

PolyLAN 31

Vendredi 30 mars 2018 – Lundi 1^{er} avril 2018

Règlement du tournoi League of Legends

Table des matières

1. Application du règlement	2
1.1. Destinataires	2
1.2. Modifications du règlement.....	2
1.3. Finalité des décisions	2
2. Structure du tournoi	3
2.1. Formats de matchs.....	3
2.1.1. Match au meilleur d'une (1) manche (BO1)	3
2.1.2. Match au meilleur des 3 manches (BO3).....	3
2.2. Format du tournoi.....	3
2.2.1. Premier Jour : Samedi 31 mars.....	3
2.2.2. Deuxième Jour : Dimanche 1er avril.....	3
2.2.3. Troisième Jour : Lundi 2 avril.....	3
2.3. Dénomination des Brackets	3
2.3.1. Winner bracket.....	3
2.3.2. Loser bracket	4
2.4. Phase de poules	4
2.4.1. Départage en cas d'égalité parfaite.....	4
2.5. Phase finale	5
3. Teams.....	6
3.1. Roster	6
3.2. Capitaine	6
3.3. Coach	6
3.4. Remplaçant	6
4. Paramètres.....	7
4.1. Version du jeu	7
4.2. Mode de jeu	7
4.3. Paramètres du joueur	7
5. Déroulement d'un match.....	8
5.1. Installation du matériel	8

5.2. Convocation	8
5.3. Avant le match	8
5.3.1. Tournament Code.....	8
5.3.2. Processus de sélection aléatoire du côté	10
5.3.3. Lancement du match.....	11
5.4. Pendant le match	11
5.4.1. Pause	11
5.4.2. Communication	12
5.4.3. Arrêt volontaire du match en cours	12
5.4.4. Interruption involontaire d'un match.....	12
5.4.5. Victoire accordée.....	13
5.4.6. Demande d'investigation.....	13
5.5. Après le match	13
5.5.1. Validation du score.....	13
6. Infractions au règlement.....	15
6.1. Installation de logiciel interdit.....	15
6.2. Actions et comportements interdits dans le jeu entraînant des sanctions.....	15
6.3. Disqualification et expulsion	15

1. Application du règlement

Ce règlement fait office de document de référence durant l'entièreté de l'événement PolyLAN 31 se déroulant au SwissTech Convention Center, sur le campus de l'École Polytechnique Fédérale de Lausanne (EPFL), du **vendredi 30 mars au lundi 2 avril 2018**.

1.1. Destinataires

Ce règlement s'applique à toutes les équipes participant au tournoi League of Legends ("LoL" ou "jeu" dans la suite de ce document) de la PolyLAN 31, aux joueurs ainsi qu'à leurs structures, incluant notamment les coaches, managers, propriétaires, membres et employés. L'ensemble de ces personnes obtiennent la dénomination de "**participants**" dans la suite de ce document. En prenant part au tournoi, tout participant s'engage à prendre connaissance de ce règlement et à le respecter dans son intégralité.

1.2. Modifications du règlement

L'équipe en charge du tournoi, dénommée "admins" dans la suite de ce document, se réserve le droit de modifier le règlement en tout temps et sans préavis.

1.3. Finalité des décisions

Les admins se réservent le droit de prendre des décisions en tout temps sur tous les points non explicités et de déroger au règlement lorsqu'ils le jugent nécessaire. **Toutes les décisions prises par les admins sont finales et sans appel.**

2. Structure du tournoi

Début du tournoi : Le Samedi 31 mars à 9h00

Fin du tournoi : Le Lundi 2 avril à 16h00

2.1. Formats de matchs

Cette partie décrit les différents formats de matchs qui sont utilisés lors du tournoi.

2.1.1. Match au meilleur d'une (1) manche (BO1)

Un match au « meilleur d'une manche (Best Of 1 ou BO1) » se joue en 1 partie et oppose deux équipes de cinq joueurs.

Le vainqueur du match est l'équipe qui a gagné la partie.

2.1.2. Match au meilleur des 3 manches (BO3)

Un match au « meilleur des trois manches (Best Of 3 ou BO3) » se joue en 2 ou 3 parties et oppose deux équipes de cinq joueurs.

Le vainqueur d'un match est l'équipe qui a gagné deux parties.

2.2. Format du tournoi

2.2.1. Premier Jour : Samedi 31 mars

Phase de poule :

- **Poules en système Suisse**
- 8 manches
- A l'issue des Poules, les 32 équipes avec le plus de points seront placées dans un premier arbre que nous nommerons « **Arbre Elite** », et les équipes restantes seront placées dans un second arbre dénommé « **Arbre Fun** ». Pour ce qui est du partage en cas d'égalité, voir section 2.4.1

2.2.2. Deuxième Jour : Dimanche 1^{er} avril

Phase finale :

- 2 Arbres de tournoi complètement séparés à **double élimination**

2.2.3. Troisième Jour : Lundi 2 avril

Fin de la phase finale :

- Finale de l'« Arbre Fun »
- Demi-finale de l'« Arbre Elite »
- Finale de l'« Arbre Elite »

2.3. Dénomination des Brackets

2.3.1. Winner bracket

Un « Winner Bracket » est la partie de l'arbre où les participants n'ont jamais perdu de match. Lorsqu'un participant en Winner Bracket perd un match, il tombe en Loser Bracket

2.3.2. Loser bracket

Un « Loser bracket » est la partie de l'arbre où les participants ont déjà perdu un match. Lorsqu'un participant en Loser bracket perd un match, il est éliminé.

2.4. Phase de poules

Les participants sont répartis aléatoirement et les poules fonctionnent selon le « **système Suisse** » (« Swiss-system »).

Le départage des équipes suivra les règles classiques du « **système Suisse** » (« Swiss-system¹ »), avec utilisation du « **système Buchholz** » (« Buchholz-system² ») pour les comptages des points et des tie-breaks³.

A la fin des poules, les équipes seront séparées en 2 arbres (Fun et Elite) suivant leur nombre de points accumulés. En cas d'égalité parfaite, après tie-break classique, les critères d'égalité listés dans la section 2.4.1 seront appliqués.

Les 24 dernières équipes au classement seront directement injectées dans les Winner et Loser Bracket de l'arbre Fun et « sauteront le premier round » d'un arbre à double élimination classique.

À l'issue de la phase de poules :

- Les 32 premières équipes seront placées dans l'**arbre Elite**
- Les 16 suivantes (places 33-48) seront placées dans le **Winner Bracket de l'arbre Fun**
- Les dernières (à partir des places 49) seront placées dans le **Loser Bracket de l'arbre Fun**

2.4.1. Départage en cas d'égalité parfaite

En cas d'égalité **parfaite** entre deux équipes **après application de toutes les règles de tie-breaks classique avec système Buchholz du système Suisse**, un match en BO1 peut être fait afin de départager les 2 équipes si le temps le permet mais ceci seulement à la discrétion de l'admin. Les équipes **ne peuvent pas décider de la manière du départage**.

Si après toutes les règles de départage, il a toujours une égalité **parfaite**, alors la note de temps sera utilisée.

La note de temps est l'addition entre tous les indices de temps obtenus lors des matchs joués par chacune de ces équipes **entre elles uniquement**.

Les indices de temps sont la valeur inverse arrondie au cinquième chiffre de la durée de la rencontre arrondie à la minute inférieure.

Exemple : Si une partie a duré 33 minutes et 58 secondes, alors l'indice de temps sera :
 $1/33 = 0.03030$

¹ Swiss-system tournament,

https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Swiss-system_tournament&oldid=761785587

² Buchholz system,

https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Buchholz_system&oldid=718558687

³ Tie-breaking in Swiss-system tournaments,

https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Tie-breaking_in_Swiss-system_tournaments&oldid=734641315

Cet indice sera additionné à la note de temps totale d'une équipe si elle a gagné la partie et sera soustraite de la note de temps totale d'une équipe si elle a perdu.

Le gagnant de cette partie aura donc +0.0303 sur sa note de temps total, alors que le perdant aura -0.0303 sur sa note de temps total.

L'équipe avec la note de temps **la plus haute** sera celle qui aura l'avantage.

2.5. Phase finale

La phase finale se déroule dans des arbres à 32 participants à double éliminations.

La Grande Finale sera en BO5 **avec 1 manche d'avance accordée à l'équipe venant du Winner Bracket**

Les équipes jouent l'une contre l'autre **en BO1 lors de toutes les rencontres**, à l'exception des suivantes, qui seront **jouées en BO3** :

- Arbre Elite
 - Winner Bracket Round 3
 - Winner Bracket Round 4
 - Winner Bracket Finale
 - Loser Bracket Finale Injector
 - Grande Finale **avec 1 manche d'avance accordée à l'équipe venant du Winner Bracket**

- Arbre Fun
 - Winner Bracket Finale
 - Loser Bracket Finale Injector
 - Grande Finale **avec 1 manche d'avance accordée à l'équipe venant du Winner Bracket**

3. Teams

3.1. Roster

Un roster est composé au **minimum de 5 joueurs et au maximum de 6 joueurs** (avec un remplaçant). Ce roster doit rester le même du début jusqu'à la fin du tournoi, aucune modification n'est autorisée.

3.2. Capitaine

Le capitaine d'équipe est la personne en charge de son équipe auprès des officiels du tournoi. Le capitaine d'équipe est l'un des joueurs de l'équipe et doit rester le même durant tout le tournoi. Il doit s'occuper du processus de sélection du côté de l'équipe, des plaintes officielles, ou de tout autre problème auprès des officiels du tournoi. **Lors d'un problème, le coach et lui doivent être les 2 seules personnes de l'équipe s'approchant du coin admin, ce dont il doit s'assurer.**

3.3. Coach

Le coach peut communiquer avec les joueurs pendant la phase de Pick/Ban. Si le match se passe sur scène, il aura l'autorisation d'accéder à la scène durant cette phase.

Une fois la phase des Pick/Ban terminée, le coach devra avoir **cessé de communiquer avec les joueurs** lorsque le compte à rebours aura atteint les 5 secondes durant la phase d'échange de champions. Si le match se passe sur scène, le coach devra avoir quitté la scène à ce moment-là.

Le coach peut également seconder le capitaine d'équipe pour toute interaction avec les admins. C'est le seul qui peut accompagner le capitaine au coin admin lors de conflits ou de demandes d'investigation.

3.4. Remplaçant

Les remplaçants sont autorisés à être assis avec les autres joueurs. Les changements avec le remplaçant ne sont autorisés que lors des phases suivantes :

- Entre les matchs en BO1
- Entre chacun des matchs en BO3

Les joueurs **ne peuvent pas changer** durant une partie, lors d'une pause ou tout autre moment d'une partie en cours. Des exceptions peuvent être fait dans des cas majeurs (problème physique, technique ou de santé d'un joueur) **mais seulement à la discrétion d'un admin qui doit être prévenu au préalable.**

Les remplaçants doivent jouer les matchs avec leur propre compte.

4. Paramètres

4.1. Version du jeu

La compétition utilise la dernière version de League of Legends. **Tous les joueurs doivent s'assurer que leur jeu est à jour.**

4.2. Mode de jeu

Chaque partie est jouée en mode “**Tournament Draft**” sur la map « faille de l’invocateur ». Une équipe gagne la partie en détruisant le Nexus adverse ou si l’équipe opposante déclare forfait.

4.3. Paramètres du joueur

Les joueurs ne peuvent utiliser que leur compte, qu’ils indiquent lors de l’inscription. Aucun changement de compte n’est autorisé.

Il est interdit d'utiliser de programme modifiant la configuration standard du jeu ou d'utiliser de fichier modifié du client (par exemple, les mods, même purement graphiques ou purement audio sont interdits).

Tout type d’outil qui affiche les performances du système pendant le jeu (exemple Nvidia SLI Display, Rivaturner Overlays, etc.) est interdit.

Les logiciels de communications VoIP sont autorisés.

5. Déroulement d'un match

5.1. Installation du matériel

Les participants sont responsables de la bonne installation de leurs matériels et leur fonctionnement. Ceci inclut de fournir et d'installer les pilotes adéquats si nécessaire, ainsi que les câbles et adaptateurs adéquats. Les officiels du tournoi peuvent aider le joueur s'il rencontre des problèmes techniques, mais ils ne retarderont pas le planning du tournoi pour ce type de raison.

5.2. Convocation

L'heure de convocation est l'heure à laquelle les participants doivent être présents pour jouer leur match officiel. **Cette heure de convocation est indiquée sur l'intranet.** L'ordre des matchs est important. Le match se trouvant en haut de la liste des matchs à jouer doit toujours être joué en priorité. Les participants sont invités à être présents et prêts quelques minutes avant l'heure de convocation pour éviter tout retard imprévisible. Si les participants de chaque côté sont prêts avant l'heure de convocation, ils ont l'autorisation de commencer leur match avant l'heure prévue, à la condition qu'ils effectuent tous leurs matchs dans l'ordre prévu.

5.3. Avant le match

5.3.1. Tournament Code

Le Tournament Code permet de rapidement et simplement préparer automatiquement les matchs du tournoi. **Il est obligatoire d'utiliser ce code pour jouer vos matchs.**

L'utilisation est très simple :

1. Allez dans l'intranet et cliquez sur le prochain match que vous devez jouer, le premier en haut de la liste des matchs.
2. Copiez le code de tournoi qui s'affiche en bas de la petite fenêtre qui s'ouvre. (Clic droit interdit. Faites Ctrl+C)
3. Collez-le dans le client League of Legends sous "Rejoindre une partie personnalisée", "Entrer un code tournois" et appuyer sur la touche Enter.
4. Vous serez automatiquement envoyé dans le bon salon avec les bons paramètres de jeux.
5. Attendez que le capitaine de la Team adverse rejoigne le salon et lancez ensemble le processus de sélection aléatoire du côté (voir chapitre suivant).
6. Une fois le côté sélectionné, faites les changements nécessaires pour être du bon côté.
7. Si un streamer doit suivre votre partie, attendez qu'il soit présent dans le salon en tant que spectateur
8. Enfin, cliquez sur "Lancer une partie".

[] 8ème de finale 1: détail du match

**Détails du match****8ème de finale 1**

Ce match est en cours, round 1/2

[Afficher le déroulement lié au match](#)


Qui ?	Round 1	Round 2	Total
Rnd/12-A6SXXB4M2M: [<input type="text"/>		0
Rnd/3-5ZZ9ZNC19M: [<input type="text"/>		0

Code de tournois


Le code de tournois à utiliser dans votre client LoL est:

(Round 1)


PVP | COOP VS IA | ENTRAÎNEMENT | CRÉER UNE PARTIE PERSO. | **REJOINDRE UNE PARTIE PERSO.**




5c5
FAILLE DE L'INVOCATEUR



3c3
FORÊT TORTURÉE



5c5
ARAM



5c5
SIÈGE DU NEXUS

Dominez votre voie, lancez-vous dans des combats d'équipes titanesques en 5c5 et détruisez le Nexus ennemi dans le meilleur mode de jeu compétitif de League.

- ◆ **MODE AVEUGLE**
- ◆ **MODE DRAFT**
- ◆ **CLASSÉ EN SOLO/DUO**
- ◆ **CLASSÉ FLEXIBLE**

POLYLAN 31 - REGLEMENT LEAGUE OF LEGENDS

NOM DU SALON	PROPRIÉTAIRE	CARTE		
1vs1	Sary	Abime hurlant	2/10	0/4
1v1	OGZxFTWxD	Abime hurlant	5/10	0/4
2V2	erwanbzh	Abime hurlant	1/4	0/4
1alexthebeast's Game	1alexthebeast	Abime hurlant	2/10	0/4
1v1 ger	Dark279	Abime hurlant	2/2	0/4
1v1 only ger mit skype	Epische Gottheit	Faille de l'invocateur	2/2	0/4
1vs1 ez	Inside Jokes	Abime hurlant	2/2	0/4
1vs1 gg	Killerkrak	Abime hurlant	2/2	0/4
2respect's Game	2respect	Abime hurlant	7/10	0/4
5v5 Summoner's Rift For Fun	Eimoran	Faille de l'invocateur	2/10	0/4
7081456's Game	7081456	Faille de l'invocateur	2/10	0/4
ABAM 5vs5 30 + join	Birzi aka Wukong	Abime hurlant	2/10	0/4

ÉQUIPE 1

ÉQUIPE 2

Rejoindre Ajouter un bot

Ajouter un bot

INVITATIONS (0) SPECTATEURS (0/4)

Aucune invitation en attente Aucun spectateur

QUITTER LANCER UNE PARTIE

5.3.2. Processus de sélection aléatoire du côté

Deux choix s'offrent à vous pour le processus de sélection aléatoire du côté (entraînant la désignation du « First Pick ») :

1. **Jet de dés 6 dans le chat de l'intranet**
Lancez un chat entre les 2 capitaines d'équipe et tapez « /roll:6 » ou utilisez le bouton prévu à cet effet comme démontré ci-dessous :



2. Effectuer un jeu de “feuille-caillou-ciseaux” (ou shifumi pour nos amis Français ou Genevois ou Schnick-Schnack-Schnuck pour nos amis Allemands). Les 2 capitaines doivent s’affronter dans un BO3. Ils peuvent le faire par internet ou IRL. Il est cependant important de respecter les horaires et il est déconseillé de perdre du temps à chercher la Team adverse irl s’il vous reste peu de temps avant l’heure de convocation. Dans ce cas particulier, le jet de dés est conseillé.

5.3.3. Lancement du match

Les participants doivent commencer leur match au plus tard à l’heure prévue. Si les participants de chaque côté sont prêts avant l’heure de convocation, ils ont l’autorisation de commencer leur match avant l’heure prévue, à la condition qu’ils effectuent tous leurs matchs dans l’ordre prévu. Si des joueurs sont en retard et que c’est la première fois, il est autorisé de les **attendre 15 minutes maximum**. Ensuite, le match doit être lancé. Si au bout de ces 15 minutes d’attente, une équipe n’est toujours pas présente, elle perd automatiquement sa partie par forfait. En cas de BO1, elle perd le match. En cas de BO3, elle perd la partie qu’elle doit jouer mais a toujours la possibilité de disputer les parties suivantes si elle revient à temps. Aucune exception ne sera faite.

5.4. Pendant le match

5.4.1. Pause

Pour lancer la pause pendant une partie, il suffit de taper “/pause” dans le chat pendant la partie.

La pause ne fonctionne qu’en **Tournement Draft** et en suivant correctement les instructions liées aux Tournement Code, ce mode sera automatiquement sélectionné. Toutefois, il est à la charge de chaque équipe de s’assurer qu’ils aient la possibilité de mettre le match en pause en début du match.

La pause ne doit être utilisée qu'en cas de problème majeur important justifiant cette pause. **Tout abus sera sévèrement puni.** Durant une pause, les joueurs ne sont autorisés à communiquer qu'entre eux, avec leur coach et avec les officiels du tournoi. Toute autre communication est interdite et **les joueurs ne doivent pas quitter leur place** (à part le capitaine qui va informer les admins).

5.4.2. Communication

Durant toute la durée d'un match, toute communication parvenant à un joueur **doit être limitée aux seuls autres joueurs de son roster jouant avec lui dans ce match**. Aucune autre communication n'est autorisée.

Lorsqu'une pause est activée dans le jeu, ils ont de plus l'autorisation de parler avec leur coach et les officiels du tournoi **pour communiquer à propos des problèmes rencontrés** mais toute autre communication est interdite.

Le coach peut communiquer avec les joueurs pendant la phase de Pick/Ban. Si le match se passe sur scène, il aura l'autorisation d'accéder à la scène durant cette phase.

Une fois la phase des Pick/Ban terminée, le coach devra avoir cessé de communiquer avec les joueurs lorsque le compte à rebours aura atteint les 5 secondes durant la phase d'échange de champions. Si le match se passe sur scène, le coach devra avoir quitté la scène à ce moment-là.

Les remplaçants **ne sont pas** autorisés à être avec les autres joueurs en vocal.

Toutes communications externes avec les joueurs est passible de sanction allant jusqu'à la perte par forfait de l'équipe.

5.4.3. Arrêt volontaire du match en cours

Les joueurs ne sont pas autorisés à quitter une partie avant la fin de celle-ci. **Ils n'ont pas l'autorisation de quitter leur siège** à moins d'obtenir la permission d'un officiel du tournoi.

Entre deux manches lors d'un match au meilleur des trois manches (BO3), les joueurs sont autorisés à quitter leur place avant le lancement de la manche suivante. Mais ils ne peuvent pas quitter la zone de tournoi et ont l'obligation d'être présents à l'heure pour leur prochaine partie.

5.4.4. Interruption involontaire d'un match

Si un match est involontairement interrompu (plantage, déconnexion réseau,...) les règles suivantes doivent être suivies :

- La pause (/pause dans le chat) doit être immédiatement faite et maintenue jusqu'à ce que tous les 10 joueurs soient connectés (tout en respectant les règles de la pause).
- Si le problème a eu lieu avant le premier kill, que les héros ne sont pas encore niveau 6 et que les tentatives de reconnexion multiples restent infructueuses, alors **un admin**

doit immédiatement et sans délai être averti par le biais des deux capitaines d'équipe (et seulement eux) et le match peut être **(en fonction de la décision de l'admin)** recommencé.

- Si l'un des joueurs plante ou est déconnecté, il doit se reconnecter aussi vite que possible. S'il y a trop de tentatives infructueuses, **un admin doit immédiatement et sans délai être averti** par le biais des deux capitaines d'équipe (et seulement eux) et ce sont eux qui prendront des décisions.
- **Aucun arrangement à l'amiable n'est autorisé sans l'accord d'un officiel.** Les officiels pourront, en cas de validation, surveiller que les conditions soient respectées. Tous les arrangements faits à l'amiable sans validation officielle **seront ignorés par les officiels** et considérés comme nuls et non avenue.

5.4.5. Victoire accordée

Dans le cas de difficultés techniques involontaires menant à l'impossibilité de continuer un match, et dans le cas où la partie a été lancée depuis plus de 20 minutes, un admin peut à sa seule discrétion accorder exceptionnellement une victoire en fonction des points suivants qui contribuerait à la conviction qu'une Team ne pourrait pas éviter la défaite :

- **Différence de Gold**
La différence de Gold entre les Teams est plus élevée que 33%.
- **Différence de tourelles restantes**
La différence entre le nombre de tourelles restantes des Teams est supérieure à 7.
- **Différence entre les inhibiteurs restants**
La différence entre le nombre d'inhibiteurs restants est supérieure à 2.

5.4.6. Demande d'investigation

Lorsqu'une équipe s'estime victime d'une violation du règlement durant son match, les joueurs doivent immédiatement et sans délai effectuer une pause avec la commande /pause.

Le capitaine et le coach (s'il y en a un) de chaque équipe (totalisant un maximum de 4 personnes pour les 2 équipes) et uniquement ces personnes-là doivent immédiatement se rendre au coin admin pour demander une investigation et en expliquer la raison.

Les équipes se rendant au coin admin en vue d'une investigation avec davantage de personnes que leurs 2 représentants désignés seront sanctionnées.

Il est impératif de fournir des informations valables et pertinentes ainsi que des preuves qui aideront les officiels du tournoi dans leur investigation. Les demandes d'investigation injustifiées et répétées seront sévèrement sanctionnées.

5.5. Après le match

5.5.1. Validation du score

A la suite d'un match, **c'est à la charge des équipes de vérifier que les scores ont bien été mis à jour.** Si aucun score n'a été entré, alors les équipes doivent entrer leur score sur l'intranet ou

aller donner leur score aux admins. Une fois que le résultat aura été reporté, contrôlé et validé, il sera définitif et l'équipe ne pourra plus le modifier.

6. Infractions au règlement

6.1. Installation de logiciel interdit

Les joueurs ne peuvent pas amener ou utiliser de logiciel externe qui interagit avec le jeu, ou toute forme de modification qui altère la version du jeu vidéo ou permet à un joueur d'exécuter plus d'une action en même temps, ou tout fichier de configuration.

6.2. Actions et comportements interdits dans le jeu entraînant des sanctions

Les actions suivantes sont strictement interdites durant un match et entraîneront **une défaite immédiate** et irrévocable du match en cours :

- L'utilisation d'un bug ou exploit antijeu
- Arriver trop et/ou de façon répétée en retard
- Contester la décision d'un officiel du tournoi

Une équipe sera **immédiatement disqualifiée du tournoi** (et peut subir d'autres sanctions indiquées dans le règlement général) si l'un de ses joueurs commet l'une des infractions suivantes :

- Utiliser quel programme de triche
- Avoir un comportement inapproprié
- Utiliser un langage ou des gestes insultants, ou émettre des insultes ou propos négatifs ou railleries (flaming) et ce, même en partie
- Être coupable de comportement anti-sportif (déconnection intentionnelle, spam/flood, etc.)
- Être coupable d'actes violents ou agressifs
- Tricher ou utiliser un procédé inéquitable (ceci inclut également la réception d'informations non autorisées sur la partie en cours)
- Mentir ou induire en erreur un officiel du tournoi
- Refuser de suivre les instructions d'un officiel du tournoi
- Violier les règles de ce règlement

6.3. Disqualification et expulsion

Après étude par un admin d'une infraction au règlement, une équipe ayant reçu une sanction peut également subir plusieurs défaites automatiques, la disqualification de l'équipe ou même l'expulsion de l'équipe.

Une équipe disqualifiée perd automatiquement tous ses prochains matchs et perd tous les droits, dotations et prix qu'elle aurait pu recevoir. Dans une phase de poules, tous les résultats des matchs précédents sont convertis en défaite. Dans une phase finale, le match précédent est converti en défaite et son adversaire précédent avance au tour suivant à la place de l'équipe éliminée.