

# CYBÉRIADES 2020

## REGLEMENT DU TOURNOI HEARTHSTONE: HEROES OF WARCRAFT

### Table des matières

1. PREAMBULE.....	2
2. CODE DE CONDUITE .....	2
3. ACCORDS ADDITIONNELS .....	2
4. MÉDIAS .....	2
5. COMPTE DE JEU .....	2
6. CHANGEMENT DE JOUEUR.....	2
7. MANAGERS ET ACCOMPAGNANTS .....	3
8. HORAIRES .....	3
9. VALIDATION DE SA PRESENCE (CHECK-IN) .....	3
10. ABSENCE ET RETARD À UN MATCH .....	3
11. RESULTATS D'UN MATCH .....	3
12. CONDITIONS DE PARTICIPATION.....	4
13. REGLES EN JEU.....	4
13.1. JEU EN L'ÉTAT .....	4
13.2. CONFIGURATION DES MATCHS .....	4
13.4. PAUSE .....	4
13.5. FORMAT.....	4
13.6. DEROULEMENT D'UNE MANCHE .....	4
13.7. SPECTATEURS .....	4
13.8. TRICHERIE .....	5
13.9. RECOMPENSES .....	5
13.10. AUTRES .....	5
13.11 ACCEPTATION DES TERMES.....	5
ORGANISATEUR DU TOURNOI.....	5

## 1. PREAMBULE

Dans certains cas, un problème peut survenir et ne pas trouver de solution immédiate dans le règlement. Dans ces cas de figure, l'organisateur tranchera de manière impartiale et dans une volonté de faire respecter l'éthique sportive avant toute autre considération.

## 2. CODE DE CONDUITE

En participant à l'événement, tous les participants s'engagent à avoir un comportement courtois envers les adversaires, le public, les arbitres, les organisateurs et les partenaires.

Si un participant venait à contrevenir à cette disposition, une sanction pourra être prononcée allant de l'avertissement à l'exclusion définitive. De plus, l'organisateur se réserve le droit de ne pas attribuer les dotations prévues en cas de manquement à ce code de conduite.

## 3. ACCORDS ADDITIONNELS

L'organisateur n'est pas responsable des accords additionnels qui pourraient intervenir entre deux participants. Ces accords ne pourront en aucun cas être sujets à réclamation si l'un des participants venait à ne pas les respecter. De même, un accord additionnel ne peut en aucun cas déroger au présent règlement et aux modalités prévues pour les compétitions.

## 4. MÉDIAS

Tous les droits de diffusion de l'événement sont l'exclusivité de l'organisateur et de ses partenaires. Cela englobe toutes les formes de diffusion ou enregistrement comme par exemple le streaming, replay, démos, etc.

Un participant ne peut refuser de voir son match retransmis, il ne peut pas non plus choisir par quel moyen le match sera retransmis.

Il est interdit à tout joueur de diffuser du contenu en direct de la salle en utilisant la connexion internet de l'événement. Cela comprend notamment la diffusion live depuis l'ordinateur prêté par l'organisateur ou depuis un smartphone appartenant au joueur connecté au réseau WiFi de l'organisateur.

## 5. COMPTE DE JEU

Chaque joueur doit venir avec son compte de jeu personnel connecté à son téléphone ou tablette personnel.

## 6. CHANGEMENT DE JOUEUR

Aucun changement de joueur n'est autorisé dans les équipes. Les trois joueurs inscrits au tournoi doivent être présent pour toute la durée de celui-ci.

## 7. MANAGERS ET ACCOMPAGNANTS

Les joueurs sont libres de venir accompagnés à l'événement par autant de personnes et proches qu'ils le souhaitent. Cependant, l'organisation pourra refuser l'entrée d'un trop grand nombre de personnes afin de respecter les réglementations de sécurité et d'incendie et VIGIPIRATE.

L'accès aux zones de jeu, notamment les abords immédiats des ordinateurs utilisés pour la compétition, peut être limité afin de garantir la tranquillité des joueurs. Les managers et accompagnants n'auront pas la possibilité de discuter avec les joueurs, par tout moyen que ce soit, pendant qu'un match est en cours, ni de se déplacer derrière les ordinateurs de l'équipe adverse.

## 8. HORAIRES

En cas de problème avec le jeu (par exemple : de longs délais d'attente pour se connecter au jeu, crash de serveurs, etc.), les matchs pourront être reportés sur décision de l'organisateur.

L'organisateur se réserve le droit d'avancer l'horaire d'un match à sa seule discrétion, en prévenant par tout moyen utile au moins un membre de chaque équipe concernée. L'organisateur se réserve le droit de décaler un match si cela peut faciliter le déroulement de la compétition.

Les matchs d'une compétition sont à jouer le plus rapidement possible. Lorsque les deux adversaires d'un match sont connus et prêts, il n'y a aucune raison de décaler le début de match, même si la date/heure indiquée est dans le futur.

## 9. VALIDATION DE SA PRESENCE (CHECK-IN)

Une équipe complète doit se présenter à l'arbitre entre 60 minutes et 30 minutes avant le lancement de l'événement pour valider sa présence (phase de Check-in). Toutefois, il est possible de s'inscrire au tournoi dans les 10 minutes qui précèdent le début du tournoi (inscription tardive). Les organisateurs se réservent le droit de refuser l'accès à l'équipe si ces derniers jugent que cela pourrait ralentir le déroulement de la compétition.

## 10. ABSENCE ET RETARD À UN MATCH

Tout match non joué dans les délais impartis sera considéré comme une défaite pour l'équipe à l'origine du retard et ne donnera droit à aucune récompense pour la compétition concernée. En cas de retard imputable aux deux équipes, un match nul sera prononcé.

## 11. RESULTATS D'UN MATCH

À la fin de chaque rencontre, le résultat du match est mis à jour manuellement par l'arbitre. Si la mise à jour manuelle n'est pas réalisée, contactez l'arbitre qui reportera les résultats complets à partir de l'historique du match.

## 12. CONDITIONS DE PARTICIPATION

Les joueurs et leurs accompagnants, au même titre que toute personne accédant au lieu de l'événement, devront se plier aux règles de sécurité mises en place par l'organisateur. Ces règles peuvent notamment inclure la fouille visuelle des bagages et toute autre mesure légale destinée à assurer la sécurité du lieu.

Les joueurs mineurs devront impérativement venir avec une autorisation parentale dont un modèle est envoyé par mail. Il est également possible de faire parvenir l'autorisation parentale à l'organisateur par mail en amont à : r.rousseau@lana-france.com.

En complément de l'autorisation parentale :

- Les joueurs de moins de 16 ans ne pourront pas participer à la compétition sans fournir une autorisation parentale.
- Les joueurs de moins de 12 ans ne sont pas autorisés à participer à la compétition sans être en permanence accompagnés d'un adulte.

## 13. REGLES EN JEU

### 13.1. JEU EN L'ETAT

Les matchs se disputent à la date et heure prévue en l'état du jeu, peu importe les fonctionnalités indisponibles.

### 13.2. CONFIGURATION DES MATCHS

Les matchs se jouent en 1vs1, selon le tirage défini par l'organisateur.

### 13.4. PAUSE

Aucune pause n'est autorisée une fois le match débuté.

### 13.5. FORMAT

Le format du tournoi est le mode CONQUEST :

- Best of 5
- 1 ban
- Chaque joueur déclare 4 decks au début du match
- Il est impossible de modifier ses decks une fois le match commencé, il est en revanche possible d'ajuster son deck entre deux matchs
- Draft à réaliser via <http://www.deckselect.eu/>
- Le vainqueur change de deck, le perdant décide soit, de changer de deck (parmi ceux non encore utilisés en victoire), soit de conserver son deck
- Le vainqueur doit avoir remporté la victoire avec chacun de ses 3 decks

### 13.6. DEROULEMENT D'UNE MANCHE

Les joueurs se retrouvent et échangent leur battle ID et ne peuvent pas quitter le lobby tant que le match n'est pas terminé.

### 13.7. SPECTATEURS

Les participants n'ont pas la possibilité de refuser les spectateurs dans le lobby.

### 13.8. TRICHERIE

Toute tricherie ou tentative de tricherie engendrera pour l'équipe responsable une disqualification de l'événement.

### 13.9. RECOMPENSES

Si elles sont dues et prévues par l'organisateur, les récompenses vous seront attribuées automatiquement par l'organisateur sans aucune démarche nécessaire de votre part. Un match non joué ne donne droit à aucune récompense.

### 13.10. AUTRES

Afin d'éviter toute attaque sur la connexion internet, vous n'êtes pas autorisé à divulguer l'adresse IP de l'événement à d'autres personnes.

Les seuls canaux de conversation audio autorisés entre les joueurs sont :

- Teamspeak : serveur local fourni par l'organisateur uniquement
- Discord : serveur web fourni par l'organisateur uniquement accessible à l'adresse <https://discord.gg/bAPex47>

L'organisateur peut décider d'imposer l'utilisation d'un seul canal de discussion audio aux joueurs, voire d'une autre plateforme, afin d'assurer la stabilité de la connexion internet de l'événement ou tout autre aspect relatif au bon déroulement de l'événement.

Il est interdit d'exclure un arbitre ou un streamer officiel du lobby de jeu.

Les participants doivent se rendre à l'événement avec leur propre matériel en état de fonctionner, en 4G ou en WiFi.

### 13.11 ACCEPTATION DES TERMES

Tout joueur s'inscrivant au tournoi accepte de facto les termes du présent règlement, tant au niveau de son organisation que des règles imposées en jeu.

### ORGANISATEUR DU TOURNOI

Association LANA France — SIREN : 498 763 093 [contact@lana-france.com](mailto:contact@lana-france.com)