

Game 18

Règlement du tournoi HearthStone

Version du 29/12/2016

Article 1. Informations générales

1. Le tournoi HearthStone est une compétition de jeux vidéo composée d'une phase éliminatoire de poules et d'une phases finales, gérées et organisées par les responsables Hearthstone de Game 16.
2. Le tournoi Hearthstone se tient durant la LAN Party « Game 18 » organisée du 3 au 5 mars 2017 aux amphithéâtres F.P.Ms par le cercle Magellan de la Fédération des Etudiants de la Faculté Polytechnique de Mons.
3. Les responsables de ce tournoi sont Laurent Véreb, Martin Scohier et Sébastien Van Laecke. Ceux-ci se réservent le droit de modifier le présent règlement à tout moment et sans préavis. Il est recommandé de consulter le règlement en début de tournoi pour être au jour des dernières modifications. Toute décision prise en cours de compétition par les organisateurs prévaut sur ce règlement.

Article 2. Structure de la compétition

1. Le tournoi sera fonction du nombre de joueurs inscrits, les organisateurs se réservent le droit de modifier sa structure selon celui-ci.
2. La structure de base de la compétition est la suivante :
 - a. Phase de poules éliminatoires de 4 joueurs.
 - b. Au terme de ces poules, les 2 premiers du classement des joueurs passent dans la phase finale.
3. Chaque match se déroulera en mode Conquest, c'est-à-dire de la manière suivante :
 - a. Au début du tournoi, chaque joueur fournit ses decklists aux organisateurs. Il enverra donc par mail à l'adresse « **game.web.magellan@gmail.com** » des screenshots des 3 classes différentes qu'il utilisera ainsi que de leur composition. Ces Decklists seront mises en ligne sur un Google Drive et visible à tout moment par les autres joueurs. Le lien du drive est le suivant : <https://drive.google.com/drive/folders/0ByN51NHRLhIkSzVLVFE5N2JnWnM?usp=sharing>
 - b. Pour remporter un match, il faudra gagner une partie avec chacun de ses decks (sauf pendant les poules où on utilisera uniquement 2 decks). A chaque partie remportée, le vainqueur change de deck tandis que le perdant choisit de garder ou non le même deck. Il s'agit donc d'un BO5.
 - c. Le choix de chaque deck est caché de l'adversaire avant chaque partie
4. Pour la phase de poules, les matchs se déroulent en BO3 Conquest. Les joueurs devront donc choisir 2 decks parmi leurs 3 decklists et gagner une partie avec chacun de ces 2 decks. Les joueurs ne doivent pas communiquer les 2 decks qu'ils choisissent.
5. La phase finale se déroule en mode Conquest BO5.
6. Les joueurs **n'ont pas** le droit de modifier leurs decks entre chaque match qu'ils font.
7. Lors des phases de poule les joueurs feront chacun 3 parties et chaque fois contre des joueurs différents de la même poule.
8. Si il y a une égalité entre les 4 joueurs d'une même poule, les joueurs seront départager avec leurs nombres de points de vie qu'ils leurs restaient. Mais si c'est seulement entre le 2^{eme} et le 3^{eme}, alors il y

aura une partie décisive entre les 2 joueurs. Cette partie se fera avec un deck parmi les 3 proposés et le choix de ce deck sera caché de l'adversaire.

Article 3. Participation

1. Un joueur ne peut participer au tournoi que s'il remplit les conditions suivantes :
 - a. Le joueur doit être en possession de la preuve de son inscription à Game 18, distribuée à l'entrée ;
 - b. Le joueur doit s'être inscrit au tournoi Hearthstone lorsque celles-ci sont ouvertes au début de la LAN-Party sur le site internet ou au début de la LAN-Party sur l'intranet ;
 - c. Le joueur doit respecter toutes les conditions énumérées dans ce règlement concernant sa configuration logicielle.
2. Les organisateurs du tournoi se réservent le droit de vérifier que toutes ces conditions sont remplies à tout instant durant la LAN-Party.
3. La participation n'est officialisée qu'à partir du moment où les decklists ont été mises en ligne par un officiel.

Article 4. Responsabilités

Les joueurs se soumettent au règlement d'ordre intérieur de Game 16 sans exception ni restriction. Ils s'engagent en particulier à respecter les règles suivantes :

1. Les joueurs s'engagent à ne pas utiliser un quelconque procédé, légal ou non, visant à les avantager durant le jeu.
2. Les joueurs s'engagent à rester fair-play et non-violents.
3. Les joueurs s'engagent à ne pas mentir et à ne pas tenter de duper les responsables du tournoi.
4. Les joueurs s'engagent à ne pas tenter de distraire d'autres joueurs participant à d'autres poules, quel que soit le tournoi disputé par ces joueurs.
5. Les joueurs doivent être présents à l'aire de jeu à leur heure de convocation. Il est conseillé aux joueurs de prévoir quelques minutes d'avance pour éviter tout retard imprévisible.

Article 5. Organisation du tournoi

5.1. Notification

L'horaire indique les heures auxquelles les joueurs sont attendus pour participer aux matches officiels. Il est communiqué aux joueurs suivant l'avancement des différents tournois. Les joueurs sont supposés être présents et prêts quelques minutes avant le début de match pour éviter tout retard imprévu.

5.2. Préparation et échauffement

1. Les joueurs doivent jouer sur leur propre ordinateur lors des matches officiels.
2. Il est demandé aux joueurs de s'assurer du bon fonctionnement de leur matériel avant le début d'un match. Tout problème devra être signalé avant le début du tournoi : les organisateurs peuvent fournir une aide aux joueurs mais en aucun cas ne peuvent retarder le tournoi pour cette raison.

3. A compter de l'heure indiquée sur l'horaire pour le début des matchs, les joueurs ont maximum 15 minutes pour être présents et prêt à jouer sans quoi ils reçoivent une pénalité.

5.3. Déroulement d'un match

1. Un match officiel ne peut être lancé qu'avec l'aval d'un des organisateurs du tournoi, après que celui-ci ait désigné les joueurs A et B pour le match.
2. Les joueurs ne doivent pas quitter volontairement le jeu tant que le match n'est pas terminé, excepté si l'autorisation est donnée par les organisateurs du tournoi. Si un joueur quitte un match avant son terme et sans l'accord d'un officiel, ce dernier donne le point de la manche au joueur adverse.
3. Si le match est interrompu pour des raisons involontaires (plantage du serveur ou de l'ordinateur d'un joueur, problème réseau, de connexion), les officiels du tournoi peuvent décider de recommencer le match ou non, suivant l'état d'avancement du match. En tous cas, les organisateurs doivent être avertis immédiatement.

5.4. Remise des résultats

1. Les joueurs devront envoyer aux responsables du tournoi le screenshot qui affiche le résultat ainsi que le nom des deux joueurs. Les participants doivent également transmettre le résultat du match aux responsables du tournoi.
2. Les deux joueurs doivent signer la feuille de match. Un fois signée, les résultats ne peuvent plus être contestés.

Article 6. Paramètres

6.1. Paramètres joueurs

1. Tous les joueurs doivent utiliser leur propre compte Battle.net.
2. L'utilisation de programme externe modifiant les paramètres graphiques en cours de jeu est interdite.

6.2. Paramètres du jeu

1. Le tournoi utilise le jeu vidéo "HearthStone : Heroes of Warcraft" et oppose deux joueurs l'un contre l'autre. Le jeu sera utilisé avec le dernier patch disponible sur Battle.net.

Article 7. Violation du règlement

1. Tous les matchs sont sous tutelle des responsables HearthStone. Ces derniers ont tout pouvoir pour appliquer le règlement en relation avec le match en question et peuvent si nécessaire, donner des avertissements aux joueurs.
2. Toutes les dispositions relatives aux sanctions et éventuelles exclusions en cas de comportement antisportif sont précisées par le règlement d'ordre intérieur.