. Ils rendent compte auprès des Head-Admins et du Directeur de Tournoi en cas d'infractions graves ou de situations non précisées dans ce règlement.
- Portée du **Directeur de tournoi** : Le Directeur de tournoi a toute autorité de gestion et de décision sur la compétition. Il est habilité à prendre des décisions majeures et à appliquer des sanctions. Son autorité est supérieure à celle de ce document et ne pourrait en aucun cas être contestée.
- Portée du **Responsable compétition** : Le Responsable compétition a toute autorité sur le tournoi, son déroulement, sa gestion et sa diffusion. Il est en possibilité de trancher en cas de litiges majeurs entre des équipes et des officiels de tournoi. Son autorité est supérieur à celle de ce document.

V. INSCRIPTION ET PARTICIPATION

1. INSCRIPTION AU TOURNOI

- L'inscription se fait directement sur le **site web** de l'événement à cette adresse : <https://www.occitanie-esports.com/tournements/league-legends>
- Chaque joueur de l'équipe doit avoir au **minimum 12 ans** à la date de début du tournoi, soit le 02/06/2018.
- Les **joueurs mineurs** (-18 ans à la date du 02/06/2018) doivent impérativement fournir une photocopie de la pièce d'identité du responsable légal ainsi qu'une autorisation parentale qui pourront être à présenter à tout moment lors de la compétition. L'autorisation est disponible à cette adresse : https://www.occitanie-esports.com/sites/mec/files/pdf/autorisation_parentale.pdf
- Les joueurs mineurs de moins de 16 ans à la date de fin de la compétition (le 03/06/2018) ne pourront pas générer de point pour le circuit Open Tour France.
- Toute équipe **respectant les pré-requis** d'inscriptions indiqués a le droit de poser sa candidature en s'assurant de **respecter les consignes** mises en place par la structure organisatrice ainsi que d'être en accord avec les conditions de participation mentionnées ci-dessous.

2. CONDITIONS DE PARTICIPATION

Toute demande de participation faite pour ce tournoi se doit de respecter les dates d'inscriptions transmises ainsi que les indications suivantes :

- Ce tournoi ne contient **pas de prérequis de niveau**, les joueurs non-classés peuvent s'inscrire au même titre que des joueurs Challenger.
- **Chaque joueur s'engage à son inscription à respecter les règles mentionnées dans ce règlement ainsi que dans le règlement de l'Open Tour France disponible ici :** <https://www.lolopentour.com/reglement.pdf>.

Si un point de règlement de l'Open Tour France venait à contredire celui de ce règlement. Le règlement de l'Open Tour France serait toujours privilégié dans une prise de décision, sauf avis contraire du Directeur de Tournoi.

3. VALIDATION DES ÉQUIPES

Afin de valider leur participation au tournoi, les équipes sont tenues de respecter les pré-requis suivants :

- Régler les frais d'inscriptions s'élevant à 250€ par équipe.
- Indiquer pour chaque joueur inscrit le nom d'invocateur exact du compte principal. Est considéré comme compte principal celui ayant obtenu le classement le plus haut lors de la saison en cours.
- Les informations demandées pour chaque joueur à l'inscription devront également être renseignées pour le manager, le coach et un éventuel accompagnateur.

VI. COMMUNICATION STAFF / ÉQUIPES

1. COMMUNICATION ENTRE JOUEURS ET OFFICIELS

Les informations importantes ne peuvent être communiquées de manière individuelle aux joueurs. Chaque équipe a donc le devoir et la responsabilité de présenter un représentant à qui reviendra la charge de transmission des éléments aux joueurs de son équipe.

Il est demandé à chaque joueur de rejoindre le serveur Discord de la compétition afin de pouvoir recevoir les informations nécessaires au bon déroulement de la compétition. <https://discord.gg/M2xMZ3A>

2. COMMUNICATION ENTRE ÉQUIPES

Un plan sera mis à la disposition des équipes afin que celles-ci puissent se retrouver facilement au sein de l'événement.

Nous invitons les équipes à faire preuve de fair-play et de respect au cours de leurs échanges. En cas de litige entre deux équipes, il est obligatoire pour les équipes concernées d'en alerter un officiel de tournoi et non de tenter de résoudre eux-même le problème.

3. LOGICIELS DE COMMUNICATION

Aucun logiciel de communication ne sera imposé aux équipes au cours de la compétition. Les équipes seront donc libres d'utiliser l'outil de communication de leur choix. Lors de match sur scène, cette règle s'annule.

VII. MATCHS SUR SCÈNE

Au cours de la compétition, certains matchs seront joués sur scène afin de mettre en avant certaines équipes et matchs importants. Le déplacement et la préparation des joueurs nécessitent une adaptation particulière dont les règles sont les suivantes :

- Toute équipe ayant reçu l'instruction de jouer sur scène devra se tenir prête à se rendre sur celle-ci dès lors qu'elle sera prête et disponible. Ces instructions seront transmises par les officiels de tournoi.
- Chaque joueur sera équipé d'un casque antibruit qu'il devra porter du début de la phase de draft à la fin de partie.
- Lorsque les équipes rejoindront la partie, il sera indispensable que les joueurs se positionnent dans le lobby de la façon suivante : Top, Jgl, Mid, Adc, Sup.
- Les matchs sur scènes seront joués sur un serveur de tournoi fourni par *Riot Games* sur le patch 8.11.
- L'organisation du tournoi se réserve le droit de passer sur le serveur live *EUW* à tout moment en cas de soucis majeurs et si cette solution devait permettre d'assurer l'intégrité de la compétition.

VIII. DÉROULEMENT DES PARTIES

1. CRÉATION PARTIE, CHOIX DU SIDE ET PROCÉDURE DE DRAFT

A) Lancement de partie

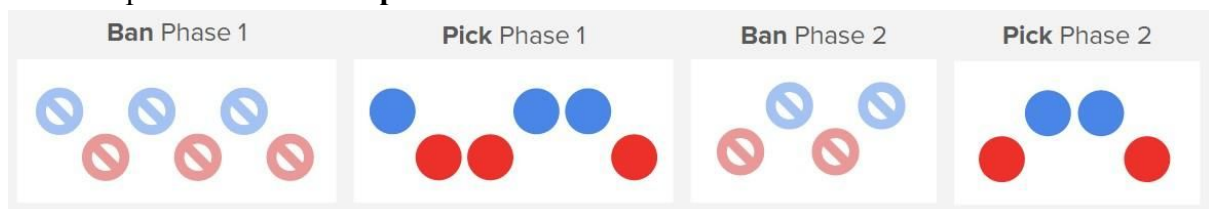
- Les 2 équipes doivent être **prêtes et au complet à leurs postes à l'heure** du début de la rencontre.
- Les parties jouées pendant toute la durée de la compétition seront accessibles via un code tournoi disponible sur Toornament. En cas de problème à la réception du code, n'hésitez pas à contacter un Admin.
- Les codes tournoi sont configurés avec les paramètres suivants : **Faille de l'invocateur, Draft de tournoi, Spectateur : Tous.**
- Un document comprenant les fiches roster de toutes les équipes sera transmis au début de la compétition afin que vous puissiez entrer facilement en contact avec l'équipe adverse.

B) Choix du side

- Pour la phase de poule, les sides sont décidés de la façon suivante: Les 2 capitaines s'affrontent dans un pile ou face ou un pierre-feuille-ciseaux en une manche gagnante, l'équipe gagnante choisit le side.
- Pour les tournois Pro et Amateur, c'est l'équipe qui a le seed fort (la plus haute dans l'arbre) qui choisit le side, blue-side (gauche) ou red-side (droit).
- Dans le cas d'un Best-of-3 (BO3), l'équipe ayant le seed le plus fort choisit les sides sur les parties 1-3-5 tandis que l'équipe adverse choisit les sides des parties 2-4.

C) Procédure de draft

- Le tournoi se jouera sur le patch en cours et avec le système de **10 bans** compétitifs (5 par équipe).
- La phase de **draft competitive** se déroule de la manière suivante :



- Dans le cas où une équipe aurait été sanctionnée à hauteur d'une ou plusieurs pertes de bannissement, il lui serait demandé d'attendre la fin du décompte afin d'effectuer

un no-ban.

- Dans le cas d'un **remake** suite à un problème, la draft reprendra à la phase précédent l'apparition du problème. Voici quelques exemples :
 - Si l'équipe Bleu est en train d'effectuer 3eme ban et subit un problème technique, c'est l'équipe rouge qui reprend la main à la phase précédente. Le 2eme tour de ban sera rejoué par l'équipe Rouge de façon classique et peut donc être modifié.
 - Si l'équipe Rouge est en train d'effectuer son 2nd pick et subit un problème technique, c'est l'équipe Bleu qui reprend la main à la phase précédente.
 - Sur scène, cette règle et sera le cas échéant traitée au cas par cas par le Directeur de Tournoi.

2. PARTIE VALIDÉE

- Une partie validée est une manche dans laquelle les dix joueurs ont chargé la carte et dans laquelle le déroulement du jeu a progressé jusqu'à un niveau significatif d'interaction (voir ci-dessous). Quand une manche atteint le statut de partie validée, aucune réinitialisation n'est plus permise sauf dans des conditions limitées (à voir avec les administrateurs au cas par cas), et les phases de sélection et de bannissement ne peuvent plus être contestées. Les conditions établissant qu'une partie est validée sont les suivantes :
 - Une des deux équipes a lancé une attaque ou un sort sur les sbires, les monstres, les bâtiments ou les champions ennemis
 - Une ligne de vision est établie entre les joueurs des équipes adverses
 - Entrer dans la jungle ennemie, y dissiper le brouillard de guerre ou lancer une compétence de tir dans sa direction (cela comprend quitter la rivière ou entrer dans les herbes hautes connectées à la jungle adverse)
 - Le chronomètre du jeu atteint une minute et quinze secondes de jeu (00:01:15)

3. PAUSE EN COURS DE MATCH

- Les joueurs sont autorisés à faire une pause dans le cadre de leur temps de pause prévu par manche. Pendant toute pause ou tout arrêt du jeu, les joueurs n'ont pas le droit de quitter la partie à moins d'y avoir été officiellement autorisés.

- Pause dirigée : Un administrateur peut mettre une manche en pause à sa discrétion
- Pause d'équipe : chaque équipe dispose d'une pause d'un total de dix (10) minutes qu'elle peut utiliser pendant un match pour les raisons suivantes :
 - Une déconnexion non intentionnelle
 - Un dysfonctionnement matériel ou logiciel (problèmes logiciels ou de périphériques, problèmes avec le jeu, problèmes de connexion)
 - Dans certaines circonstances extraordinaires, les joueurs peuvent demander aux arbitres du tournoi un temps de pause supplémentaire lorsque cinq minutes de pauses se sont écoulées. Dans ce cas, l'équipe doit alerter un arbitre et devra reprendre la partie après que les dix minutes de pauses aient expirées jusqu'à ce que l'arbitre décide s'il accepte ou non une pause supplémentaire. À ce stade, accorder ou non une pause relève du pouvoir discrétionnaire de l'arbitre. Si l'officiel décide qu'une pause ne peut pas résoudre le problème dans un délai raisonnable, l'équipe doit continuer à jouer.
- Reprise de la pause : Les deux équipes doivent avoir spécifiées qu'elle sont prêtes avant de relancer la partie, le plus rapidement possible.
- Pause non autorisée : si un joueur initie une pause ou y met fin sans permission en dehors de son temps de pause autorisé, ou s'il ne reprend pas la partie dans les limites de temps imparties, il peut être sanctionné en accord avec le règlement du tournoi
- Communication des joueurs pendant les arrêts : les joueurs sont autorisés à discuter de la manche ou de la stratégie avec leurs coéquipiers pendant une pause

4. PROCÉDURE DE FIN DE MATCH

- Dans certains cas, les organisateurs peuvent mettre fin à une manche ou à un match avant sa conclusion. Parmi les causes classiques entraînant ce genre de décisions, on trouve notamment les problèmes logistiques (report du match, heure de fin de tournoi atteinte, ...). L'arbitre doit utiliser la méthode suivante pour déterminer les vainqueurs du match quand la conclusion normale de la manche n'est pas possible :
 - Les arbitres doivent donner un avertissement de 10 minutes aux joueurs s'ils ont l'intention de forcer la fin de la manche. En plus de cet avertissement de 10 minutes aux joueurs, la manche doit durer au moins 60 minutes. Un arbitre ne peut donc au plus tôt donner son avertissement de 10 minutes que lorsque l'horloge du jeu a atteint 50 minutes de temps écoulé. L'arbitre doit ensuite se référer au sous-chapitre "CAS D'ÉGALITÉ ENTRE PLUSIEURS ÉQUIPES" afin de les départager.

IX. DÉPARTAGE DES ÉQUIPES

1. CAS D'ÉGALITÉ ENTRE PLUSIEURS ÉQUIPES

Lors de cas exceptionnels, il peut arriver que le Directeur de tournoi ait à trancher afin de départager plusieurs équipes à égalité. Les points permettant de séparer plusieurs équipes seront les suivants et seront traités dans l'ordre indiqué ci-dessous :

- L'équipe ayant effectuée ses victoires dans les temps les plus courts.
Dans ce cas, pour chaque équipe, les temps des victoires sont additionnées. L'équipe avec le temps le plus court gagne le seed le plus avantageux.

A) Égalités à l'issue des phases de groupe

À l'issue des phases de groupe, des égalités entre deux ou plusieurs équipes peuvent survenir. Ces égalités seront traitées de la façon suivante afin de classer les équipes au sein de leur groupe :

Égalité entre deux équipes : L'équipe ayant remporté la confrontation directe se place devant son adversaire.

Égalité entre trois équipes ou plus : Lors d'une égalité entre trois équipes ou plus, si une équipe a gagné la confrontation directe contre chacune des équipes au sein de l'égalité, celle-ci prend le classement le plus haut. Cet effet est récursif et peut s'appliquer aux équipes restantes sans prendre en compte la première.

Si 3 équipes ou plus demeurent à égalité, les règles de départage mentionné au début de ce sous-chapitre seront utilisés.

X. PUBLIC ET COMPÉTITEURS

1. SPECTATEURS ET DIFFUSION

- Quiconque ne participe pas activement à un match peut observer ce match via le mode Spectateur.
 - Tout spectateur de la partie, qu'il soit spectateur auprès d'un joueur ou depuis le mode spectateur du jeu se doit de respecter les consignes suivantes :
 - Les spectateurs ne peuvent communiquer en aucune façon avec les joueurs en cours de match
 - Si un spectateur voit quelqu'un violer le règlement, il doit en informer l'administrateur du tournoi

A) Commentateurs

Par défaut, seul les casters officiels prévus par les organisateurs ont l'autorisation d'observer et de commenter les matchs streamés du tournoi. Cette diffusion est exclusive et toute autre retransmission du tournoi par flux vidéo est donc interdite. Une demande exceptionnelle peut être faite aux organisateurs du tournoi dans le cas où un match ne serait pas diffusé par les organisateurs. Toute autorisation accordée peut être révoquée à tout moment, quel qu'en soit le motif, par les administrateurs.

- Les équipes ne peuvent pas s'opposer à la diffusion d'un match commenté par les commentateurs officiels de la compétition.

B) Streaming

Les joueurs peuvent s'ils le souhaitent retransmettre leurs parties. Pour ce faire, ils devront se rapprocher des officiels du tournoi et appliquer les points suivants :

- Indiquer le joueur diffusant sa POV.
- Retransmission de POV uniquement.
- Utiliser le pack d'assets fourni par l'organisation comprenant le logo et une boucle partenaire.

2. COMPORTEMENT ET ATTITUDE

- Un comportement sportif doit être respecté par tous les participants au tournoi afin de promouvoir un esprit sain de compétition entre les compétiteurs.
- Tous les participants au tournoi doivent lire et accepter le Code de l'invocateur, régissant le comportement dans les parties et hors des parties. Il s'agit essentiellement de règles élémentaires dont le but est d'encourager les gens à se comporter décentement. Le code est disponible [ici](#)
- Les joueurs en violation claire du Code de l'invocateur pendant un tournoi peuvent subir des sanctions lors du tournoi s'ajoutant à celles appliquées de manière traditionnelle par Riot Games.

3. COMMUNICATION DES JOUEURS ENVERS LEURS ADVERSAIRES ET LES OFFICIELS DE TOURNOI

- Les joueurs ont la responsabilité de suivre le guide de communication détaillé ci-dessous. Une communication appropriée avec les officiels du tournoi, les capitaines d'équipe et les autres joueurs est essentielle pour assurer une bonne expérience de jeu à tous pendant le tournoi.
- Toutes les communications entre les joueurs et les officiels du tournoi doivent passer par le capitaine, le manager ou le coach. Cela réduit les risques de confusion et permet aux officiels de transmettre plus rapidement les instructions.
- Les joueurs peuvent communiquer avec leurs coéquipiers et les joueurs de l'équipe adverse tant qu'ils ne violent pas les règles contenues dans ce document.
- Communiquer avec les joueurs ou les spectateurs en dehors du match en cours est une violation du règlement et peut occasionner des sanctions.

4. IDENTIFICATION DE L'ÉQUIPE

- Le Directeur de tournoi a l'autorité en dernier ressort en ce qui concerne les identifications d'équipe inacceptables. Les identifications d'équipe inacceptables peuvent comprendre

- Les références à toutes drogues illicites, à des produits tabagiques, à des noms de marque et autres matériaux contestables (selon l'opinion discrétionnaire de l'organisateur).
 - Les éléments liés à des activités illégales dans la région du tournoi, comme par exemple la loterie ou tout service ou produit qui relève du jeu d'argent.
 - Tout élément diffamatoire, raciste, obscène, vulgaire, repoussant, insultant ou décrivant/représentant des fonctions corporelles internes, le résultat symptomatique d'une condition physique interne ou tout élément pouvant paraître raisonnablement répréhensible en société.
 - De la publicité pour des sites Internet ou des produits pornographiques.
 - Tout élément comportant une marque déposée, sous copyright ou faisant l'objet d'une propriété intellectuelle sans la permission du propriétaire des droits, ou susceptible d'exposer l'organisateur du tournoi ou ses affiliés à des poursuites pour viol de propriété intellectuelle et autres formes de concurrence déloyale.
 - Tout élément tournant en dérision une équipe adverse, un joueur ou toute personne, entité ou produit.
- La plupart des identifications d'équipe inacceptables peuvent être résolues en demandant à l'équipe coupable de modifier son identification.
 - Un administrateur du tournoi peut également procéder à de menus ajustements au nom des équipes pour différencier les équipes au nom similaire pendant le tournoi.
 - Exemple : si deux équipes veulent participer au tournoi sous le nom de "Team Obvious", l'organisateur se réserve le droit de les renommer "Team Obvious 1" et "Team Obvious 2".

XI. INFRACTIONS ET SANCTIONS

1. TYPES D'INFRACTION

Les violations du règlement sont généralement de deux sortes : une erreur compréhensible et de bonne foi de la part d'un joueur ou d'une équipe, ou une violation intentionnelle destinée à s'attribuer un avantage. La première catégorie est généralement couverte par la définition des violations, mais la deuxième (tricher intentionnellement) est plus sévèrement punie.

2. GUIDE D'APPLICATION DES SANCTIONS

- Les arbitres qui observent des infractions pendant le tournoi peuvent utiliser les règles générales ci-dessous comme guide des sanctions à appliquer :
 - Les arbitres doivent communiquer l'infraction, la sanction et toute information pertinente au joueur coupable, à son équipe et à l'équipe adverse d'une manière claire et concise. Les arbitres peuvent ajouter un temps de pause supplémentaire au match en cours s'il leur faut plus de trois minutes pour infliger la sanction.
 - Les arbitres doivent prendre des décisions impartiales, et le niveau du joueur ou de l'équipe ne doivent pas jouer sur la définition des infractions et des sanctions.
 - Les sanctions peuvent s'appliquer à toute l'équipe ou à un individu dans l'équipe. Les conséquences peuvent également s'appliquer à un match ou à tout le tournoi.
 - Les équipes ne peuvent plaider pour la suppression des sanctions imposées à leurs adversaires. Le règlement est le règlement et il doit être respecté, même si les adversaires se sentent très sûrs de leur victoire ou particulièrement charitables.

3. TYPES DE SANCTIONS

- Avertissement : Un avertissement officiel et signalé au joueur ou à l'équipe pour une infraction mineure. Les avertissements sont enregistrés dans le but de s'assurer que les infractions suivantes seront sanctionnées par un cran supplémentaire de sanction.
- Perte d'un droit de bannissement : Cette sanction supprime la capacité de l'équipe à bannir un champion pendant la phase de draft du tour suivant.
 - Exemple : pendant son match précédent, l'équipe Team Obvious a commis une infraction qui lui fait perdre un droit de bannissement. Au cours de la draft suivante elle perd son droit de bannissement d'un champion. Cette sanction peut s'avérer cumulable.
 - Pour renforcer cette sanction, l'arbitre devrait prévenir l'équipe de ne pas choisir de premier bannissement et de laisser le compte à rebours s'écouler.
- Perte du seed : 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 forcer à imposer la défaite à une équipe dans la manche actuelle ou dans la manche suivante.
- Perte du match : Des infractions plus graves encore peuvent faire perdre à l'équipe son match actuel.
- Disqualification : Les infractions les plus graves peuvent entraîner la disqualification du tournoi. Dans la plupart des cas, la disqualification concerne toute l'équipe. Une équipe disqualifiée perd droit à tous les prix qu'elle n'a pas encore reçus, à moins que la disqualification ne soit la résultante d'une série croissante de sanctions tout au long du tournoi. Une équipe disqualifiée en raison de sanctions de plus en plus graves reçoit ses prix selon sa position finale.
- Dans certains cas, l'arbitre a l'option de disqualifier un seul joueur de l'équipe au lieu de l'équipe entière. Cela ne survient que lorsque l'arbitre détermine que l'infraction d'un joueur n'a pas affecté l'équipe adverse et que le joueur a commis l'infraction sans le consentement du reste de l'équipe. Cela survient généralement lors de la survenance d'une conduite antisportive. Dans cette situation, l'équipe peut continuer le tournoi si elle dispose d'un remplaçant. Si l'équipe n'a pas de remplaçant disponible, l'équipe ne peut pas continuer et sa participation au tournoi prend fin.
- Sauf indication contraire, les sanctions successives pour la même infraction doivent suivre les paliers suivants :
 - Avertissement
 - Avertissement - Perte du seed
 - Perte d'un droit de bannissement
 - Perte de la manche
 - Perte du match
 - Disqualification.

- Il est rappelé que la gravité d'une sanction ne peut être déterminée que par un arbitre, un administrateur de tournoi ou le directeur de tournoi. Toute contestation abusive d'une sanction établie par un officiel de tournoi peut résulter d'une sanction plus conséquente ou d'une disqualification immédiate.

4. 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. Quand les équipes sont en retard, elles retardent tout le tournoi.
- Les horaires à suivre sont en premier lieu les horaires transmises par les officiels de tournoi lors des briefing.
- Les équipes ne respectant pas de manière significative ou répété les horaires s'exposent aux sanctions suivantes :
 - Perte de seed et/ou de ban.
 - Perte totale de bannissements.
 - Perte de manche ou une perte de match.
- Chaque retard pourra être sanctionné à hauteur d'une perte de manche par tranche de 20 minutes de retard. Cet effet peut se répéter. Si une équipe accumule 40 minutes de retard, elle perd donc 2 manches.

5. ASSISTANCE EXTÉRIEURE

- Une assistance extérieure désigne une équipe qui communique avec les spectateurs, les équipes adverses ou qui que ce soit d'autre pendant une partie et, selon l'opinion de l'arbitre, gagne un avantage sur l'adversaire par inadvertance.
- La sanction généralement prévue pour une assistance extérieure est un avertissement voir une perte de seed ou de bannissement.

6. NON OBÉISSANCE AUX ANNONCES DE TOURNOI

- Chaque joueur a la responsabilité de suivre les instructions et les annonces officielles du tournoi.
- Des sanctions pourront s'appliquer dans le cas d'une non-obéissance d'une règle ou d'une annonce faite par un officiel de tournoi.

7. CONDUITE ANTISPORTIVE

- La conduite antisportive interrompt le bon fonctionnement du tournoi et peut avoir des conséquences négatives sur la sécurité, la régularité, l'agrément ou l'intégrité du tournoi.
- Les officiels du tournoi ont l'autorité en dernier ressort pour déterminer si le comportement d'une équipe ou d'un joueur a franchi la frontière du comportement antisportif en utilisant la description des infractions ci-dessous comme guide.
 - Conduite Anti-Sportive mineure : une conduite antisportive mineure décrit le comportement d'un joueur ou d'une équipe qui s'oppose au bon déroulement du tournoi ou à la tranquillité des participants. Cela comprend, sans s'y limiter :
 - Excès de jurons et d'injures
 - Exiger qu'un adversaire reçoive une sanction après qu'un arbitre a fait connaître fermement sa décision
 - Se comporter en tant que spectateur de manière gênante
 - La sanction généralement attribuée pour une conduite antisportive mineure est un avertissement.
 - Conduite Anti Sportive majeure : cette infraction comporte trois catégories spécifiques et concerne l'un des comportements suivants par un joueur ou une équipe :
 - Non-obéissance aux instructions officielles dirigées vers une équipe ou un joueur spécifique
 - Un comportement agressif ou violent pendant le tournoi, même s'il n'est pas dirigé contre quelqu'un en particulier
 - Les administrateurs du tournoi ont le droit d'exiger que leurs instructions directes soient suivies sans avoir besoin de distribuer les avertissements
 - Les sanctions généralement attribuées pour ces infractions majeures peuvent aller de la perte d'un side à la perte d'un match
 - Conduite Anti Sportive grave : les conduites antisportives graves comprennent les cas trop scandaleux pour relever des catégories mineure et majeure.
 - Avec un peu de chance, vous n'aurez pas à affronter de problèmes de cet ordre, mais la sanction généralement appliquée pour ces infractions graves est la disqualification.
 - Conduite Anti Sportive grave : arrangements entre équipes, pots de vins, insultes à caractères racistes ou sexistes, menaces diverses, violence physique.
 - La sanction est la disqualification de l'équipe ou du joueur incriminé et peut entraîner un bannissement du lieu du tournoi voir de tournois à venir.
 - Triche : les joueurs sont en droit d'espérer un traitement juste et équilibré pendant un tournoi. Les joueurs qui violent délibérément le règlement pour obtenir un avantage sont des tricheurs. Il n'est pas nécessaire que la triche ait réussi pour qu'elle soit sanctionnée. Parmi les exemples de triche, mais sans s'y limiter :

- Essayer par quelque moyen de devenir le spectateur de son propre match ou d'obtenir des informations d'un spectateur.
- Toute tentative pour modifier le client de League of Legends, pour jouer sur un client non officiel de League of Legends ou pour jouer avec un logiciel permettant d'obtenir des informations ou des avantages que le client du jeu ne fournit pas d'ordinaire.
- La sanction pour avoir triché est la disqualification.

XII. RÈGLEMENT ET DÉCISION FINALE

- Il est rappelé que toute sanction indiquée dans ce règlement reste une indication générale des décisions qui devraient être prises par un officiel de tournoi dans un cas commun.
- La décision d'un, d'un administrateur de tournoi, du directeur de tournoi ou d'un responsable de tournoi ainsi que son jugement demeurent des autorités supérieures à ce document et ne pourraient être contestées que par le supérieur hiérarchique du décisionnaire ou officiel du tournoi.

XIII. MENTIONS LÉGALES

1. Données à caractère personnel

Les données à caractère personnel communiquées par le participant font l'objet d'un traitement automatisé au sens de la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés. Les données à caractère personnel sont destinées aux organisateurs en vue de l'inscription du joueur et sa participation à l'opération, et de contacter les participants dans le cadre de l'opération. Les gagnants autorisent la reproduction et la diffusion de leur nom, prénom, qualité de gagnant, à des fins publicitaires.

Conformément à la loi Informatique et Liberté du 6 janvier 1978 modifiée, toute personne remplissant une demande de participation bénéficie d'un droit d'accès, de rectification, ou de suppression portant sur les données personnelles collectées par l'organisatrice.

2. Droit à l'image

Les matchs du tournoi qui auront lieu lors de l'Occitanie Esports pourront faire l'objet d'une captation vidéo et sonore ainsi que d'une diffusion sur internet et à la télévision.

Les participants, le cas échéant, les représentants légaux du participant mineur autorisent, pour une durée de cinq (5) ans, l'organisateur, ses partenaires médias et commerciaux, ainsi que toute personne agissant pour son compte à capter son image et sa voix au cours du tournoi League of Legends, par tout moyen (photographie, vidéo, enregistrement,...) et à exploiter, utiliser, reproduire, représenter, modifier, adapter, traduire, sous-titrer son image, son nom patronymique, son pseudonyme et/ou sa voix, ses propos, sur tous supports, connus ou inconnus à ce jour, notamment sur tout support numérique, notamment sur tout site Internet et déclinaisons mobiles, sur les sites de l'organisateur, des sociétés du groupe auquel l'organisateur appartient, ses affiliés et partenaires médiatiques et commerciaux, les pages des réseaux sociaux de ces sociétés, les chaînes de télévision opérées par ces sociétés, les services en ligne, les publications presse, tant en édition numérique que papier, sous tout format, notamment CD-Rom, DVD, Blu-Ray, ordinateur, téléphone mobile, etc., en toute langue, par tous procédés connus ou inconnus à ce jour, dans le monde entier.

3. Limites de responsabilité

La Société Organisatrice, ainsi que les tiers responsables de la gestion de l'événement, ne pourront pas être tenus responsable des dysfonctionnements du réseau Internet empêchant le bon déroulement de la compétition, des défaillances de matériel/pc du participant ou de tout autre problème lié aux réseaux de communication, aux serveurs, aux fournisseurs d'accès Internet, aux équipements informatiques, aux logiciels ou aux virus circulant sur le réseau Internet.

Les organisateurs se réservent le droit d'écourter, de proroger, de modifier ou d'annuler cette compétition en cas de force majeure. Leur responsabilité ne saurait être engagée du fait de ces modifications.

Dans tous les cas la possibilité de prolonger la période de participation, et de reporter toute date annoncée ou à en modifier les conditions, est envisageable. La responsabilité des organisateurs ne saurait être engagée de ce fait.

4. Droit applicable et interprétation du règlement

Le présent règlement est soumis au droit français. L'organisateur se réserve le droit de sanctionner tout participant ayant enfreint le règlement ou adoptant un comportement nuisible, dommageable. En cas de violation du règlement, l'organisateur se réserve le droit d'infliger les sanctions suivantes, en fonction de la gravité de l'infraction constatée :

- Avertissement
- Sanctions en jeu
- Perte d'une manche
- Perte d'un match
- Disqualification

Toute réclamation devra être adressée à l'organisateur qui pourra prendre toute mesure appropriée pour faire cesser le dommage et assurer le bon déroulement du tournoi en bon père de famille. À défaut, en cas de survenance d'un litige, les tribunaux français sont seuls compétents. Dans le cas où une ou plusieurs stipulations seraient déclarées non valides ou déclarées nulles en application d'une loi ou d'un règlement en vigueur ou à la suite d'une décision de justice devenue définitive, les autres stipulations resteront en vigueur et continueront de s'appliquer.

5. Portée du règlement et propriété intellectuelle

Ce document a été élaboré par la société "SAS Monkey Production" pour la société "Turtle Entertainment France" dans le cadre exclusif de la compétition "League Of Legends, Occitanie Esports" à la date du premier(1) juin 2018 au trois(3) juin 2018. Il est régi par les articles L.111-1 et L.123-1 du Code de la Propriété Intellectuelle qui certifie aux auteurs d'une oeuvre la jouissance d'un droit de propriété exclusif dès sa création, sans nécessité d'accomplissement de formalités.