

OMEN by HP League Of Legends Tournament

RÈGLEMENT DU TOURNOI

INSCRIPTION ET PARTICIPATION

INSCRIPTION AU TOURNOI

Toute équipe respectant les pré-requis d'inscriptions indiqués a le droit de poser sa candidature en s'assurant de respecter les consignes mises en place par la structure organisatrice.

Toute demande de participation faite pour ce tournoi se doit de respecter les dates d'inscriptions transmises ainsi que les indications suivantes :

- Ce tournoi ne contient pas de pré-requis de niveau, les joueurs non-classés peuvent s'inscrire au même titre que des joueurs Challenger.
- Les joueurs sanctionnés par l'éditeur Riot Games à hauteur d'un bannissement de leur compte ne seront pas autorisés à participer au tournoi avec un compte différent de celui mentionné lors de l'inscription.

Chaque candidature devra être accompagnée d'éléments indispensables au bon déroulement du tournoi. Ces informations sont les suivantes et devront être jointes à la demande de participation de l'équipe :

- Pour chaque équipe :
 - o Nom de l'équipe
 - o Informations d'un contact de l'équipe (Manager, Coach, Capitaine)
 - o Pays de l'équipe
 - o Numéro de téléphone (Afin de faciliter l'organisation)
- Pour chaque joueur :
 - o Pseudonyme en jeu
 - o Email

- L'inscription doit se faire via la page Toornament du tournoi.

L'émetteur de la demande doit s'assurer de l'exactitude des informations transmises. Toutes modifications de ses informations durant le tournoi pourraient être refusées par l'officiel en charge des inscriptions. L'inscription au tournoi fait foi d'acceptation au règlement.

REMPACANTS

Lors de son inscription, une équipe est autorisée à renseigner jusqu'à un remplaçant. Un arbitre peut accorder un remplaçant supplémentaire lors de cas exceptionnels.

CONFIRMATION DE PARTICIPATION L'organisation du tournoi s'engage à confirmer ou non la présence d'une équipe via l'interface Toornament dans les 24h suivants l'inscription de celle-ci jusqu'à clôture des inscriptions.

Les équipes participantes au tournoi devront désigner un représentant qui communiquera par téléphone au nom de l'équipe et qui devra confirmer la présence de celle-ci le jour du Qualifier en question.

Après établissement du bracket du tournoi, celui-ci sera communiqué de manière privée aux participants.

COMMUNICATION AVEC LES RESPONSABLES D'ÉQUIPES

Les informations importantes ne peuvent être communiquées de manière individuelle aux joueurs. Chaque équipe a donc le devoir et la responsabilité de présenter un représentant à qui reviendra la charge de transmission des éléments aux joueurs de son équipe. Dans le but d'améliorer la fluidité des dialogues et d'assurer une constante transmission des informations, il est autorisé aux équipes de présenter un second représentant.

Ne peuvent être considérés comme représentants d'équipes que les individus justifiant d'un rôle à charge au sein du groupe :

- Manager
- Coach
- Capitaine d'équipe
- Responsable de structure

Les moyens de communication utilisés devront être et sans s'y limiter, l'adresse mail du tournoi ainsi que la conversation Skype mise en place pour le tournoi.

COMMUNICATION - OUTILS JOUEURS

Les joueurs sont libres d'utiliser leur propre moyen de communication. Aucun serveur vocal ne sera fourni pour cette compétition.

PROCÉDURES DE DRAFT ET EN COURS DE PARTIE

CRÉATION DE PARTIES

Les parties jouées pendant toute la durée de la compétition seront créées en local.

DRAFT DE TOURNOI

Le tournoi se jouera sur le patch en cours et avec le système de 6 bans (3 par équipe). Dans le cas où une équipe aurait été sanctionnée à hauteur d'une ou plusieurs pertes de bannissement, il lui serait demandé d'attendre la fin du décompte afin d'effectuer un noban.

PARTIE VALIDÉE

Une partie validée est une manche dans laquelle les dix joueurs ont chargé la carte et dans laquelle le déroulement du jeu a progressé jusqu'à un niveau significatif d'interaction (voir ci-dessous). Quand une manche atteint le statut de partie validée, aucune réinitialisation incidente n'est autorisée et la manche est considérée comme officielle. Lorsque la partie est validée, la réinitialisation n'est plus permise que dans des conditions limitées, et les phases de sélection et de bannissement ne peuvent plus être contestées. Les conditions établissant qu'une partie est validée sont les suivantes :

- Une des deux équipes a lancé une attaque ou un sort sur les sbires, les monstres, les bâtiments ou les champions ennemis
- Une ligne de vision est établie entre les joueurs des équipes adverses
- Entrer dans la jungle ennemie, y dissiper le brouillard de guerre ou lancer une compétence de tir dans sa direction (cela comprend quitter la rivière ou entrer dans les herbes hautes connectées à la jungle adverse)
- Le chronomètre du jeu atteint une minute et cinquante secondes de jeu (00:01:50)

ARRÊT DE LA PARTIE

Les joueurs sont autorisés à faire une pause dans le cadre de leur temps de pause prévu par manche. Pendant toute pause ou tout arrêt du jeu, les joueurs n'ont pas le droit de quitter la partie à moins d'y avoir été officiellement autorisés.

- Pause dirigée : Un administrateur peut mettre une manche en pause à sa discrétion
- Pause d'équipe : chaque équipe dispose d'une pause d'un total de dix (10) minutes pendant un match pour les raisons suivantes :
 - o Une déconnexion non intentionnelle
 - o Un dysfonctionnement matériel ou logiciel (problèmes logiciels ou de périphériques, problèmes avec le jeu, problèmes de connexion)

Dans certaines circonstances extraordinaires, les joueurs peuvent demander aux arbitres du tournoi un temps de pause supplémentaire lorsque cinq minutes de pauses se sont écoulées. Dans ce cas, l'équipe doit alerter un arbitre et devra reprendre la partie après que les dix minutes de pauses aient expirées jusqu'à ce que l'arbitre décide s'il accepte ou non une pause supplémentaire. À ce stade, accorder ou non une pause relève du pouvoir discrétionnaire de l'arbitre.

Si l'officiel décide qu'une pause ne peut pas résoudre le problème dans un délai raisonnable, l'équipe doit continuer à jouer.

- Reprise de la manche : l'équipe en pause ne peut reprendre le jeu tant que tous les joueurs ne sont pas à leur poste et qu'ils n'ont pas reçu l'aval de l'arbitre (offline)
- Pause non autorisée : si un joueur initie une pause ou y met fin sans permission en dehors de son temps de pause autorisé, ou s'il ne reprend pas la partie dans les limites de temps imparties, il peut être sanctionné en accord avec le règlement du tournoi
- Communication des joueurs pendant les arrêts : les joueurs sont autorisés à discuter de la manche ou de la stratégie avec leurs coéquipiers pendant une pause

PROCÉDURES DE FIN DE MATCH

Dans certains cas, les organisateurs peuvent mettre fin à une manche ou à un match avant sa conclusion. Parmi les causes classiques entraînant ce genre de décisions, on trouve notamment les problèmes logistiques (report du match, heure de fin de tournoi atteinte, ...).

L'arbitre doit utiliser la méthode suivante pour déterminer les vainqueurs du match quand la conclusion normale de la manche n'est pas possible.

Les arbitres doivent donner un avertissement de 10 minutes aux joueurs s'ils ont l'intention de forcer la fin de la manche.

En plus de cet avertissement de 10 minutes aux joueurs, la manche doit durer au moins 50 minutes.

Un arbitre ne peut donc au plus tôt donner son avertissement de 10 minutes que lorsque l'horloge du jeu a atteint 40 minutes de temps écoulé.

Lorsque les 10 minutes sont expirées, l'équipe qui gagne est celle qui a le plus d'or en utilisant les méthodes d'arrondi du jeu (typiquement via le mode Spectateur).

Si les équipes ont un montant d'or jugé indifférent, les arbitres peuvent utiliser des éléments supplémentaires pour déterminer le vainqueur, dans l'ordre suivant :

- L'équipe qui a détruit le plus de tourelles
- L'équipe qui a tué le plus de champions ennemis
- L'équipe qui a le plus d'or gagné par le meilleur gagueur d'or de l'équipe.

S'il y a toujours égalité, comparez les deux plus hauts gagueurs d'or suivants de chaque équipe. S'il y a encore égalité, continuer de comparer les troisième, quatrième et cinquième gagueurs d'or de chaque équipe, dans cet ordre, jusqu'à résolution du match nul.

Pour les matchs qui comprennent plus d'une manche, l'arbitre peut appliquer la méthode ci-dessus pour conclure la manche en cours. À la fin de la manche, l'arbitre devrait déterminer le vainqueur du match en utilisant la méthode ci-dessous.

Le vainqueur du match est l'équipe qui a gagné le plus grand nombre de manches arrivées naturellement à leur conclusion. En cas de match nul, le vainqueur du match est l'équipe qui a remporté le plus grand nombre de manches (y compris la manche conclue prématurément).

Quand les organisateurs du tournoi ont reçu tous les rapports d'un tour, ils doivent mettre à jour le bracket et informer les joueurs de leur prochain match le plus rapidement possible.

SPECTATEURS ET DIFFUSION

SPECTATEURS PRÉSENTS

Les spectateurs physiquement présents sont autorisés tant qu'ils n'interfèrent pas avec le déroulement du tournoi.

Les spectateurs doivent obéir aux règles suivantes :

- Quiconque ne participe pas actuellement à un match peut regarder les manches des autres
- Les spectateurs ne peuvent pas communiquer avec les joueurs en cours de match de quelque manière que ce soit

SPECTATEURS DANS LE JEU

Quiconque ne participe pas activement à un match ne peut observer ce match via le mode Spectateur. Dans le cas exceptionnel où une tierce personne (coach, manager, ...) serait autorisée à rejoindre le mode Spectateur en jeu, les règles suivantes s'imposeraient aux personnes concernées :

- Les spectateurs ne peuvent communiquer en aucune façon avec les joueurs en cours de match
- Si un spectateur voit quelqu'un violer le règlement, il doit en informer l'organisateur du tournoi ou l'arbitre

COMPORTEMENT DANS LE TOURNOI

Un comportement sportif doit être respecté par tous les participants au tournoi afin de promouvoir un esprit sain de compétition entre les joueurs.

CODE DE L'INVOCATEUR

Tous les participants au tournoi doivent lire et accepter le Code de l'invocateur, régissant le comportement dans les parties et hors des parties. Il s'agit essentiellement de règles élémentaires dont le but est d'encourager les gens à se comporter décentement.

<http://gameinfo.euw.leagueoflegends.com/fr/game-info/get-started/summoners-code/>

Les joueurs en violation claire du Code de l'invocateur pendant un tournoi peuvent subir des sanctions, en plus des sanctions de jeu normales venant de Riot Games.

COMMUNICATION DES JOUEURS

Les joueurs ont la responsabilité de suivre le guide de communication détaillé ci-dessous.

Une communication appropriée avec les officiels du tournoi, les capitaines d'équipe et les autres joueurs est essentielle pour assurer une bonne expérience de jeu à tous pendant le tournoi.

Toutes les communications entre les joueurs et les officiels du tournoi doivent passer par le capitaine, le manager ou le coach.

Cela réduit les risques de confusion et permet aux officiels de transmettre plus rapidement les instructions.

Les joueurs peuvent communiquer avec leurs coéquipiers et les joueurs de l'équipe adverse tant qu'ils ne violent pas les règles contenues dans ce document.

Les joueurs en cours de match ne sont pas autorisés à communiquer avec les concurrents de l'autre équipe, avec les remplaçants de leur équipe ni avec les spectateurs.

Si besoin est, les joueurs peuvent communiquer avec les organisateurs du tournoi via leur capitaine.

La restriction de communication avec l'équipe adverse en cours de partie autorise tout de même les joueurs à se souhaiter une bonne partie (gl hf, have fun, ...) ou à féliciter l'équipe adverse de sa victoire (gg, gg wp, ...).

Communiquer avec les joueurs ou les spectateurs en dehors du match en cours est une violation du règlement et peut occasionner des sanctions.

IDENTIFICATION DE L'ÉQUIPE

L'arbitre d'un tournoi a l'autorité en dernier ressort en ce qui concerne les identifications d'équipe inacceptables.

Les identifications d'équipe inacceptables peuvent comprendre :

- Les références à toutes drogues illicites, à des produits tabagiques, à des noms de marque et autres matériaux contestables (selon l'opinion discrétionnaire de l'organisateur)
- Les éléments liés à des activités illégales dans la région du tournoi, comme par exemple la loterie ou tout service ou produit qui relève du jeu d'argent
- Tout élément diffamatoire, raciste, obscène, vulgaire, repoussant, insultant ou décrivant/représentant des fonctions corporelles internes, le résultat symptomatique d'une condition physique interne ou tout élément pouvant paraître raisonnablement répréhensible en société
- De la publicité pour des sites Internet ou des produits pornographiques
- Tout élément comprenant une marque déposée, sous copyright ou faisant l'objet d'une propriété intellectuelle sans la permission du propriétaire des droits, ou susceptible d'exposer l'organisateur du tournoi ou ses affiliés à des poursuites pour viol de propriété intellectuelle et autres formes de concurrence déloyale
- Tout élément tournant en dérision une équipe adverse, un joueur ou toute personne, entité ou produit

La plupart des identifications d'équipe inacceptables peuvent être résolues en demandant à l'équipe coupable de modifier son identification.

Un administrateur du tournoi peut également procéder à de menus ajustements au nom des équipes pour différencier les équipes au nom similaire pendant le tournoi.

Exemple : si deux équipes veulent participer au tournoi sous le nom de "Team Obvious", l'organisateur se réserve le droit de les renommer "Team Obvious 1" et "Team Obvious 2".

INFRACTIONS ET SANCTIONS

Les violations du règlement sont généralement de deux sortes : une erreur compréhensible et de bonne foi de la part d'un joueur ou d'une équipe, ou une violation intentionnelle destinée à s'attribuer un avantage. La première catégorie est généralement couverte par la définition des violations, mais la deuxième (tricher intentionnellement) est beaucoup plus grave.

SANCTIONS

Les arbitres qui observent des infractions pendant le tournoi peuvent utiliser les règles générales ci-dessous comme guide des sanctions à appliquer.

Les arbitres doivent communiquer l'infraction, la sanction et toute information pertinente au joueur coupable, à son équipe et à l'équipe adverse d'une manière claire et concise. Les arbitres peuvent ajouter un temps de pause supplémentaire au match en cours s'il leur faut plus de trois minutes pour infliger la sanction.

Les arbitres doivent prendre des décisions impartiales, et le niveau du joueur ou de l'équipe ne doivent pas jouer sur la définition des infractions et des sanctions.

Les sanctions peuvent s'appliquer à toute l'équipe ou à un individu dans l'équipe. Les conséquences peuvent également s'appliquer à un match ou à tout le tournoi.

Les équipes ne peuvent plaider pour la suppression des sanctions imposées à leurs adversaires. Le règlement est le règlement et il doit être respecté, même si les adversaires se sentent très sûrs de leur victoire ou particulièrement charitables.

Les sanctions peuvent être les suivantes :

Avertissement : Un avertissement officiel et signalé au joueur ou à l'équipe pour une infraction mineure. Les avertissements sont enregistrés dans le but de s'assurer que les infractions suivantes seront sanctionnées par un cran supplémentaire de sanction.

Perte d'un droit de bannissement : Cette sanction supprime la capacité de l'équipe à bannir un champion pendant la phase de draft du tour suivant.

Exemple : pendant son match précédent, l'équipe Team Obvious a commis une infraction qui lui fait perdre un droit de bannissement. Au cours de la draft suivante elle perd son droit de bannissement d'un champion. Cette sanction peut s'avérer cumulable. Pour renforcer cette sanction, l'arbitre devrait prévenir l'équipe de ne pas choisir de premier bannissement et de laisser le compte à rebours s'écouler.

Perte du seed : Cette sanction peut modifier le side établi initialement, dans le cas où cette sanction serait appliquée à une équipe, la décision reviendrait aux adversaires de choisir de jouer blue-side ou red-side.

Perte de la manche : Des infractions graves peuvent forcer à imposer la défaite à une équipe dans la manche actuelle ou dans la manche suivante.

Perte du match : Des infractions plus graves encore peuvent faire perdre à l'équipe son match actuel.

Disqualification : Les infractions les plus graves peuvent entraîner la disqualification du tournoi. Dans la plupart des cas, la disqualification concerne toute l'équipe. Une équipe disqualifiée perd droit à tous les prix qu'elle n'a pas encore reçus, à moins que la disqualification ne soit la résultante d'une série croissante de sanctions tout au long du tournoi. Une équipe disqualifiée en raison de sanctions de plus en plus graves reçoit ses prix selon sa position finale.

Dans certains cas, l'arbitre a l'option de disqualifier un seul joueur de l'équipe au lieu de l'équipe entière. Cela ne survient que lorsque l'arbitre détermine que l'infraction d'un joueur n'a pas affecté l'équipe adverse et que le joueur a commis l'infraction sans le consentement du reste de l'équipe. Cela survient généralement lors de la survenance d'une conduite antisportive. Dans cette situation, l'équipe peut continuer le tournoi si elle dispose d'un remplaçant. Si l'équipe n'a pas de remplaçant disponible, l'équipe ne peut pas continuer et sa participation au tournoi prend fin.

PALIERS DE GRAVITÉ

Sauf indication contraire, les sanctions successives pour la même infraction doivent suivre les paliers suivants :

- Avertissement
- Avertissement - Perte du seed
- Perte d'un droit de bannissement
- Perte de la manche
- Perte du match
- Disqualification.

Il est rappelé que la gravité d'une sanction ne peut être déterminée que par un arbitre, un administrateur de tournoi ou le responsable du tournoi. Toute contestation abusive d'une sanction établie par un officiel de tournoi peut résulter d'une sanction plus conséquente ou d'une disqualification immédiate.

VIOLATION – RETARD

Cette infraction concerne une équipe qui n'est pas prête à jouer au moment où la manche commence. Les équipes doivent être à l'heure et prêtes à jouer quand chaque manche commence. Quand les équipes sont en retard, elles retardent tout le tournoi.

Tous les délais indiqués ci-dessous prennent en compte l'heure indiquée dans le déroulé du tournoi si nulle autre indication de temps n'est donnée. Les équipes ont un délai de grâce de trois minutes avant de subir une des deux sanctions suivantes. Si l'équipe n'effectue pas son check-in comme indiqué dans le document de déroulé du tournoi mis à sa disposition, elle s'expose à une perte de seed ou une perte de bannissement. Si une équipe subit un retard supérieur à l'heure de lancement initialement prévue pour la partie, elle s'expose à une perte totale de bannissements, une perte de manche ou une perte de match.

VIOLATION - ASSISTANCE EXTERIEURE

Une assistance extérieure désigne une équipe qui communique avec les spectateurs, les équipes adverses ou qui que ce soit d'autre pendant une partie et, selon l'opinion de l'arbitre, gagne un avantage sur l'adversaire par inadvertance.

La sanction généralement prévue pour une assistance extérieure est un avertissement voir une perte de seed ou de bannissement.

VIOLATION - NON-OBÉISSANCE AUX ANNONCES DE TOURNOI

Chaque joueur a la responsabilité de suivre les instructions et les annonces officielles du tournoi. Des sanctions pourraient s'appliquer dans le cas d'une non-obéissance d'une règle ou d'une annonce faite par un officiel de tournoi.

Information importante : Il est rappelé que toute sanction indiquée dans le chapitre "INFRACTIONS ET SANCTIONS" reste une indication générale des décisions qui devraient être prises par un officiel de tournoi dans un cas commun.

La décision d'un arbitre, d'un administrateur de tournoi ou d'un responsable de tournoi ainsi que son jugement demeurent des autorités supérieures à ce document et ne pourraient être contestées que par le supérieur hiérarchique du décisionnaire ou officiel du tournoi.

CONDUITE ANTISPORTIVE

La conduite antisportive interrompt le bon fonctionnement du tournoi et peut avoir des conséquences négatives sur la sécurité, la régularité, l'agrément ou l'intégrité du tournoi. Les officiels du tournoi ont l'autorité en dernier ressort pour déterminer si le comportement d'une équipe ou d'un joueur a franchi

la frontière du comportement antisportif en utilisant la description des infractions ci-dessous comme guide.

CONDUITE ANTISPORTIVE - MINEURE

Tous les joueurs ont le droit de bénéficier d'une expérience de tournoi sûre et agréable et un joueur ou une équipe doivent être avertis si leur comportement empiète sur ce droit. Une conduite antisportive mineure décrit le comportement d'un joueur ou d'une équipe qui s'oppose au bon déroulement du tournoi ou à la tranquillité des participants.

Cela comprend, sans s'y limiter :

- Excès de jurons et d'injures
- Exiger qu'un adversaire reçoive une sanction après qu'un arbitre a fait connaître fermement sa décision
- Se comporter en tant que spectateur de manière gênante La sanction généralement attribuée pour une conduite antisportive mineure est un avertissement.

CONDUITE ANTISPORTIVE - MAJEURE

Cette infraction comporte trois catégories spécifiques et concerne l'un des comportements suivants par un joueur ou une équipe :

- Non-obéissance aux instructions officielles dirigées vers une équipe ou un joueur spécifique
- Insulter quelqu'un en utilisant des termes relatifs à une caractéristique précise (race, religion, sexe, handicap, etc.)
- Un comportement agressif ou violent pendant le tournoi, même s'il n'est pas dirigé contre quelqu'un en particulier

Les administrateurs du tournoi ont le droit d'exiger que leurs instructions directes soient suivies sans avoir besoin de distribuer les avertissements.

Les insultes fondées sur la race, le sexe, la religion, etc., seront punies rapidement pour que l'environnement reste agréable pour tous les joueurs et tous les spectateurs. Les sanctions généralement attribuées pour ces infractions majeures peuvent aller de la perte d'un side à la perte d'un match.

CONDUITE ANTISPORTIVE - GRAVE

Les conduites antisportives graves comprennent les cas trop scandaleux pour relever des catégories mineure et majeure. Avec un peu de chance, vous n'aurez pas à affronter de problèmes de cet ordre, mais la sanction généralement appliquée pour ces infractions graves est la disqualification. **CONDUITE**

ANTISPORTIVE - COLLUSION

La collusion consiste à coopérer secrètement avec les équipes adverses pour tromper des tiers ou pour tricher. Les joueurs n'ont pas le droit de déterminer intentionnellement l'issue des manches ou des matchs à venir. La sanction pour un fait de collusion est la disqualification des deux équipes.

CONDUITE ANTISPORTIVE - POT DE VIN ET PARI

Les équipes ne peuvent pas abandonner le tournoi ni perdre délibérément une manche ou un match pour recevoir une récompense extérieure. Offrir ou accepter un pot-de-vin pour modifier l'issue d'un match va contre l'esprit de la compétition. Les joueurs et les officiels du tournoi ont également interdiction de parier sur les matchs. La sanction pour corruption ou pari est la disqualification.

CONDUITE ANTISPORTIVE - COMPORTEMENT AGGRESSIF

Les comportements agressifs n'ont pas leur place dans un tournoi, surtout s'ils concernent un individu spécifique. Parmi les comportements visés ici, mais sans s'y limiter :

- Menacer un officiel du tournoi
- Menacer un spectateur
- Toute menace ou violence verbale envers un participant ou un spectateur La sanction pour un comportement agressif est la disqualification.

De plus, il est rappelé que des sanctions supplémentaires à celles relatives au tournoi pourraient intervenir.

CONDUITE ANTISPORTIVE - TRICHE

Les joueurs sont en droit d'espérer un traitement juste et équilibré pendant un tournoi. Les joueurs qui violent délibérément le règlement pour obtenir un avantage sont des tricheurs. Il n'est pas nécessaire que la triche ait réussi pour qu'elle soit sanctionnée. Parmi les exemples de triche, mais sans s'y limiter :

- Essayer par quelque moyen de devenir le spectateur de son propre match ou d'obtenir des informations de quelqu'un qui est le spectateur du match

- Toute tentative pour modifier le client de League of Legends, pour jouer sur un client non officiel de League of Legends ou pour jouer avec un logiciel qui permet d'obtenir des informations ou des avantages que le client du jeu ne fournit pas d'ordinaire, comme par exemple :
 - o L'ajustement du zoom dans le jeu
 - o Une interface permettant de plus facilement achever les sbires ou indiquant la portée des tourelles
 - o Des chronos d'apparition des monstres de la jungle
- Se faire passer pour un autre joueur dans le tournoi, jouer sous un faux nom, jouer avec le nom d'invocateur d'un autre joueur ou partager un compte
- Exploiter ou utiliser de façon intentionnelle tout bug du jeu pour obtenir un avantage. Ces exploitations comprennent, mais sans s'y limiter : des bugs dans l'achat des objets, dans les interactions avec les sbires neutres, dans les performances des compétences, des champions ou toute autre fonction du jeu, à la discrétion exclusive des arbitres.

La sanction pour avoir triché est la disqualification.

Règlement du tournoi: Il est rappelé que toute sanction indiquée dans ce règlement reste une indication générale des décisions qui devraient être prises par un officiel de tournoi dans un cas commun. La décision d'un arbitre, d'un administrateur de tournoi ou d'un responsable de tournoi ainsi que son jugement demeurent des autorités supérieures à ce document et ne pourraient être contestées que par le supérieur hiérarchique du décisionnaire ou officiel du tournoi.