



# REGLEMENT DU TOURNOI 2V2

« UN POUR TOUS, TOUS POUR DEUX ! »

## Article 1 : Application

L'association Mosel'LAN Project (MLP) organise une compétition régionale de jeu-vidéo sur ordinateur, dans un mode par équipe aléatoire. Ce tournoi a lieu le Samedi 24 Avril 2021 de 20:00 à 23:59. Les rencontres ont toutes lieu en ligne sur le serveur Discord de la Moselle Gaming Online (MGO).

Les jeux-vidéos utilisés pour la rencontre sont : *League of Legends* de Riot Games, *Counter Strike : Global Offensive* de Valve Corporation, *Rocket League* de Psyonix et *StarCraft 2 : Wings of Liberty* de Blizzard Entertainment.

Les participants acceptent sans réserve l'intégralité du présent règlement.

## Article 2 : Inscription

Le tournoi est exclusivement dédié à la région Grand Est, France. Les inscriptions sont réservées aux résidents et aux natifs de ce territoire ; ainsi qu'aux adhérents des associations de jeu-vidéo enregistrées dans cette même zone. L'âge minimal requis pour participer est de 12 ans. Les mineurs doivent fournir une autorisation de la part d'un représentant légal. Les membres de l'équipe dirigeante du serveur Discord MGO n'ont pas le droit de s'inscrire.

Le nombre de place est limité à 32. Le tournoi a lieu avec 16 inscrits minimum. Les inscriptions se font individuellement.

Les participants doivent être francophones. Ils doivent posséder une licence officielle de chaque jeu et ne pas avoir été banni par les différents systèmes de jeu. Ils doivent communiquer leurs identifiants de joueur et accepter la mise en relation avec les autres participants.

La participation à l'évènement est totalement gratuite. Bien entendu, les coûts d'acquisition des licences de jeu et de la connexion à internet reste à la charge des joueurs.

Les inscriptions sont ouvertes sur le serveur Discord MGO du 4 Avril 2021 à 12:00 jusqu'au 23 Avril 2021 à 19:59. Des documents justificatifs seront demandés et conservés pendant 1 an, conformément à la réglementation.

## Article 3 : Règles du jeu

Cette compétition est basée sur la coopération au sein d'une équipe formée aléatoirement.

### Equipes

Chaque équipe contient 2 joueurs. Les équipes sont réalisées avec un tirage aléatoire sans remise parmi les participants, 1 jour avant l'évènement. En cas d'absence ou de désistement, les organisateurs pourvoient au remplacement des joueurs ou à la suppression de l'équipe dans l'intérêt de la compétition.

Les équipes doivent être obligatoirement présentes sur le serveur Discord MGO pendant toute la durée du tournoi. Des salons vocaux sont attribués pour l'utilisation exclusive de chaque équipe.

Les équipes doivent se présenter au complet pour chaque match. Une équipe incomplète perdra son match par forfait.

### Système de jeu

Le tournoi se joue en 2 phases (qualifications et éliminatoires) avec un système de limitation des jeux-vidéo utilisés.

Les jeux-vidéos retenus pour chaque manche sont définis par chaque équipe avec un système de bannissement parmi la liste de l'Article 1. Un tirage au sort est effectué par un bot sur le serveur Discord MGO afin de déterminer quelle équipe réalise le premier ban. Il s'agit d'un tirage à pile ou face qui détermine également l'équipe qui héberge la manche. Chaque équipe élimine un jeu de la liste à tour de rôle. Les deux jeux restants servent à disputer la manche.

Chaque victoire de match donne 1 point à l'équipe gagnante. Par exemple: une équipe qui gagne les deux jeux de sa manche se verra attribuer 2 points. Autre exemple: si chaque équipe gagne un match dans leur manche, elles obtiendront chacune 1 point. Le classement est obtenu à partir des points inscrits lors d'une manche. A la fin de la phase de qualification ou pendant les phases éliminatoires, les cas d'égalités sont départagés par un jeu décisif. Cette manche de *tiebreak* est disputée sur une carte du Workshop de *Counter Strike : Global Offensive*.

### Paramètres des licences de jeu

- League of Legends (LOL)  
Conditions de jeu : Mode ARAM - Backs et Achats autorisés - Heals autorisés  
Conditions de victoire : Première équipe à 100 creeps éliminés, 2 kills ou 1 tourelle détruite
- Counter Strike : Global Offensive (CS:GO)  
Conditions de jeu : Mode Wingman - Carte de\_train - Echauffement 45s  
Conditions de victoire : 3 manches gagnantes
- Rocket League (RL)  
Conditions de jeu : Format standard - Carte Mannfield - Limite de temps 5mn  
Conditions de victoire : Meilleur score final
- StarCraft 2 (SC2)  
Conditions de jeu : Mode *Wings of Liberty*, DLC interdites - Carte aléatoire en taille 2v2 - Limite de temps 20mn  
Conditions de victoire : Par élimination ou meilleur score final

### Article 4 : Arbitrage

Les participants doivent s'assurer du respect des paramètres de jeu listés à l'Article 3. Les différentes rencontres sont automatiquement gérées par les logiciels de jeu.

A la fin de chaque match, les équipes doivent enregistrer une capture d'écran avec le score final et la liste des participants. L'une des deux équipes doit ensuite la transmettre aux administrateurs pour valider le résultat de la rencontre.

En cas de litige, les joueurs doivent en informer les administrateurs qui prendront les décisions adéquates. Les matchs pourront être jugés par forfait ou même rejoués.

### Article 5 : Récompenses

Les gains mis en jeu (*cashprize*) pour cette compétition sont de 100€.

La répartition est prévue de la manière suivante :

- 60€ pour l'équipe gagnante (30€ par personne)
- 30€ pour l'équipe finaliste (15€ par personne)
- 10€ pour la 3<sup>e</sup> équipe (5€ par personne)

Le virement des gains en euro se fera sous 4 semaines maximum sur tout compte bancaire disposant de la fonctionnalité SEPA. Les gains monétaires des mineurs d'au moins 16 ans seront transférés à leur responsable légal. Les gains monétaires des mineurs de 12 à 15 ans seront mis sous séquestre à la Caisse des Dépôts et Consignation.

### Article 6 : Déroulement du tournoi

Le tournoi se joue en 2 phases : une phase de qualifications en poules et une phase finale éliminatoire.

Un suivi de l'avancée du tournoi est visible durant l'évènement.

#### Qualifications

Chaque équipe est répartie aléatoirement dans une poule de 4 équipes pour les qualifications, lors du tirage des équipes. Dans chaque poule, les équipes doivent toutes se rencontrer 1 fois au cours d'une manche de 2 matchs. L'ordre des manches est défini par avance.

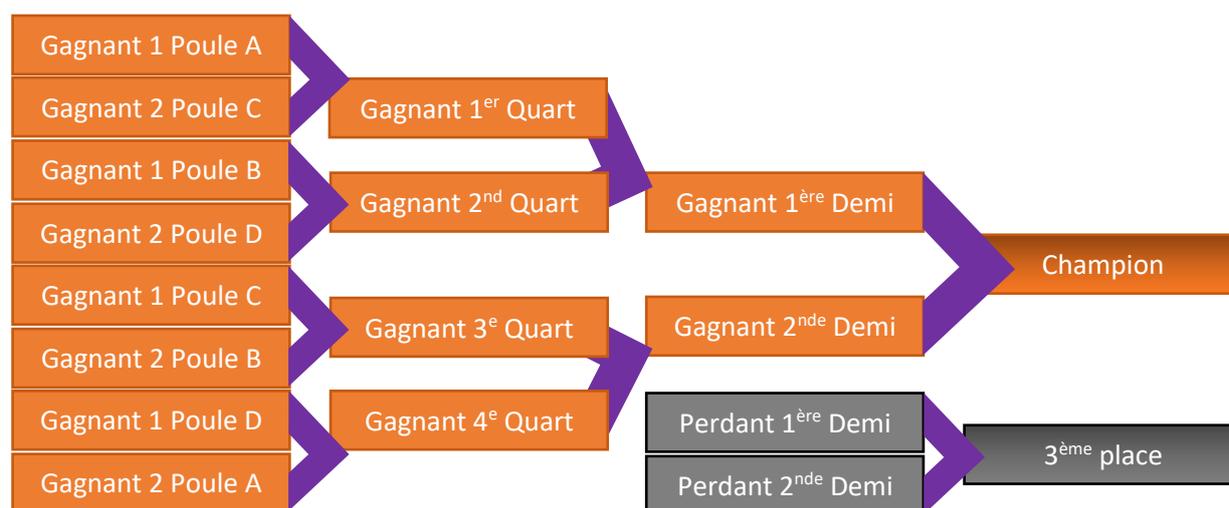
Poule Alpha (A)	Poule Bravo (B)	Poule Charlie (C)	Poule Delta (D)
Gagnant 1	Gagnant 1	Gagnant 1	Gagnant 1
Gagnant 2	Gagnant 2	Gagnant 2	Gagnant 2
Perdant 1	Perdant 1	Perdant 1	Perdant 1
Perdant 2	Perdant 2	Perdant 2	Perdant 2

A la fin des qualifications, les 2 premières équipes de poule accèdent à la suite de la compétition. Les autres équipes sont éliminées. En quart de finale, la meilleure équipe de chaque poule rencontre la deuxième meilleure équipe d'une autre poule.

En cas de participation réduite à 24 joueurs, l'organisation est sensiblement identique avec 4 poules de 3 équipes. En cas de participation réduite à 16 joueurs, l'organisation passe à 2 poules de 4 équipes. Toutes les équipes accèdent à la phase finale. De ce cas, l'arrangement des quarts de finale est fonction du classement des poules.

### Eliminatoires

La phase finale à élimination directe se déroule en 3 étapes : quarts de finale, demi-finales et finales. L'équipe gagnante accède à l'étape suivante de la compétition. A l'exception des demi-finales, l'équipe perdante est directement éliminée. Les perdants des demi-finales se retrouvent en finale de bronze pour le gain de la 3<sup>e</sup> place. L'équipe qui remporte la finale est déclarée gagnante de la compétition.



Le système de bannissement des jeux est en vigueur jusqu'en quarts de finale. Les demi-finales et les finales sont jouées sur l'intégralité de la liste de jeux-vidéo de l'Article 1.

## Article 7 : Infractions

Le but de chaque match est de remporter la partie. Il est interdit de contrevenir à ce principe. Il est donc interdit de s'allier entre équipes.

Il est attendu des participants une attitude exemplaire et du fair-play. Les règles de bonne conduite sont en vigueur pour cet évènement. Tout propos injurieux est condamné. De plus, il est strictement interdit de perturber ou d'espionner le salon vocal dédié à une autre équipe.

Toute utilisation de licences de jeu-vidéo piratées ou de logiciels de triche est formellement interdite. Cette infraction fera l'objet d'un signalement auprès de l'éditeur du jeu-vidéo concerné.

Un joueur ou une équipe peut se voir sanctionner en cas d'infraction aux règles émises. Selon la gravité de l'infraction commise, les administrateurs peuvent émettre une condamnation avec des points et des matchs de pénalité, voire prononcer une exclusion définitive de la compétition.