

## POST ESPORTS LEAGUE – LEAGUE OF LEGENDS RULESET



### Introduction

Ce livre des règles rassemble toutes les règles définies par les administrateurs de la POST eSports League à respecter par les compétiteurs, coaches et/ou structures (teams sportives) participant à la discipline League of Legends. Chaque participant de la POST eSports League déclare avoir lu et approuvé les règles ci-dessous du guide.

Les administrateurs de la POST eSports League se donnent le droit, en cas de besoin, de mettre à jour et/ou de corriger des passages de paragraphes figurant dans ce document, si nécessaire. Lors d'une situation non mentionnée dans les règles générales, les administrateurs auront le droit de prise de décisions finales.

Good Luck & Have Fun!



## PARTICIPANTS

### Inscription

Lors de l'inscription pour quelconque phase de la POST eSports League, chaque participant doit valider son compte officiel (Riot Games). Si sous contrat d'une team eSport, le joueur / représentatif de l'équipe doit impérativement partager les données suivantes : Le nom de l'équipe, le logo en format vectorisé (version foncé et éclairé), un représentatif et son remplaçant, le contact principal de la structure. Ce procès se déroule à chaque début de la saison.

L'In-Game Name du joueur doit correspondre au nom validé lors de l'inscription. Tout changement de nom sans en informer les administrateurs et sans avoir obtenus leur confirmation est pénalisée.

La POST eSports League est ouverte à tous les niveaux.

À tout moment, les administrateurs peuvent obliger d'obtenir des informations nécessaires pour le bon fonctionnement de la ligue (photo, nom complet, adresse, date et lieu de naissance, ...)

Pour plus d'information, consulter les « Règles Générales » de la POST eSports League.

### Droit d'image

Pendant la durée de la ligue (y compris les qualifications), le joueur accepte que les administrateurs utilisent les photos et vidéos prises lors de la compétition pour des propos de promotions. Aucun joueur ne peut refuser de jouer sur une diffusion en direct prévu par les administrateurs de la POST eSports League. Si le joueur ne tient absolument pas à jouer sur un live, il déclare forfait et pénalisation par la ligue.

### Âge

L'âge minimum requiert pour un joueur de la POST eSports League est de 16 ans. Dans le cas où le joueur est encore mineur selon les lois en Europe (<18 ans), le contrat du joueur doit être signé également par un responsable légal de l'enfant. À partir de 18 ans, le joueur est considéré majeur et n'est plus sous le statut d'un mineur.

## COMPOSITION DE LA DISCIPLINE

5 Joueurs principaux  
2 Joueurs remplaçants (max.)  
1 Coach (facultatif)





## ROAD TO LGX 2020

Dans une première phase, un événement, appelé « QUALIFIER 1 » se déroule lors de la « LGX SPRING LAN 2020 », le 17 et 18 avril 2020. Les participants tentent de remporter une place dans la POST eSports League – League Of Legends Online Division. Un maximum de 2 places est disponible lors de cet événement. L'événement se joue sous un double format « Swiss System modifié, Best of 1 » et ensuite « Format Simple Elimination, Top 6, Best of 1 ».

La deuxième phase est l'« ONLINE OPEN QUALIFIER 2 », qui se déroule lors du weekend du 25 avril 2020. L'événement se joue sous le format « Swiss System, Best of 1 ». Une adaptation du format peut être mise en place, si le nombre de participants est très élevé. Les 6 meilleures équipes rejoignent les 2 équipes venant du « QUALIFIER 1 » et participent à la première saison de la POST eSports League avec un total de 8 équipes.

La première saison de la POST eSports League débute le 01 mai 2020 et finit le 30 juin 2020 et comprend 8 équipes. L'événement se joue sous le format « Confrontation, 2 Matches ». Celle-ci se déroule en ligne.

Les « Play-Offs » se déroulent lors de la « LGX SUMMER LAN 2020 ». Les 6 meilleures équipes de la saison vont se confronter et ont pour but de finir dans le Top 2. L'événement se joue sous le format « Single Elimination, Best of 3 ». Les matches sont décidés à l'aide du placement du joueur lors de la saison (cas de figure : 1<sup>er</sup> et 2<sup>ème</sup> = Bracket Round 2 – 3<sup>ème</sup> à 6<sup>ème</sup> = Bracket Round 1.). Les 2 meilleures équipes se qualifient pour l'étape finale, la Grande Finale sur la « LGX 2020 ».

La Grande Finale se joue sur la « LGX 2020 » qui a lieu le 26 et 27 septembre 2020. Le Top 2 joue le tout pour le tout pour devenir le premier champion de la POST eSports League. L'événement se joue sous le format « Confrontation, Best of 5 ».

## RÈGLES DE JEUX

Map: Summoner's Rift

Nombre de joueurs: 5

Autorisation Spectateurs: seulement Lobby

Type de jeu: Tournament Draft

Patch: Patch le plus récent sorti



## Match & Résultats

Lors de la phase de choisir ou bannir un personnage, si un joueur choisit ou bannit un personnage par erreur, il doit avertir dans l'immédiat un coach. Si l'équipe adverse à entamer la prochaine action (choix ou ban du personnage), l'erreur ne peut être rétabli et le processus du match continue.

Tout bug lors de la phase du chargement, entame un « remake » automatique avec les mêmes personnages choisis lors de la partie qui a rencontré un problème technique.

Toute communication entre les joueurs de la même équipe pendant des problèmes techniques est interdite (événements live).

Pour confirmer les résultats, les joueurs sont dans l'obligation d'envoyer des captures d'écrans, dans les cas de la victoire et de la défaite. Dans le cas où aucune capture d'écran est envoyé, l'administrateur de la POST eSports League entre comme résultat une défaite pour l'(es) (2) équipe(s).

Lors de la saison en ligne, les équipes sont responsables pour trouver une date dans la semaine dans laquelle elles doivent s'affronter.

Lors de la saison en ligne, deux matches sont joués par confrontation. Chaque équipe joue donc une fois sur le côté bleu (en bas à gauche de la carte) et une fois sur le côté rouge (en haut à droite de la carte).

La perte de connexion d'un joueur n'entraîne jamais de « rematch ». Celui-ci doit tenter de se reconnecter au plus, mais la partie continue normalement. L'exception est sur les événements « live », lorsque le Wifi ou perte de connexion est parvenue par une erreur technique. Lors de ces événements « live », les équipes sont automatiquement connectées au réseau LAN. Une autre exception est celle où les serveurs « Riot » sont inaccessible (voir statuts des serveurs et prévenir un administrateur de la ligue.

Si les équipes ont une parfaite égalité dans le classement, un « Mini-Bracket » ou « Round Robin » est alors organisé pour détrancher les équipes. Les matches de cette phase se jouent tous dans le format « Confrontation, Best of 1 ».

## Coaching

Un coach est autorisé à consulter son équipe entre les parties d'une confrontation. Tout coaching effectué pendant un match, résulte par une défaite de la confrontation pour le participant en question. Le coach est dans l'obligation de quitter la zone de compétition de son équipe pendant les matches.

Tout coach ne peut pas participer en tant que joueur dans la ligue. Si un coach est mentionné lors de l'inscription et celui-ci est changé, le représentatif de la team / du joueur doit faire une demande de changement auprès des administrateurs et attendre l'acceptation du nouveau coach.

## Play-Offs & Grande Finale

Il est fortement recommandé aux équipes d'avoir leurs joueurs de remplaçants physiquement présents pour tous les matches.

La décision de remplacer un joueur doit être annoncée à l'arbitre / administrateur de la ligue, 5 minutes après la fin d'un match.

Lors des Play-Offs et la Grande Finale, l'équipe avec le « Seeding » supérieur a le premier choix du côté qu'elle veut jouer pour le premier match. Le perdant du match précédent choisit le côté qu'il veut jouer au prochain match.

## Équipements

Les joueurs ont le droit de ramener leur clavier, souris, tapis de souris et chauffe-mains sur les événements live. Cependant, tout matériel doit être contrôlé par un administrateur de la ligue.

## COMPORTEMENT GENERAL

Les joueurs doivent se conduire de manière raisonnable, en maintenant un comportement approprié et respectueux envers les spectateurs, les membres de la presse, les administrateurs de la ligue et les autres joueurs. Ces exigences s'appliquent aux interactions hors ligne et en ligne, y compris la conduite et l'activité sur les réseaux sociaux.

Pour plus d'information, consulter les « Règles Générales » de la POST eSports League.

## RÉCOMPENSES



**LEAGUE OF LEGENDS**  
**10.000 €**

<b>GRAND FINALS</b>	1. 5.000 € 2. 2.500 €
<b>PLAY-OFFS</b>	3. 1.000 € 4. 750 € 5. 500 € 6. 250 €
<b>SEASON</b>	Top 6 advances to Play-offs



## POLITIQUE DE COLLUSION

La collusion est définie comme tout accord entre deux équipes ou plus pour désavantager d'autres équipes dans la compétition. La collusion entre les équipes est strictement interdite. Toute équipe soupçonnée par les administrateurs de la POST eSports League à tout moment de s'avoir engagée dans une collusion est retirée de la compétition et est bannie des événements futurs.

Pour plus d'information, consulter les « Règles Générales » de la POST eSports League.

## NOTE DES DROITS D'AUTEURS

Tout contenu indiqué dans ce document est la propriété de POST eSports League. Toute utilisation, distribution ou altération n'est pas autorisée. Ce document est écrit avec la meilleure connaissance accessible au moment de la rédaction. L'auteur de ce document peut changer le contenu à tout moment.