



Règlement du tournoi Hearthstone

Historique des changements

DATE	VERSION	DESCRIPTION
04/09/2019	Version 1.0	Publication initiale
10/09/2019	Version 2.0	Passage du tournoi du mode spécialiste au mode bouclier



CHARTREUSE
GAMING

Sommaire

1. Règlement du tournoi Hearthstone	4
1.1. Rappel au règlement général.....	4
1.2. Date et Heure	4
1.3. Généralités	4
1.4. Déroulement du tournoi.....	4
1.5. Format des matchs.....	5
1.5.1. Bracket.....	5
1.5.2. Rondes Suisses	5
1.5.3. BO3 Bouclier (Best Of 3 Shield)	5
1.5.4. BO5 Bouclier (Best Of 5 Shield)	5
1.6. Conditions de jeu	7
1.6.1. Avant le tournoi.....	7
1.6.2. Avant un match	7
1.6.3. Pendant le match	7
1.6.4. Après le match.....	7
1.7. Format.....	8
1.7.1. Phases préliminaires – Rondes suisses.....	8
1.7.2. Playoffs	8
1.8. Sanctions particulières	9
1.9. Planning prévisionnel de la journée	9

CHARTREUSE
GAMING

1. Règlement du tournoi Hearthstone

1.1. Rappel au règlement général

Le règlement du tournoi fait suite au règlement général. Ce règlement s'applique en plus du règlement général et se doit être respecté.

1.2. Date et Heure

Le tournoi débutera le Dimanche 27 Octobre 2019 à 9h.

1.3. Généralités

Le tournoi est ouvert à l'ensemble des plateformes : PC, tablettes et téléphones.

Les matchs sont organisés en partie privée, en mode local.

L'un des arbitres Hearthstone se réserve le droit d'arrêter, d'annuler ou de recommencer une partie s'il le juge nécessaire.

1.4. Déroulement du tournoi

Toute décision relative au déroulement du tournoi ne peut être prise que par l'un des arbitres (qui se présenteront dès l'arrivée des joueurs).

Les horaires du tournoi seront affichés par le biais, si possible, d'un vidéoprojecteur afin que les joueurs puissent suivre au mieux l'avancée du tournoi. Si un des joueurs souhaite décaler son match (dans la mesure du raisonnable), il doit recueillir l'accord préalable de l'équipe adverse et des arbitres. Cela peut être pour une pause. Subséquemment, les décalages ne peuvent excéder 15 minutes.

L'utilisation de programmes tiers ou toute autre action visant à instaurer un avantage non fair-play est strictement interdite. Sont donc prohibés par exemple : les déconnexions injustifiées et intentionnelles, les programmes de triche et/ou de piratage, les paramètres non inclus dans les paramètres par défaut, les macros, le fait de laisser intentionnellement un adversaire remporter un match et plus généralement toute pratique antisportive, ainsi que l'utilisation intentionnelle de failles du jeu.

Si un problème technique empêche le bon déroulement d'un tournoi, ce dernier pourra être repris en ligne à une date qui sera communiquée ultérieurement aux participants concernés.

Aucune personne extérieure au tournoi ne sera autorisée à pénétrer dans la zone des joueurs.

1.5. Format des matchs

1.5.1. Bracket

L'arbre du tournoi est scindé en deux phases successives :

- La première phase correspond aux rondes suisses qui seront jouées en BO3.
- La seconde phase correspond aux playoffs qui seront jouées en BO3 jusqu'aux demi-finales et finales qui seront quant à elles jouées en BO5.

1.5.2. Rondes Suisses

Pour les rondes suisses, les joueurs joueront 4 matchs, nous permettant d'établir un classement. Les victoires vaudront 3 points, les nuls ne sont pas comptabilisés à proprement parler et donnent lieu à un rematch et les défaites ne rapporteront aucun point. **Seuls les 32 meilleurs joueurs seront qualifiés pour les playoffs.**

1.5.3. BO3 Bouclier (Best Of 3 Shield)

L'intégralité des BO3 suivent le format "Bouclier".

Dans un premier temps, chaque joueur soumet quatre decks représentant une classe différente.

Ensuite, chaque joueur choisit un deck qui sera « protégé », c'est-à-dire que lors de la phase d'exclusion, ce deck ne pourra pas être retiré par l'adversaire.

La phase suivante, celle de l'exclusion, permet à chaque joueur d'exclure un deck parmi les 3 decks restants.

Après la phase d'exclusion, vient la sélection du premier deck pour le premier match.

Suivant le premier match, le deck gagnant est mis de côté au profit d'un des decks restants tandis que le deck perdant peut être réutilisé tant qu'il n'est pas validé.

Deux hypothèses sont à envisager au terme de la deuxième partie :

- Si le score est de 2-0, le joueur remporte le BO et passe au BO ou phase suivante.
- Si le score est de 1-1, le deck gagnant de la seconde partie est mis de côté et les deux joueurs choisissent un deck restant parmi les deux restants pour la dernière manche du BO.

En conclusion, pour remporter un BO3, vous devez valider deux de vos decks.

1.5.4. BO5 Bouclier (Best Of 5 Shield)

L'intégralité des BO5 suivent le format "Bouclier".

Dans un premier temps, chaque joueur soumet quatre decks représentant une classe différente.

Ensuite, chaque joueur choisit un deck qui sera « protégé », c'est-à-dire que lors de la phase d'exclusion, ce deck ne pourra pas être retiré par l'adversaire.

La phase suivante, celle de l'exclusion, permet à chaque joueur d'exclure un deck parmi les 3 decks restants.

Après la phase d'exclusion, les matchs lancés suivront la même logique qui suit :

Chaque joueur choisit le deck de son choix pour la partie.

A la fin de la partie, le deck du joueur gagnant est validé donc mis de côté.

A la sélection du match suivant, le gagnant du match précédent doit choisir parmi ses decks restants (auquel on retire celui qui a été mis de côté) tandis que le perdant du match précédent peut à nouveau utiliser son deck ou l'un des autres dont il dispose.

Deux hypothèses sont à envisager au terme de la troisième partie :

- Si le score est de 3-0, le joueur remporte le BO et passe au BO ou phase suivante.
- Si le score est de 2-1, le deck gagnant de la troisième partie est mis de côté et les deux joueurs choisissent un deck restant parmi deux qui leur restent (Un seul pour celui qui mène).

Deux hypothèses sont à envisager au terme de la quatrième partie :

- Si le score est de 3-1, le joueur remporte le BO et passe au BO ou phase suivante.
- Si le score est de 2-2, le deck gagnant de la quatrième partie est mis de côté et les deux joueurs utilisent leur deck restant.

1.6. Conditions de jeu

1.6.1. Avant le tournoi

Chaque joueur doit nous faire parvenir deux éléments :

- Un screen d'une line-up de decks pour les BO3 et un autre screen d'une line-up de decks pour les BO5.
- Le code de chacun des decks que vous souhaitez utiliser (autant de codes que de decks différents).

Ces informations devront nous être communiquées par mail et veillez à nous fournir ces informations en le moins de documents possibles dans un souci de tri et d'optimisation.

Avant d'aborder l'éventuelle modification de vos line-ups, précisons que les **decklists sont ouvertes, c'est-à-dire que tous les joueurs pourront en prendre connaissance avant le tournoi**. Ce choix est discrétionnaire.

Il faut préciser que vos line-ups de decks ne sont pas définitivement verrouillées. Vous pouvez à tout moment mettre à jour les decks que vous souhaitez utiliser tout en respectant l'envoi des informations ci-dessus.

Toutefois, vos decks ne seront plus susceptibles d'être modifiés 72 heures avant le début de LAN.

Certaines cartes sont bannies et nous en faisons la liste ci-dessous :

- (Carte légendaire) **Mystifix le Magnifique**.
- (Carte légendaire) **Zayle, cape des ombres**.

1.6.2. Avant un match

Chaque joueur souhaitant recueillir des informations sur ses adversaires peut disposer d'une feuille vierge face à lui mais en aucun cas d'une feuille remplie au cours du match.

1.6.3. Pendant le match

Les joueurs se voient refuser le droit de communication avec une personne extérieure pendant le match, à l'exception d'un membre du staff de l'Association Chartreuse Gaming soit par des messages écrits soit par des messages vocaux.

1.6.4. Après le match

Au terme d'un match, les deux opposants doivent faire circuler le résultat à un des membres du staff, lui permettant de compléter le bracket. Ce faisant, les joueurs doivent fournir une capture d'écran pour chaque partie jouée.

Si un problème survient pour la saisie des résultats, ces derniers doivent immédiatement contacter l'un des membres du staff afin que le litige soit tranché.

1.7. Format

Le tournoi sera scindé en deux parties successives à savoir une première phase préliminaire qui permettra d'épurer le nombre de joueurs puis dans un second temps, sera réalisée une phase finale permettant de dresser un classement et d'octroyer les dotations aux joueurs.

1.7.1. Phases préliminaires – Rondes suisses

Les rondes suisses nous permettent d'établir un classement parmi lequel les 32 meilleurs joueurs seront qualifiés. Pour ce faire, nous appliquerons successivement plusieurs règles.

Première règle – La victoire vous octroie trois points, c'est-à-dire que si un autre joueur a plus de points que vous, il est mieux classé.

Seconde règle – Si vous arrivez à égalité avec un autre joueur, il faudra vous départager. Pour cela, sera utilisé le pourcentage de victoire de vos adversaires ainsi que le joueur avec qui vous êtes à égalité. Celui qui obtient le pourcentage le plus élevé se classe au-dessus de l'autre.

Si cela se produit entre plus de deux joueurs, le même procédé est utilisé pour classer lesdits joueurs.

Troisième règle – Enfin si, après application des deux précédentes règles, deux joueurs se retrouvent encore à égalité, ils seront départagés par le nombre de parties gagnées.

Exemple – Le joueur A a gagné 3 parties sur 4 dont deux 2-0 et un 2-1.
Le joueur B a également remportée 3 parties sur 4 dont un 2-0 et deux 2-1.

Après calcul, le joueur A remporte 5 points ($2+2+2-1=5$).

Après calcul, le joueur B remporte 4 points ($2+2+2-1-1=4$).

Le joueur A sera mieux classé que le joueur B.

1.7.2. Playoffs

Chaque joueur qualifié à partir des rondes suisses décroche l'opportunité de se hisser jusqu'en grande finale voire petite finale. Concernant la disposition du bracket, le dernier joueur des qualifiés affrontera le premier joueur. Ensuite, l'avant dernier joueur affrontera quant à lui, le second meilleur joueur, et cetera.

Exemple –

1^{er} – 32^{ème}.

2^{ème} – 31^{ème}.

3^{ème} – 30^{ème}.

4^{ème} – 29^{ème}.

1.8. Sanctions particulières

Cette section ne sera pas exhaustive mais tentera du moins de l'être et exposera les cas de figure accompagnés de la sanction applicable immédiatement et directement à l'encontre du joueur concerné.

L'utilisation d'un script → **Disqualification du joueur du tournoi.**

L'utilisation d'un ou plusieurs bugs modifiant les principes du jeu → **Disqualification du joueur du tournoi.**

L'utilisation de n'importe quel moyen pour connaître les cartes composant la main de l'adversaire → **Disqualification du joueur du tournoi.**

L'utilisation d'un deck non-déclaré → **Disqualification du joueur du tournoi.**

L'utilisation d'un logiciel tiers visant à briser l'équilibre qui existerait entre les joueurs → **Disqualification du joueur du tournoi.**

L'utilisation volontaire d'un deck banni ou d'un deck déjà mis de côté → **Match perdu d'office pour le joueur.**

L'utilisation involontaire d'un deck banni ou d'un deck déjà mis de côté → **Match perdu d'office pour le joueur ou rematch. Le caractère sera apprécié par le joueur adverse et le staff.**

1.9. Planning prévisionnel de la journée

8 heures 00	Ouverte des portes de la LAN
9 heures 00	Phase 1 – Rondes suisses
13 heures 00	Phase 2 – Playoffs (16 ^{ème} de finale)
14 heures 00	Phase 3 – Playoffs (8 ^{ème} de finale)
15 heures 00	Phase 4 – Playoffs (Quarts de finale)
16 heures 00	Phase 5 – Playoffs (Demi-finales)
17 heures 00	Phase 6 – Playoffs (Finales)
18 heures 30	Fin du tournoi (heure approximative)