



RÈGLEMENT LEGENDS OF RUNETERRA

Les administrateurs du tournoi se réservent le droit de modifier tout point du règlement, si cela s'avère nécessaire.

Attention : si le tournoi n'atteint pas un minimum de 24 joueurs nous serons contraints de l'annuler.

I. PRÉAMBULE

En participant à cette compétition les joueurs acceptent, sans réticence ou interprétation, de respecter le règlement.

Il est à noter que celui-ci est susceptible d'évoluer durant l'événement. Par ailleurs, en cas de divergences d'interprétation de ce document, l'avis des administrateurs du tournoi a préséance sur celui des joueurs.

II. FORMAT DU TOURNOI

L'Arma Cup Legends of Runeterra se joue en decklists fermées pour la première phase et en decklists ouvertes pour la deuxième. Les decks doivent être envoyés par mail à help@armateam.org au plus tard à 11h le samedi 18 Avril 2020.

Le tournoi se déroule en 2 phases distinctes :

- La première phase est une phase de rondes suisses jouée en Conquest Bo3 avec 1 ban.
- La seconde phase est un arbre à simple élimination jouée en Conquest Bo3 avec 1 ban.

A. Phase 1

- Rondes suisses

Les joueurs se rencontrent au sein d'une phase de 7 rondes suisses jouée en Conquest Bo3 avec 1 ban.



B. Phase 2

- Playoffs

8 joueurs sont répartis dans un arbre à simple élimination joué en Conquest Bo3 avec 1 ban.

C. Définitions

MATCH EN « BO 3 »

Lors d'un match en « BO3 » ou meilleur des 3 manches, chacun des 2 joueurs dispose de 3 decks. 2 decks ne peuvent pas contenir le même champion.

Exemple : Si mon deck A contient le champion « Ashe », le deck B et le deck C ne peuvent pas contenir le champion Ashe.

Les deux joueurs devront ban un deck de leur adversaire afin qu'ils ne disposent plus que de 2 decks chacun. L'un des joueurs remporte le match dès lors que celui-ci a gagné 2 manches durant le match. En cas d'égalité lors d'une partie, celle-ci sera rejouée avec les mêmes decks jusqu'à la victoire de l'un des 2 joueurs.

MODE CONQUEST

En mode « conquest » ou conquérant, le joueur ayant remporté une partie avec un deck doit en changer pour la partie suivante, si le match n'est pas terminé. Ce deck ne pourra plus être utilisé durant le match en cours. Son adversaire peut décider de changer son deck ou de le conserver pour la partie suivante. L'un des 2 joueurs remporte le match dès lors que celui-ci a gagné une partie avec chacun de ces decks.

III. RÈGLES

A. Sanctions

Si, au sein du présent règlement, un joueur encourt des sanctions des suites d'une action ou plusieurs commises par celui-ci ou un tiers, les administrateurs auront pour tâche de définir et de faire appliquer les sanctions adéquates. Les sanctions, indiquées à la suite des actions réprimandées dans le présent règlement, peuvent donner une idée de la gravité des sanctions encourues, mais ne seront pas obligatoirement celles prononcées par les administrateurs.

B. Problèmes Techniques

Si un match est interrompu par un problème n'étant pas du ressort des joueurs, la partie interrompue ne sera pas comptabilisée dans le score du match, et celle-ci sera rejouée une fois le problème résolu ; les 2 joueurs devront utiliser les mêmes decks. Les problèmes techniques suivants sont compris dans cette catégorie :

- Coupure électrique affectant au minimum l'un des 2 joueurs ;
- Coupure réseau affectant au minimum l'un des 2 joueurs.

Néanmoins, si le problème est la conséquence du mauvais fonctionnement du matériel de l'un des 2 joueurs, celui-ci sera tenu pour responsable et perdra la partie en cours. Les autres parties affectées seront rejouées normalement, comme si le problème était du ressort de l'organisateur. De même, si un joueur cause volontairement un dysfonctionnement de l'infrastructure (débranchement d'un élément...), il sera exclu du tournoi. Si l'action en question avait pour objectif d'affecter la partie d'un autre joueur, en accord avec celui-ci, afin, par exemple, de faire rejouer une partie, le joueur en jeu perdra la partie en cours, et les 2 joueurs seront soumis à la même sanction.

C. Infractions

Les actions suivantes sont strictement interdites durant un match, elles entraîneront un avertissement ou une sanction systématique : Toute forme de tricherie est interdite, cela inclut :

- L'utilisation de script ;
- L'utilisation d'un ou plusieurs bugs modifiant les principes du jeu ;
- L'utilisation de tout moyen permettant de connaître la main de l'adversaire ;
- L'utilisation de tout logiciel permettant de compter les cartes jouées ou d'avoir des informations de manière automatique durant la partie.

Les joueurs doivent se conduire correctement :

- Leur attitude envers les spectateurs et organisateurs devra rester correcte. Toute insulte ou comportement agressif sera sanctionné ;
- Les joueurs doivent respecter les horaires donnés par les organisateurs et s'assurer d'être disponibles lorsqu'ils seront appelés avant le début du tournoi ainsi qu'à chaque fois que cela sera nécessaire. En cas de retard supérieur à 30 minutes à partir du début d'une ronde, le joueur concerné perdra son match. En cas de récidive, le joueur sera disqualifié.

IV. INSCRIPTIONS

Les inscriptions à l'Arma Cup Legends of Runeterra se font via le site Weezevent. Le tarif du pack compétiteur est de 35€ TTC. Les joueurs doivent renseigner leur nom, prénom, mail, pseudo in game et avoir lu le règlement. Les billets compétiteurs ne sont pas remboursables.

