

Règlement Hearthstone Arma Cup Occitanie 2018

Les administrateurs du tournoi se réservent le droit de modifier tout point du règlement, si cela s'avère nécessaire.

I. Format du tournoi

A. Standard

Tous les matchs du tournoi se joueront dans le format standard actuel au moment du match.

B. Conquest

Les matchs se joueront selon le format Conquest : un joueur doit, pour remporter le match, gagner une partie avec chacun/e de ses decks/classes. Une fois une partie gagnée avec un deck, ce deck ne peut pas être rejoué pour les autres parties du match.

Le gagnant de la partie doit donc changer de deck, le perdant a le choix de garder ou non le même deck pour la partie suivante.

C. Best of 5 (Bo5)

L'intégralité des matchs (en poule et en playoffs) se fera en Best of 5 (Bo5).

Les joueurs présenteront 4 decks, chaque joueur en bannira un de son choix parmi les decks que jouent son adversaire. Il ne restera alors à chaque joueur que 3 decks jouables lors du match.

Le joueur qui aura gagné avec ses 3 decks jouables aura donc gagné le match.

II. Envoi d'informations

A. Compte Battlefy et Battletag

Chaque participant (joueur) devra se créer un compte, via la plateforme Battlefy (<https://www.battlefy.com>), afin de pouvoir participer au tournoi.

Le joueur devra fournir son Battletag (exemple : Pseudo#12345) ainsi que le pseudo de son compte Battlefy, sous peine de sanctions.

B. Decklist

Chaque participant (joueur) devra créer 4 decks de classes différentes, en format standard de l'année en cours, afin de pouvoir participer au tournoi.

Le joueur devra :

- entrer ses decklists dans Battlefy
- envoyer ses decklists à help@armateam.org avant le vendredi 1er juin 2018 (15:00) (format code + png)

III. Structure du tournoi

Le tournoi se découpera en 2 parties, les poules, puis un arbre pour les joueurs qualifiés. Les decklists seront rendues publiques au lancement du tournoi.

A. Poules

Les poules sont composées de 8 joueurs, les joueurs joueront donc 1 match face à tous les adversaires de la poule, soit 7 matchs. A l'issue de ces matchs, un classement sera effectué et les 2 premiers joueurs de chaque poule seront qualifiés pour le tournoi PRO, les 3-4eme seront qualifiés pour le tournoi SEMI-PRO.

Le classement sera effectué comme ceci :

- 1) Les points de matchs : une victoire rapporte 3 points, un joueur sera donc mieux classé qu'un autre si il possède plus de points de match que lui.
- 2) En cas d'égalité, le premier critère de départage est le goal average direct de la confrontation entre les joueurs ex aequo, le second critère est le goal average global, le troisième critère est le nombre de victoires. Si aucun des 3 critères ne suffit pour départager, un nouveau match départagera les différents protagonistes ex aequo en BO3 (avec deux bans).

B. Playoffs

Les playoffs se joueront sous la forme d'un arbre en double élimination pour l'arbre ELITE et d'un arbre en simple élimination pour le tournoi Semi-Pro.

La grande finale est en deux matchs gagnants pour l'arbre ELITE, avec un match d'avance pour le gagnant du winner bracket. C'est à dire que si le joueur du loser bracket gagne un Bo5, il devra

en gagner un deuxième pour remporter la finale ; le joueur du winner bracket n'aura donc, qu'à remporter un seul Bo5 afin de gagner la finale.

IV. Déroulement d'un match

A. Avant un match

Les joueurs ne doivent avoir dans leur collection que leurs 4 decks standards joués pendant le tournoi.

Les joueurs n'ont pas le droit de commencer un match avec des notes devant eux. Ils peuvent cependant prendre des notes pendant leurs matchs, tant que la feuille est vierge au lancement de la partie.

Les joueurs verront via la plateforme Battlefy leur prochain match face à leur adversaire. Les joueurs pourront ainsi connaître le Battletag de leur adversaire et les 4 classes joués par ceux-ci.

Avant de commencer un match, chaque joueur devra ban un deck de son adversaire, via la plateforme Battlefy (bouton "BAN"). Lorsque les deux adversaires ont fini leur ban, ils peuvent s'inviter dans le jeu et commencer leur Bo5.

B. Pendant un match

Les joueurs n'ont pas le droit de communiquer pendant leur match avec une personne extérieure au match à l'exception d'un administrateur du tournoi : que ce soit avec des personnes autour d'eux, par message écrits ou vocaux.

Les logiciels de type "tracker", ainsi que toute autre add-on, sont interdits.

C. Après un match

A la fin d'un match, les deux joueurs qui se sont affrontés doivent indiquer le score qu'ils ont eu, via la plateforme Battlefy, en ajoutant les captures d'écran de chaque victoires et défaites de leur Bo5.

Si un problème est survenu pour la saisie des résultats, les joueurs doivent contacter les administrateurs du tournoi pour régler le problème.

A noter que le résultat d'un match du tournoi ne peut se décider que par des parties sur le jeu Hearthstone. Il est donc interdit de proposer quoi que ce soit à son adversaire en échange d'une victoire, sous peine de sanctions.

V. Déconnexions et litiges

Toute réclamation doit être appuyée par une capture d'écran ou constatée par un administrateur du tournoi. Les administrateurs du tournoi devront alors prendre une décision :

A. Déconnexions

? Pour tout problème de déconnexion, un administrateur du tournoi devra prendre connaissance des captures d'écran prises au moment de la déconnexion et estimer si la partie doit être rejouée ou si la victoire est accordée à l'un des joueurs.

En l'absence de capture d'écrans la partie sera rejouée dans tous les cas.

B. Litiges

? En cas de non respect du règlement (problème de conformité de decklist par exemple), n'importe quel joueur et/ou manager présent peut demander à un administrateur du tournoi de constater l'infraction. L'administrateur du tournoi pourra juger lui-même d'une sanction qui conviendra aux deux parties. Si l'une des deux parties souhaite contester la décision, il peut demander à appeler le head-admin qui prendra une décision définitive.

? En cas de soupçon de triche (communication avec d'autres joueurs pendant une partie par exemple), les joueurs doivent impérativement appeler un administrateur du tournoi qui prendra connaissance de ces soupçons et confrontera si nécessaire les intéressés. Des sanctions ne seront appliquées qu'en cas de triche avérée.

VI. Sanctions

Les administrateurs du tournoi se réservent le droit d'appliquer les sanctions, si cela s'avère nécessaire.

En cas d'utilisation d'un deck non éligible (classe ban ou classe déjà validée, l'adversaire validera instantanément le deck joué.

A. Avertissement

En cas d'infraction, un joueur recevra un avertissement d'un administrateur du tournoi qui lui signalera ainsi qu'à la table des administrateurs du tournoi.

B. Partie perdue

En cas d'infraction plus sévère (problème de conformité des decklists par exemple) ou de la réception de 2 avertissements pour le même motif, le joueur perdra une partie du match en cours (son adversaire validera donc un deck).

C. Disqualification

Un joueur ayant déjà reçu la sanction de partie perdue pour avoir reçu 2 avertissements pour le même motif, qui reçoit un troisième avertissement pour ce même motif, sera disqualifié du tournoi.

VII. Planning

Le planning, ci-dessous, est à titre indicatif... Il peut être modifié à tout moment, suivant l'avancement du tournoi.

Samedi 2 juin : 10h-20h : Poule

Samedi 2 juin : 20h-0h : Elite : RO32 WB, RO32 LB, RO16 WB RO16LB / Semi-Pro : RO32

Dimanche 3 juin : 9h-17h : Elite RO8 - Finale / Semi-Pro : RO16 - Finale