

Game 20

Règlement du tournoi Hearthstone

Version du 28/01/2019

Article 1. Informations générales

1. Le tournoi Hearthstone est une compétition de jeux vidéo composée d'une phase éliminatoire de poules et d'une phase finale, gérées et organisées par les responsables Hearthstone de Game 20.
2. Le tournoi Hearthstone se tient durant la LAN Party « Game 20 » organisée du 22 au 24 février 2019 aux amphithéâtres F.P.Ms par le cercle Magellan de la Fédération des Etudiants de la Faculté Polytechnique de Mons.
3. Les responsables de ce tournoi sont Charlotte Bartel et Audrey Strebelle. Ceux-ci se réservent le droit de modifier le présent règlement à tout moment et sans préavis. Il est recommandé de consulter le règlement en début de tournoi pour être au jour des dernières modifications. Toute décision prise en cours de compétition par les organisateurs prévaut sur ce règlement.

Article 2. Structure de la compétition

1. Le tournoi sera fonction du nombre de joueurs inscrits, les organisateurs se réservent le droit de modifier sa structure selon celui-ci.
2. La structure de base de la compétition est la suivante :
 - a. Phase de poules éliminatoires de 4 joueurs.
 - b. Au terme de ces poules, les 2 premiers joueurs des différentes poules passent dans la phase finale.
3. Les phases de poules se dérouleront en BO3 (2 manches gagnantes) et la phase finale se déroulera en BO5 (3 manches gagnantes). Les joueurs joueront un match contre chacun des membres de leurs poules, et les matchs en phase finale sont éliminatoires.
4. Les matchs se dérouleront en mode « **conquest** », c'est-à-dire :
 - a. Les joueurs ne peuvent avoir qu'un seul deck par classe.
 - b. Lorsqu'un joueur gagne une manche avec l'un de ses decks, il ne pourra plus le jouer jusqu'au prochain match. Le perdant a le choix de changer ou non de deck.
5. Chaque joueur devra avoir à disposition **4** decks. Les organisateurs prendront notes des decks utilisés avant le début des matchs.
6. Au début de chaque match, les deux joueurs devront choisir un deck adverse à bannir : les decks bannis ne pourront pas être utilisés jusqu'à la fin du match (ils pourront être réutilisés contre un autre adversaire).
7. En BO3, après le ban, les deux joueurs devront choisir 2 decks parmi les 3 restants et ne devront pas les dévoiler à l'adversaire.
8. Il est évident que les decks **ne peuvent pas** être modifiés une fois que la decklist est envoyée.
9. S'il y a égalité lors de la phase de poule pour déterminer la 2^{ième} et la 3^{ième} place, alors un match supplémentaire en une seule manche sera organisé.

Article 3. Participation

1. Un joueur ne peut participer au tournoi que s'il remplit les conditions suivantes :
 - a. Le joueur doit être en possession de la preuve de son inscription à Game 20, distribuée à l'entrée.
 - b. Le joueur doit s'être inscrit au tournoi Hearthstone lorsque celles-ci sont ouvertes au début de la LAN-Party sur le site internet ou au début de la LAN-Party.
 - c. Le joueur doit respecter toutes les conditions énumérées dans ce règlement concernant sa configuration logicielle.
2. Les organisateurs du tournoi se réservent le droit de vérifier que toutes ces conditions sont remplies à tout instant durant la LAN-Party.
3. La participation n'est officialisée qu'à partir du moment où les decklists ont été mises en ligne par un officiel.

Article 4. Responsabilités

Les joueurs se soumettent au règlement d'ordre intérieur de Game 20 sans exception ni restriction. Ils s'engagent en particulier à respecter les règles suivantes :

1. Les joueurs s'engagent à ne pas utiliser un quelconque procédé, légal ou non, visant à les avantager durant le jeu.
2. Les joueurs s'engagent à rester fair-play et non-violents.
3. Les joueurs s'engagent à ne pas mentir et à ne pas tenter de duper les responsables du tournoi.
4. Les joueurs s'engagent à ne pas tenter de distraire d'autres joueurs participant à d'autres poules, quel que soit le tournoi disputé par ces joueurs.
5. Les joueurs doivent être présents à l'aire de jeu à leur heure de convocation. Il est conseillé aux joueurs de prévoir quelques minutes d'avance pour éviter tout retard imprévisible.

Article 5. Organisation du tournoi

5.1. Notification

L'horaire indique les heures auxquelles les joueurs sont attendus pour participer aux matches officiels. Il est communiqué aux joueurs suivant l'avancement des différents tournois. Les joueurs sont supposés être présents et prêts quelques minutes avant le début de match pour éviter tout retard imprévu.

5.2. Préparation et échauffement

1. Les joueurs doivent jouer sur leur propre ordinateur lors des matches officiels.
2. Il est demandé aux joueurs de s'assurer du bon fonctionnement de leur matériel avant le début d'un match. Tout problème devra être signalé avant le début du tournoi : les organisateurs peuvent fournir une aide aux joueurs mais en aucun cas ne peuvent retarder le tournoi pour cette raison.
3. A compter de l'heure indiquée sur l'horaire pour le début des matches, les joueurs ont maximum 15 minutes pour être présents et prêt à jouer sans quoi ils reçoivent une pénalité.

5.3. Déroulement d'un match

1. Un match officiel ne peut être lancé qu'avec l'aval d'un des organisateurs du tournoi, après que celui-ci ait désigné les joueurs A et B pour le match.
2. Les joueurs ne doivent pas quitter volontairement le jeu tant que le match n'est pas terminé, excepté si l'autorisation est donnée par les organisateurs du tournoi. Si un joueur quitte un match avant son terme et sans l'accord d'un officiel, ce dernier donne le point de la manche au joueur adverse.
3. Si le match est interrompu pour des raisons involontaires (plantage du serveur ou de l'ordinateur d'un joueur, problème réseau, de connexion), les officiels du tournoi peuvent décider de recommencer le match ou non, suivant l'état d'avancement du match. En tous cas, les organisateurs doivent être avertis immédiatement.

5.4. Remise des résultats

1. Les joueurs devront envoyer aux responsables du tournoi le **screenshot** qui affiche le résultat ainsi que le nom des deux joueurs. Les participants doivent également transmettre le résultat du match aux responsables du tournoi.
2. Les deux joueurs doivent signer la feuille de match. Une fois signée, les résultats ne peuvent plus être contestés.

Article 6. Paramètres

6.1. Paramètres joueurs

1. Tous les joueurs doivent utiliser leur propre compte Battle.net (sauf en cas de problèmes signalés à l'avance aux organisateurs).
2. L'utilisation de programme externe modifiant les paramètres graphiques en cours de jeu est interdite.

6.2. Paramètres du jeu

1. Le tournoi utilise le jeu vidéo "Hearthstone : Heroes of Warcraft" et oppose deux joueurs l'un contre l'autre. Le jeu sera utilisé avec le dernier patch disponible sur Battle.net.

Article 7. Violation du règlement

1. Tous les matchs sont sous tutelle des responsables Hearthstone. Ces derniers ont tout pouvoir pour appliquer le règlement en relation avec le match en question et peuvent si nécessaire, donner des avertissements aux joueurs.
2. Toutes les dispositions relatives aux sanctions et éventuelles exclusions en cas de comportement antisportif sont précisées par le règlement d'ordre intérieur.