

# Règlement



Hearthstone®

**AzertyParty 2017**

[www.azertyclub.com](http://www.azertyclub.com)



## Sommaire

1. Date et lieu .....	3
2. Application du règlement .....	3
3. Tournoi .....	3
3.1 Type du tournoi : Conquest .....	3
3.2 Decks et cartes .....	4
3.3 Format du tournoi.....	4
4. Déroulement des matchs.....	4
4.1 Avant le match .....	4
4.2 Interruption du match .....	5
4.3 Arrêt du match en cours .....	5
4.4 Validation du résultat.....	5
4.5 Spectateurs et observateurs .....	5
5. Paramètres de jeu.....	6
5.1 Paramètres joueurs.....	6
5.2 Paramètres du jeu.....	6
6. Infractions au règlement.....	6
6.1 Définition .....	6
6.2 Comportements interdits et sanctions .....	7
6.3 Actions de jeu interdites .....	7
6.4 Disqualification .....	7



## 1. Date et lieu

Le tournoi Hearthstone se déroule à partir du samedi 23 septembre 2017 jusqu'au dimanche 24 septembre 2017 au parc des expositions de Pau.

## 2. Application du règlement

En vous inscrivant sur le site de l'Azertyclub.com au tournoi Hearthstone, vous acceptez sans réticence ou interprétation, de respecter ce règlement. L'admin du tournoi 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. Les décisions de l'admin sont indiscutables.

## 3. Tournoi

### 3.1 Type du tournoi : Conquest

**L'intégralité du tournoi est au format « Conquest ».** Les participants doivent présenter un **deck UNIQUE par classe (4 classes différentes à choisir au total pour le tournoi)** et sera présenté à l'admin avant le tournoi, mais restent libres de changer son deck entre la fin des phases de poules et le début des phases de finales. Dans ce cas de figure, les joueurs devront présenter les decks modifiés (via un screenshot) à l'admin du tournoi (en l'envoyant par mail avant les phases de finales voir 3.2).

**Avant chaque match, chaque joueur bannit une classe de son adversaire, parmi les quatre classes annoncées par le joueur à l'admin avant le tournoi.**

**La victoire sera accordée au joueur réussissant à remporter 3 manches (format Bo5 : 3 manches gagnées).**

**Le vainqueur de la manche doit changer de classe. Le perdant peut continuer à utiliser la même classe ou le remplacer par celle de son choix.**

Les concurrents seront informés des classes à la disposition de leur adversaire avant le match, mais ignoreront celles qu'ils auront à affronter dans la manche suivante tant que les choix n'auront pas été faits.

**Il sera INTERDIT de :**

- **d'avoir une classe en double dans son choix**
- **jouer une autre classe ne figurant pas dans la liste des classes envoyées**
- **changer son deck durant les matchs de poules**



## 3.2 Decks et cartes

Toutes les cartes et decks fournis par le jeu sont autorisés.

**Les participants doivent présenter un deck pour chacune des quatre classes différentes (screenshots du jeu) avant le début du tournoi (samedi 23 septembre 2017 à 10h au plus tard) à l'admin du tournoi, via cette adresse :**

[gmhearthstoneazerty@gmail.com](mailto:gmhearthstoneazerty@gmail.com)

Les decks doivent être envoyés au format (PDF/PNG/JPEG), en renseignant son **nom d'inscription, son Battletag + les 4 classes jouées** pour le tournoi (ex : « Dupont Pseudo#1234 : Démoniste/Chasseur/Paladin/Voleur »).

## 3.3 Format du tournoi

Le tournoi se déroulera avec **4 poules de 4 joueurs (sous réserve du nombre de participants)**. Les 4 meilleurs joueurs sortiront des poules pour rejoindre un arbre à double élimination (winner + loser bracket). Tous les matchs se jouent en BO5.

Un match au « meilleur des cinq manches (BO5) » se joue en 3, 4 ou 5 parties et oppose deux joueurs. Le vainqueur d'un match est celui qui a gagné trois parties.

# 4. Déroulement des matchs

Un planning prévisionnel est disponible sur la page du tournoi <http://www.azertyclub.com/index.php?pageld=97>

Mais en fonction du temps des matchs, l'admin du tournoi pourra décider de l'adapter sur place. Il appartient aux joueurs de se renseigner auprès de l'admin du tournoi à quelle heure sont ses matchs.

## 4.1 Avant le match

Le match doit démarrer à l'heure exacte indiquée sur le planning, les joueurs doivent être prêts à démarrer **au moins 15 minutes avant l'heure de match indiquée**. En cas de retard de l'un des joueurs, l'admin du tournoi se réserve le droit de donner le point de la manche ou du match au joueur adverse.

De plus, **il est strictement interdit de quitter la zone de match** sans la permission de l'arbitre durant les 15 minutes qui précèdent le match.

Si pour un quelconque problème technique ou personnel, le joueur n'est pas à même de démarrer son match dans les temps, il doit en informer au plus vite l'admin du tournoi.



## 4.2 Interruption du match

Si un match est involontairement interrompu (plantage, déconnexion réseau,...), l'admin du tournoi peut décider de recommencer le match, soit de donner la victoire à un des deux joueurs en fonction de la présence ou l'absence d'un avantage certain pour l'un des deux joueurs. Cet avantage sera défini par l'admin du tournoi après concertation.

## 4.3 Arrêt du match en cours

Les joueurs ne sont pas autorisés à quitter un match officiel en cours sauf si cela a été expressément autorisé par l'admin du tournoi. Si un joueur quitte un match avant son terme et sans l'accord d'un membre de l'admin du tournoi, ce dernier se réservera le droit de donner le point de la manche au joueur adverse.

## 4.4 Validation du résultat

A la fin d'un match, l'admin du tournoi récupère le résultat du match. Un screenshot/une photo doit être pris(e) pour chaque fin de manche par les joueurs en cas de désaccord.

Lorsqu'un joueur s'estime victime d'une violation du règlement durant son match, les joueurs ne devront pas pour autant arrêter la partie tant que celle-ci n'est pas finie. Une fois la partie terminée, le joueur pourra demander officiellement une investigation auprès de l'admin du tournoi. Il est fortement conseillé de fournir les informations les plus valables possibles qui pourraient aider l'admin du tournoi dans leur investigation. Les demandes d'investigation injustifiées et répétées pourront être sanctionnées. Il est fortement conseillé de prendre des screenshots et d'avoir des témoins pour aider l'admin du tournoi.

## 4.5 Spectateurs et observateurs

Un joueur ne peut être refusé d'être streamé (et du coup d'être observé) par une personne, en charge d'une WebTV, invitée spécialement, à cet effet, pour l'événement. Un joueur ayant fini ses matchs ou en attente de son prochain match ne peut pas observer (via le jeu) un match du tournoi. **Il est strictement interdit aux joueurs de stream durant tout le tournoi.**



## 5. Paramètres de jeu

### 5.1 Paramètres joueurs

Tous les joueurs doivent utiliser leur propre compte Battle.net. Etant donné la configuration réseau, le joueur devra amener son PC, périphériques nécessaires et un câble réseau fiable (pas de wifi). Toutes les parties se déroulent sur le serveur Europe. **L'utilisation de programme externe modifiant les paramètres en cours de jeu est strictement interdite.**

**Le tournoi se déroulera uniquement sur PC**, aucune connexion wifi ne sera disponible.

**Les joueurs devront porter un casque ou oreillettes intra-auriculaires** pendant une partie faute de quoi le joueur devra jouer isolé des autres compétiteurs qui sont en pause pour éviter toute forme de communication pendant une partie.

Les joueurs doivent impérativement mettre **leur statut Battle.net en « occupé »** pour ne pas recevoir de conseils écrits d'autres joueurs pendant une partie. Il est formellement interdit **d'utiliser son téléphone portable** durant ses matchs. Note : Les joueurs sont autorisés à utiliser des feuilles (**vierges**) et un stylo lors de chaque match.

### 5.2 Paramètres du jeu

Le tournoi utilise le jeu vidéo « **Hearthstone** » et oppose deux joueurs l'un contre l'autre. Le jeu sera utilisé avec le dernier patch disponible sur battle.net. Les joueurs devront faire les mises à jour nécessaires avant la date du tournoi, hors exception sur le jour J d'une sortie de mise à jour par Blizzard.

## 6. Infractions au règlement

### 6.1 Définition

Le tournoi est contrôlé par un admin, un assistant technique et des arbitres qui ont tout pouvoir pour appliquer le règlement en relation avec le tournoi et tous les matchs de ce tournoi. L'admin 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.



## 6.2 Comportements interdits et sanctions

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

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

Un joueur recevant une sanction perd automatiquement la manche en cours, ou la prochaine s'il ne joue pas.

Si une action grave est constaté (vol, violence physique ou verbale, menaces ect..) il en est du comité de sécurité, de l'admin du tournoi, des organisateurs de l'évènement de faire appel aux autorités compétentes.

## 6.3 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 les sanctions nécessaires seront prises par l'admin du tournoi, pouvant aboutir à la victoire pour le joueur adverse :

- L'utilisation de la pause en cours de manche est interdite sans l'autorisation d'un arbitre ou de l'adversaire ;
- Toute forme d'utilisation de script est interdite ;
- Utiliser un bug qui change le principe du jeu est interdit.

## 6.4 Disqualification

Après étude d'une infraction au règlement par le directeur de la compétition et du directeur de tournoi, un joueur ayant reçu une sanction peut également subir plusieurs défaites automatiques, la disqualification de celui-ci, son expulsion et l'interdiction de participer aux futures compétitions de l'azertyclub.

