

Règlement Teamfight Tactics

Ak-cup.ch



Table des matières

Chapitre I : Information générales	3
Article I-1	3
Chapitre II : Format de Match	4
Article II-1 Match <Best of 1>	4
Article II-2 Déroulement du tournoi	4
Article II-3 Condition de victoire	4
Chapitre III : Déroulement du match.....	5
Article III-1. Avant le match.....	5
Article III-2. Interruption du match.....	5
Article III-3. Arrêt du match en cours.....	5
Article III-5. Logiciels overlay.....	5
Chapitre IV : Infractions au règlement	6
Article IV-. Paramètres du jeu	6
Article IV-. Comportements interdits et sanctions.....	6
Article IV-. Disqualification	6



Chapitre I : Information générales

Article I-1

En participant au tournoi AK-Cup, les joueurs acceptent, sans réticence ou interprétation, de respecter ce présent règlement. 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.



Chapitre II : Format de Match

Article II-1 Match <Best of 1>

Un match « Best Of 1 » se joue en une partie et oppose 8 joueurs.

Article II-2 Déroulement du tournoi

Le tournoi se déroulera en forme de bracket et débutera avec 16 joueurs. Un système à élimination simple avec deux phases : la demi-finale et la finale.

Les demi-finales et la finale se dérouleront en « Best Of 1 ».

Article II-3 Condition de victoire

Afin de remporter une partie et passer à la phase suivante du tournoi le joueur doit être dans le Top 4 à la fin d'une partie.



Chapitre III : Déroulement du match

Article III-1. Avant le match

L'organisateur essayera autant que possible de donner une chance aux équipes de s'échauffer avant chaque tournoi mais en raison des contraintes temporelles, il ne pourra garantir un temps minimum spécifique.

Le match doit commencer à l'heure exacte indiquée sur l'horaire, les joueurs doivent être présents sur place 90 minutes avant le début du tournoi auquel ils souhaitent participer afin d'installer leur setup et être prêts à démarrer au moins 15 minutes avant l'heure de match indiquée.

De plus, il n'est pas autorisé de quitter la zone de match sans la permission de l'arbitre durant les 15 minutes qui précèdent le match.

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.

Au cours d'un match, tous les joueurs doivent utiliser leur vrai pseudo afin que les casteurs et les spectateurs puissent suivre le jeu sans être induit en erreur.

Article III-2. Interruption du match

Si un match est involontairement interrompu (plantage, déconnexion réseau, etc.), les officiels du tournoi peuvent décider de recommencer le match.

Article III-3. 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 un officiel du tournoi. Si une équipe ou un joueur quitte un match avant son terme, l'équipe adverse est déclarée vainqueur.

Article III-5. Logiciels overlay

Des logiciels d'overlay telles que Overwolf et blitz.gg qui n'ont aucune influence sur le jeu mais qui sont la uniquement comme pense mémoire des différentes compositions possibles sont autorisé.



Chapitre IV : Infractions au règlement

Article IV-. Paramètres du jeu

La dernière version disponible de League Of Legends sera utilisée.

Les joueurs ont pour obligation d'utiliser leur propre compte Riot.

Tous programmes externes influents sur le jeu est interdit.

Le non-respect de ces deux points du règlement entraînera une disqualification immédiate et définitive du tournoi.

Tous les autres changements de configuration sont autorisés tant qu'ils ne donnent pas un avantage injuste ou un avantage comparable à de la triche.

Un joueur peut être pénalisé pour mauvais paramètres dans un fichier de configuration, peu importe si elle est en cours d'utilisation ou même stockée dans le dossier du jeu en question.

Article IV-. Comportements interdits et sanctions

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 officiel du tournoi
- Arriver en retard à l'heure de convocation
- Contester la décision d'un officiel de tournoi
- Utiliser un langage ou des gestes insultants
- Être coupable de comportement antisportif
- Recevoir plus d'un avertissement
- Être coupable d'actes violents
- Tricher ou utiliser un procédé inéquitable
- Mentir ou induire en erreur un officiel du tournoi
- Violent les règles de ce règlement

Une équipe recevant une sanction perd automatiquement le match en cours, ou le prochain si elle ne joue pas.

Article IV-. Disqualification

Après étude d'une infraction au règlement par le directeur de la compétition et du directeur de tournoi, une équipe ayant reçu une sanction peut également subir plusieurs défaites automatiques, la disqualification de l'équipe, l'expulsion de l'équipe et l'interdiction de participer aux futures compétitions.