



**YNOV PACA**

**LOL CUP**

# Sommaire

1. SOCIETE ORGANISATRICE
2. ACCEPTATION DU REGLEMENT
3. CONDITIONS & MODALITÉS DE PARTICIPATION
4. COMPOSITION DES ÉQUIPES
5. RÈGLES TOURNOI
6. PHASE DE POULES
7. RÉSULTAT D'UN MATCH
8. HORAIRES
9. INSCRIPTION
10. QUALIFICATION
11. PROBLEME TECHNIQUE
12. COMPORTEMENT & LITIGES
13. RÉCOMPENSES
14. RETRANSMISSION
15. DROIT À L'IMAGE
16. ANNEXES



## 1. SOCIETE ORGANISATRICE

La société **YNOV Aix en Provence** par le biais de la startup **HIGH SCHOOL TOURNAMENT (HST)** est l'organisatrice du tournoi **Ynov PACA LoL Cup**

### **YNOV Aix en Provence**

2 Rue le Corbusier  
Bâtiment Centraix, 13090 Aix-en-Provence

Dans ce document la société sera dénommée "**YNOV**"

## 2. ACCEPTATION DU REGLEMENT

La participation au jeu gratuit et sans obligation d'achat « **League of Legends** » propriété de l'éditeur de jeux vidéo dénommé « **Riot Games** ». Cette participation induit dans le cadre de ce tournoi lycéen la lecture et l'application complète du règlement par les participants ainsi que par **YNOV**.

## 3. CONDITIONS & MODALITÉS DE PARTICIPATION

- Le tournoi est ouvert à tous les lycéens âgés d'au moins 16 ans et inscrits pour l'année scolaire 2016-2017 dans un établissement scolaire public ou privé.
- Les participants doivent habiter dans la région sud-est de la France.
- Et doivent disposer d'un accès à internet correct ainsi qu'une adresse électronique valide.

**Chaque joueur devra s'enregistrer avec son nom d'invocateur sur le serveur EUW.**

Pour toute inscription au tournoi un certificat de scolarité et carte d'identité valide pour l'année 2016-2017 seront demandés pour vérification avant toute validation d'inscription.

**Pour les joueurs mineurs à la date des phases finales une autorisation parentale sera également demandée** pour pouvoir participer en tant que joueur.

Toutes fraudes avérées sera sanctionnée sévèrement par les organisateurs du tournoi. La fraude étant un délit puni par la loi.

## 4. COMPOSITION DES ÉQUIPES

Chacune des équipes sera composée de **5 joueurs dit titulaires et 2 joueurs dit remplaçants**. Pour pouvoir prétendre à une inscription l'équipe devra être formée d'au moins 3 joueurs venant d'un même établissement, des vérifications seront faites. Toute fraude entraînera une annulation de la participation ainsi qu'un bannissement de l'équipe en faute.



Chaque équipe devra **obligatoirement mandater un capitaine** qui aura pour charge de signer le règlement sera aux yeux des organisateurs la seule et unique voix recevable dans le cas de contestation, litiges ou autre. Le capitaine aura également pour charge de remplir le formulaire d'inscription pour son équipe. Le changement de capitaine sera autorisé sous certaines conditions.

L'équipe devras porter « **le nom de l'école dont le nombre de joueur est majoritaire** » + « **une marque de différenciation** » dans le cas ou plusieurs équipes appartiendraient à la même école.

L'organisation « **HIGH SCHOOL TOURNAMENT** » se charge d'étudier chacune des inscriptions.

Après validation de la composition de l'équipe celle-ci ne pourra plus être modifiée sauf cas spéciaux.

Toute inscription soumise et déclarée par l'organisation inexacte et/ou incomplète sera invalidée et entraînera l'abandon de la participation.

Une seule inscription sur le site est autorisée.

## 5. RÈGLES DU TOURNOI

**HIGH SCHOOL TOURNAMENT** se déroule durant l'année scolaire 2016/2017 de Novembre à Mars.

La compétition se déroule en deux temps, une première partie en ligne où les équipes seront divisées en poules et les matchs se font en éliminations directs.

Et une deuxième partie que l'on appellera les phases finales se feront hors ligne dans les locaux d'**YNOV**.

Les quarts et demis se joueront en best of 3 (deux manches gagnantes) et la finale se jouera en best of 5 (trois manches gagnantes).

La pause (/pause et /unpause) sera disponible d'une durée maximum de 15 min et ne doit être utilisée qu'en cas de soucis majeur (déconnexion d'un joueur, lag de la partie, etc...). Un abus de la fonction pause pourra être sanctionné par un organisateur. De plus si les 15 min sont dépassées l'équipes en question sera confronté à une pénalité.

## 6. PHASE DE POULES

Lors de la phase de poule les équipes s'affronteront en Round Robin (chaque équipe de la poule s'affronte une fois) :

- Victoire: 3 points
- Match nul: 1 point
- Défaite: 0 point





Les deux premières équipes de chaque poule (nombre de qualifié sous réserve du nombre d'équipes inscrit) seront qualifiées pour les phases finale.

## 7. RÉSULTAT D'UN MATCH

Après chaque match, les screenshots de victoire / défaite et de statistique de fin de match (avec la liste des joueurs des deux équipes) devront être pris et envoyé à l'organisation par les capitaines.

## 8. HORAIRES

Les matchs ont lieu chaque semaine, pendant 3 semaines les jeudis soir à partir de 21h.

Un calendrier sera établi par l'organisation pour les confrontations celui-ci pourra être amené à changer en fonction des besoins du tournoi mais les équipes concernées seront avertie à l'avance.

Les remplacements de joueurs sont autorisés entre chaque game et entre chaque match, sous réserve d'avoir prévenu un officiel en amont. Les équipes devront remplir leur composition d'équipe avant chaque match.

## 9. INSCRIPTION

L'inscription au tournoi Ynov PACA LoL Cup est gratuite et sans obligation. Les inscriptions sont ouvertes à tous les lycéens à partir de 16 ans. Pour inscrire son équipe un formulaire est disponible sur le site internet.

Seules les 64 premières équipes inscrites seront qualifiées pour les phases de poules.

Les poules seront générées aléatoirement par le site Toornament.com. Chaque joueur doit posséder un compte sur le site pour pouvoir s'inscrire en vue du tournoi.

## 10. QUALIFICATION

## 11. PROBLEME TECHNIQUE

### **Problème en rapport avec le client League of Legends**

En cas de problème lié au client de jeu la partie pourra être relancée seulement après contrôle d'un officiel et avec accord des deux capitaines d'équipes. En cas de remake, les deux équipes devront reproduire les mêmes bans, les mêmes picks et les mêmes sorts d'invocateurs.



## Problème lié au serveur de jeu

Si le serveur de **League of Legends** venait à rencontrer des problèmes les jours du tournoi, les matchs atteints seront décalés à une date ultérieure. Si le problème venait à persister le lendemain, les organisateurs décaleront le match à une date ultérieure. Les organisateurs ne pourront pas être tenus pour responsables de l'incident survenu sur le serveur League of Legends ou de votre absence lors du match reporté.

## 12. COMPORTEMENT & LITIGES

### Comportement

Chacun des participants du tournoi doit d'être respectueux et adopter un comportement correct avec les autres équipes, les organisateurs et tout autre personne qu'il serait amené à rencontrer au cours du tournoi.

L'ensemble des joueurs devront suivre deux lignes de conduite :

- Fair-play
- Respect

En jeu tous les types injures, flames ou spam abusif des émotes de personnage pourront être sanctionné.

### Litiges

Dans le cas d'un litige au cours d'une partie c'est aux capitaines des deux équipes de s'occuper du problème. Si après tentative de résolution une entente n'est pas trouvée, la mise au courant des organisateurs devient obligatoire. Les organisateurs prendront alors la décision finale de façon la plus objective possible.

Si après le verdict les équipes ne respectent pas la décision prise, il se peut que des sanctions soient mises en place.

- Manche ou partie perdu
- Jusqu'à une disqualification définitive

## 13. RÉCOMPENSES

Les récompenses seront sous la forme de Riot points qui seront distribués aux joueurs des équipes sous réserve de validation des championnats par l'éditeur.

Pour être récompensé par Riot, il est impérativement nécessaire de s'inscrire sur l'événement du tournoi sur le site [euw.leagueoflegends.com](http://euw.leagueoflegends.com). Tous les joueurs devront s'y inscrire.

Chaque équipe et chaque joueur est responsable de l'orthographe des pseudonymes qu'il/elle donne aux responsables. Tout joueur se renommant entre la fin du tournoi et la réception des Riot points pourra ne pas être récompensé, si des complications venaient à se produire, l'équipe entière pourrait ne pas être récompensée.

En cas d'incident quant à la réception des récompenses de tournoi indépendant de la volonté de l'organisateur, cette dernière ne saurait être tenue de la remise de récompenses subsidiaires.

Toute équipe disqualifiée ne sera pas récompensée quel que soit le type de récompense (Riot points, places qualificatives, etc...).

L'envoi des pseudonymes auprès de la société Riot Games se fait 7 jours après la fin du championnat. Leur service envoie généralement les Riot Points entre 2 et 30 jours après réception des pseudonymes. En moyenne les Riot Points sont reçus entre 9 et 20 jours.

Si vous êtes dans le cas où vous n'avez pas reçus vos Riot Points vous êtes libres de venir les réclamer 1 mois après la fin du tournoi.

## 14. RETRANSMISSION

Ils seront diffusés et commentés en live sur TWITCH en partenariat avec la structure e-sport « **My Virtual World** ».

## 15. COMMUNICATION

Une adresse email est mise à disposition pour contacter l'organisation de l'événement :

[Contact-hst@ynov.com](mailto:Contact-hst@ynov.com)

Ainsi qu'une page Facebook :

## 16. DROIT À L'IMAGE

En vue de la participation au tournoi **HIGH SCHOOL TOURNAMENT**, chaque participant autorise les organisateurs de l'événement et ses ayants-droit à utiliser ou faire utiliser ou reproduire ou faire reproduire son nom, son image, sa voix et sa prestation e-sportive dans le cadre de l'**HIGH SCHOOL TOURNAMENT** en vue de toute exploitation directe ou sous forme dérivée de l'épreuve et ce, sur



Tout support, par tous les moyens connus ou inconnus à ce jour, et pour toute la durée de protection actuellement accordée à ces exploitations directes ou dérivées par les dispositions législatives ou réglementaires, les décisions judiciaires et/ou arbitrales françaises, y compris pour les prolongations éventuelles qui pourraient être apportées à cette durée.

Conformément à la Loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, chaque participant dispose d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles les concernant.

## 17. ANNEXES