

## Règlement du RunEsport Séries 2020 League of Legends

En partenariat avec Orange et l'Association Geek-Ali



## Sommaire

1. Règlement Général
2. Les participants
3. Durée du tournoi
4. Structure du tournoi
5. Droit à l'image
6. Nom d'équipe, Joueur et Tag
7. Remplaçants
8. Inscription
9. Matériels
10. Déroulement
11. Interruption de jeu
12. Dotations
13. Conduite générale
14. Propriété intellectuelle
15. Responsabilité et cas de force majeure

## Introduction

Le tournoi RunEsport Séries 2020 League of Legends est organisé par l'association GEEKALI, association loi 1901 à but non lucratif dans le cadre du RunEsport Séries 2020 et du salon GEEKALI 3ème édition 2020.

## **Article 1. Règlement général**

Les équipes doivent répondre aux exigences d'éligibilité ci-dessous.

Le règlement peut être amené à être modifié à tout moment par les organisateurs afin d'assurer le bon fonctionnement du tournoi.

En participant au tournoi, chaque joueur s'engage à respecter l'intégralité des termes du règlement.

Les joueurs doivent impérativement habiter l'île de La Réunion pour cause d'inégalité de latence sur les serveurs Européens.

Les joueurs doivent avoir 15 ans révolus pour pouvoir s'inscrire au tournoi.

Par ailleurs, chaque joueur reconnaît et accepte que son inscription et sa participation à la compétition se fasse sous son entière responsabilité ou à défaut celle de son responsable légal.

## **Article 2. Les participants**

Le tournoi « RunEsport Séries 2020 League of Legends » (ci-après désigné le tournoi) est ouvert aux personnes remplissant les conditions cumulatives suivantes :

- Résider à La Réunion
- Avoir un Passeport ou Carte Nationale d'identité en cours de validité
- Avoir 15 ans révolu. Chaque mineur devra obligatoirement être muni d'une autorisation parentale disponible sur la page du site internet [www.runesport.re](http://www.runesport.re). Sans cette autorisation, la participation sera automatiquement refusée.

Seules seront retenues les participations conformes à l'ensemble des stipulations du Règlement. En conséquence, les organisateurs se réservent le droit de faire toutes les vérifications nécessaires en ce qui concerne l'identité, l'âge et les coordonnées de chaque Participant. Toute indication incomplète, erronée, falsifiée ou ne permettant pas d'identifier ou de localiser le Participant entraînera l'annulation de sa participation.

## **Article 3. Durée du tournoi**

Ce tournoi débutera le 25/07/2020 à 08h30 et se terminera le 13/12/2020 à 20h.

## **Article 4. Structure du tournoi**

Dans un premier temps, une préqualification se fera en ligne avec une limite maximum de 16 équipes.

Après la phase de préqualification, nous garderons les 8 meilleures équipes pour participer au tournoi du GEEKALI 3<sup>ème</sup> édition 2020 qui se déroulera samedi et dimanche à la NORDEV.

## **Article 5. Droit à l'image**

Le tournoi sera filmé et/ou enregistré par l'organisateur et/ou ses partenaires, ce que les joueurs reconnaissent et acceptent expressément.

À cet égard et selon l'article 9 alinéa 1 du Code Civil, chaque joueur reconnaît qu'en s'inscrivant au tournoi, il cède à l'organisateur et aux partenaires le droit de reproduire, d'utiliser, de diffuser, et d'exploiter librement, dans le monde entier, sans limitation du nombre par tous précédés et sur tous supports, analogiques, numériques et/ou physique, présents et à venir et ceux à quelque fin que ce soit, son image, ses prestations filmées à l'occasion de tout match et plus généralement tous ses enregistrements, dans le cadre de toute communication relative à la compétition, interne ou externe, ainsi que plus généralement dans le cadre de toute exploitation commerciale de la compétition par l'organisateur et/ou ses partenaires.

## **Article 6. Nom d'équipe, Joueur et Tag**

Les noms de joueurs, d'équipes et tag ne devront absolument pas comporter des caractères racistes, vulgaires, menaçants, offensants, obscènes, calomnieux, diffamatoires ou répréhensibles.

En cas de changement de pseudo pendant les phases de pré-qualification il faudra impérativement prévenir les organisateurs.

## **Article 7. Remplaçant**

Chaque équipe est tenue d'avoir lors de son passage 5 joueurs dans la compétition, un remplaçant est conseillé.

Cependant le remplaçant ne doit pas faire partie d'une autre équipe inscrite à la compétition.

Attention, pour ceux qui seront qualifiés, il nous faudra absolument 5 joueurs non interchangeable pour la LAN du GEEKALI 3<sup>ème</sup> édition 2020.

## **Article 8. Inscription**

La pré-qualification sera totalement gratuite.

Les pré-qualifiés du RunEsport Séries auront leur entrée gratuite pour le GEEKALI 3<sup>ème</sup> édition 2020 uniquement pour le jour de la finale du tournoi.

Un formulaire de pré-inscription sera disponible sur le site [www.runesport.re](http://www.runesport.re) Les mineurs devront se munir d'une autorisation parentale (voir modalité article 3). Un mail vous sera envoyé pour valider ou non votre pré-inscription.

## **Article 9. Matériels**

L'association GEEK-ALI fournira 20 pc, 20 écrans et 20 casques pour la LAN du GEEKALI 3<sup>ème</sup> édition 2020, chaque matériel fourni a exactement les mêmes caractéristiques techniques.

Il est important de respecter le matériel mis à disposition sous peine de sanction et de disqualification de l'équipe entière.

Les joueurs peuvent dans un souci de performance et de confort, ramener leur clavier, souris, et tapis de souris.

L'association GEEKALI pourra dans la limite du stock disponible fournir au joueur un clavier, une souris ou/et un tapis de souris basique.

Attention, les organisateurs et ses partenaires ne sauraient être tenue responsable d'un éventuel dysfonctionnement ou détérioration du matériel personnel des joueurs. Les joueurs s'engagent à surveiller leur propre matériel.

### **Article 10. Déroulement**

Le tournoi se divisera en deux phases distinctes, la première sera une pré-qualification avec 16 équipes maximum, (voir article 2), elle se déroulera en ligne et en live sur la chaîne Twitch du GEEKALI.

La deuxième phase se déroulera à la LAN du GEEKALI 3ème édition 2020 à la NORDEV.

Les matchs seront joués en mode tournoi draft\* (1) sur la Faille de l'invocateur. Les picks/bans se déroulent en « draft » compétitive :

(Équipe coté bleu) Blue side = A (équipe coté Rouge) Red side = B ●

Bans (Bannir le champion) : A-B-A-B-A-B.

- Picks (Choix du champion) : A-B-B-A-A-B.
- Bans (Bannir le champion) : B-A-B-A.
- Picks (Choix du champion) : B-A-A-B.

Pour les matchs en ligne et afin d'assurer la meilleure égalité possible entre les joueurs et d'éviter toute tricherie, des captures d'écran seront demandées pour pouvoir vérifier le ping mais aussi les déconnexions et reconnexions pendant la partie.

Les captures d'écran devront être envoyées obligatoirement par chaque capitaine d'équipe à la demande de l'organisateur.

Si aucune capture d'écran n'a été envoyée par le capitaine d'équipe, l'équipe sera déclarée perdante.

Il est strictement interdit de falsifier les preuves demandées par les organisateurs et l'arbitrage.

### **Phase 1 : Pré Qualification des 16 équipes**

Dans la phase 1 de pré-qualification, il y aura 4 poules composées de 4 équipes qui seront disponible sur le site Toornament.

Les tirages au sort pour la pré-qualification seront streamer, sur la chaîne Twitch Geekali

Les dates et horaires seront disponibles sur le site Toornament et seront également communiquées ultérieurement par email aux capitaines d'équipes.

- Les matchs se dérouleront en BO1.
- L'équipe gagnante gagne 1 point.
- L'équipe perdante ne gagne aucun point.
- Les deux équipes qui auront le plus de points dans leur poule seront qualifiées pour la LAN de GEEKALI 3ème édition 2020.

- En cas d'égalité, un match éliminatoire sera effectué pour départager les deux équipes.

Tous les matchs de poule peuvent être potentiellement diffusés sur décision de l'organisateur sur la chaîne Twitch GEEKALI.

## Phase 2 : LAN du GEEKALI

Dans la phase 2 à la LAN du GEEKALI 3<sup>ème</sup> édition 2020, les équipes seront réparties sur un arbre de tournoi en double élimination (Win bracket et Loose bracket)

Les tirages au sort pour la LAN seront streamer sur la chaîne Twitch de GEEKALI.

Les dates et horaires seront disponibles sur le site Toornament et chaque capitaine d'équipe recevra un email.

- Les matchs se dérouleront en BO3 et la finale en BO5 (Si possible dans la limite du temps)
- Une équipe ayant plus de 10 minutes de retard sera déclarée forfait.
- Une équipe ayant moins de 5 joueurs présents sera déclarée forfait.

Tous les matchs de poule peuvent être potentiellement diffusés sur décision de l'organisateur sur la chaîne Twitch du GEEKALI.

### Article 11. Interruption de jeu

Si une partie est interrompue volontairement par un joueur, sans raison valable l'équipe sera automatiquement disqualifiée du tournoi.

Si une partie est interrompue pour raison extérieure, telle un problème sur le pc ou une panne d'électricité, la partie sera mise en pause et relancer à partir du moment de l'interruption selon les conditions de l'arbitre.

### Article 12. Dotations

Dotations par poule qualificative et par personne

1<sup>er</sup> place de poule

- 1 souris Cooler Master MM830 d'une valeur de 89 € TTC
- 1 Tapis de souris couleur master MP510 d'une valeur de 25 € TTC
- 1 place pour la finale au salon GEEKALI 3<sup>ème</sup> édition 2020

2<sup>ème</sup> et place :

- 1 Carte de Riot Points d'une valeur de 20 € TTC
- 1 place pour la finale au salon GEEKALI 3<sup>ème</sup> édition 2020)

Dotations par personne lors de la finale au salon GEEKALI 3<sup>ème</sup> édition 2020

1<sup>er</sup> place :

- 1 Chaise gaming REKT BG1 customisé d'une valeur de 299 € TTC
- 1 Carte de Riot Points d'une valeur de 50 € TTC

2<sup>ème</sup> place :

- 1 Ecran ED 23,6 curve gaming d'une valeur de 199 € TTC
- 1 Carte de Riot Points d'une valeur de 20 € TTC

3<sup>eme</sup> place :

- 1 Casque Cooler Master MH650 d'une valeur de 89 € TTC
- 1 Carte de Riot Points d'une valeur de 10 € TTC

Il est précisé que les lots offerts ne comprennent que ce qui est indiqué ci-dessus, à l'exception de tout autre chose. Tous frais supplémentaires resteront à la charge du Gagnant.

Le lot ne pourra faire l'objet d'aucune contestation et ne pourra être ni échangé, ni cédé, ni faire l'objet d'une contre-valeur sous quelque forme que ce soit.

Les organisateurs pourront décider de remplacer les lots par des gains similaires de même valeur.

Aucune réclamation ne pourra être faite concernant les décisions prises à cet égard par les organisateurs qui statueront de façon souveraine.

Tout gagnant n'acceptant pas les lots tel que décrit dans le règlement sera considéré comme refusant le lot. Sa dotation sera alors annulée sans possibilité pour ce gagnant d'obtenir un autre lot, ni de contester cette annulation.

Les organisateurs déclinent toute responsabilité en cas d'incident ou d'accident qui pourrait survenir à l'occasion du tournoi d'une part et de l'utilisation ou de la jouissance du lot gagné d'autre part.

Tout lot non réclamé par chaque Gagnant sera perdu pour celui-ci et demeurera acquis aux organisateurs, sans que la responsabilité de celle-ci puisse être recherchée de ce fait. A toutes fins utiles, il est précisé que les organisateurs ne fourniront aucune prestation ni garanties liées à l'utilisation des lots mis en jeu.

La participation au tournoi se fait sous l'entière responsabilité du participant.

Les organisateurs pourront annuler tout ou partie du Jeu s'il apparaît que des fraudes sont intervenues sous quelque forme que ce soit, notamment de manière informatique dans le cadre de la participation au tournoi. Elle se réserve, dans cette hypothèse, le droit de ne pas attribuer les dotations aux fraudeurs et/ou de poursuivre devant les juridictions compétentes les auteurs de ces fraudes. Elle ne saurait toutefois encourir aucune responsabilité d'aucune sorte vis-à-vis des participants du fait des fraudes éventuellement commises.

Sera notamment considérée comme fraude le fait pour un participant d'utiliser un ou des prête-noms fictifs ou empruntés à une ou plusieurs tierces personnes, chaque participant devant participer au tournoi sous sa propre et unique identité. Toute fraude entraîne l'élimination du participant.

### **Article 13. Conduite générale**

Les participants devront bien se comporter, avoir une conduite correcte, et être polis envers les spectateurs, les membres de la presse, les organisateurs du tournoi et ses représentants ainsi que les autres joueurs.

Les participants devront impérativement éviter tout comportement insultant ou langage offensant en toute circonstance.

Toute action qui déconcentre le joueur adverse est interdite, il en est de même pour toute action jugée anti fair-play comme par exemple le cross team.

Il est interdit de violer le règlement, contester la décision d'un officiel de tournoi, tricher ou utiliser un procès équitable, mentir ou induire une erreur d'un officiel (staff) du tournoi.

Toute agression physique, bagarre, comportement menaçant, ou langage menaçant, dirigée à l'encontre d'un autre joueur, d'un spectateur, du staff ou de n'importe quelle autre personne est formellement interdite.

Tous les paris, incluant ceux relatifs aux résultats de matchs, sont formellement interdits. Les joueurs ne respectant pas les règles se verront exposés à une sanction allant d'un simple avertissement à l'exclusion de la compétition.

L'alcool et la drogue ou tout autre produit illicite est interdit sur le lieu de la compétition. Les joueurs ne doivent pas être sous l'influence de drogue, produit illicite ou d'alcool durant la compétition.

En cas de retard, les joueurs recevront un avertissement ou être disqualifié du tournoi.

#### **Article 14. Propriété intellectuelle**

Les joueurs reconnaissent que les textes, logos, images, photos, vidéos et audio accessibles dans le cadre de leur participation à la compétition sont et restent la propriété intellectuelle exclusive de l'organisateur et/ou de ses partenaires selon la loi LOI n° 92-597 du 1er juillet 1992 relative au code de la propriété intellectuelle et que leur participation à la compétition ne leur confère aucun droit de propriété sur tout ou partie des éléments qui la composent.

La reproduction, la représentation ou l'exploitation de tout ou partie des éléments composant la compétition et les tournois, sous quelque forme que ce soit, est strictement interdite, à l'exception du règlement qui peut être imprimé à usage individuel et dans le cadre de la compétition.

Les joueurs s'engagent en outre à respecter les droits de propriété intellectuelle des tiers.

#### **Article 15. Responsabilité et cas de force majeure**

Les organisateurs et ses partenaires ne sauraient être tenu responsable d'éventuels dysfonctionnements dans l'organisation ou la gestion de la compétition, notamment en cas d'annulation ou de report d'un ou plusieurs tournois dû à un cas de force majeure telle que définie à l'article 1218 du Code Civil.

L'Organisateur pourra toujours en cas de force majeure cesser tout ou une partie de la compétition tel que défini par l'article 1218 du Code Civil, incluant notamment les risques d'incendie, inondation, catastrophe naturelle, intrusion malveillante, dans le système informatique, grève, remise en cause de l'équilibre financier et technique du tournoi.

\*(1) Le mode tournament draft : chaque équipe bannit 5 champions, de plus la sélection des champions se fait tour par tour en étant visible de tous, il n'est d'ailleurs pas possible de voir deux champions identiques s'affronter dans ce mode.

Merci d'avoir pris connaissance de ce règlement, au plaisir et  
bonne chance à tous !

Nos coordonnées :

Page Facebook : [Geekali](#)

Site internet : [www.runesport.re](http://www.runesport.re)