

Club Rézo – BDE Polytech Nantes

Règlement Tournoi Hearthstone : Heroes of Warcraft

Nantarena 17.1



18 mars 2017

1 PRÉAMBULE

En participant à cette compétition les joueurs acceptent, sans réticence ou interprétation, de respecter le règlement. Il est à noter que celui-ci est susceptible d'évoluer durant l'événement. Par ailleurs, en cas de divergences d'interprétation de ce document, l'avis des administrateurs du tournoi a préséance sur celui des joueurs.

2 DÉFINITIONS

2.1 MATCH EN « BO 5 »

Lors d'un match en « BO5 » ou meilleur des 5 manches, chacun des 2 joueurs dispose de 3 decks de classes différentes. L'un des joueurs remporte le match dès lors que celui-ci a gagné 3 manches durant le match. En cas d'égalité lors d'une partie, celle-ci sera rejouée avec les mêmes decks jusqu'à la victoire de l'un des 2 joueurs.

2.2 MATCH EN MODE « CONQUEST »

En mode « conquest » ou conquérant, le joueur ayant remporté une partie avec un deck doit en changer pour la partie suivante, si le match n'est pas terminé. Ce deck ne pourra plus être utilisé durant le match en cours. Son adversaire peut décider de changer son deck ou de le conserver pour la partie suivante.

L'un des 2 joueurs remporte le match dès lors que celui-ci a gagné une partie avec chacun de ces decks.

3 RÈGLES

3.1 SANCTIONS

Si, au sein du présent règlement, un joueur encourt des sanctions des suites d'une action ou plusieurs commises par celui-ci ou un tiers, les administrateurs auront pour tâche de définir et de faire appliquer les sanctions adéquates. Les sanctions, indiquées à la suite des actions réprimandées dans le présent règlement, peuvent donner une idée de la gravité des sanctions encourues, mais ne seront pas obligatoirement celles prononcées par les administrateurs.

3.2 PROBLÈMES TECHNIQUES

3.2.1 MATÉRIEL DU JOUEUR

Les joueurs sont entièrement responsables de leur propre matériel. En cas de problèmes durant une partie, entraînant pour un joueur une impossibilité de jouer (déconnexion, problème de périphérique...), c'est à lui qu'il revient de résoudre le problème et de reprendre la partie avant la victoire de son adversaire. Si le joueur dispose d'un autre appareil lui appartenant permettant de

jouer au jeu, il peut reprendre la partie. Si le joueur ne parvient pas à résoudre le problème à temps ou ne dispose pas d'un autre appareil, la victoire sera automatiquement attribuée à son adversaire, sans aucune contestation possible.

Le joueur devra résoudre le problème après la partie afin de pouvoir rejouer dans des conditions normales ; si cela n'est pas possible, les administrateurs aviseront.

Il est donc demandé aux joueurs de vérifier avant le jour de l'événement le bon fonctionnement de leur matériel (ordinateur, alimentation, multiprise, rallonge, câble RJ45, carte réseau...).

3.2.2 RÉSEAU

Si un match est interrompu par un problème n'étant pas du ressort des joueurs, la partie interrompue ne sera pas comptabilisée dans le score du match, et celle-ci sera rejouée une fois le problème résolu ; les 2 joueurs devront utiliser les mêmes decks.

Les problèmes techniques suivants sont compris dans cette catégorie :

- Coupure électrique affectant au minimum l'un des 2 joueurs ;
- Coupure réseau affectant au minimum l'un des 2 joueurs.

Néanmoins, si le problème est la conséquence du mauvais fonctionnement du matériel de l'un des 2 joueurs, celui-ci sera tenu pour responsable et perdra la partie en cours. Les autres parties affectées seront rejouées normalement, comme si le problème était du ressort de l'organisateur. De même, si un joueur cause volontairement un dysfonctionnement de l'infrastructure (débranchement d'un élément...), il sera exclu du tournoi. Si l'action en question avait pour objectif d'affecter la partie d'un autre joueur, en accord avec celui-ci, afin, par exemple, de faire rejouer une partie, le joueur en jeu perdra la partie en cours, et les 2 joueurs seront soumis à la même sanction.

3.3 INFRACTIONS

Les actions suivantes sont strictement interdites durant un match, elles entraîneront un avertissement ou une sanction systématique :

- Toute forme de tricherie est interdite, cela inclut :
 - L'utilisation de script ;
 - L'utilisation d'un ou plusieurs bugs modifiant les principes du jeu ;
 - L'utilisation de tout moyen permettant de connaître la main de l'adversaire ;
 - L'utilisation de tout logiciel permettant de compter les cartes jouées ou d'avoir des informations de manière automatique durant la partie.
- Les joueurs doivent se conduire correctement. Leur attitude envers les spectateurs et organisateurs devra rester correcte. Toute insulte ou comportement agressif sera sanctionné.

Les joueurs doivent respecter les horaires donnés par les organisateurs et s'assurer d'être disponibles lorsqu'ils seront appelés avant le début du tournoi ainsi qu'à chaque fois que cela sera nécessaire. En cas de retard supérieur à 30 minutes à partir du début d'une ronde, le joueur concerné perdra son match. En cas de récidive, le joueur sera disqualifié.

4 FORMAT DU TOURNOI

4.1 MODE DE JEU

Toutes les parties du tournoi se dérouleront en mode [standard](#).

4.2 FORMAT

Le tournoi est basé sur un système suisse. Chaque joueur disputera le même nombre de match. Le nombre de ronde à jouer sera défini avant le tournoi en fonction du nombre de joueur présents par les administrateurs. Chaque match se déroulera en « BO5 » en mode « conquest ».

À chaque ronde, les joueurs ayant le même nombre de victoires s'affrontent. Néanmoins, si le nombre de joueurs est impaire ou que des joueurs se sont déjà affrontés, alors les joueurs concernés affronterons les joueurs ayant le nombre de victoires le plus proche possible. Pour la première ronde, l'ordre des joueurs est déterminé par leur ordre d'inscription.

Le nombre de points correspond au nombre de parties gagnées durant chaque match.

4.3 DÉPARTAGE

Durant le tournoi, le classement est déterminé par le nombre de points des joueurs, c'est-à-dire le nombre de matchs remportés. En cas d'égalité, les départages suivants sont appliqués :

- Buchholz (somme des matchs gagnés par ses adversaires) ;
- Cumulatif (somme des points gagnés par chaque joueur pendant le tournoi) ;
- Tête à tête.

En cas d'égalité à la fin du tournoi, et si un départage est nécessaire pour obtenir un prix, les joueurs concernés s'affronteront s'il ne l'on pas déjà fait durant le tournoi. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, les joueurs concernés s'affronteront dans une poule, les matchs déjà joués durant le tournoi ne seront pas rejoués.