

LE RÈGLEMENT LA FAILLE DES ALPES

(v18.12.24)

Disclaimer	4
1. Critères d'Éligibilité	4
1.1 Age minimum	4
1.2 Rang minimum et maximum	4
1.3 Équipes Multiples	4
1.4 Résidence	5
1.4.1 Équipe	5
1.4.2 Définition du Résident	5
1.4.3 Vérification	5
1.5 Riot ID	5
2. Équipes	6
2.1 Sans équipe	6
2.1 Équipe	6
2.2 Inscription	6
2.3 Changement de joueurs	6
2.5 Nom et logo d'équipe	6
2.6 Propriétaire de la place	7
3. Format & Structure de la compétition	8
3.1 Format	8-9
3.2 Broadcast et Stream	10
3.3 Prix	10
3.3.1 Liste des Prix	10
3.3.2 Délivrance des Prix	10
3.3.3 Réception des Prix	11
3.3.4 Taxes sur les Prix	11
4. Équipement des Joueurs	12
4.1 Match en ligne	12
4.2 Programmes de Communication	12
5. Règles en Jeu	13
5.1 Server	13
5.2 Champions bannis	13
5.3 Choix du Side	13
5.4 Salon de Jeu	13
5.4.1 Pendant les Qualifications, Phase de Groupe	13
5.4.2 Pendant les Playoffs, Finale	14
5.5 Processus de Pick & Ban	14
5.6 Présence	14
5.7 Pausés et déconnexions	14
5.8 Victoires et Forfaits	14

5.9	Re-match	15
5.10	Résultats	15
5.11	Manquement aux règles	15
6.	Code de Conduite	16
7.	Actions Disciplinaires et Sanctions	16
7.1	Investigations	16
7.2	Sanctions	16
8.	Droits audiovisuels	17
9.	Interprétation du règlement	17
	<u>Annexe 1: Règles spécifiques au Round Robin</u>	18

Disclaimer

En t'inscrivant pour ce tournoi, tu reconnais et accepte de respecter ce règlement ainsi les [Conditions d'utilisations de Riot Games](#).

Les Administrateurs se réservent le droit d'interpréter et d'appliquer ce règlement à leur propre discrétion.

Il est conseillé aux joueurs de rejoindre le [Discord DtHack](#), où vous pourrez poser vos questions et communiquer avec les Administrateurs.

1. Critères d'Éligibilité

1.1 Age minimum

Afin de pouvoir participer à ce tournoi en tant que joueur, un joueur doit avoir atteint l'âge de 16 ans ou plus à la date de début du tournoi.

Afin d'être éligible pour gagner un prix, un participant doit avoir atteint l'âge de 18 ans ou plus à la date de début du tournoi ou fournir une autorisation parentale aux Administrateurs du tournoi.

1.2 Rang minimum et maximum

Aucun rang minimum n'est requis pour ce tournoi.

Le rang maximum pour pouvoir participer est M1 (Maître 1) soit égal ou en dessous de GM V (Grand Maître 5).

1.3 Équipes Multiples

Un participant ne doit pas être inscrit dans plus d'une équipe à tout moment de la compétition. Le non-respect de cette règle peut entraîner la disqualification du membre de l'équipe et/ou de l'équipe.

Par ailleurs, une structure ne peut être représentée que par une seule équipe à la fois. Si une structure possède plusieurs équipes, les équipes non choisies devront se présenter séparément.

1.4 Résidence

1.4.1 Équipe

Chaque équipe doit maintenir pendant la compétition au moins trois (3) joueurs en jeu résidant dans les pays suivants: *Belgique, France métropolitaine, Luxembourg, Suisse*.

De plus, tous les participants doivent être résidents d'au moins 1 des *pays mentionnés ci-dessus*.

1.4.2 Définition d'un Résident

Un joueur est considéré comme un "résident" s'il est soit un résident permanent légal depuis au moins six mois selon la juridiction du pays, soit s'il est citoyen ou ressortissant du pays.

1.4.3 Vérification

Les Administrateurs du tournoi se réservent le droit de demander une preuve légale pour vérifier l'âge, la résidence ou la conformité d'un joueur avec d'autres critères d'éligibilité.

1.5 Riot ID

Un ID Riot ne peut inclure aucun mot/phrase dans une langue quelconque qui soit offensant, toxique ou blessant ; tout nom usurpant l'identité des employés de Riot Games ; tout nom/description de produit protégé par le droit d'auteur.

Les Administrateurs du tournoi se réservent le droit de rejeter tout Riot ID et d'exiger que le joueur sélectionne un autre Riot ID afin de se conformer aux règles.

L'identifiant Riot d'un joueur ne peut être modifié à aucun moment sans l'approbation écrite préalable des Administrateurs du tournoi.

2. Équipes

2.1 Sans équipe

Il n'est pas nécessaire d'avoir des coéquipiers afin de participer à cet événement. Lors de l'inscription, les joueurs ayant indiqués n'appartenir à aucune équipe formeront des équipes de 5, à l'entière discrétion des Administrateurs.

2.1 Équipe

Chaque équipe doit maintenir pendant la compétition un minimum de 5 joueurs. Une équipe a la possibilité d'ajouter jusqu'à trois (3) joueurs supplémentaires "remplaçants". Les Administrateurs du tournoi se réservent le droit de disqualifier toute équipe dont la liste est incomplète.

2.2 Inscription

Pour être pleinement inscrite et éligible pour participer au tournoi, une équipe doit être inscrit via [le formulaire d'Inscription](#).

2.3 Changement de Joueurs

Après le début du tournoi, les changements de joueurs seront autorisés uniquement en cas d'urgence (blessure d'un joueur l'empêchant physiquement de jouer, décès demandant un voyage du joueur sur la période compétitive, ...), auquel cas des justificatifs seraient demandés.

2.4 Nom et Logo d'Équipe

Le nom et le logo de l'équipe seront sélectionnés au moment de l'inscription et ne pourront être modifiés à aucun moment pendant les tournois sans l'approbation écrite préalable des Administrateurs du tournoi.

Le nom d'une équipe ou son logo ne peut inclure aucun mot/phrase dans une langue quelconque qui soit offensant, toxique ou blessant ; ne peut inclure aucun nom/description de produit protégé par le droit d'auteur ; ne peut pas se faire passer pour des employés de La Faille des Alpes ou de Riot Games. Le terme « Logo » est défini par les Administrateurs des tournois comme une figure composée.

Les Administrateurs du tournoi se réservent le droit de rejeter tout nom/logo d'équipe et d'exiger que l'équipe sélectionne un autre nom/logo afin de se conformer aux règles.

Les Administrateurs se réservent le droit de choisir le nom/logo d'équipe à leur entière discrétion, notamment si une équipe ne transmet aucun nom/logo d'équipe avant le début du tournoi.

2.5 Propriétaires de la place

Une équipe possède sa place au sein de la compétition sous condition que 3 joueurs (principaux et remplaçants) de son équipe, telle qu'inscrite à l'entrée de la compétition, participent aux matchs.

Dans le cas où une équipe ne satisferait pas cette exigence, elle pourrait être autorisée à conserver sa place après accord avec les Administrateurs du tournoi, mais ses points seraient réinitialisés à la valeur par défaut (0).

De plus, si une équipe ne parvient pas à s'entendre sur les joueurs autorisés à conserver la place, la place sera attribuée à l'entière discrétion des Administrateurs.

3. Format et Structure de la compétition

La structure et le format de la compétition sont susceptibles d'être modifiés à la discrétion de La Faille des Alpes.

3.1 Format

- **Qualifications**

Qualification 1:

Un arbre à élimination directe, allant jusqu'à 32 équipes, avec tous les matchs BO3 (Best-of-3).

Les 4 meilleures équipes accéderont à la Division 1 de la Phase de Groupes.

Qualification 2:

Un arbre à élimination directe, allant jusqu'à 32 équipes, avec tous les matchs BO3 (Best-of-3).

Les 2 meilleures équipes accéderont à la Division 1 de la Phase de Groupes.

Qualification 3:

Un arbre à élimination directe, allant jusqu'à 32 équipes, avec tous les matchs BO3 (Best-of-3).

Les 4 meilleures équipes accéderont à la Division 2 de la Phase de Groupes.

Qualification 4:

Un arbre à élimination directe, allant jusqu'à 32 équipes, avec tous les matchs BO3 (Best-of-3).

Les 2 meilleures équipes accéderont à la Division 2 de la Phase de Groupes.

Dates:

Les dates seront communiqué sur le Discord ou directement par mail.

Horaires:

20h (début) - 23h (fin estimée)

- **Phase de Groupes**

12 équipes sont réparties en deux groupes de la manière suivante:

- Division 1: Issues des Qualifications 1 & 2
- Division 2: Issues des Qualifications 3 & 4

Chaque Division voit ses équipes s'affronter dans un bracket single round robin, tous les matchs BO3 (Best-of-3).

Les 4 meilleures équipes (classement final) de la Division 1 accéderont aux Playoffs. Les 2 dernières équipes (classement final) de la Division 1 affrontent les 2 meilleures équipes (classement final) de la Division 2 :

- Les 4 équipes s'affrontent dans un arbre à élimination directe avec tous les matchs BO3 (Best-of-3).
- Les 2 équipes finalistes accéderont aux Playoffs.

Dates:

Les dates seront communiqué sur le Discord ou directement par mail.

Horaires:

20h (début) - 23h (fin estimée)

- **Playoffs**

6 équipes s'affrontent dans un arbre à élimination directe avec tous les matchs BO3 (Best-of-3).

Les 2 meilleures équipes accéderont à la finale.

Dates:

Les dates seront communiqué sur le Discord ou directement par mail.

Horaires:

20h (début) - 23h (fin estimée)

- **Finale**

2 équipes s'affrontent dans un match BO5 (Best-of-5) dont les détails sont disponibles en annexes.

Les 2 équipes gagnent des prix.

Dates:

Les dates seront communiqué sur le Discord ou directement par mail.

Horaires:

20h30 (début) - 00h (fin estimée)

3.2 Broadcast et Stream

Quand il n'y aura pas de diffusion officielle, les joueurs seront autorisés à diffuser leur point de vue, à condition qu'ils partagent leur lien avec les Administrateurs du tournoi avant le début du tournoi.

Il est recommandé aux joueurs d'utiliser un délai lors de la diffusion, car son absence peut entraîner des problèmes d'intégrité compétitive. Nous recommandons un délai de 180 secondes. Les Administrateurs du tournoi n'agiront pas sur les plaintes de ghosting sans preuves.

3.3 Prix

Un total de 175€ garanti sera distribué selon les modalités suivantes.

3.3.1 Liste des Prix

- **Finale**

1ere place - **100€**

2e place - **50€**

3e place - **25€**

3.3.2 Délivrance des Prix

Les prix gagnés par une équipe seront remis directement à un membre de l'équipe désigné par l'équipe.

Dans le cas où les membres de l'équipe ne pourraient s'entendre sur un choix, le prix sera remis par défaut au chef d'équipe.

Le membre de l'équipe sélectionné sera responsable de diviser le prix et de le distribuer aux membres de son équipe. Les Administrateurs du tournoi n'interféreront pas si des problèmes internes surviennent parmi les membres de l'équipe.

3.2.3 Réception des Prix

Une équipe perdra son admissibilité à réclamer le prix si l'une des conditions suivantes s'applique : (a) le membre de l'équipe sélectionné n'est pas admissible à recevoir le prix ; (b) les autres membres de l'équipe ne peuvent pas être contactés ou ne répondent pas dans les 15 jours suivant la première tentative de notification ; (c) les membres de l'équipe ne fournissent pas tous les documents demandés par les Administrateurs du tournoi dans les 15 jours suivant la première tentative de notification ; (d) le membre de l'équipe sélectionné est incapable de recevoir le prix dans les 30 jours suivant la clôture du tournoi.

3.2.4 Taxes sur les Prix

Les taxes nationales et locales, y compris les taxes sur la TVA, qui sont associées à la réception ou à l'utilisation de tout prix sont de la seule responsabilité du membre de l'équipe sélectionné. Les gagnants doivent remplir et soumettre aux Administrateurs du tournoi tous les formulaires gouvernementaux et fiscaux requis pour recevoir un prix dans le pays où se déroulent les tournois. Les prix ne sont pas transférables à toute personne ou entité autre que les membres de l'équipe ou toute organisation officielle associée à l'équipe.

4. Équipement des Joueurs

4.1 Matchs en ligne

Pour tous les matchs en ligne, les joueurs devront fournir tout leur propre équipement. Cela inclut, mais sans s'y limiter aux: téléphones portables, écouteurs, webcam et programmes vocaux. L'utilisation d'émulateurs, de tablettes, de contrôleurs, de gâchettes, de clavier, de souris ou de toute autre extension physique est interdite.

Comme les matchs ne seront pas joués sur un serveur hors ligne, chaque joueur est responsable de la maintenance de la configuration de son équipement, qui comprend son téléphone, ses accessoires, Internet et son alimentation. Les problèmes techniques avec l'équipement d'un joueur ne peuvent pas servir d'excuse valable pour être en retard ou prendre des pauses au-delà de ce qui est autorisé, quelle que soit la raison du problème.

Enfin, l'utilisation de VPN est interdite.

4.2 Programmes de Communications

Les joueurs sont tenus d'utiliser l'adresse email ou le Discord fourni pour toute communication avec les Administrateurs du tournoi.

Les joueurs peuvent utiliser le programme de communication de leur choix pour toute communication interne (y compris le chat vocal) pendant les matchs en ligne.

Les joueurs seront tenus d'utiliser le Discord fourni pour leurs communications vocales pendant les matchs en physique.

5. Règles en Jeu

5.1. Serveur

Tous les jeux seront joués sur le serveur live. Les joueurs doivent se connecter au jeu et jouer leurs matchs avec leur propre compte Riot Games personnel.

5.2. Champions bannis

Si nécessaire, une liste des champions bannis sera partagée avant le début du tournoi.

5.3. Choix du Side

Pour la partie 1, l'équipe du haut du bracket commencera Blue Side (Bleu). L'équipe du bas du bracket commencera Red Side (Rouge).

Pour la partie 2 et plus, l'équipe qui a perdu le match précédent choisira son côté en premier. Veuillez indiquer votre sélection l'avance ou une fois connecté au jeu.

5.4. Salon de Jeu

5.4.1 Pendant les Qualifications, Phase de Groupe

Les équipes créeront elles-mêmes le salon du jeu. L'équipe du haut du bracket devra créer le salon privé et invitera ses adversaires.

Seuls les 10 joueurs peuvent être dans le salon. Aucun spectateur n'est autorisé à l'exception de la production / des officiels du tournoi La Faille des Alpes.

Le mode de jeu sera : Custom - Draft de Tournoi.

Une fois que le salon est créé et que tous les joueurs sont prêts, ils doivent commencer la partie dès que possible.

5.4.2 Pendant les Playoffs, Finale

Les Administrateurs du tournoi hébergeront le salon de jeu et inviteront les joueurs.

Seuls les 10 joueurs peuvent être dans le salon. Aucun spectateur n'est autorisé à l'exception de la production / des officiels du tournoi La Faille des Alpes.

Le mode de jeu sera : Custom - Draft de Tournoi.

La partie commencera dès que tous les partis seront prêts.

5.5. Processus de Pick & Ban

Le processus Pick/Ban sera dirigé par le client du jeu via le mode personnalisé Draft du tournoi.

5.6. Présence

Si au bout de 10 minutes suivant le début planifié du match, une équipe ne peut toujours pas présenter ses 5 joueurs dans le salon de jeu, elle perdra par défaut sa première partie, accordant un point à l'équipe adverse.

Si après 20 minutes suivant le début planifié du match, une équipe ne peut toujours pas présenter ses 5 joueurs dans le lobby, elle perdra par défaut le match, accordant la victoire à l'équipe adverse.

De plus, un Administrateur de tournoi peut décider de disqualifier une équipe si cette dernière ne répond pas à ses requêtes.

Les matchs BO3/BO5 verront leurs parties jouées à la suite, avec un maximum de 5 minutes de pause entre les parties. Tout délai supplémentaire doit être demandé et sera accordé à la discrétion des Administrateurs du tournoi.

De plus, les Administrateurs de tournoi ont le pouvoir de modifier le programme des matchs comme ils l'entendent pour maintenir le bon déroulement du tournoi.

5.7. Pauses et déconnexions

Comme il n'y a pas de fonction de pause dans le jeu disponible pour les joueurs, la déconnexion du match n'entraînera aucun type d'arrêt de la partie. Les joueurs doivent se reconnecter au jeu dès qu'ils le peuvent.

5.8. Victoires et Forfaits

Une équipe gagne une partie si le Nexus de l'équipe adverse est détruit ou si les équipes adverses déclarent forfait. Veuillez noter qu'il est interdit d'abandonner les

matches diffusés officiellement. Le non-respect de cette règle pourra entraîner une disqualification et/ou une interdiction de participer aux événements futurs.

5.9. Re-match

Les re-match (pour des raisons telles qu'erreur de sélection, bug ...) doivent être demandés via le Discord ou en contactant les Administrateurs dès que le problème survient avec une preuve (capture d'écran, vidéo...). Les notifications tardives ne seront pas prises en compte.

Les Administrateurs du tournoi se réservent le droit d'autoriser ou de refuser la demande à leur discrétion. Si un re-match se produit, il sera fait avec les mêmes pick/bans (jusqu'à l'erreur).

Les joueurs ne doivent pas quitter leur jeu sans l'approbation préalable des Administrateurs du tournoi.

De plus, les Administrateurs du tournoi se réservent le droit d'imposer un re-match s'ils le jugent nécessaire pour le bon déroulement du tournoi.

5.10. Résultats

L'équipe gagnante doit communiquer aux Administrateurs une capture d'écran de son écran de son résultat de fin de partie, avec les noms des invocateurs visibles.

Dans le cas où une équipe n'indique pas le résultat du match ou en cas de réclamation, le match sera marqué comme un conflit. Dans ce cas, un Administrateur du tournoi prendra une décision dès que possible.

5.11. Manquement aux règles

Si votre adversaire enfreint une règle, merci de le signaler sur le salon discord de votre match. Les rapports soumis dans d'autres endroits (tels que les messages privés Discord) ne seront pas pris en compte. Les signalements effectués après un certain temps ne seront pas pris en cours.

6. Code de Conduite

Chaque membre de l'équipe doit respecter le Code of Conduct (8.) du [Wild Rift Esports - Global Competition Policy](#).

7. Actions Disciplinaires et Sanctions

7.1 Investigations

Les Administrateurs du tournoi se réservent le droit de surveiller le respect des règles et d'enquêter sur d'éventuelles violations. En acceptant les règles, chaque membre de l'équipe accepte de coopérer avec les Administrateurs du tournoi dans toute enquête interne ou externe menée par les Administrateurs du tournoi concernant une violation présumée des règles. Les membres de l'équipe ont le devoir de dire la vérité dans le cadre de toute enquête menée par ou pour les Administrateurs du tournoi et ont en outre le devoir de ne pas entraver une telle enquête, d'induire les Administrateurs en erreur ou de retenir des preuves.

7.2 Sanctions

Si les Administrateurs du tournoi déterminent qu'un membre de l'équipe ou une équipe a commis une violation des règles, les Administrateurs du tournoi peuvent émettre l'une ou l'ensemble des mesures disciplinaires suivantes : (a) avertissement(s) public(s) verbal(s) ou écrit(s) ; (b) perte(s) de prix ; (c) forfait(s) de match, (d) forfait(s) de tournoi ; (e) confiscation(s) de la place au sein du tournoi; (f) suspension(s); et (g) disqualification(s) et interdiction(s), y compris de tout futur tournoi organisé par les organisateurs.

8. Droits audiovisuels

Chaque membre de l'équipe reconnaît et accepte irrévocablement que tous les contenus créés pendant le tournoi sont la propriété de La Faille des Alpes.

Le fait d'apparaître dans un stream, broadcast, podcast, interview ou tout autre contenu similaire du tournoi ne confère à un membre de l'équipe aucun droit de propriété sur ce contenu.

De plus, tout type de diffusion non-officielle (fan cast, commentaire, ...), stream ou distribution de contenu est interdit sauf accord préalable de La Faille des Alpes.

Le non-respect de cette règle peut entraîner la disqualification de l'équipe et/ou peut être signalé par l'organisateur comme une violation du droit d'auteur.

9. Interprétation du règlement

Toute question relative au tournoi qui n'est pas couverte par les règles sera soumise à une interprétation faite par les Administrateurs du tournoi et fournie aux équipes sous la forme d'une mise à jour. Toutes les décisions prises par les Administrateurs du tournoi concernant l'interprétation des règles sont définitives et exécutoires.

Annexe 1: Règles spécifiques au Round Robin

On différencie ici un match (plusieurs parties contre un même adversaire) d'une game (une seule partie).

Système de points

2 points par match (BO3) gagné.

0 point par match (BO3) perdu.

Tie Breakers

Dans le cas où deux équipes ou plus obtiennent le même score global (points) après la fin des matchs, les Administrateurs du tournoi utiliseront les Tie Breakers suivants pour déterminer un vainqueur. Dans l'ordre d'application:

1) Tie Breaker: Différence de points globale

Le score est calculée en soustrayant le nombre de parties perdues au nombre de parties gagnées. Le score le plus élevé gagne.

2) Tie Breaker: Différence de points head-to-head

Le score est calculée en soustrayant le nombre de parties perdues au nombres de parties gagnées, en ne comptant que les matchs contre les équipes à égalité avec vous. Le score plus élevé gagne.

3) Tie Breaker: Matchs additionnels

Dans le cas où les tie breakers précédents ne permettent pas aux Administrateurs du tournoi de déterminer un vainqueur, des matchs supplémentaires peuvent être joués le jour même ou le jour suivant si cela est jugé nécessaire par les Administrateurs du tournoi (par exemple, afin de clarifier les placements accordés à chaque équipe).

Le format appliqué sera: arbre à élimination directe prenant en compte les équipes à égalité, tous les matchs BO1, jusqu'à ce qu'un classement approprié soit déterminé. Le seeding sera aléatoire.