

Règlement Hearthstone

Version 2-24/05/2019





Table des matières :

Table des matières :	1
CHAPITRE I : INFORMATIONS GÉNÉRALES	2
Article I-1. Règlement général	2
Article I-2. Application du règlement	2
Article I-3. Terminologie	2
CHAPITRE II : FORMAT DE LA COMPÉTITION	2
Article II-1. Match « Best Of 3 » ou « Best Of 5 » Conquête	2
Article II-5. Phase de groupes	3
Article II-6. Playoffs	4
CHAPITRE III : DÉROULEMENT D'UN MATCH	5
Article III-1. Avant le match	5
Article III-2. Retards	5
Article III-3. Interruption du match	5
Article III-6. Validation du Résultat	6
CHAPITRE IV : PARAMÈTRES DE JEU	6
Article IV-1. Paramètres joueurs	6
Article IV-2. Programmes externes au jeu	6
CHAPITRE V : INFRACTIONS AU RÈGLEMENT	7
Article V-1. Définition	7
Article V-2. Comportements interdits et sanctions en LAN	7
Article V-3. Actions de jeu interdites	7



CHAPITRE I : INFORMATIONS GÉNÉRALES

Article I-1. Règlement général

Le règlement général de l'association Zilat été décidé et écrit par l'association Zilat.

Article I-2. Application du règlement

En participant au événement de Zilat, 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-3. 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.

Neuf *classes* sont disponibles pour jouer : Guerrier, Chasseur, Voleur, Chaman, Mage, Démoniste, Paladin, Druide, Prêtre.

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*.

CHAPITRE II : FORMAT DE LA COMPÉTITION

Article II-1. Match « Best Of 3 » ou « Best Of 5 » Conquête

Un match « Best Of 3 » se joue en trois parties maximum et oppose deux joueurs. Dès lors qu'un joueur a remporté deux parties, il remporte le match. Un match « Best Of 5 » se joue en cinq parties maximum 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.

Article II-2. Classes et decks

Chaque joueur devra avoir déterminé **trois decks de trois différentes classes** qu'il utilisera lors de l'entièreté du tournoi. Ces choix devront être transmis sous forme de capture d'écran aux organisateurs du tournoi à une adresse qui leur sera communiquée et avant une date butoire, voire le jour même du tournoi. 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 3, 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 secrètement choisi et écrit sur papier avant d'être révélé, simultanément par les deux joueurs. Les decks bannis ne pourront pas être joués pendant le match.

Lors d'un match en Best of 5, aucun ban ne sera effectué.

Article II-5. Phase de groupes

La première phase du tournoi se jouera en Best of 3 selon un système de poules.

Le nombre de poules (et de joueurs compris dans ces poules) pourra être modifié par l'organisation en fonction du nombre de joueurs inscrits et du planning et ce afin de permettre au tournoi de se dérouler dans son entièreté lors de l'événement.

Pour désigner les joueurs qui seront retenus pour intégrer les playoffs, les joueurs au sein d'une même poule s'affronteront les uns les autres lors de rounds robin. Une victoire rapportera 1 point, une défaite 0 point. En cas d'égalité de points entre deux joueurs, le vainqueur de la confrontation directe prend le dessus. Pour départager un cas d'égalité entre plusieurs joueurs, seront pris en compte, dans cet ordre :

- Le nombre de matchs gagnés/perdus au sein du groupe de joueurs égalités
- Le nombre de parties gagnées/perdues au sein du groupe de joueurs égalités



- Le nombre de parties perdues au total durant la phase de groupe
- L'âge des participants : avantage au plus jeune !

Article II-6. Playoffs

Les 8 meilleurs joueurs de la phase 1 du tournoi seront qualifiés pour la phase 2, à savoir un arbre à élimination directe, toujours joué selon le même format de match, mais en Best of 5 (l'organisateur peut décider de revenir à un format Best of 3 pour des raisons de planning). Les joueurs seront placés dans l'arbre en fonction de leur classement lors des phases de groupes. Le placement se fera de manière croisée : un joueur ayant remporté son groupe rencontrera un joueur occupant la dernière place qualificative d'un autre groupe.



CHAPITRE III : DÉROULEMENT D'UN MATCH

Article III-1. Avant le match

L'organisateur essayera autant que possible de donner une chance aux joueurs de se préparer avant chaque match mais en raison des contraintes temporelles, il ne pourra garantir un temps minimum spécifique. Ce temps pourra être utilisé par les joueurs pour prendre connaissance des classes utilisées par l'adversaire, qui seront listées et mises à disposition des joueurs par les organisateurs le jour du tournoi.

Le match doit démarrer à l'heure exacte indiquée sur le planning, les joueurs doivent être prêts à démarrer au moins 10 minutes avant l'heure de match indiquée.

De plus, il n'est pas possible de quitter la zone de match sans la permission de l'arbitre durant les 20 minutes qui précèdent le match. En effet, il se peut que, si le planning le permet, des matchs soient démarrés en avance, auquel cas les joueurs doivent être prêts à jouer plus tôt que ce que prévoit le planning.

Article III-2. Retards

Si un joueur n'est pas présent lors de l'heure du démarrage de son match, les administrateurs du tournoi se réservent le droit de le pénaliser sous la forme de parties de pénalité en fonction du temps perdu causé par le retard.

Article III-3. Interruption du match

Si une partie est involontairement interrompu (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 un joueur vainqueur si, avec les éléments dont ils disposent (mains des joueurs, créatures sur le board, points de vie, etc.), ils peuvent affirmer que ce joueur était sur le point de remporter la partie, malgré la déconnexion. Dans le cas contraire, la partie sera rejouée, avec les mêmes decks.

L'administration se réserve le droit de raccourcir la durée d'un match et de désigner un vainqueur prématurément en cas de nécessité absolue (contraintes temporelles de planning).

Article III-4. Quitter un match en cours

Les joueurs ne sont pas autorisés à quitter un match en cours sauf s'ils en sont autorisés par le format du match ou 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) est donné au joueur adverse.



Article III-5. 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 KOTH), la partie devra être immédiatement interrompue et les joueurs devront faire appel à un administrateur du tournoi. En guise de sanction, le joueur lésé pourra choisir, parmi les classes restantes disponibles, le deck que son adversaire jouera, et pourra également choisir (encore une fois parmi les classes restantes disponibles), de jouer le deck de son choix. Seront considérés comme indisponibles les decks bannis et déjà vainqueurs. En cas de récidive, le fautif sera sanctionné par la perte d'une partie.

Article III-6. Validation du Résultat

A la fin d'un match chaque joueur doit reporter le résultat du match auprès des officiels du tournoi par le biais vocal aux officiels ou textuel via Discord. Toute réclamation doit être faite immédiatement et 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 pourront 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 valables possibles 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. Définition

Les officiels du tournoi sont les arbitres et le directeur du tournoi.

Le tournoi est contrôlé par un directeur de tournoi. Celui-ci a tout pouvoir pour appliquer le règlement en relation avec le tournoi et tous les matchs de ce tournoi. Le directeur de tournoi attribue les arbitres aux matchs, peut donner des avertissements, peut donner des pénalités à des joueurs, et prendre part dans l'étude des infractions effectuées afin d'établir d'éventuelles sanctions supplémentaires.

Article V-2. Comportements interdits et sanctions en LAN

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-3. Actions de jeu interdites

L'utilisation de bug ou d'action qui change ou dénature le principe habituel du jeu est strictement interdite durant un match et entraîneront une pénalité, ainsi qu'un avertissement.