



*Le règlement présent s'applique à l'ensemble des matchs de ces WCG France 2011. Le règlement présent pourra être modifié par les administrateurs afin de palier les différents comportements ou situations pouvant survenir et susceptibles de créer un blocage de la compétition, le but étant que cette dernière se déroule de la manière la plus fluide et fair play possible.*

**NOTE : Le présent règlement est amené à évoluer - n'hésitez pas à le consulter régulièrement pour prendre note des mises à jours éventuelles**

---

## **MODE DE PARTIE : 5VS5**

---

-Les équipes ne doivent être constituées que de joueurs de nationalité française, le non respect de cette règle entraînera la disqualification de l'équipe.

-Mode de jeu : Best of one (bo1), Best of three (bo3) pour la finale.

-Mode de ban : 1-1-1-1-1 (Chaque équipe bannit 3 champions).

-Méthode de ban : l'équipe avec le plus bas classement (celui-ci sera tiré au sort) commencera les bans.

-Mode de pick : les équipes choisissent leurs champions avant que le match ne commence.

-Les picks se font en 1-2-2-2-2-1. Un champion ne peut être pris plus d'une fois.

-Méthode de pick : l'équipe avec le plus haut classement commence à pick.

-Choix du camp (bleu ou violet) : l'équipe avec le plus bas classement peut décider de choisir le côté où elle commence.

***Les qualifications engageront 32 équipes.***

***1er tour : Mercredi 1er Juin***

***2ème tour : Mercredi 8 Juin***

***3ème et 4ème tours : Mercredi 15 Juin***

***Aucun report de date ne sera accepté.***

---

## PREPARATION ET DEROULEMENT DU MATCH

---

### **1.1 Préparation de la partie :**

Si une équipe ne parvient pas à joindre ses adversaires, elle doit le signaler sur le topic du match afin d'en informer les organisateurs.

Tous les problèmes pouvant survenir doivent être réglés avant que le match ne commence.

Les accords entre les équipes/joueurs doivent être postés ainsi que les bans/picks.

### **1.2 Retard d'une équipe/d'un joueur**

En cas de retard d'une équipe ou d'un joueur, les personnes en retard ont vingt (20) minutes pour se présenter à leurs adversaires, sous peine de disqualification de la compétition. Si l'équipe ayant un joueur en retard se retrouve à 4 personnes, se référer à la règle 2.2.

### **1.3 Choix de l'équipe créant la partie :**

Chaque équipe est autorisée à créer la partie, le nom et le mot de passe de la partie doivent être envoyés aux adversaires. Si une décision a besoin d'être prise, l'équipe ayant le plus bas classement peut décider de quel côté elle veut commencer.

### **1.4 Bans des champions :**

Chaque équipe peut bannir des champions pour la partie. L'équipe avec le plus bas

classement commence les bans. Les équipes font les bans à tour de rôle. Il est interdit de jouer un champion banni.

### **1.5 Choix (pick) des champions :**

Chaque équipe choisit les champions avant que le match ne commence. L'équipe avec le plus haut classement choisit en premier. Les équipes choisissent les champions à tour de rôle. Un même champion ne peut être pris plus d'une fois.

Les bans et picks ne devraient pas prendre plus de dix minutes.

### **1.6 Jouer avec un champion non choisi :**

Si une équipe commence la partie avec un champion qui n'a pas été choisi avant le match, la partie doit être recréée. Aucun changement n'est autorisé par rapport aux picks et bans en dehors du changement du mauvais champion. Si une même équipe commence deux fois la même partie avec un champion non choisi, elle est disqualifiée.

### **1.7 Changement de joueur :**

Les changements de joueur pendant ou après les bans et les picks NE sont PAS autorisés.

### **2.1 Line up :**

Une line up doit être indiquée pour chaque match. Il n'est pas autorisé de changer la line up après le début des bans et des picks, sauf si les deux équipes sont d'accord pour le faire. Un même joueur ne peut faire partie que d'une seule line up pendant la compétition (aucun joueur ne peut participer sous le tag de deux équipes existantes ou plus).

### **2.2 Nombre de joueurs :**

Les matchs doivent être joués à 5 contre 5. Si une équipe a un joueur de moins, le match peut être joué en 4v5 ou 4v4 si les deux équipes sont d'accord.

### **2.3 Déconnexion de joueur :**

En cas de déconnexion de joueur la partie continuera. Il doit se reconnecter le plus vite possible.

### **2.4 Fin de match :**

Si une équipe détruit le nexus de son adversaire ou abandonne, le match est terminé.

## **2.5 Actions non réglementaires :**

Toute action dont le résultat confère un avantage antisportif est interdit. Ceci inclut l'utilisation de n'importe quel bug exploit.

---

## **RESULTAT DU MATCH**

---

Une capture de l'écran des scores devra être postée sur le topic d'organisation du match ouvert à cet effet.

---

## **LES PHASES FINALES**

---

Cette partie du règlement est spécifique aux phases finales qui se dérouleront à Japan Expo le samedi 2 Juillet.

Elles débuteront par une phase de poule durant laquelle les 4 équipes qualifiées s'affronteront. Ces matchs se dérouleront en best of one (bo1), les 2 équipes qui se classeront en tête à l'issue de ces 6 rencontres s'affronteront dans une finale qui se déroulera en best of three (bo3).

Lors de la phase de poule, un match gagné rapporte 1 point, une défaite 0. Si au terme de cette phase deux équipes sont à égalité, le résultat du match lors duquel elles se seront affrontées les départagera.

Avant chaque rencontre, un tirage au sort sera effectué afin de déterminer l'équipe qui débutera la phase de poule. Par ailleurs, l'équipe qui remporte ce tirage au sort peut choisir de quel côté elle jouera.

Une fois ce tirage au sort effectué, aucun changement de joueur ne sera autorisé.

Il est demandé à tous les joueurs de se munir de leur carte d'identité.