

Règlement LAN n°1

Chartreuse Gaming – 2017

Table des matières

I-	Préambule	2
A-	Organisateurs	2
B-	Modifications.....	2
C-	Evènement.....	2
D-	Inscription.....	2
E-	Conditions de remboursement	2
II-	Généralités	3
A-	Matériel	3
B-	Dotations.....	3
C-	Droit à l'image	3
D-	Aptitudes physiques	3
E-	Règles de bonne conduite	4
F-	Sanctions	4
III-	Déroulement des tournois	5
A-	Règlement général	5
B-	Tournois League of Legends.....	6
1.	Général	6
2.	1v1	6
3.	2v2	7
4.	5v5	7
C-	Tournois Counter Strike: Global Offensive.....	7
1.	Général	7
2.	1v1	8
3.	3v3	8
4.	5v5	8

I- Préambule

A- Organismes

La LAN n°1 est organisée par Chartreuse Gaming, association déclarée loi 1901, dont le siège social est 1 rue d'arpizon 38380 Saint Laurent du Pont, joignable par mail à l'adresse contact@chartreuse-gaming.fr et par téléphone au 0630542067 en association avec le Comité des Fêtes de Saint Laurent du Pont, dont le siège social est 1 rue pasteur 38380 Saint Laurent du Pont. Les locaux sont gracieusement mis à disposition par la Mairie de Saint Laurent du Pont.

B- Modifications

Ce règlement peut à tout moment évoluer, même pendant l'évènement, sans que les joueurs en soient obligatoirement informés.

C- Evènement

La LAN n°1 est un tournoi eSport amateur ouvert à tous les niveaux, qui se déroulera le samedi 28 octobre 2017 à la maison des associations de Saint Laurent du Pont. La salle ouvrira ses portes à 09 heures pour un début des tournois à 10 heures. L'heure de fin ne pourra pas être fixée à l'avance.

D- Inscription

Les inscriptions se déroulent en ligne et doivent être réalisées avant le Lundi 23 octobre 2017. Chaque joueur doit s'inscrire indépendamment.

Les inscriptions sont ouvertes aux joueurs seuls ou aux équipes de 2,3 et 5 joueurs. Les équipes en sous-effectif et les personnes seules seront combinées pour que tous les joueurs puissent participer à un maximum de tournois.

Les frais d'inscriptions s'élèvent cette année à 8€/joueur. Ces frais sont à régler en ligne, par courrier ou en main propre à l'un de nos membres, et ce avant la clôture des inscriptions. Tout retard de paiement entraînera une exclusion du joueur.

Une limite de 40 joueurs est fixée pour cette première édition. Seul le paiement des frais d'inscriptions permet de réserver sa place.

Les joueurs mineurs doivent également faire parvenir une autorisation parentale téléchargeable sur le site <http://chartreuse-gaming.fr/documents> avant la date de clôture des inscriptions. Cette fiche sera exigée lors des encaissements en main propre.

E- Conditions de remboursement

Conformément à l'article L221-28 du code de la consommation, vous ne pouvez pas faire valoir votre droit de rétractation après avoir réservé votre place pour notre évènement. Tout achat est ferme et définitif et ne pourra donner lieu à un quelconque remboursement.

En cas d'annulation de l'évènement, les joueurs seront remboursés sur simple demande.

II- Généralités

A- Matériel

Chaque joueur doit apporter son propre matériel informatique (ordinateur, écran, clavier, souris ...). Les hauts parleurs sont interdits. Les câbles réseaux (RJ45) seront fournis sur place.

Le matériel doit être sain (sans virus) et à jour.

Chaque personne est responsable de son matériel. Chartreuse Gaming ne pourra être tenu responsable en cas de perte, de casse ou de vol d'effets personnels.

Pour cette première édition, nous vous demandons d'apporter également un maximum de multiprises et de rallonges électriques.

B- Dotations

Nos partenaires nous permettent cette année de vous proposer une dotation de départ de 150€. Cette dotation sera librement répartie par nos soins selon les performances.

D'autres lots seront probablement proposés. Nous vous invitons à nous suivre sur nos réseaux sociaux pour plus d'informations.

C- Droit à l'image

En vous inscrivant, vous autorisez Chartreuse Gaming et l'ensemble de ses partenaires à utiliser et diffuser des photographies et des enregistrements vidéo et/ou audio enregistrés pendant le présent évènement où vous pouvez apparaître, et ce, sur tout support et par tous procédés, sans contrepartie financière ni limite de durée.

D- Aptitudes physiques

En vous inscrivant, vous certifiez avoir les aptitudes physiques nécessaires pour participer à un tel évènement. Vous renoncez donc à toute poursuite à l'encontre des organisateurs en cas d'incidents, accidents ou blessures.

CHARTREUSE
GAMING

E- Règles de bonne conduite

Chaque joueur s'engage à respecter pleinement le présent règlement, ainsi que les indications qui seront données par Chartreuse Gaming durant la soirée. Tout abus sera sanctionné.

Etant donné la faible bande passante disponible, vous vous engagez à ne pas utiliser le réseau local pour d'autre usage que les tournois. Nous vous invitons donc par exemple à télécharger vos éventuelles musiques à l'avance et à utiliser votre 4G pour vos réseaux sociaux. Tout abus sera sanctionné.

Dans le même esprit, nous vous invitons à utiliser uniquement les serveurs TeamSpeak 3 que nous fournirons lors de la journée pour communiquer entre équipes. Nous vous demandons, sauf demande contraire venant d'un membre de Chartreuse Gaming, de rester dans vos canaux de team. Toute tentative de vol d'informations tactiques sera sanctionnée.

Nous vous demandons également d'arriver avec des périphériques chargés afin d'éviter de trop solliciter le réseau électrique de la salle. Nous pouvons à tout moment demander aux joueurs de débrancher certains appareils non essentiels comme les téléphones portables.

Nous informons également que nous déclinons toute responsabilité en cas de vol, de casse ou de perte d'effet personnel durant l'évènement. Chaque joueur est responsable de son matériel.

Tous les joueurs sont également invités à se comporter de manière respectueuse. Les pratiques telles que les insultes, les offenses, le spamming ou les retards de plus de 15 minutes, seront répréhensibles (Voir paragraphe « F – Sanctions »

F- Sanctions

Les sanctions sont variées (avertissement oral, annulation d'un match, exclusion du tournoi ...) et sont prononcées sans recours possible par les responsables de Chartreuse Gaming. Les sanctions en fonction des faits seront fixées à la libre appréciation de ceux-ci.

En cas de désaccord avec une décision, l'avis des organisateurs a préséance sur celui des joueurs.

Le(s) joueur(s) exclu(s) ne pourra(ont) en aucune manière prétendre au remboursement de ses frais d'inscription.

III- Déroulement des tournois

A- Règlement général

Les heures des tournois sont fixées lors de la journée par les administrateurs. Si une équipe ou un joueur souhaitent décaler un match pour par exemple prendre une pause, les adversaires et l'administrateur du tournoi doivent donner leur accord. Dans tous les cas, les décalages ne peuvent pas dépasser 30 minutes.

Par défaut, chaque joueur est inscrit à tous les tournois des jeux auxquels il s'est inscrit. S'il souhaite se désinscrire d'un tournoi, il est invité à en faire la demande maximum 3 jours à l'avance à l'organisateur.

L'utilisation de programmes tiers ou toute autre action visant à instaurer un avantage non fair-play est strictement interdite. Sont donc prohibés par exemple : les déconnexions injustifiées et intentionnelles, les programmes de triche et/ou de piratage, les paramètres non inclus dans les paramètres par défaut, les macros, le fait de laisser intentionnellement un adversaire remporter un match et plus généralement toute pratique antisportive, ainsi que l'utilisation intentionnelle de failles du jeu.

Si un joueur se déconnecte, son équipe peut mettre le jeu en pause. Si le joueur ne s'est pas reconnecté après le temps de pause, une décision peut être prise par l'arbitre (annulation du match, redémarrage du match, continuer le match sans le joueur, donner la victoire à l'une des équipes ...).

Si un problème technique empêche le bon déroulement d'un tournoi, ce dernier pourra être repris en ligne à une date qui sera communiquée ultérieurement aux participants concernés.

Chaque équipe doit renseigner lors de son inscription un capitaine. Ce dernier sera la plupart du temps le seul contacté par Chartreuse Gaming pour transmettre des informations aux équipes.

CHARTREUSE
GAMING

B- Tournois League of Legends

1. Général

Les tournois sont organisés sur les serveurs officiels de l'Europe de l'Ouest.

Les participants doivent donc disposer de leur propre compte d'invocateur et d'un compte client de jeu à jour sur ces serveurs pour pouvoir participer à l'évènement. Nous nous déchargeons de toute responsabilité en cas d'indisponibilité des serveurs officiels le jour de la LAN.

Le responsable League of Legends (également Arbitre Principal) se réserve le droit d'arrêter, d'annuler ou de recommencer une partie s'il le juge nécessaire.

Pour chacun des matchs, la détermination de l'équipe ayant le First Pick sera aléatoire (pile ou face). Lors d'un match en deux manches gagnantes, l'équipe qui n'a pas eu le First Pick lors de la première manche l'aura lors de la seconde manche. En cas de troisième manche, le First Pick sera redonné à la première équipe qui l'a eu. L'équipe qui a été choisie pour le first pick devra se mettre à gauche pendant l'écran d'attente.

Dans le cadre de ce tournoi, tous les champions ainsi que tous les objets sont autorisés, y compris ceux sortis peu avant l'évènement. Il ne nous appartient pas d'interdire du contenu du jeu.

L'utilisation de la fonction pause est uniquement autorisée en cas de déconnexion d'un membre de l'équipe ou en cas de dysfonctionnement de matériel. Toute autre utilisation de la fonction pause est prohibée et pourra entraîner des sanctions.

Dans les cas où une partie venait à être rejouée, les joueurs doivent conserver les mêmes personnages, les mêmes runes et pages de maîtrises que celles utilisées au cours de la partie annulée.

Les joueurs éliminés de tous les tournois se verront proposés de mini-tournois amicaux qui peuvent toutefois également mener à un gain.

2. 1v1

Le tournoi comportera au maximum 40 équipes de 1 joueur. Le tournoi se fera donc par éliminations simples. Tous les matchs seront joués en BO1 à l'exception des demi-finales, de la petite finale et de la finale qui seront jouées en BO3.

Les matchs se disputeront sur l'abîme hurlant en mode Partie Personnalisée. Les conditions de victoires sont de tuer le joueur en face ou de détruire la première tour ou de totaliser 100 sbires tués.

3. 2v2

Le tournoi comportera au maximum 20 équipes de 2 joueurs. Le tournoi sera donc par éliminations simples. Tous les matchs seront joués en BO1 à l'exception des demi-finales, de la petite finale et de la finale qui seront jouées en BO3.

Les matchs se disputeront sur l'abîme hurlant en mode Partie Personnalisée. Les conditions de victoires sont de tuer les deux joueurs en face ou de détruire la première tour ou totaliser 100 sbires tués.

4. 5v5

En raison de notre partenariat avec RIOT Games, les joueurs s'engagent à respecter également le règlement des tournois édités par RIOT, disponible à l'adresse suivante : <https://goo.gl/ARn9fJ>.

Le tournoi comportera au maximum 8 équipes de 5 joueurs. Le tournoi sera donc par éliminations simples. La finale et la petite finale seront jouées en BO3, les autres matchs en BO1.

Les matchs se disputeront sur la faille de l'invocateur en mode Partie Personnalisée de Tournoi. La condition de victoire d'une partie est la destruction du Nexus ennemi.

C- Tournois Counter Strike: Global Offensive

1. Général

Les tournois sont organisés sur des serveurs hébergés par nos soins.

Les participants doivent disposer du jeu à jour sur steam pour pouvoir participer à l'évènement. Nous nous déchargeons de toute responsabilité en cas d'indisponibilité des serveurs steam le jour de la LAN.

Le responsable Counter Strike : Global Offensive se réserve le droit d'arrêter, d'annuler ou de recommencer une partie s'il le juge nécessaire.

Pour chacun des matchs, la détermination de l'équipe commençant terroriste sera aléatoire (pile ou face). Lors d'un match en deux manches gagnantes, l'équipe qui a commencé terroriste lors de la première manche commencera anti-terroriste lors de la seconde. En cas de troisième manche, les configurations de départ seront les mêmes que pour le premier match.

Les joueurs sont autorisés à demander une pause par match (hors pauses liées à un problème technique).

Dans les cas où une partie viendrait à être rejouée, les joueurs doivent commencer du même côté où ils avaient commencé lors de la partie annulée.

Les joueurs éliminés de tous les tournois se verront proposés de mini-tournois amicaux qui peuvent toutefois également mener à un gain.

2. 1v1

Le tournoi comportera au maximum 40 équipes de 1 joueur. Le tournoi sera donc par éliminations simples.

Chaque duel se déroulera sur 3 maps (BO3) issues du Steam Workshop:

- Aim Map 3G : <https://goo.gl/vxDpw8>
- Aim AWP Row : <https://goo.gl/Ai7Srr>
- Aim Pistol CSGO : <https://goo.gl/TiU1V1>

Chaque match se joue en 11 rounds gagnants, précédé d'un échauffement de 2 minutes, le temps que les joueurs se connectent.

En cas d'égalité, le premier joueur à avoir 2 rounds gagnants d'écart l'emporte.

3. 3v3

Le tournoi comportera au maximum 14 équipes de 3 joueurs. Le tournoi sera donc par éliminations simples.

Chaque match se jouera en BO3 en 11 rounds gagnant. Lors de deux premiers matchs, l'équipe terroriste choisit la map parmi les maps officielles et de_dust2. Dans le cas d'un troisième match, une map sera sélectionnée au hasard parmi les maps officielles et de_dust2.

La bombe ne pourra être plantée que sur un seul bomb site choisi par l'équipe terroriste. Dans le cas d'un troisième match, un bomb site sera tiré au hasard au début de la map.

En cas d'égalité, les équipements seront supprimés, chaque joueur sera crédité de 10 000\$ et la première équipe avec deux rounds d'écart en sa faveur l'emportera.

4. 5v5

Le tournoi comportera au maximum 8 équipes de 5 joueurs. Le tournoi sera donc par éliminations simples.

Chaque match se jouera en BO3 en 11 rounds gagnants. Lors de deux premiers mathchs, l'équipe terroriste choisit la map parmi les maps officielles et de_dust2. Dans le cas d'un troisième match, une map sera sélectionnée au hasard parmi les maps officielles et de_dust2.

En cas d'égalité, les équipements seront supprimés, chaque joueur sera crédité de 10 000\$ et la première équipe avec deux rounds d'écart en sa faveur l'emportera.