



Starcraft II

CHAPITRE I INFORMATIONS GENERALES

Article I-1. Application du règlement.

En participant à cet événement Louvard, les joueurs acceptent, sans réticence ou interprétation, de respecter le règlement. Les joueurs acceptent l'application de ce règlement par l'organisateur. Les responsables du Tournoi se réservent 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.

CHAPITRE II FORMAT DE MATCH

Plusieurs formats de matchs peuvent être utilisés lors d'un tournoi Louvard. Le choix du format de match est à l'appréciation des responsables de Tournoi, selon la structure de son tournoi.

Article II-1. Match « Best Of 1 »

Un match « Best Of 1 » se joue en une partie et oppose 2 joueurs. Une partie est jouée sur une map, la partie se termine lorsque l'un des joueurs détruit la base de l'autre ou qu'une des deux abandonne.

Article II-2. Match « Best Of 3 »

Un match « Best Of 3 » se joue en 2 ou 3 parties et oppose 2 joueurs. Chaque partie est jouée sur une map, Une partie est jouée sur une map, la partie se termine lorsque l'un des joueurs détruit la base de l'autre ou qu'une des deux abandonne. Le vainqueur d'un Best Of 3 est celui qui a gagné deux parties.

Article II-3. Choix de map

Lors de chaque phase, les maps à jouer peuvent être imposées par les responsables du tournoi ou bien sélectionnées par les équipes via un système d'élimination (Veto).

Pour un match en BO1, le choix de la map doit respecter la procédure suivante :

- Le joueur B retire l'une des 7 maps restantes ;
- Le joueur A retire l'une des 6 maps restantes ;
- Le joueur B retire l'une des 5 maps restantes ;
- Le joueur A retire l'une des 4 maps restantes ;
- Le joueur B retire l'une des 3 maps restantes ;
- Le joueur A retire l'une des 2 maps restantes ;

Pour un match en BO3, le choix de la map doit respecter la procédure suivante :

- Le joueur B retire l'une des 7 maps restantes ;
- Le joueur A retire l'une des 6 maps restantes ;
- Le joueur B retire l'une des 5 maps restantes ;
- Le joueur A retire l'une des 4 maps restantes ;
- Le joueur B choisie l'une des 3 maps restantes. Ce sera la 2ème map jouée ;
- Le joueur A choisie l'une des 2 maps restantes. Ce sera la 1ère map jouée ;
- La dernière map sera celle jouée si nécessaire.

CHAPITRE III DEROULEMENT D'UN MATCH

Article III-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.

Article III-3. Interruption du match

Si un match est involontairement interrompu (plantage, déconnexion réseau,...), les responsables du tournoi peuvent décider de recommencer le match en fonction des règles suivantes :

- Si le problème a eu lieu avant la 1ère minute et qu'il concernait un joueur "vivant" dans le jeu, la partie est entièrement rejouée ;
- Si le problème a eu lieu après la 1ère minute, la partie continue. Si l'un des joueurs plante ou est déconnecté, il doit revenir se connecter aussi vite que possible.
- Si une interruption liée à l'infrastructure concerne plus de 50% des joueurs la partie en cours est rejouée.

Article III-4. Arrêt du match en cours

Les joueurs ne sont pas autorisés à quitter un match officiel en cours sauf s'ils en sont autorisés par le format du match ou si cela a été expressément autorisé par un responsable du tournoi. Si une équipe ou un joueur quitte un match avant son terme le reste des parties restantes à jouer seront données à l'équipe adverse.

Article III-5. Validation du résultat

A la fin d'un match le joueur doit reporter le résultat du match auprès des responsables du tournoi..

CHAPITRE IV PARAMETRES DE JEU

Article IV-1. Version du jeu

La version du jeu utilisée doit être la dernière version disponible de Starcraft 2.

Article IV-2. Compte de jeu

Tous les joueurs doivent utiliser leur propre compte Battlenet.

Article IV-3. Paramètre des parties

Toutes les parties doivent être lancées en mode « Personnalisée »

- Choisir la map suivant l'Article II-4. « Choix de map »
- Choisir « Créer avec un module »
- Choisir « WCS GameHeart »
- Catégorie : Archonte
- Mode : 1c1
- Durée de la partie : Infinie
- Vitesse de jeu : Plus rapide
- Alliances fixes : Oui
- Confidentialité : Normal

CHAPITRE V INFRACTIONS AU REGLEMENT

Article V-1. Définition

Les responsables 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

Un joueur peut être réprimandé et recevoir un avertissement si il commet l'une des infractions suivantes : – Refuser de suivre les instructions d'un responsable du tournoi ; – Arriver en retard à l'heure de convocation ; – Contester la décision d'un responsable de tournoi ; – Utiliser un langage ou des gestes insultants ; – Être coupable de comportement antisportif ; – Recevoir plus d'un avertissement ; – Tricher ou utiliser un procédé inéquitable ; – Mentir ou induire en erreur un responsable du tournoi ; – Violer les règles de ce règlement. Une équipe recevant une sanction perd automatiquement la manche en cours, ou la prochaine si elle ne joue pas.