

## Rules

Les listes de deck pour ce tournoi sont ouvertes et seront rendues publiques au moment où le tournoi commencera. Pour obtenir des instructions sur la façon de soumettre vos decks lors de l'inscription, veuillez consulter cet article de blog de Battlefy.

Le présent règlement officiel, conjointement avec le manuel du joueur de tournoi de Hearthstone (le « manuel»), établit les règles de jeu du tournoi, y compris les règles régissant l'admissibilité des joueurs, la structure du tournoi, les récompenses, les parrainages, la conduite des joueurs, etc. Vous devez accepter ces conditions officielles. Réglements et enregistrez votre reconnaissance du manuel afin de participer au tournoi, ainsi que de respecter ces règles officielles et d'adhérer aux termes du manuel afin de rester éligible pour jouer dans le tournoi et recevoir des prix. Les règles officielles sont expliquées ci-dessous. Le manuel du joueur peut également être trouvé ci-dessous.

## CHAPITRE I : INFORMATIONS GÉNÉRALES

### Article I-1. Application du règlement

En participant au tournoi, les joueurs acceptent, sans réticence ou interprétation, de respecter le règlement. Les joueurs acceptent l'application de ce règlement par l'organisateur.

L'organisation se réserve également le droit de prendre des décisions sur des points non-couverts par le règlement ou même contraire à celui-ci dans le but de conserver l'esprit sportif et l'équité de la compétition.

### Article I-2. Terminologie

Un match fait référence à une rencontre entre deux joueurs et peut contenir plusieurs parties. Suivant le format, il faut gagner plusieurs parties pour remporter le match.

Un deck est un ensemble de 30 cartes qui permet de jouer une partie.

Dix classes sont disponibles pour jouer : Guerrier, Chasseur, Voleur, Chaman, Mage, Démoniste, Paladin, Druide, Prêtre, Chasseur de démon.

Best Of 5 : Le premier à 3 manches gagnés remporte le match.

Standard : Un deck standard utilise des cartes qui ne proviennent que du jeu de base, du set classique, ainsi que des extensions de ces deux dernières années. Toute autre carte n'en faisant pas partie rend le deck Libre.

Conquest : Dans ce mode les joueurs ayant gagnés une manche avec un deck le valide et ne peuvent plus le réutiliser durant tout le match. Le perdant de la manche peut choisir de garder le même héro ou d'en prendre un autre.

## CHAPITRE II : FORMAT DE LA COMPÉTITION

### Article II-1. Bases du format

Un match « Best Of 5 » se joue en cinq parties maximums et oppose deux joueurs. Dès lors qu'un joueur a remporté trois parties, il remporte le match.

Le format de match utilisé sera le format Conquête. Dans ce format, les joueurs jouent la première partie avec le deck de leur choix, sans l'annoncer à l'adversaire (blind pick). Puis, lors de chaque partie suivante, le vainqueur de la partie précédente DOIT changer de deck et ne pourra plus rejouer avec le deck avec lequel il a gagné, tandis que le joueur vaincu est libre de choisir le deck qu'il souhaite (excepté un deck avec lequel une partie a déjà été remportée). En cas d'égalité lors d'une partie, la partie devra être rejouée avec les mêmes decks. Si l'égalité est provoquée par un dépassement du nombre de tours possibles, le joueur ayant le plus de points de vie et d'armure cumulés sera déclaré vainqueur.

### Article II-2. Classes et decks

Chaque joueur devra avoir déterminé quatre decks de quatre différentes classes qu'il utilisera lors de l'entièreté du tournoi. Ces choix devront être transmis directement sur le site du tournoi dans l'espace spécialement fait pour. Les joueurs n'auront pas la possibilité de modifier leur decks au courant du tournoi sous peine de sanctions.

Les decks devront être compatibles avec le mode de jeu standard.

### Article II-3. Mode de jeu

Les matchs devront être créés par les joueurs concernés en utilisant le mode « Duel Amical en mode standard » (par opposition au mode Libre).

### Article II-4. Ban

Lors d'un match joué en Best of 5, chaque joueur disposera d'un ban qui devra être réalisé avant le début de la partie directement en présence de l'adversaire. Le ban sera effectué directement sur le site avant le début du match.

Les decks bannis ne pourront pas être joués pendant le match.

La carte Zayle est Banni.

### Article II-5. Double élimination

Le bracket sera généré automatiquement par le site prévu pour le tournoi (Battlefy).

L'arbre comportera 64 joueurs, si un joueur perd un BO5 il sera éliminé.

## CHAPITRE III : DÉROULEMENT D'UN MATCH

### Article III-1. Avant le match

L'organisateur essaiera autant que possible de donner une chance aux joueurs de se préparer avant chaque match. Ce temps pourra être utilisé par les joueurs pour effectuer la phase de ban et prendre connaissance des classes utilisées par l'adversaire, qui seront listées et mises à disposition des joueurs par les organisateurs le jour du tournoi.

### Article III-2. Interruption du match

Si une partie est involontairement interrompue (plantage, déconnexion réseau, etc.) et qu'il n'est, pour quelque raison que ce soit, pas possible de reprendre la partie, les officiels du tournoi peuvent décider de déclarer le joueur restant vainqueur de la manche.

### Article III-3. Quitter un match en cours

Les joueurs ne sont pas autorisés à quitter un match en cours sauf si cela a été expressément autorisé par un officiel du tournoi. Si un joueur quitte un match volontairement avant son terme, la victoire (d'une partie ou du match selon le cas) sera attribuée au joueur adverse.

### Article III-4. Pendant le match

Pendant le match, les joueurs ne doivent pas volontairement quitter l'écran du duel ni entrer dans leur collection.

En cas d'erreur de sélection de deck (infraction à l'article 2.1 relatif au format), la partie devra être immédiatement interrompue et les joueurs devront faire appel à un administrateur du tournoi. En guise de sanction, le fautif sera sanctionné par la perte d'une partie. L'adversaire validera le deck choisit durant ce match.

### Article III-5. Validation du Résultat

A la fin d'un match, chaque joueur doit reporter le résultat du match sur le site du tournoi ainsi qu'auprès des officiels du tournoi en leur signalant directement via le salon Discord.

Toute réclamation doit être faite immédiatement et sera invalide si faite après le début du match suivant. Il est important, pour le bon déroulement du tournoi, d'avertir le plus tôt possible les administrateurs, de la fin d'un match.

Une impression d'écran des résultats des parties pourra être demandée par les officiels. Par précaution, nous recommandons à tous les joueurs d'en réaliser à chaque partie.

Lorsqu'un joueur s'estime victime d'une violation du règlement durant une partie, il ne devra pas pour autant arrêter la partie tant que celle-ci n'est pas finie. Une fois la partie terminée, le joueur pourra demander une investigation auprès des officiels du tournoi. Il est fortement conseillé de fournir les informations les plus détaillées possibles (par des captures d'écran notamment), qui pourraient aider les officiels du tournoi dans leur investigation. Les demandes d'investigation injustifiées et répétées pourront être sanctionnées.

## CHAPITRE IV : PARAMÈTRES DE JEU

#### Article IV-1. Paramètres joueurs

Tous les joueurs doivent utiliser leur propre compte Hearthstone : Heroes of Warcraft.

#### Article IV-2. Programmes externes au jeu

L'utilisation de programmes externes modifiant les paramètres graphiques en cours de jeu, pouvant nuire au bon déroulement d'un match ou donnant des informations statistiques sur la partie en cours, leur decks ou celui de leur adversaire (tracker) est interdite.

### CHAPITRE V : INFRACTIONS AU RÈGLEMENT

#### Article V-1. Comportements interdits et sanctions

Un joueur peut être réprimandé et recevoir un avertissement s'il commet l'une des infractions suivantes :

- ▶ Refuser de suivre les instructions d'un officiel du tournoi ;
- ▶ Arriver en retard à l'heure de convocation ;
- ▶ Contester la décision d'un officiel de tournoi ;
- ▶ Utiliser un langage ou des gestes insultants ;
- ▶ Être coupable de comportement antisportif ;
- ▶ Recevoir plus d'un avertissement ;
- ▶ Être coupable d'actes violents ;
- ▶ Tricher ou utiliser un procédé inéquitable ;
- ▶ Mentir ou induire en erreur un officiel du tournoi ;
- ▶ Violier les règles de ce règlement.

#### Article V-2. Actions de jeu interdites

L'utilisation de bug ou d'action qui change ou dénature le principe habituel du jeu est strictement interdite cela entraînera le bannissement du tournoi.