

Règlement

Hearthstone



FestiGeek 2018

1. Application du règlement

Ce règlement fait office de document de référence durant l'entièreté de l'événement **FestiGeek 2018** (ci-après « **FestiGeek** ») se déroulant du 11 mai au 13 mai 2018 à l'HEIG-VD - Route de Cheseaux 1 - 1400 Yverdon-les-Bains.

1.1 Destinataires

Ce règlement s'applique à tous les joueurs participant au tournoi Hearthstone ("HS" ou "jeu" dans la suite de ce document) de FestiGeek, ainsi qu'à leurs structures et équipe entière incluant notamment les coachs, 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 avoir pris connaissance de son contenu et à le respecter dans son intégralité.

1.2 Modifications du règlement

Les organisateurs et l'équipe en charge du tournoi, dénommée "admins" ou "officiels" 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. Plateforme de gestion du tournoi

La plateforme de tournois utilisée pour le tournoi Hearthstone sera le site toornament (<https://www.toornament.com/>). Toute communication avec les officiels du tournoi aura lieu sur toornament

3. Structure du tournoi

Avant le début du tournoi, les participants doivent présenter la liste des decks composé de 4 classes différentes (1 deck de chaque classe) qu'ils utiliseront durant le tournoi, **cela est obligatoire!** Les listes devront être envoyé à paeramore@gmail.com **au plus tard le vendredi 10 mai à 20h. Tout retard sera sanctionné.**

3.1 Decklists

Pendant les Rondes Suisses les decklists seront fermée et resterons donc strictement confidentielles. A partir du début de la phase finale, les decklists deviendront ouvertes et seront mises à disposition des joueurs et des casters.

3.2 Formats des matchs

Ce chapitre décrit les différents formats de match qui sont utilisés lors du tournoi.

3.2.2 Match au meilleur de trois manches (BO3)

Un match au « meilleur de 3 manches (Best Of 3 ou BO3) » se joue en 2 ou 3 parties. Le vainqueur d'un match est le premier joueur qui réussit à gagner 2 parties.

3.2.3 Match au meilleur de 5 manches (BO5)

Un match au « meilleur des cinq manches (Best Of 5 ou BO5) » se joue en 3, 4 ou 5 parties. Le vainqueur d'un match est le premier joueur qui réussit à gagner 3 parties.

3.3 Format du tournoi

Phase de poule suivant le Système Suisse et début de la phase finale:

- Les matches se feront en BO5
- 1 ban de classe par match
- A l'issue de cette phase seuls, un pourcentage de joueur seront qualifiés pour la phase finale. Le reste des joueurs seront éliminés.
- Phase finale: Arbre de tournoi à élimination double avec tous les matchs en BO5

Phase finale:

- Arbre de tournoi à élimination double avec tous les matchs en BO5

Grande Finale

- Grande finale en BO3 de BO5 avec 1 manche (1 BO5 complet) déjà gagnée d'avance pour le finaliste venant du Winner Bracket. Le premier à gagner 2 manches (donc 2 BO5) remporte le tournoi.

3.4 Dénomination des Brackets

3.4.1 Winner Bracket

Un « Winner Bracket » est la partie de l'arbre où les participants n'ont jamais perdu de match. Dans le cas d'un arbre à double éliminations, lorsqu'un participant en Winner Bracket perd un match, il tombe en « Loser Bracket ».

3.4.2 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 définitivement du tournoi.

3.5 Première phase

Cette phase est organisée en rounds de Système Suisse. Gagner un match donnera 3 pts à un joueur, perdre en donnera 0.

À la fin de la Première phase, les critères suivants sont appliqués dans l'ordre pour déterminer la position distincte de chaque participant :

1. Les points obtenus.
2. Les systèmes de départage.

Il y a 2 système de départage. Par ordre de priorité, les système suivants s'appliquent:

1. La moyenne des points obtenus par les adversaires rencontrés (en pourcentage % du maximum)
2. Le nombre de parties gagnées (en pourcentage % du maximum)

3.6 Phase finale

La phase finale se déroule dans un arbre à double élimination.

Les participants jouent l'un contre l'autre en BO5 pour toutes les rencontres.

La rencontre suivante sera jouée en BO3 de BO5 :

- La Grande Finale

3.6.1 Grande Finale

Grande Finale en BO3 de BO5 avec 1 manche (1 BO5 complet) déjà gagnée d'avance pour le finaliste venant du Winner Bracket. Le premier à gagner 2 manches (donc 2 BO5) remporte le tournoi.

4. Paramètres

4.1. ... de Jeu

4.1.1 Version du Jeu

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

4.1.2 Mode de jeu

Format Conquest

Lorsqu'un joueur remporte une manche, il est obligé de changer de Héros. Le Héro est validé et ne pourra plus être joué pendant le match. Le perdant peut quant à lui garder ou changer de Héros. Le premier qui réussit à valider X Héros, X étant le nombre de manches nécessaires pour remporter le BO, remporte la partie.

Si un round se termine par une défaite simultanée des deux joueurs (une "égalité"), aucun des joueurs ne remporte de points. Le match continue et les deux joueurs gardent les decks avec lesquels ils étaient entrain de jouer.

Un joueur gagne une manche en amenant les points de vies de l'adversaire à 0 ou lorsque le joueur adverse déclare forfait.

4.2. ...du joueur

- Les joueurs ne peuvent utiliser que le compte indiqué lors de l'inscription. Aucun changement n'est autorisé.
- Le compte doit être situé en Europe. Aucune autre région n'est autorisée
- 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 des informations du jeu ou du système pendant le jeu (exemple Nvidia SLI Display, Rivatuner Overlays, etc) est interdit.
- Les logiciels d'enregistrement audio ou visuel (sans donner d'information « in-game ») sont autorisés et même fortement recommandés, car utiles lors de litiges.

5. Déroulement d'un match

5.1 Installation du matériel

Les participants sont responsables de la bonne installation de leur matériel 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 à la mise en place du matériel du joueur si ce dernier rencontre des problèmes techniques. Mais les officiels ne retarderont pas le planning du tournoi pour ce type de raison.

5.2 Convocation

L'heure de convocation correspond à l'heure à laquelle les participants doivent être présents et prêt pour jouer leur match. Cette heure de convocation est indiquée sur l'horaire des tournois. 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 BattleTag

Le BattleTag des joueurs permet de rapidement et simplement préparer les matchs du tournoi.

Utilisation:

1. Allez sur votre client Battle.net et cliquez sur ajouter un ami
2. Copiez le battletag de votre adversaire
3. Collez-le dans l'ajout d'ami
4. Si un streamer ou un admin doit suivre votre partie, attendez qu'il soit prêt, il vous ajoutera

5.3.2 Processus de Ban des classes

Les Bans se feront entre les deux joueurs sur <http://www.deckselect.eu/>. Une fois les bans effectués, les joueurs prendront une capture d'écran des bans sur le site. Dans le cas où un ou plusieurs bans ne seraient pas pris en compte par un joueur, les captures d'écrans pourront être demandées aux joueurs. Le joueur ayant commis une infraction recevra un avertissement et la partie devra être relancée. Dans le cas où aucun des deux joueurs ne peut fournir de capture d'écran, un avertissement leur sera donné et le processus de ban devra être effectué à nouveau.

Les joueurs commencent ensuite à jouer avec leurs 3 classes restantes.

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 un des joueurs est en retard, il est autorisé par le joueur adverse de l'attendre 15 minutes. Ensuite, le match doit être lancé. Si au bout de ces 15 minutes d'attente, un joueur n'est toujours pas présent, il perd automatiquement sa partie par forfait sauf cas exceptionnel suite à la décision d'un officiel.

5.4 Pendant le match

5.4.1 Communication

Durant toute la durée d'un match, les joueurs ont l'autorisation de parler avec les officiels du tournoi mais toute autre communication est interdite.

5.4.2 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.

5.4.3 Interruption involontaire d'un match

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

- Si le problème a lieu avant d'avoir enlevé 10 PV à son adversaire et que les tentatives de reconnexion multiples restent infructueuses, alors un admin doit immédiatement être averti par le biais des deux joueurs (et seulement eux) et, selon les décisions des admins, le match pourra éventuellement être recommencé.
- Si le problème a lieu après avoir enlevé 10 PV à son adversaire, le joueur ayant planté ou ayant eu une déconnexion doit revenir se connecter aussi vite que possible. S'il y a trop de tentatives infructueuses, un admin doit immédiatement être averti par le biais des deux joueurs (et seulement eux) et c'est lui qui prendra 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 avenu en cas de litige.

5.4.4 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 15 minutes**, un admin peut à sa seule discrétion accorder exceptionnellement une victoire en fonction des points et de la situation.

5.4.5 Demande d'investigation

Lorsqu'un joueur s'estime victime d'une violation du règlement durant son match, les joueurs doivent immédiatement prendre un screenshot permettant de voir la faute et appeler un admin.

Les joueurs se rendent au coin admin en vue d'une investigation. Il est impératif de fournir des informations valables et pertinentes 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

À la fin d'un match, les joueurs doivent entrer leur score sur la plateforme de gestion du tournoi. Une fois que le résultat aura été reporté, contrôlé et validé, il sera définitif et les joueurs ne pourront pas revenir dessus.

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 officiel du jeu vidéo.

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'exploitation d'un bug.
- Contester avec véhémence la décision d'un officiel du tournoi.
- Élever la voix envers un officiel.
- Tout comportement véhément envers un officiel.

Un joueur sera immédiatement disqualifié du tournoi et pourra subir d'autres sanctions indiquées dans le règlement général s'il commet l'une des infractions suivantes :

- L'utilisation de n'importe quel programme de triche.
- Avoir un comportement clairement inapproprié.
- Utiliser un langage ou des gestes insultants.
- Émettre des insultes, propos négatifs ou railleries à répétition. Ceci inclut les railleries en partie (« flaming »).
- Être coupable de comportement anti-sportif (déconnection intentionnelle, spam/flood, etc.).
- Endommager du matériel.
- Être coupable d'actes violents.
- Tricher avec préméditation ou utiliser un procédé inéquitable (ceci inclut également la réception d'informations non autorisées sur la partie en cours et l'aide d'autres joueurs.).
- Mentir ou induire en erreur un officiel du tournoi.
- Refuser à répétition de suivre les instructions d'un officiel du tournoi.
- Violer intentionnellement et consciemment des règles mentionnées dans ce règlement.

6.3 Disqualification et expulsion

Après étude par un admin d'une infraction au règlement, un joueur ayant reçu une sanction peut également subir plusieurs défaites automatiques, une disqualification ou même une expulsion. Un joueur disqualifié perd automatiquement tous ses prochains matchs et perd tous les droits, dotations et prix qu'il/elle a reçu ou aurait pu recevoir. Dans la première phase, 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 du joueur disqualifié.

6.4 Sanctions en cas de retard

- Si un joueur est absent les 5 premières minutes d'une ronde, il reçoit un avertissement. Si cela se reproduit lors d'un autre match, la première partie du BO5 est considérée comme perdue.
- Si un joueur est encore absent entre les 5 et 10 premières minutes d'une ronde, la deuxième partie du BO5 est considérée comme perdue.
- Si un joueur est encore absent à partir de 15 minutes après le début de la ronde, le match est considéré comme perdu.
- Pour signaler le dépassement de n'importe lequel des délais ci-dessus, le joueur présent n'ayant pas d'adversaire doit faire appel à un admin pour qu'il constate le manque de présence de son adversaire et note les sanctions prévues en fonction du retard.

7. Dispositions générales

7.1 Comportement

Tous les joueurs doivent faire preuve de fairplay et de convivialité pour respecter l'ambiance désirée du tournoi. Ils s'engagent à respecter les lois en vigueur sur le territoire suisse, notamment de ne pas tenir de propos racistes, injurieux, homophobes, xénophobes ou quelque autre forme de discrimination sociale, raciale ou politique envers les autres participants, les organisateurs ou quiconque en présence. En cas de nom de team ouvertement offensant, les officiels se réservent le droit de les modifier.

Tout comportement anti-jeu et anti-compétition portant préjudice au bon déroulement du tournoi, ou portant atteinte aux locaux ou au matériel gracieusement mis à disposition entraînera la disqualification sans sommation et l'expulsion définitive du (des) fautif(s).

7.2 Santé

Afin d'éviter tous problèmes médicaux résultant du tournoi, les participants doivent être garants de ne pas être la proie de problèmes de santé incompatibles avec l'univers du jeu

vidéo ou du tournoi. Les écrans, la foule ou le bruit ne pourront pas être tenus responsables de quelconques complications physiques ou psychologiques pour les participants.

7.3 Droit à l'image

Les participants autorisent les organisateurs à prendre des photos/vidéos d'eux et à les publier sur la page Facebook de l'évènement, dans une exposition, des revues et des journaux de la presse à des fins de promotion. Ils acceptent que ces droits soient cédés aux organisateurs sans contrepartie, notamment d'ordre financier. Tous les participant autorisent la possible diffusion de leurs matchs.