

**RÈGLEMENT ACENSI**  
**University League 2017**  
**League of Legends**



# **TABLE DES MATIÈRES**

<b>1 - Définition</b>	<b>3</b>
1.1 - Participants	3
1.2 - Organisateur	3
1.3 - Équipes	3
1.4 - Inscriptions	3
1.5 - Fuseau Horaire	4
1.6 - Durée du Tournoi	4
<b>2 - Général</b>	<b>4</b>
2.1 - Validité des règles	4
2.2 - Code de Conduite	4
2.3 - Accords additionnels	5
2.4 - Médias	5
2.5 - Alcools & Drogues	5
2.6 - Communication	5
2.7 - Compte de jeu	5
2.8 - Gestion de l'équipe	6
2.8.1 - Qualification d'une équipe	6
2.8.2 - Minimum de Membres	6
2.8.3 - Changement de joueur	6
2.8.3 - Rôles dans l'équipe	6
2.9 - Déroulement du Tournoi	6
2.9.1 - Phases de Qualifications	6
2.9.2 - Phases Finales	8
2.9.3 - Horaires des Qualifier	8
2.9.4 - Validation de sa présence (Check-in)	8
2.9.5 - Absence et retards à un match	8
2.9.6 - Résultats d'un Match	9
2.9.7 - Fichiers médias de match	9
2.10 - Conditions de Participation	9
2.10.1 - Être étudiant	9
2.10.1 - Étudiant à l'étranger	9
<b>3 - Règles en jeu</b>	<b>10</b>
3.1 - Définitions	10
3.1.1 - Best of One	10
3.1.2 - Best of Three	10
3.1.3 - Déroulement d'une manche	10
3.1.4 - Résultats	10
3.2 - Réglages Client	10
3.3 - Quitter le Serveur	10
3.4 - Nickname et ClanTag	11
<b>4 - Sanctions &amp; Pénalités</b>	<b>11</b>

<b>5 - Droit à l'image et Offres partenaires</b>	12
5.1 - Droit à l'image	12
5.2 - Traitement des données personnelles	12
5.3 - Offres partenaires	12

---

## 1) DEFINITION

- 1.1 - Participants

L'équipe ainsi que les membres la composant, joueurs et membres du Staff, est désignée comme «Participant».

- 1.2 - Organisateur

ACENSI est la société organisatrice de l'ensemble de la compétition ACENSI University League 2017.

- 1.3 - Équipes

L'équipe est l'entité qui participera aux tournois de qualifications et dans le cas d'une qualification, jouera les phases finales.

Un propriétaire, également appelé 'Capitaine', doit être désigné lors de la création de l'équipe. Cela signifie qu'il est le seul responsable de son équipe. Le propriétaire doit être majeur au début de la compétition. Il est également le responsable financier (il recevra les lots matériels et numéraires pour son équipe). Aucune autre voix ne pourrait se faire entendre en cas de litiges auprès de l'Organisateur. Il est possible à tout moment de transmettre la propriété de l'équipe à une autre personne. Cette dernière doit faire absolument partie de l'équipe.

**ATTENTION !** Toute transmission est définitive et il sera impossible de vous réattribuer les droits par le biais de l'organisateur.

- 1.4 - Inscriptions

Les inscriptions s'effectueront directement sur le site internet Challonge.com, où sont hébergés les arbres de tournoi sous le nom suivants " Qualifier AUL LOL 2017 - \* ( \* = numéro du qualifier).

Le capitaine de l'équipe inscrit son équipe de la manière suivante :

- Il créer un compte sur le site en utilisant son propre nom d'invocateur avec la **MÊME ORTHOGRAPHE** que celle présente dans le jeu, afin que les équipes puissent le retrouver sur le client.
- Chaque inscrit devra " check in " c'est à dire confirmer son inscription sur la page Challenge du tournoi. Le check in ouvre **30 minutes** avant le début du tournoi .

- **1.5 - Fuseau Horaire**

Tous les horaires seront entendus en Central European Summer Time (CEST) lorsque celui ci est en vigueur en France, et en Central European Time (CET) lorsque celui ci est en vigueur en France. Il s'agira du fuseau horaire de référence pour l'ensemble des horaires communiqués.

- **1.6 - Durée du Tournoi**

Le Tournoi débute le 1er Octobre 2017 avec le premier Round de Qualification (également nommé « Qualifier ») et s'achèvera 3 Décembre 2017 avec les Finales Offline. La date des Finales pourra être modifiée, en fonction des impératifs que l'Organisateur subira et avertira les joueurs et équipes dans un délai raisonnable.

---

## **2) GENERAL**

- **2.1 - Validité des règles**

L'Organisateur se réserve le droit de modifier à tout moment ce règlement. Il est du devoir du propriétaire de l'équipe de vérifier qu'il possède bien la dernière version du règlement. Si des modifications sont apportées au règlement, l'Organisateur en informera les participants.

Dans certains cas, un problème peut survenir et ne pas trouver de solution immédiate dans le règlement. Dans ces cas de figure, l'Organisateur tranchera de manière impartiale et dans une volonté de faire respecter l'éthique sportive avant tout autre considération.

- **2.2 - Code de Conduite**

En participant à l'ACENSI University League, tous les participants s'engagent à avoir un comportement courtois envers les adversaires, le public, les arbitres et les organisateurs. Si un participant venait à contrevenir à cette disposition, une sanction sera prononcée allant de l'avertissement écrit à l'exclusion définitive en fonction de la gravité des propos tenus. Le détail des sanctions est détaillé en fin de règlement.

- **2.3 - Accords additionnels**

L'Organisateur de l'ACENSI University League n'est pas responsable des accords additionnels qui pourraient intervenir entre deux participants. Ces accords ne pourront en aucun cas être sujet à réclamation si l'un des participants venait à ne pas les respecter. De même, un accord additionnel ne peut en aucun cas déroger au présent règlement.

- **2.4 - Médias**

Tous les droits de diffusion des rencontres de l'ACENSI University League sont l'exclusivité de l'organisateur. Cela englobe tous les formes de diffusion ou d'enregistrement comme par exemple le Streaming, le Broadcasting, les Replay et les démos.

L'Organisateur peut, pour des rencontres particulières ou un groupe de rencontres, déléguer les droits de diffusion à un tiers ou à un participant desdites rencontres. Dans ce cas, cela doit être au préalable discuté avec l'organisateur.

Un participant ne peut pas refuser de voir son match retransmis sur l'un de nos sites partenaires. Il ne peut pas non plus choisir par quel moyen le match sera retransmis.

- **2.5 - Alcools & Drogues**

Il est strictement interdit de jouer des matchs de l'ACENSI University League 2015 sous l'emprise de l'alcool ou de produits stupéfiants. En cas de non-respect de cette règle, le participant sera exclu définitivement de la compétition.

Au même titre, l'utilisation de produits dopant durant la compétition entrainera une exclusion définitive.

- **2.6 - Communication**

L'onglet « Contact » est l'unique moyen de communication pour demander une information auprès de l'organisateur.

- **2.7 - Compte de jeu**

Chaque joueur d'une équipe doit enregistrer avec exactitude son propre nom d'invocateur EU WEST. Une erreur dans le pseudonyme pourra retarder la validation de l'inscription dans le qualifier.

Un joueur qui participe à un ou plusieurs matchs de l'ACENSI University League sans compte de jeu, verra son équipe perdre les matchs auxquels il a participé sans réclamation possible.

- **2.8 - Gestion de l'équipe**

- **2.8.1 - Qualification d'une équipe**

Lorsqu'une équipe se qualifie, elle ne peut transférer sa qualification à une autre équipe et ce, quelle que soit la motivation et la proximité des deux équipes. Si l'équipe est supprimée ou devient inactive, la qualification est perdue.

- **2.8.2 - Minimum de Membres**

Une équipe doit toujours avoir au moins 5 membres dans son équipe. A défaut, elle sera déclarée comme forfait. L'utilisation de mercenaires (joueur pour pallier une absence) est interdite.

- **2.8.3 - Changement de joueur**

Une équipe peut changer autant de fois de joueurs qu'elle le souhaite tant qu'au minimum 3 membres du roster principal sont alignés. Toutefois, il est interdit de changer de joueur 24H avant le début d'un match. Les mercenaires sont interdits et occasionneront une disqualification sans réclamation possible.

Un joueur qui quitte une équipe ne peut pas s'engager avec une nouvelle autre avant 24H. Il ne peut réintégrer sa précédente équipe qu'après 8 jours (exemple : Paul quitte l'équipe A, rejoint l'équipe B et veut au final revenir dans l'équipe A, il devra attendre 8 jours).

- **2.8.3 - Rôles dans l'équipe**

Chaque joueur peut occuper une fonction officielle au sein de son équipe comme Manager, Capitaine ou Coach.

- **2.9 - Déroulement du Tournoi**

L'ACENSI University League se déroule en 2 étapes : Phase de Qualifications et Phases Finales.

- **2.9.1 - Phases de Qualifications**

Entre le 1er Octobre 2017 et le Lundi 20 Novembre 2017, 8 Qualifiers seront accessibles à tous les participants, à raison de un qualifier par semaine (le dimanche jusqu'aux quarts de final, le lundi pour les demis finales et la finale). Chaque qualifier permettra aux 4 meilleures équipes d'obtenir leur qualification pour la phase finale. L'intégralité de ces matchs se joue en BO1 y compris la finale.

<b>Tounois</b>	<b>Dates</b>	<b>Nombre de qualifiés</b>
Qualifier # 1	Dimanche 1 Octobre 2017 : 128e aux $\frac{1}{4}$  Lundi 2 Octobre 2017 : $\frac{1}{2}$ & Finale	Les 4 meilleures équipes de chaque Qualifier sont qualifiées pour la phase finale
Qualifier # 2	Dimanche 8 Octobre 2017 : 128e aux $\frac{1}{4}$  Lundi 9 Octobre 2017 : $\frac{1}{2}$ & Finale	
Qualifier # 3	Dimanche 15 Octobre 2017 : 128e aux $\frac{1}{4}$  Lundi 16 Octobre 2017 : $\frac{1}{2}$ & Finale	
Qualifier # 4	Dimanche 22 Octobre 2017 : 128e aux $\frac{1}{4}$  Lundi 23 Octobre 2017 : $\frac{1}{2}$ & Finale	
Qualifier # 5	Dimanche 29 Octobre 2017 : 128e aux $\frac{1}{4}$  Lundi 30 Octobre 2017 : $\frac{1}{2}$ & Finale	
Qualifier # 6	Dimanche 5 Novembre 2017 : 128e aux $\frac{1}{4}$  Lundi 6 Novembre 2017 : $\frac{1}{2}$ & Finale	
Qualifier # 7	Dimanche 12 Novembre 2017 : 128e aux $\frac{1}{4}$  Lundi 13 Novembre 2017 : $\frac{1}{2}$ & Finale	
Qualifier # 8	Dimanche 19 Novembre 2017 : 128e aux $\frac{1}{4}$  Lundi 20 Novembre 2017 : $\frac{1}{2}$ & Finale	

### ➤ 2.9.2 - Phases Finales

Les 32 meilleures équipes issues de la phase de qualification se retrouvent dans un arbre à élimination directe. L'ensemble des matchs de cette phase se joue en Best of One (Bo1) jusqu'aux Quarts de finale qui seront joués en Best of three (Bo3), tout comme les demies-finales et la finale.

Une partie des phases finales se déroulera sur Internet (« Online ») l'autre se déroulera en réel (« offline »).

Matchs	Période	Lieux
Seizième de finale	24 Novembre 2017	Online
Huitième de finale	24 Novembre 2017	Online
Quarts de finales	24 Novembre 2017	Online
Demies-finales & Finale	Samedi 2 & Dimanche 3 Décembre 2017	Offline (Paris)

### ➤ 2.9.3 - Horaires des Qualifiers

Les joueurs devront se présenter à 13h30 pour les matchs joués les **DIMANCHE** pour un début des matchs (128ème) à 14h.

Les joueurs devront se présenter à 20h30 pour les matchs joués les **LUNDI** pour un début des matchs à 21h.

### ➤ 2.9.4 - Validation de sa présence (Check-in)

Chaque inscrit devra " check in " c'est à dire confirmer son inscription sur la page Challenge du tournoi. Le check in ouvre **30 minutes** avant le début du tournoi .

### ➤ 2.9.5 - Absence et retards à un match

Le Qualifier, dans la mesure du possible, se joue dans la soirée. Tout retard excédant 15 minutes entraînera la disqualification du Qualifier auquel vous participez. Deux retards dans un même Qualifier conduiront à une disqualification immédiate.

De même, une équipe qui s'inscrit et valide sa présence à un Qualifier, et qui ne se présente pas lors de son premier match sans prévenir les Organisateurs, sera disqualifiée du Qualifier en cours mais aussi du prochain Qualifier.



### ➤ 2.9.6 - Résultats d'un Match

A la fin de chaque rencontre, que l'équipe ait perdu ou gagné, l'équipe doit entrer le score ou valider celui entré par son adversaire sur la page Challenge du tournoi. Pour le bon déroulement de la compétition, il est impératif que chaque équipe fasse le nécessaire pour ne pas bloquer l'arbre du Qualifier et de faire intervenir l'Organisateur inutilement. Si un participant conteste les résultats du match, il doit porter Réclamation dans les 15 minutes qui suivent la fin du match. Un Organisateur traitera sa demande le plus rapidement possible.

Les capitaines peuvent contacter les admins (Aeromi / MrHazraell) via la messagerie de Challenge

**Attention !** N'abusez de votre possibilité de réclamation pour des motifs illégitimes ni de l'oubli de validation du score. Ces pratiques peuvent être considérées comme anti-fairplay.

### ➤ 2.9.7 - Fichiers médias de match

A la fin de chaque match, les équipes doivent sauvegarder les captures d'écran (aussi appelés « screenshots ») nécessaires pour prouver le résultat du match. En cas de contestation, les screenshots seront les seules preuves crédibles aux yeux des organisateurs. Si aucune équipe ne peut présenter de preuves du score alors les deux équipes seront disqualifiées.

## ● 2.10 - Conditions de Participation

### ➤ 2.10.1 - Être étudiant

L'ACENSI University League est une compétition réservée aux étudiants français ou non réalisant un cursus complet dans une école ou une université en France. Cela ne concerne donc pas les étudiants en échange universitaire.

### ➤ 2.10.1 - Étudiant à l'étranger

En revanche, les étudiants qui sont actuellement en échange Erasmus et/ou dans un pays d'Europe, peuvent s'inscrire pour les phases online, à condition qu'ils soient en France pour les phases finales offline.

Pour ces étudiants, l'inscription devra faire l'objet d'une demande spécifique à l'adresse suivante : [aul@acensi.fr](mailto:aul@acensi.fr).

**Attention !** L'organisation de l'ACENSI University League ne pourra être tenue responsable des problèmes de connexion rencontrés en participant depuis l'étranger.

## 3) RÈGLES EN JEU

- **3.1 - Définitions**

- 3.1.1 - Best of One

Dans le Best of One (Bo1). L'équipe qui remporte la manche gagne le match.

- 3.1.2 - Best of Three

Dans le Best of Three (Bo3). Si une équipe gagne deux manches, elle remporte le match (note : si l'équipe remporte les 2 premières manches, il est inutile de jouer la 3ème manche).

- 3.1.3 - Déroulement d'une manche

Les deux équipes se retrouvent sur un match d'entraînement. L'équipe la mieux seedée (voir arbre du tournoi) est toujours l'équipe qui devra se positionner à gauche dans le lobby du jeu. Le Client du Jeu League of Legends déterminera lui-même la phase d'exclusion des Champions.

Les joueurs doivent respecter le déroulement du jeu et ne doivent en aucun cas tenter de modifier ou de faire planter le jeu en refusant de choisir un champion par exemple. Si un tel cas arrive, le match doit être recommencé mais l'incident doit être reporté à l'organisateur.

Si une phase de pick/bans devait échouer une deuxième fois pour un refus / oubli de choix de champion, l'équipe responsable de cet échec sera disqualifiée du qualifier en cours ainsi que du suivant.

- 3.1.4 - Résultats

Une manche est remportée lorsqu'une équipe détruit le nexus adverse et que le jeu affiche une bannière « Victoire » ou « Défaite ». Une équipe peut concéder la manche uniquement en utilisant les commandes du jeu (« /surrender » ou « /ff » validées par les membres de l'équipe).

- 3.2 - Réglages Client

Les participants doivent jouer avec les configurations de base. Certains ajustements sont possibles si cela ne donne pas un avantage prépondérant pendant les matchs. Les Organisateur peuvent demander que certaines configurations soient corrigées pour l'équité sportive.

- 3.3 - Quitter le Serveur

Vous n'êtes autorisé à quitter le serveur seulement à l'issue du match lorsqu'un vainqueur est désigné. En aucun cas, vous ne pouvez quitter la partie pour une raison autre que

technique. Le joueur subissant un problème technique, est autorisé à quitter la partie, le temps d'effectuer les actions nécessaires à la résolution de son problème. Il doit se reconnecter le plus rapidement possible.

Si une équipe quitte prématurément le match, elle est déclarée perdante et ne pourra participer à la prochaine Coupe de qualification.

➤ 3.4 - Nickname et ClanTag

Tous les participants doivent jouer leurs matchs avec le nickname enregistré lors de leur inscription. De même, chaque participant d'une équipe devra mettre le même ClanTag désignant le nom de leur équipe/école.

---

## 4) SANCTIONS ET PÉNALITÉS

L'organisateur a établi un tableau de sanctions ci-dessous. Cette liste est non-exhaustive et en fonction de la situation, l'Organisateur se réserve le droit d'alléger ou alourdir une sanction en fonction des faits.

Aucune contestation ne sera possible de la part d'un joueur ou d'une équipe une fois le verdict rendu par les organisateurs

<b>Fautes constatées</b>	<b>Sanctions</b>
Tricherie (Cheating)	Exclusion définitive du joueur et de l'équipe
Ringer / Faker	Exclusion définitive du joueur et de l'équipe
Absence ou gros retards lors d'un Qualifier	Exclusion du qualifier en cours et suspendu pour le prochain qualifier
Absence ou gros retard lors d'un match de phases finales	Exclusion définitive du joueur et de l'équipe
Insultes et comportements inappropriés	Exclusion définitive du joueur et de l'équipe
Acte de non fair-play	Sanction allant de l'avertissement écrit jusqu'à l'exclusion définitive de la compétition.
Quitter le Serveur avant la fin	Exclusion définitive du joueur et de l'équipe

---

## 5) DROIT À L'IMAGE ET OFFRES PARTENAIRES

- 5.1 - Droit à l'image

En s'inscrivant à l'ACENSI University League 2017, le participant autorise à titre gratuit l'organisateur ou ses ayants droit à exploiter, directement ou indirectement, son image et ses exploitations sur ses différents supports d'informations. Par image, il est entendu l'ensemble des attributs de la personnalité, qui comprennent notamment l'image, les noms, les prénoms, l'appartenance à une école et la voix. La diffusion et l'exploitation de ces images, de ces propos et des documents pourront se faire par le biais de sites Internet, presse et photothèques accessibles sans aucune restriction d'accès.

- 5.2 - Traitement des données personnelles

Les informations recueillies font l'objet d'un traitement informatique destiné à l'ACENSI University League. Les destinataires des données sont la société ACENSI et la société Alt Tab Productions.

Conformément à la loi « informatique et libertés » du 6 janvier 1978 modifiée en 2004, vous bénéficiez d'un droit d'accès et de rectification aux informations qui vous concernent, que vous pouvez exercer en vous adressant au service Communication de la société ACENSI à l'adresse suivante : 14 rue du général Audran, 92400 Courbevoie - La Défense 5

Ces informations sont nécessaires à notre société pour traiter votre demande. Elles sont enregistrées dans notre fichier de participants et peuvent donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de notre service communication.

- 5.3 - Offres partenaires

Seules les personnes autorisées, à savoir la société ACENSI et ses partenaires, pourront accéder aux données personnelles contenues dans le fichier. Ces informations sont amenées à être conservées et utilisées durant toute la durée de la compétition.

Dans le cadre de nos partenariats, le fichier est susceptible d'être exploité par la société ACENSI ou par l'un de nos partenaires dans le cadre d'une sollicitation commerciale. L'objectif sera de communiquer des informations relatives à la compétition ACENSI University League ainsi que des offres susceptibles d'intéresser les participants. Si le participant ne souhaite plus recevoir des propositions commerciales de nos partenaires par voie électronique, il pourra utiliser le lien de désinscription prévu dans le message.

En aucun cas, la société ACENSI ne pourra être tenue responsable de la nature des messages émis par nos partenaires. Le participant devra s'adresser directement au partenaire en question pour toute réclamation.