



RÈGLEMENT ARMA CUP HEARTHSTONE

Les administrateurs du tournoi se réservent le droit de modifier tout point du règlement, si cela s'avère nécessaire.

I. PRÉAMBULE

En participant à cette compétition les joueurs acceptent, sans réticence ou interprétation, de respecter le règlement. Il est à noter que celui-ci est susceptible d'évoluer durant l'événement. Par ailleurs, en cas de divergences d'interprétation de ce document, l'avis des administrateurs du tournoi a préséance sur celui des joueurs.

II. FORMAT DU TOURNOI

L'Arma Cup Hearthstone se joue en decklists ouvertes. Les decks doivent être envoyés par mail à help@armateam.org au plus tard à 10h le Samedi 05 Octobre 2019.

Le tournoi se déroule en 2 phases distinctes :

- La première phase est une phase de rondes suisses jouée en Conquest Bo5 avec 1 ban.
- La seconde phase est un arbre à simple élimination joué en Conquest Bo5 avec 1 ban.

A. Phase 1

- Rondes suisses
64 joueurs se rencontrent au sein d'une phase de 6 rondes suisses jouée en Conquest Bo5 avec 1 ban.

B. Phase 2

- Playoffs
8 joueurs sont répartis dans un arbre à simple élimination joué en Conquest Bo5 avec 1 ban.

C. Définitions

MATCH EN « BO 5 »

Lors d'un match en « BO5 » ou meilleur des 5 manches, chacun des 2 joueurs dispose de 4 decks de classes différentes. Les deux joueurs devront ban un deck de leur adversaire afin qu'ils ne disposent plus que de 3 decks chacun. L'un des joueurs remporte le match dès lors que celui-ci a gagné 3 manches durant le match. En cas d'égalité lors d'une partie, celle-ci sera rejouée avec les mêmes decks jusqu'à la victoire de l'un des 2 joueurs.

MODE CONQUEST

En mode « conquest » ou conquérant, le joueur ayant remporté une partie avec un deck doit en changer pour la partie suivante, si le match n'est pas terminé. Ce deck ne pourra plus être utilisé durant le match en cours. Son adversaire peut décider de changer son deck ou de le conserver pour la partie suivante. L'un des 2 joueurs remporte le match dès lors que celui-ci a gagné une partie avec chacun de ces decks.

III. RÈGLES

A. Sanctions

Si, au sein du présent règlement, un joueur encourt des sanctions des suites d'une action ou plusieurs commises par celui-ci ou un tiers, les administrateurs auront pour tâche de définir et de faire appliquer les sanctions adéquates. Les sanctions, indiquées à la suite des actions réprimandées dans le présent règlement, peuvent donner une idée de la gravité des sanctions encourues, mais ne seront pas obligatoirement celles prononcées par les administrateurs.

B. Problèmes Techniques

Si un match est interrompu par un problème n'étant pas du ressort des joueurs, la partie interrompue ne sera pas comptabilisée dans le score du match, et celle-ci sera rejouée une fois le problème résolu ; les 2 joueurs devront utiliser les mêmes decks.

Les problèmes techniques suivants sont compris dans cette catégorie :

- Coupure électrique affectant au minimum l'un des 2 joueurs ;
- Coupure réseau affectant au minimum l'un des 2 joueurs.

Néanmoins, si le problème est la conséquence du mauvais fonctionnement du matériel de l'un des 2 joueurs, celui-ci sera tenu pour responsable et perdra la partie en cours. Les autres parties affectées seront rejouées normalement, comme si le problème était du ressort de l'organisateur. De même, si un joueur cause volontairement un dysfonctionnement de l'infrastructure (débranchement d'un élément...), il sera exclu du tournoi. Si l'action en question avait pour objectif d'affecter la partie d'un autre joueur, en accord avec celui-ci, afin, par exemple, de faire rejouer une partie, le joueur en jeu perdra la partie en cours, et les 2 joueurs seront soumis à la même sanction.

C. Infractions

Les actions suivantes sont strictement interdites durant un match, elles entraîneront un avertissement ou une sanction systématique :

Toute forme de tricherie est interdite, cela inclut :

- L'utilisation de script ;
- L'utilisation d'un ou plusieurs bugs modifiant les principes du jeu ;
- L'utilisation de tout moyen permettant de connaître la main de l'adversaire ;
- L'utilisation de tout logiciel permettant de compter les cartes jouées ou d'avoir des informations de manière automatique durant la partie ;
- Regarder les decks de votre adversaire une fois que le match a commencé.

Les joueurs doivent se conduire correctement :

- Leur attitude envers les spectateurs et organisateurs devra rester correcte. Toute insulte ou comportement agressif sera sanctionné ;

- Les joueurs doivent respecter les horaires donnés par les organisateurs et s'assurer d'être disponibles lorsqu'ils seront appelés avant le début du tournoi ainsi qu'à chaque fois que cela sera nécessaire. En cas de retard supérieur à 30 minutes à partir du début d'une ronde, le joueur concerné perdra son match. En cas de récidive, le joueur sera disqualifié.

IV. DÉROULEMENT D'UN MATCH

A. Avant un match

Les joueurs verront via Battlefy leur prochain match face à leur adversaire. Les joueurs pourront ainsi connaître le battletag de leur adversaire.

B. Pendant un match

Les joueurs n'ont pas le droit de communiquer pendant leur match avec une personne extérieure au match à l'exception d'un administrateur du tournoi : que ce soit avec des personnes autour d'eux, par message écrits ou vocaux. Les joueurs autorisés à stream ont le droit de communiquer avec leurs viewers.

C. Après un match

À la fin d'un match, les joueurs qui se sont affrontés doivent indiquer le score sur Battlefy ainsi que les captures d'écran des résultats de chaque manche. Si un problème est survenu pour la saisie des résultats, les joueurs doivent contacter les administrateurs du tournoi pour régler le problème. À noter que le résultat d'un match du tournoi ne peut se décider que par des parties sur le jeu Hearthstone. Il est donc interdit de proposer quoi que ce soit à son adversaire en échange d'une victoire, sous peine de sanctions. En cas de litige, les captures d'écrans feront foi.

V. INSCRIPTIONS

Les inscriptions à l'Arma Cup Hearthstone se font via le site Weezevent. Avant le 15/09 inclus, le tarif du pack compétiteur est de 35€ TTC. Après cette date, le tarif sera au montant de 45€ TTC. Les joueurs doivent renseigner leur nom, prénom, mail, pseudo in game et avoir lu le règlement. Les billets compétiteurs ne sont pas remboursables.

VI. AUTORISATIONS

Les joueurs sont autorisés à prendre des notes sur une feuille vierge lors des matchs.