



1.	REGLEMENT GENERAL.....	3
2.	ÉLIGIBILITÉ ET INSCRIPTIONS.....	3
3.	REPLACEMENTS.....	4
4.	EXCEPTIONS.....	5
5.	CHANGEMENT DE ROSTER, EQUIPE.....	5
6.	COMPORTEMENT INTERDIT.....	6
7.	NOM D'ÉQUIPE, DE JOUEUR ET TAG.....	6
8.	LANGAGE OFFENSANT.....	6
9.	PRIX ET COMPENSATIONS.....	7
10.	DÉCISION FINALE.....	8
11.	QUALIFIER.....	8
12.	FORMAT DE LA COMPÉTITION.....	8
13.	FORMAT DE MATCH.....	10
14.	PAUSES.....	11
15.	RECRÉATION DE PARTIE.....	11
16.	RETARDS.....	11
17.	FORFAIT ET DISQUALIFICATION.....	12
18.	STREAM.....	12



Open Tour France (OTF) **est un circuit compétitif composé de plusieurs événements, attribuant des points de circuits aux meilleures équipes.**

Des Qualifiers seront organisés avant chaque évènement physique homologué par le circuit, les 8 meilleures équipes seront prise en charge par Riot Games pour leurs frais de déplacement, d'hébergement et d'inscription dans la limite de 2 000 € par équipe. Ces 8 équipes se verront également attribué des points de circuit.

Pour pouvoir acquérir des points, une équipe doit désigner un manager qui sera le contact privilégié de l'organisation (cette personne peut être un joueur de l'équipe).

Pour participer au circuit vous n'êtes pas obligés de faire les qualifiers.

Lors de chaque évènement physique, les 16 meilleures équipes gagneront des points de circuit en fonction de leur classement dans la LAN.

Le cumul des points acquis classera les équipes, les deux équipes les mieux classées avant la Coupe d'Europe (nom non définitif) seront qualifiées pour y représenter la France.

## **1. REGLEMENT GENERAL**

Les équipes doivent répondre aux exigences d'éligibilité citées ci-après.

Le présent règlement peut être amené à être modifié à tout moment par les officiels afin d'assurer l'intégrité de la compétition et le fair-play.

En participant à l'évènement, chaque joueur/coach/manager s'engage à respecter l'intégralité des termes du règlement et à en respecter l'application.

En participant l'Open Tour France, chaque joueur/coach/manager accepte que son image soit utilisée dans des vidéos/photos/dessins pour promouvoir la compétition.

Vous serez averti par un officiel si votre match est diffusé en direct, dans ce cas vous ne pourrez pas lancer la partie avant le go des casters ou d'un arbitre.

Il est autorisé de stream ses matchs lors de la compétition à condition d'utiliser le logo officiel Open Tour France dans son overlay et d'en demander l'autorisation aux officiels.

## **2. ÉLIGIBILITÉ ET INSCRIPTIONS**

Un joueur ne peut faire partie de plusieurs équipes inscrites.

Les équipes seront constituées de 5 joueurs titulaires et jusqu'à 4 joueurs remplaçants.

Au moins un remplaçant par équipe est vivement conseillé.



Chaque équipe doit avoir un minimum de 3 joueurs résidants locaux. Sont considérés résidants locaux les personnes pouvant justifier de leur résidence en France durant le tournoi auquel ils participent.

Chaque équipe doit avoir un minimum de 3 joueurs pouvant prouver leur résidence dans un pays de l'Union Européenne (UE) pendant au moins 48 mois sur les 72 derniers mois.

Chaque équipe doit avoir un minimum de 3 joueurs résidants locaux dans son roster ; et titulaires à chaque partie. Sont considérés résidants locaux les personnes pouvant justifier de leur résidence en France durant le tournoi auquel ils participent.

Chaque équipe doit désigner un capitaine (ou manager) pour toute la durée du tournoi. Il faut être âgé d'au moins 16 ans pour participer à l'Open Tour France. Si un joueur est mineur, il lui faudra remettre aux organisateurs des événement physiques une autorisation parentale.

La liste des joueurs inscrits (roster) sera considéré comme bloqués 2 jours avant le début du qualifier.

Un joueur engagé dans le roster actif d'une équipe LCS ne peut participer à l'Open Tour France

Un joueur listé comme remplaçant dans une équipe LCS ne peut participer à un tournoi de l'OTF seulement strictement moins de 10 parties en LCS durant le segment en cours.

Un joueur ne peut participer à 2 ligues nationales européennes (European Regional Leagues) consécutives ou simultanées dans 2 pays différents.

### **3. REPLACEMENTS**

Toutes les équipes pourront inscrire jusqu'à 4 remplaçants.

Aucun joueur non-inscrit ne sera autorisé à participer au tournoi.

Chaque équipe est tenue d'avoir à tout moment de la compétition au moins 5 joueurs dans la compétition, un remplaçant est conseillé.

En cas d'urgence exceptionnelle, une équipe peut demander un remplacement après le gel du roster sous réserve d'approbation par les officiels. (Le joueur remplaçant ne doit faire partie d'aucun roster déjà engagé dans la compétition)

Si une équipe souhaite effectuer un remplacement entre deux manches d'un même match (Bo3, Bo5), elle doit en prévenir l'arbitre du tournoi dans les 5 minutes après la fin de la manche précédente (explosion du nexus).

Un remplacement ne peut avoir lieu que s'il est validé par l'arbitre de la compétition.



## 4. EXCEPTIONS

Ne seront pas autorisés à participer :

- a. Les individus sous le coup d'une interdiction par Riot Games.
- b. Quiconque n'a pas le droit de participer en raison :
  - des lois locales en vigueur.
  - des règles définies par l'organisateur du tournoi.
  - des règles définies par les responsables du lieu accueillant l'événement.
  - Les employés, prestataires et les intérimaires qui travaillent pour Riot Games.
  - Les officiels des tournois ne peuvent pas participer à l'OTF

En participant à l'OTF, vous ne devez pas changer de nom d'invocateur sans en avertir avant l'étape suivante les officiels du circuit au risque de voir vos points non comptabilisés.

Nous vous conseillons de garder le même nom sur toute la durée de l'OTF pour être facilement reconnu et se créer une identité publique.

Un joueur qui répond aux critères d'éligibilité pour les ligues régionales européennes (ERL) de plusieurs pays ne peut participer qu'à un seul d'entre eux et doit choisir celui auquel il veut participer.

## 5. CHANGEMENT DE ROSTER, EQUIPE

Lors de l'inscription à un qualifier, une équipe doit inscrire 5 joueurs titulaires et jusqu'à 4 remplaçants autorisés ainsi qu'un nom d'équipe sur Battlegrounds. Attention, cette équipe ne doit à aucun moment être supprimée ou vous perdrez les points obtenus avec celle-ci.

Les points acquis pendant les qualifiers / étapes du circuit appartiennent à la structure / équipe **et** 3 joueurs faisant partie du roster d'origine (les remplaçants ayant joués au moins un match inclus). Si un joueur change d'équipe il n'emporte pas les points acquis avec celle-ci.

Si une structure / équipe ne conserve pas au moins 3 des joueurs de son roster initial (remplaçant ayant joué compris) d'un tournoi au suivant (que ce soit un qualifier ou un événement physique), son score de points est réinitialisé.

Si une structure / équipe souhaite changer de nom, elle doit en faire la demande aux officiels pour valider ou non le changement.

Les équipes se qualifiant pour la Coupe d'Europe doivent obligatoirement y inscrire 5 joueurs et un remplaçant (dont 3 ayant joué au moins une partie lors des événement physiques ou l'équipe a gagné des points de circuit) pour être éligibles.

Le contact privilégié pour tous changements lié à une équipe ou question relatif au circuit est le suivant : [opentourfrance@riotgames.com](mailto:opentourfrance@riotgames.com)



## **6. COMPORTEMENT INTERDIT**

Les équipes engagées dans la compétition doivent jouer à leur meilleur niveau à tout moment afin de préserver l'intégrité de la compétition et le fair-play.

Il est interdit d'avoir le stream de la compétition pendant ses parties.

Pour tout litige ou réclamation, le capitaine de l'équipe concernée doit prendre contact avec l'officiel en charge du tournoi.

L'utilisation de bugs, d'actions qui changeraient ou dénatureraient le principe habituel du jeu, est strictement interdite durant un match et entraînera une sanction disciplinaire.

Les cas suivants sont considérés comme antisportifs et feront l'objet de sanctions :

- Arrangement entre équipes/joueurs sur le résultat d'un match
- Arrangement entre équipes/joueurs pour se partager la récompense
- Perdre intentionnellement une partie quelle que soit la raison ou demander à un joueur/équipe de le faire

En cas de comportement antisportif, les équipes doivent faire une capture d'écran et, à la fin de la partie, contacter un des arbitres responsables de leur match.

Tout programme externe influant sur le jeu est interdit.

Le « troll » est interdit dans la compétition.

## **7. NOM D'EQUIPE, DE JOUEUR ET TAG**

Les noms de joueurs et tag sont soumis aux règles de League of Legends et à l'approbation des officiels.

Ne seront pas tolérés les pseudos ou tag à caractère raciste, obscène, vulgaire, insultant, menaçant, calomnieux, médisant, diffamatoire, offensant ou répréhensible.

## **8. LANGAGE OFFENSANT**

Les joueurs doivent appliquer le code de l'invocateur.

Un joueur ne peut pas employer un langage raciste, obscène, vulgaire, insultant, menaçant, calomnieux, médisant, diffamatoire, offensant ou répréhensible ; de promouvoir/inciter à la haine ou d'avoir un comportement discriminatoire.

Un joueur pourra se retrouver suspendu pour un ou plusieurs matchs voir banni de la compétition si il venait à enfreindre l'une de ces règles.



## 9. PRIX ET COMPENSATIONS

### a. **Qualifiers :**

Attribution des points de circuit pour les **qualifiers**

1er	2ème	3ème	4ème	5ème	6ème	7ème	8ème
100	90	75	75	60	60	60	60

Les 8 meilleures équipes seront prise en charge par Riot Games pour leurs frais de déplacement, d'hébergement et d'inscription dans la limite de 2 000 € par équipe

### b. **Évènements physiques :**

#### 1. Points de circuit

Attribution des points pour les évènement **sans loser bracket**

1er	2ème	3ème	4ème	5ème	6ème	7ème	8ème	9-16ème
550	450	350	350	200	200	200	200	50

Attribution des points pour les évènement **avec loser bracket**

1er	2ème	3ème	4ème	5ème	6ème	7ème	8ème	9-16ème
550	450	400	300	220	220	180	180	50

#### 2. Autres récompenses (cash prize notamment)

Les récompenses et la répartition des récompenses des évènements physiques est à la seule discrétion des organisateurs.

### c. **Méthode de qualification**

Les 2 équipes qui ont accumulé le plus de points avant chaque Coupe d'Europe seront qualifiés pour représenter la France (cela peut changer, étant soumis au format de la Coupe d'Europe).

Les 6 équipes qui ont le plus de points à la fin du circuit participeront à un événement final pour décerner le titre de champion France 2018.

Le cashprize sera distribué aux structures des équipes si et seulement si les 5 joueurs en donnent leur accord. Autrement il sera partagé en 5 parts égales directement aux joueurs des équipes engagées.



**Slot coupe d'Europe** : les équipes qui remportent le slot doivent conserver au moins 3 joueurs ayant joué au moins une partie lors des événements physiques ou l'équipe a gagné des points de circuit (remplaçant ayant joué au moins un match inclus) pour être éligibles.

Dans le cas où une équipe qui obtient la première ou seconde place est déjà qualifiée, le slot revient à l'équipe suivante dans la continuité du classement de l'OTF.

## **10. DÉCISION FINALE**

La finalité des décisions qui sont prises au regard du règlement sont à la charge de l'Open Tour France et dans un respect des règles préalablement établies. Aucune réclamation ou compensation monétaire ne peut être demandée par des recours légaux ou non à la suite d'une décision prise par l'Open Tour France.

Les règles ici établies peuvent être changées à tout moment et à la seule discrétion des organisateurs afin de s'assurer de la pérennité, de l'intégrité et du fair-play de la compétition.

Les officiels du tournoi agiront toujours avec l'autorité nécessaire afin de préserver les intérêts du circuit. Ce pouvoir n'est en aucun cas borné par le choix des mots employés, ni par la tournure des phrases employées dans le présent règlement.

## **11. QUALIFIER**

Les Qualifiers auront lieu sur l'outil de tournoi officiel de League of Legends, battlegrounds.

Chaque joueur est tenu d'être connecté et d'utiliser l'outil mis en place pour la bonne gestion du tournoi.

Vous trouverez les tournois à cette adresse :

<https://battlegrounds.leagueoflegends.com/fr>

Le règlement de la compétition et une aide au fonctionnement de l'outil sont disponibles à cette adresse : <https://support.riotgames.com/hc/fr/sections/115002164648-Riot-Tournament-Platform>

Depuis l'interface joueur de battlegrounds, en cliquant sur votre match vous avez accès au lobby de votre match à venir ainsi qu'au code tournoi de celui-ci.

Après le match vous pouvez revenir dessus pour y consulter les statistiques de la partie et le résultat.

Si vous rencontrez un problème durant le qualifier, vous pouvez demander l'intervention d'un arbitre via le bouton "appeler un arbitre" qui viendra dans le chat de l'outil battlegrounds pour répondre à vos questions.

## **12. FORMAT DE LA**

## **COMPÉTITION**





Une première phase est ouverte aux joueurs Platine 5 et + en partie classée Solo/Duo 5c5 (sur la saison 7 pour le premier qualifier ; de la saison 8 pour les suivants).

Une seconde phase est ouverte aux joueurs Diamant 3 et + en partie classée Solo/Duo 5c5 limité à 32 équipes (sur la saison 7 pour le premier qualifier ; de la saison 8 pour les suivants).

### **Déroulement Tournoi**

Une fois le Qualifier lancé, les équipes sont gelées, plus aucune modification n'est possible.

Les officiels communiqueront régulièrement avec les participants par email, ces derniers sont tenus de vérifier leur boîte de messagerie régulièrement.

Ces emails contiendront les procédures, contacts, codes tournoi et liens utiles relatifs au tournoi.

Toutes les informations sur vos matchs à jouer et les horaires seront également disponibles sur votre espace Battlegrounds.

Les qualifieurs Open Tour France se joueront en deux étapes :

- **Une première phase pour les équipes Platine 5 et plus**

Le choix du side sera tiré au sort par l'outil Battlegrounds

Tous les matchs sont des Bo1.

La première phase s'arrête aux 16<sup>ème</sup> de finale (32 équipes encore en lice) et les 32 équipes restantes seront qualifiées pour la phase finale du qualifier.

- **Une phase finale intégrant les équipes Diamant 3 et plus**

Les 32 équipes précédemment qualifiées rejoignent l'arbre.

Les équipes inscrites Diamant 3 et plus bénéficient du seed supérieur sur les équipes venant de la première phase.

Tous les matchs sont des Bo1.

Le tournoi est joué jusqu'à son terme.

### **Planning des qualifieurs**

Lyon e-Sport : 27 et 28/01

Gamers Assembly 2018 : 10 et 11/03

Montpellier : 24 et 25/03

Dreamhack France 2018 : 05 et 06/05

La première phase du qualifier pour les équipes Platine 5 et plus commencera en général le samedi à 19h.

La seconde phase du qualifier pour les équipes qualifiées et les équipes Diamant 3 et plus commencera en général le dimanche à 15h.

### **Rôle des arbitres**



Les arbitres sont les officiels de l'Open Tour France et ont pour devoir de faire appliquer le règlement pour toute la durée de la compétition.

Ils ont tout pouvoir pour prendre une décision en cas de litige ou d'incident.

Leur pouvoir de décision inclut mais ne se limite pas à :

- Vérifier que la composition des équipes est conforme
- Annoncer le début des parties
- Assurer la légitimité d'une pause en jeu
- Donner des pénalités en réponse à une violation du règlement
- Confirmer le résultat des matchs

Les arbitres sont tenus de se comporter de manière professionnelle et impartiale. Aucune faveur ne doit être accordée à un joueur, une équipe, un manager, un coach ou toute autre personne.

Si la décision d'un arbitre est remise en question, le jugement peut être sujet à une révision. L'arbitre principal pourra évaluer la décision pendant ou après le match et déterminer la conformité de celle-ci. Si tel n'était pas le cas, l'arbitre principal peut invalider la décision de l'arbitre. Si l'arbitre principal est sollicité, sa décision sera toujours définitive et sans recours et ce pour toute la durée de la compétition.

## **13. FORMAT DE MATCH**

Les matchs seront joués en mode « tournament draft » sur la Faille de l'Invocateur.

Les sides sont tirés au sort par Battlegrounds.

Les picks/bans se déroulent en « draft » compétitive :

- Blue side = A ; Red side = B
- Bans : A-B-A-B-A-B
- Picks : A-B-B-A-A-B
- Bans : B-A-B-A
- Picks : B-A-A-B

En cas de déconnexion ou bugsplat durant le chargement, la partie doit être mise en pause immédiatement jusqu'à ce que les 10 joueurs soient connectés.

Les joueurs ont pour obligation d'utiliser leur propre compte League of Legends. Il est impossible d'utiliser un autre compte que celui donné lors de l'inscription.



## **14. PAUSES**

Une équipe rencontrant un problème peut choisir de mettre la partie en pause dans le cas où aucun combat entre joueurs n'est engagé (exception pour les cas de problème critique). L'équipe doit systématiquement justifier sa pause auprès d'un officiel.

L'utilisation de la pause sans raison valable est passible d'une sanction envers l'équipe à l'appréciation des officiels.

Un arbitre peut demander une pause à tout moment.

Les équipes doivent systématiquement prévenir leur adversaire avant de relancer la partie.

Un joueur peut demander une pause si il se sent mal / est malade / est blessé mais doit en prévenir l'adversaire. La pause ne doit pas excéder 10 minutes. Si le joueur n'est pas capable de reprendre la partie, son équipe est donc forfait pour le match.

## **15. RECRÉATION DE PARTIE**

Les raisons pouvant justifier la recréation de la partie sont à la seule discrétion de l'arbitre de la compétition.

Lors de la recréation d'une partie, les picks/bans restent les mêmes sauf en cas de restart dû au bug avéré d'un champion. Dans ce cas, c'est toute la partie (pick/ban inclus) qui est relancée et le champion en question banni.

L'arbitre peut demander la recréation de la partie si :

- Un joueur remarque que ses runes/maitrises ne sont pas appliquées correctement à cause d'un bug, avant 15 secondes de jeu dans la partie.
- L'arbitre constate un bug avéré et important pouvant gêner le bon déroulement de la partie.

Si un joueur a rencontré un bug critique il doit mettre en pause la partie et avertir l'arbitre dans les meilleurs délais. Si le joueur attend pour signaler ce bug (qui provoquerait la recréation de la partie) alors la recréation de la partie ne sera pas accordé et la partie devra continuer.

## **16. RETARDS**

Un retard de plus de 10 minutes déclare automatiquement l'équipe en cause forfait.

Attention : Les 5 membres de l'équipe présente doivent impérativement rester ensemble dans le lobby pour valider la victoire par forfait.

Si moins de 5 joueurs sont présents au total, cela constituera un « no-show » des deux équipes, un score nul et l'élimination des deux équipes.



## 17. FORFAIT ET DISQUALIFICATION

En cas de forfait d'une équipe, le résultat est un score nul pour l'équipe éliminée.

Seront disqualifiés les joueurs se rendant coupables de :

- Utilisation de tout type de hack, triche etc...
- Mauvais comportement / contraire au code de l'invocateur
- Utiliser un joueur ne faisant pas partie de l'équipe enregistrée
- Joueur utilisant le compte d'un autre joueur enregistré dans l'équipe (partage de compte)
- Intentionnellement perdre la partie (feeding/throwing)
- Profiter de bugs en jeu / utiliser un bot etc...

En cas de no-show d'une équipe lors d'un match, l'équipe en question perdra celui-ci.

Une équipe disqualifiée ne peut prétendre à aucune récompense pour sa participation au tournoi.

## 18. STREAM

Il est interdit de stream un match de la compétition sans l'autorisation de l'organisation.

Les streamers peuvent host le stream officiel et streamer leurs propres parties sous réserve de formuler une demande d'autorisation à [opentourfrance@riotgames.com](mailto:opentourfrance@riotgames.com), et d'utiliser dans leur overlay le logo OTF (qui sera fourni avec l'autorisation qui est une simple formalité). Nous conseillons d'avoir un délai d'au moins 3 minutes.

Les équipes seront prévenu par un officiel si leur match va être casté et devront attendre les caster et leur go avant de lancer la partie.

Les joueurs sont tenus de respecter l'ordre habituel de pick (TOP, JUNGLE, MID, ADC, SUPPORT) pour se placer dans le lobby afin d'avoir une sélection ordonnée en stream.

