

18&19  
JANVIER  
2020PARC  
EXPO  
COLMAR

## RÈGLEMENT HEARTHSTONE

Version 2 -29/12/2019

### Table des matières :

<b>CHAPITRE I : INFORMATIONS GÉNÉRALES</b> .....	2
Article I-1. Règlement général .....	2
Article I-2. Application du règlement .....	2
Article I-3. Terminologie.....	2
<b>CHAPITRE II : FORMAT DE LA COMPÉTITION</b> .....	2
Article II-1. Bases du format .....	2
Article II-2. Classes et decks .....	2
Article II-3. Mode de jeu .....	2
Article II-4. Ban.....	2
Article II-5. Phase de groupe.....	3
Article II-6. Playoffs .....	3
<b>CHAPITRE III : DÉROULEMENT D'UN MATCH</b> .....	3
Article III-1. Avant le match.....	3
Article III-2. Retards.....	3
Article III-3. Interruption du match .....	3
Article III-4. Quitter un match en cours.....	3
Article III-5. Pendant le match.....	3
Article III-6. Validation du Résultat .....	3
<b>CHAPITRE IV : PARAMÈTRES DE JEU</b> .....	5
Article IV-1. Paramètres joueurs .....	5
Article IV-2. Programmes externes au jeu .....	5
<b>CHAPITRE V : INFRACTIONS AU RÈGLEMENT</b> .....	5
Article V-1. Définition .....	5
Article V-2. Comportements interdits et sanctions en LAN .....	5
Article V-3. Actions de jeu interdites .....	5
<b>CHAPITRE VI : SIDE EVENTS</b> .....	6
Article VI-1. La seconde chance.....	6
Article VI-2. Battlegrounds Speedrun .....	6

# CHAPITRE I : INFORMATIONS GÉNÉRALES

## Article I-1. Règlement général

Le règlement général de l'association Zilat été décidé et écrit par l'association Zilat.

## Article I-2. Application du règlement

En participant aux événements de Zilat, les joueurs acceptent, sans réticence ou interprétation, de respecter le règlement. Les joueurs acceptent l'application de ce règlement par l'organisateur.

L'organisation 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.

## Article I-3. Terminologie

Un match fait référence à une rencontre entre deux joueurs et peut contenir plusieurs parties. Suivant le format, il faut gagner plusieurs parties pour remporter le match.

Un deck est un ensemble de 30 cartes qui permet de jouer une partie.

Neuf classes sont disponibles pour jouer : Guerrier, Chasseur, Voleur, Chaman, Mage, Démoniste, Paladin, Druide, Prêtre.

Standard : Un deck standard utilise des cartes qui ne proviennent que du jeu de base, du set classique, ainsi que des extensions de ces deux dernières années. Toute autre carte n'en faisant pas partie rend le deck Libre.

# CHAPITRE II : FORMAT DE LA COMPÉTITION

## Article II-1. Bases du format

Un match « Best Of 3 » se joue en trois parties maximum et oppose deux joueurs. Dès lors qu'un joueur a remporté deux parties, il remporte le match. Un match « Best Of 5 » se joue en cinq parties maximum et oppose deux joueurs. Dès lors qu'un joueur a remporté trois parties, il remporte le match.

Le format de match utilisé sera le format Conquête. Dans ce format, les joueurs jouent la première partie avec le deck de leur choix, sans l'annoncer à l'adversaire (blind pick). Puis, lors de chaque partie suivante, le vainqueur de la partie précédente DOIT changer de deck et ne pourra plus rejouer avec le deck avec lequel il a gagné, tandis que le joueur vaincu est libre de choisir le deck qu'il souhaite (excepté un deck avec lequel une partie a déjà été remportée). En cas d'égalité lors d'une partie, la partie devra être rejouée avec les mêmes decks. Si l'égalité est provoquée par un dépassement du nombre de tours possibles, le joueur ayant le plus de points de vie et d'armure cumulés sera déclaré vainqueur.

Lors de l'événement, seront proposés deux tournois étalés sur les deux journées de compétition. Le premier tournoi, dit « Main Event » est largement décrit dans ce règlement. Le second, plus court et à destination des joueurs ayant été éliminé du premier tournoi, dit « Side Event » ou Consolante, est décrit à la fin de ce règlement.

## Article II-2. Classes et decks

Chaque joueur devra avoir déterminé quatre decks de quatre différentes classes qu'il utilisera lors de l'entièreté du tournoi. Ces choix devront être transmis sous forme de capture d'écran aux organisateurs du tournoi à une adresse qui leur sera communiquée et avant une date butoire. Les joueurs n'auront pas la possibilité de modifier leur decks au courant du tournoi sous peine de sanctions.

Les decks devront être compatibles avec le mode de jeu standard.

## Article II-3. Mode de jeu

Les matchs devront être créés par les joueurs concernés en utilisant le mode « Duel Amical en mode standard » (par opposition au mode Libre).

## Article II-4. Ban

Lors d'un match joué en Best of 3 ou 5, chaque joueur disposera d'un ban qui devra être réalisé avant le début de la partie directement en présence de l'adversaire. Le ban sera secrètement choisi et écrit sur papier avant d'être révélé, simultanément par les deux joueurs. Les decks bannis ne pourront pas être joués pendant le match.

## Article II-5. Phase de groupe

La première phase du tournoi se jouera selon un système de rondes suisses.

Le nombre de rondes pourra être modifié par l'organisation en fonction du nombre de joueurs inscrits et du planning et ce afin de permettre au tournoi de se dérouler dans son entièreté lors de l'événement.

Pour désigner les joueurs qui seront retenus pour intégrer les playoffs : une victoire rapportera 1 point, une défaite 0 point. Pour départager un cas d'égalité entre plusieurs joueurs, seront pris en compte, dans cet ordre :

- Somme des points de tous les adversaires rencontrés.
- Ronde à laquelle le joueur a subi sa première défaite (le plus tard est le mieux).
- Le nombre de parties perdues.

## Article II-6. Playoffs

Les 8 meilleurs joueurs de la phase 1 du tournoi seront qualifiés pour la phase 2, à savoir un arbre à élimination directe, toujours joué selon le même format de match.

Afin de donner un avantage aux joueurs ayant terminé avec un meilleur classement, la construction de l'arbre final se fera comme suit :

- Le joueur ayant terminé à la première place de la phase de groupe pourra choisir son adversaire pour le premier tour de l'arbre final, parmi les joueurs ayant fini entre la 5<sup>ème</sup> et la 8<sup>ème</sup> place.
- Le joueur ayant terminé à la deuxième place de la phase de groupe pourra choisir son adversaire pour le premier tour de l'arbre final, parmi les joueurs ayant fini entre la 5<sup>ème</sup> et la 8<sup>ème</sup> place et qui n'ont pas été choisis par le joueur ayant fini à la première place.
- Le joueur ayant terminé à la troisième place de la phase de groupe pourra choisir son adversaire pour le premier tour de l'arbre final, parmi les joueurs ayant fini entre la 5<sup>ème</sup> et la 8<sup>ème</sup> place et qui n'ont pas été choisis par les joueurs ayant fini à la première et à la deuxième place.
- Le joueur ayant terminé à la quatrième place de la phase de groupe sera opposé au joueur n'ayant pas été choisi par les joueurs ayant fini à la première, deuxième et troisième place.

Disposition de l'arbre final :

L'arbre comptant huit joueurs, il est divisé en quatre matchs disposés comme suit : Haut (H), Milieu Haut (MH), Milieu Bas (MB), Bas (B).

- Le joueur ayant fini à la 1<sup>ère</sup> place sera placé en H contre celui qu'il aura choisi d'affronter.
- Le joueur ayant fini à la 2<sup>ème</sup> place sera placé en B contre celui qu'il aura choisi d'affronter.
- Le joueur ayant fini à la 3<sup>ème</sup> place sera placé en MB contre celui qu'il aura choisi d'affronter.
- Le joueur ayant fini à la 4<sup>ème</sup> place sera placé en MH contre celui qui lui aura été imposé d'affronter.

Une fois les places choisies, la suite de l'arbre se déroulera de manière classique, enchaînant quarts de finales, demi-finales et finales (petite et grande).

## CHAPITRE III : DÉROULEMENT D'UN MATCH

### Article III-1. Avant le match

Dès la fin d'une ronde suisse, l'organisateur générera la ronde suivante. Il indiquera ainsi aux joueurs le début des matchs.

L'organisateur essaiera autant que possible de donner une chance aux joueurs de se préparer avant chaque match. Ce temps pourra être utilisé par les joueurs pour effectuer la phase de ban et prendre connaissance des classes utilisées par l'adversaire, qui seront listées et mises à disposition des joueurs par les organisateurs le jour du tournoi.

### Article III-2. Retards

Sauf pause prévue par le planning, il en va de la responsabilité de chaque joueur d'être prêt à démarrer un match à tout instant. Lors de l'annonce des matchs, les joueurs disposeront ainsi de 15 minutes pour se présenter dans l'aire de jeu et effectuer la phase de ban. Un retard entraînera une sanction d'une partie de pénalité (l'adversaire commence le match avec un score de 1 à 0). Pour chaque 15 minutes supplémentaires de retard, une partie de pénalité sera attribuée au joueur. Les parties de pénalités ne changent pas le fonctionnement du système de bans et du format Conquête.

### Article III-3. Interruption du match

Si une partie est involontairement interrompue (plantage, déconnexion réseau, etc.) et qu'il n'est, pour quelque raison que ce soit, pas possible de reprendre la partie, les officiels du tournoi peuvent décider de déclarer un joueur vainqueur si, avec les éléments dont ils disposent (mains des joueurs, créatures sur le board, points de vie, etc.), ils peuvent affirmer que ce joueur était sur le point de remporter la partie, malgré la déconnexion. Dans le cas contraire, la partie sera rejouée, avec les mêmes decks.

L'administration se réserve le droit de raccourcir la durée d'un match et de désigner un vainqueur prématurément en cas de nécessité absolue (contraintes temporelles de planning).

### Article III-4. Quitter un match en cours

Les joueurs ne sont pas autorisés à quitter un match en cours sauf si cela a été expressément autorisé par un officiel du tournoi. Si un joueur quitte un match volontairement avant son terme, la victoire (d'une partie ou du match selon le cas) sera attribuée au joueur adverse.

### Article III-5. Pendant le match

Pendant le match, les joueurs ne doivent pas volontairement quitter l'écran du duel ni entrer dans leur collection.

En cas d'erreur de sélection de deck (infraction à l'article 2.1 relatif au format), la partie devra être immédiatement interrompue et les joueurs devront faire appel à un administrateur du tournoi. En guise de sanction, le joueur lésé pourra choisir, parmi les classes restantes disponibles, le deck que son adversaire jouera, et pourra également choisir (encore une fois parmi les classes restantes disponibles), de jouer le deck de son choix. Seront considérés comme indisponibles les decks bannis et déjà vainqueurs. En cas de récidive, le fautif sera sanctionné par la perte d'une partie.

### Article III-6. Validation du Résultat

A la fin d'un match, chaque joueur doit reporter le résultat du match auprès des officiels du tournoi en leur signalant directement ou via le salon Discord. Toute réclamation doit être faite immédiatement et sera invalide si faite après le début du match suivant. Il est important, pour le bon déroulement du tournoi, d'avertir le plus tôt possible les administrateurs, de la fin d'un match.

Une impression d'écran des résultats des parties pourront être demandée par les officiels. Par précaution, nous recommandons à tous les joueurs d'en réaliser à chaque partie.

Lorsqu'un joueur s'estime victime d'une violation du règlement durant une partie, il ne devra pas pour autant arrêter la partie tant que celle-ci n'est pas finie. Une fois la partie terminée, le joueur pourra demander une investigation auprès des officiels du tournoi. Il est fortement conseillé de fournir les informations les plus détaillées possibles (par des captures d'écran notamment), qui pourraient aider les officiels du tournoi dans leur investigation. Les demandes d'investigation injustifiées et répétées pourront être sanctionnées.

## **CHAPITRE IV : PARAMÈTRES DE JEU**

### **Article IV-1. Paramètres joueurs**

Tous les joueurs doivent utiliser leur propre compte Hearthstone : Heroes of Warcraft.

### **Article IV-2. Programmes externes au jeu**

L'utilisation de programmes externes modifiant les paramètres graphiques en cours de jeu, pouvant nuire au bon déroulement d'un match ou donnant des informations statistiques sur la partie en cours, leur decks ou celui de leur adversaire (tracker) est interdite.

## **CHAPITRE V : INFRACTIONS AU RÈGLEMENT**

### **Article V-1. Définition**

Les officiels du tournoi sont les arbitres et le directeur du tournoi.

Le tournoi est contrôlé par un directeur de tournoi. Celui-ci a tout pouvoir pour appliquer le règlement en relation avec le tournoi et tous les matchs de ce tournoi. Le directeur de tournoi 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.

### **Article V-2. Comportements interdits et sanctions en LAN**

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

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

### **Article V-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 entraîneront une pénalité, ainsi qu'un avertissement.

## CHAPITRE VI : SIDE EVENTS

Lors de la deuxième journée, et dès lors que les rondes suisses du tournoi principal seront terminées, les joueurs auront le choix de participer à l'un des deux tournois suivants :

### Article VI-1. La seconde chance

Lors du deuxième jour de la compétition sera proposé un tournoi Side Event aux joueurs éliminés du Main event.

Ce tournoi se déroulera également en Conquête, mais en Best of 3.

Pour s'inscrire à ce tournoi, les joueurs présents devront se présenter aux administrateurs du tournoi avant une heure qui sera précisée lors du premier jour de la compétition.

Ce tournoi sera joué en deux phases : la première sera la phase de groupe, la deuxième les playoffs.

Lors de la première phase, les joueurs seront placés aléatoirement dans des groupes de quatre joueurs. Les groupes joueront alors tous des rounds robin (tous les joueurs d'un même groupe se rencontrent une fois). Là encore, une victoire vaut 1 point, une défaite 0.

A l'issue de la phase numéro 1, les joueurs ayant terminé à la première place de leur groupe seront qualifiés pour la phase 2. En cas d'égalité, le résultat de la confrontation directe sera retenu. Si l'égalité persiste (3 joueurs à égalité), le joueur ayant perdu le moins de parties sera avantagé. Si l'égalité persiste, le gagnant sera tiré au sort.

La seconde phase consistera en un arbre à élimination directe. Les qualifiés y seront placés aléatoirement. Si nécessaire, les meilleurs seconds de chaque groupe viendront compléter l'arbre afin qu'un multiple de 8 soit atteint.

A tout moment, les éliminés de ce tournoi secondaire pourront rejoindre le dernier tournoi proposé.

### Article VI-2. Battlegrounds Speedrun

Lors du deuxième jour de la compétition sera proposé un tournoi Side Event aux joueurs éliminés du Main event.

Lors de ce tournoi, l'objectif de chaque joueur sera d'obtenir le score le plus élevé possible en jouant au mode de jeu "Battlegrounds" pendant un temps donné.

Afin que chacun ait les mêmes chances de gagner ce tournoi, les joueurs devront démarrer ce tournoi avec un compte sur lequel ils n'ont encore jamais joué en mode "Battlegrounds". Il peut s'agir d'un autre compte que celui qu'ils utiliseront pour le main event. Il peut également s'agir du même compte, mais sur le serveur américain ou asiatique. Dans la mesure du possible, il est demandé aux joueurs de ne pas avoir accès aux bonus accordés à ceux qui auront acheté des boosters, à savoir l'accès à 3 choix au lieu de 2, donnant ainsi un léger avantage par rapport aux joueurs n'y ayant pas accès.

Dès le démarrage de la période de jeu réglementaire, les joueurs sont autorisés à lancer des parties dès qu'ils le souhaitent, mais aussi s'arrêter ou faire une pause quand ils le souhaitent.

Dès que la période de jeu annoncée est terminée, les joueurs ont le droit de terminer leur partie en cours, mais ne peuvent plus en relancer une nouvelle.

Durant toute la compétition, il sera demandé aux joueurs de mettre à jour leur score dans un document partagé afin que tous les participants, mais aussi les administrateurs et les spectateurs, puissent être informés de l'avancée de tous leurs adversaires.