



## RÈGLEMENT

### ARTICLE 1 - DEFINITION

La Ligue de la Pub - Esport Series est une compétition de jeux vidéo inter-agences de publicités.

Il s'agit d'une compétition IRL se déroulant les lundis au Meltdown Paris, 6 passage Thiéré 75011 Paris.

La compétition se déroule sur deux titres :

- Call of Duty 4 Modern Warfare sur PC (1 équipe de 4 personnes + 1 remplaçant facultatif par agence)
- FIFA17 sur console (2 équipes de 2 personnes + 2 remplaçants facultatifs par agence)

Le détail du règlement par jeu est à retrouver plus bas aux articles 8 (COD4MW) et 12 (FIFA17).

### ARTICLE 2 - INSCRIPTIONS

Les inscriptions se font directement par les agences via le formulaire en ligne présent sur le site [LLLLITL](http://LLLLITL) ou en envoyant un email à [laliguedelapub.esport@gmail.com](mailto:laliguedelapub.esport@gmail.com).

L'agence est en charge de recruter et de valider en interne les noms de tous les joueurs pour chacune des équipes.

Lors de l'inscription, chaque agence désignera un capitaine et sera l'interlocuteur principal avec l'organisation.

### ARTICLE 3 - COMPÉTITION GENERALE

L'ensemble de la compétition fonctionne sur un mode championnat avec les divisions suivantes :

- Call of Duty 4 Modern Warfare : 1 division de 8 équipes
- FIFA17 : 1 division de 8 x 2 équipes (2 équipes par agence)

Call of Duty 4 Modern Warfare	FIFA17
Agence 1 - Team COD1	Agence 1 - Team FIFA1 + Team FIFA2
Agence 2 - Team COD1	Agence 2 - Team FIFA1 + Team FIFA2
Agence 3 - Team COD1	Agence 3 - Team FIFA1 + Team FIFA2
Agence 4 - Team COD1	Agence 4 - Team FIFA1 + Team FIFA2
Agence 5 - Team COD1	Agence 5 - Team FIFA1 + Team FIFA2
Agence 6 - Team COD1	Agence 6 - Team FIFA1 + Team FIFA2
Agence 7 - Team COD1	Agence 7 - Team FIFA1 + Team FIFA2
Agence 8 - Team COD1	Agence 8 - Team FIFA1 + Team FIFA2

Sur chacun des 2 jeux, toutes les agences se rencontrent une seule fois seulement.

Au total, 7 journées de championnat auront lieu.

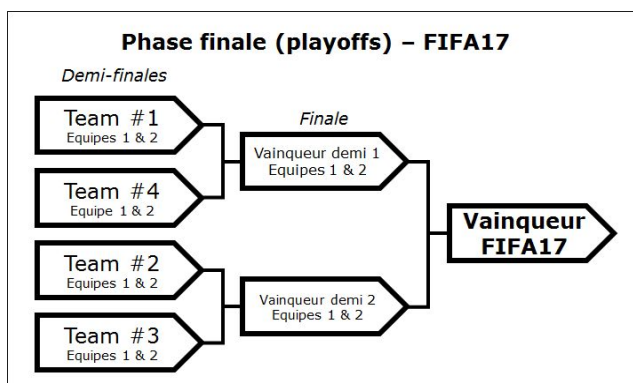
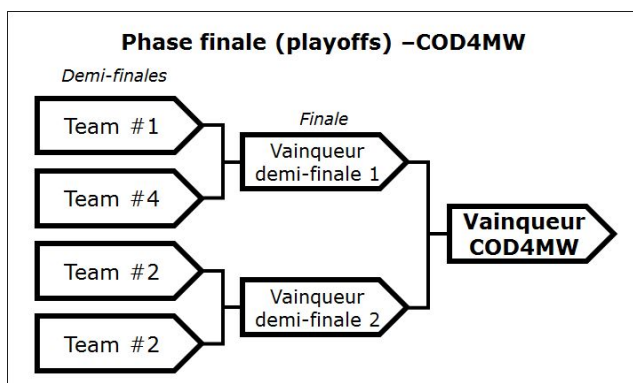
A la fin de ces 7 journées de championnat et sur chaque titre, les 4 meilleures agences seront qualifiées pour la phase finale (une agence peut donc être qualifiée en phase finale sur un seul des 2 jeux).

Par jeu, la phase finale fonctionnera sur un mode playoffs :

- La team agence classée #1 affronte la team agence classée #4 - Demi-finale 1
- La team agence classée #2 affronte la team agence classée #3 - Demi-finale 2

Les teams agence vainqueurs de chaque demi-finale s'affronteront pour une grande finale

- 1 finale sur COD4MW
- 1 finale sur FIFA17



#### ARTICLE 4 - POINTS ET CLASSEMENTS

##### Point et classement par jeu

A la fin de chaque journée de championnat, les points suivants s'appliqueront :

<b>Call of Duty 4 Modern Warfare</b>	<b>FIFA17</b>
<p>A la suite de chaque BO3, une agence (via son équipe) peut repartir avec :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 0 point (3 défaites)</li> <li>- 1 point (1 victoire)</li> <li>- 2 points (2 victoires)</li> <li>- 3 points (3 victoires)</li> </ul> <p>Une agence récupèrera donc directement les points de son équipe pour calculer son classement COD4MW</p>	<p>Après son match Aller / Retour, une équipe peut rapporter à son agence :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 6 points (2 victoires)</li> <li>- 4 points (1 victoire et 1 nul)</li> <li>- 3 points (1 victoire)</li> <li>- 2 points (2 nuls)</li> <li>- 1 point (1 nul)</li> <li>- 0 point (2 défaites)</li> </ul> <p>Les points des 2 équipes FIFA d'une agence seront cumulés en fin de journée afin de calculer le classement général de l'agence sur le jeu (pas de classement par équipe).</p> <p>Un goal average cumulé sera aussi calculé pour départager d'éventuelles égalités</p>

Ce système de points permettra de connaître le classement d'une agence sur chacun des jeux à la fin de chaque journée.

#### Points et classement par agence

En parallèle des classements par jeu, un classement par agence sera calculé. Celui-ci aura pour objectif de désigner l'agence la plus compétitive du tournoi (équivalent du trophée constructeurs en formule 1). Celui-ci fonctionne sur un système de points différent afin de pondérer l'impact de chaque jeu sur le classement.

<b>Call of Duty 4 Modern Warfare</b>	<b>FIFA17</b>
A la fin de chaque journée de championnat et en fonction du classement sur la journée :	
Agence numéro 1 : 15 points Agence numéro 2 : 12 points Agence numéro 3 : 10 points Agence numéro 4 : 9 points Agence numéro 5 : 8 points Agence numéro 6 : 7 points Agence numéro 7 : 6 points Agence numéro 8 : 5 points	Agence numéro 1 : 15 points Agence numéro 2 : 12 points Agence numéro 3 : 10 points Agence numéro 4 : 9 points Agence numéro 5 : 8 points Agence numéro 6 : 7 points Agence numéro 7 : 6 points Agence numéro 8 : 5 points
Pendant les playoffs pour les agences qualifiées :	
Agence vainqueur demi 1 : 15 points Agence perdante demi 1 : 10 points  Agence vainqueur demi 2 : 15 points Agence perdante demi 2 : 10 points  Agence vainqueur finale : 20 points Agence perdante finale : 15 points	Agence vainqueur demi 1 : 15 points Agence perdante demi 1 : 10 points  Agence vainqueur demi 2 : 15 points Agence perdante demi 2 : 10 points  Agence vainqueur finale : 20 points Agence perdante finale : 15 points
<b>Classement agence = points COD4MW + points FIFA17</b>	

Si le classement sera mis à jour après chaque journée de championnat, le trophée de l'agence la plus compétitive ne sera remis qu'en fin de tournoi, après les playoffs.

L'agence gagnante sera celle qui cumulera le plus de points au total (COD4MW + FIFA17).

#### **ARTICLE 5 - FRÉQUENCE DES GAMES ET DÉROULÉ**

Toutes les journées de championnat ainsi que la phase finale auront lieu les lundi à partir de 20h au Meltdown bar.

##### Journée de championnat

Une journée de championnat type est répartie sur 2 soirées :

- Lundi 1 : agences AvsB et agences CvsD
- Lundi 2 : agences EvsF et agences GvsH

Déroulé d'un lundi de championnat:

- 19h45 : accueil des équipes, validation des inscriptions et remise des jetons boisson
- 19h55 : pour FIFA17, un tirage au sort est effectué afin de définir, pour les Agences C et D, les affrontements par équipe (Team Fifa1 - Team Fifa2)
- 20h:
  - Début de la game COD4MW : Agence A vs B

- Début des matchs FIFA17 : Agence C vs D
  - Agence C team 1 ou 2 vs Agence D team 1 ou 2
  - Agence C team 2 ou 1 vs Agence D team 2 ou 1
- 20h40 : pour FIFA17, un tirage au sort est effectué afin de définir, pour les Agences A et B, les affrontements par équipe (Team Fifa1 - Team Fifa2)
- 20h45:
  - Début de la game COD4MW : Agence C vs D
  - Début des matchs FIFA17 : Agence A vs B
    - Agence A team 1 ou 2 vs Agence B team 1 ou 2
    - Agence A team 2 ou 1 vs Agence B team 2 ou 1
- 21h30 : fin de la journée de championnat

Une fois toutes les agences et équipes inscrites, un calendrier précis sera partagé avec tous avant le début du tournoi.

Avant chaque nouvelle journée de championnat, les horaires de passage seront également partagés avec chacune des agences.

### Finale

Le déroulé exact (horaires) de la finale reste encore à définir.

#### Temps1

- Demi-finale 1 COD4MW
  - Agence #1 vs Agence #4
- Demi-finale 1 FIFA17
  - Agence #2 team 1 ou 2 vs Agence #3 team 1 ou 2
  - Agence #2 team 2 ou 1 vs Agence #3 team 2 ou 1

#### Temps2

- Demi-finale 2 COD4MW
  - Agence #2 vs Agence #3
- Demi-finale 2 FIFA17
  - Agence #1 team 1 ou 2 vs Agence #4 team 1 ou 2
  - Agence #1 team 2 ou 1 vs Agence #4 team 2 ou 1

#### Temps3

- Finale COD4MW : Agence vainqueur demi 1 vs Agence vainqueur demi 2

#### Temps4

- Finale FIFA17: Agence vainqueur demi 1 vs Agence vainqueur demi 2

### **ARTICLE 6 - MATÉRIEL**

Le matériel sur lequel se dérouleront les affrontements sera fournis par le Meltdown.

Si un joueur venait à dégrader ou mettre en péril le fonctionnement de ce matériel, celui-ci sera le seul responsable et devra en conséquence, rembourser les frais de réparation / remplacement.

### **ARTICLE 6 - INFRACTION AU RÈGLEMENT**

L'organisation des Esport Series se réserve le droit de procéder à des pénalisations ou disqualifications si un joueur ou une équipe :

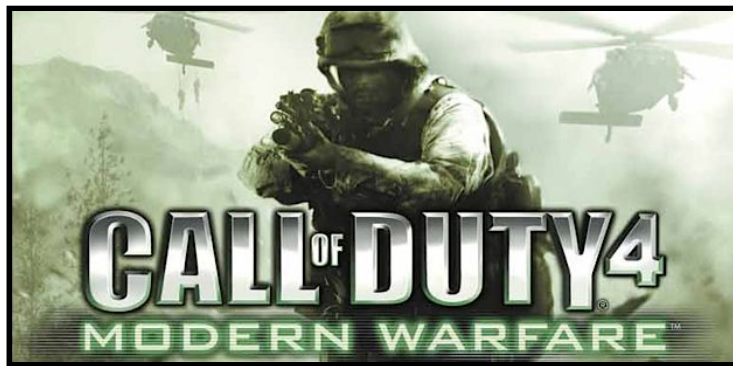
- dégrade le matériel du Meltdown
- triche en ne respectant pas les contraintes de jeu (COD4MW ou FIFA)
- ne se présente pas à plusieurs reprises lors des affrontements

### **ARTICLE 7 - FRAIS D'INSCRIPTION**

Tarif unique de 600€ par agence (pour l'ensemble des équipes COD4MW et FIFA17).

Ce tarif comprend :

- La participation au 7 journées de championnat
  - Une boisson par joueur (titulaire) par soirée de championnat
- 



#### **ARTICLE 8 - DÉROULÉ D'UN BO3**

Confrontation en 4 contre 4.

Lors de chaque journée de championnat, un BO3 sera organisé de la manière suivante :

- GAME 1 : Domination
- GAME 2 : Match à mort par équipe
- GAME 2 : Recherche et destruction

Maps possibles : Backlot, Crossfire, Crash et Ambush

- Le jour de chaque journée de championnat, les équipes participantes recevront un email afin d'annoncer la map sur laquelle se jouera chacune des games

#### **ARTICLE 9 - VICTOIRE ET POINTS**

L'équipe gagnante sera celle qui remportera au moins 2 des 3 games.

A la fin de la confrontation, chaque équipe remportera 0 ou 1 point en cas de défaite, 2 ou 3 points en cas de victoire.

Si une équipe remporte les 2 premières games, la game 3 doit quand même avoir lieu pour comptabiliser les points.

A la fin de chaque game, un membre de chaque équipe prend en photo le score en guise de preuve pour vérification.

#### **ARTICLE 10 - PARAMÈTRES DE JEU**

Paramètres généraux pour chaque partie :

- Mode à l'ancienne: non
- Mode hardcore : non
- Killcam: sans
- Tir ami: oui

#### GAME 1 - Domination

- Limite de temps : 10'
- Limite de score : 200 points

#### GAME 2 - Match à mort par équipe

- Limite de temps: 10'
- Limite de score : 750 point

#### GAME 3 - Recherche et destruction

- Durée manche: 2,5'
- Retardateur bombe: 45"
- Délai pose: 5"
- Délai désamorçage: 5"
- Multi-bombe: sans
- Limite de score: 4 points
- Changement manche: tous les 2

### **ARTICLE 11 - GRADES ET ATOUTS**

Chaque joueur aura accès à un profil Grade Niveau 55 (toutes les armes, tous les atouts, tous les camouflages).

Chaque joueur pourra ainsi créer la classe de son choix en prenant en compte les contraintes suivantes :

- Arme principale : au choix sans lance-grenade
  - Arme de poing : au choix
  - Grenade : au choix
  - Atout 1 : au choix
  - Atout 2 : force d'opposition
  - Atout 3 : conditions extrême
-



## **ARTICLE 12 - DÉROULÉ D'UN AFFRONTEMENT**

Confrontation en 2 contre 2.

Avant le début de la confrontation du soir, sur place (à 19h55 et 20h40) un tirage au sort est effectué afin de connaître la composition des affrontements entre les 2 agences.

Les matchs possibles sont les suivants :

- Agence A équipe 1 vs Agence B équipe 2
- Agence A équipe 2 vs Agence B équipe 1
- OU
- Agence A équipe 1 vs Agence B équipe 1
- Agence A équipe 2 vs Agence B équipe 2

## **ARTICLE 13 - VICTOIRE ET POINTS**

L'équipe gagnante sera celle qui aura le meilleur résultat à la suite des 2 matchs.

Pour chacun des deux matchs et à la fin de ceux-ci une équipe marque les points suivants :

- 1 victoire : 3 points
- 1 nul : 1 point
- 1 défaite : 0 point

A la fin de chaque game, un membre de chaque équipe prend en photo le score en guise de preuve pour vérification.

Le classement FIFA agences sera effectué via le cumul des points de ses 2 équipes.

## **ARTICLE 14 - RÈGLEMENT ET PARAMÈTRES**

Confrontation en 2 contre 2.

Choix d'équipe de club parmi celles disponibles (pas de mode FUT, pas d'équipe nationale).

Le choix de l'équipe se fait lors de chaque match (pas d'équipe unique à définir en début de compétition).

Une équipe est libre de modifier la composition de son équipe avant le début du match.

Mêmes paramètres pour chacun des matchs:

- Durée: 2 mi-temps de 5 minutes
- En cas d'égalité : fin du match (pas de prolongation, but en or tirs au but)

Une équipe est libre de faire les changements de son choix pendant un match.