



LOUVARDGAME



1. ORGANISATION GENERALE DU TOURNOI D'HEARTHSTONE

EN PARTICIPANT A CE TOURNOI, CHAQUE JOUEUR ACCEPTE CE REGLEMENT ET SE PLIE A SES REGLES.

Le tournoi se limite à **24** joueurs au maximum. N'oubliez pas, l'inscription officielle au tournoi d'Hearthstone se fait via notre site internet (<http://www.louvardgame.be>). L'inscription faite sur l'événement n'est qu'un simple moyen pour nous de voir combien de joueurs pourraient disputer le tournoi. Le joueur sera accepté **si et seulement** s'il a été validé. Les joueurs doivent avoir un jeu à jour en version européenne ainsi que leur propre compte de jeu.

2. STRUCTURE DU TOURNOI

La structure du tournoi variera en fonction du nombre de joueurs qui se présenteront sur place. La structure qui va suivre a été établie dans un format idéal, c'est-à-dire avec un tournoi dont le nombre de joueurs participants serait de 24. **Les règles pourraient être amenées à être adaptées au nombre de joueurs présents le jour de l'événement.**

2.1. PHASE DE QUALIFICATION

La phase de qualification utilisera le système de ronde suisse sur un total de 6 tours.

Les **8 meilleurs joueurs** passeront pour la phase éliminatoire. Les autres joueurs pourront, s'ils le souhaitent, participer au tournoi amateur mis en place.

2.2. DEROULEMENT DU TOURNOI BO5 CONQUEST

Tous Les matchs de ronde suisse seront disputés au meilleur de cinq manches (BO5). Le premier joueur parvenant à remporter 3 manches est désigné vainqueur. La phase éliminatoire se disputera au meilleur des 5 manches (BO5). Le premier joueur parvenant à remporter 3 manches est désigné vainqueur et passe au tour suivant. Le perdant est éliminé du tournoi.

Au début de chaque duel, les deux adversaires s'échangent les classes qu'ils ont sélectionnées. Chaque joueur doit ensuite bannir une classe de son choix chez son adversaire.

L'entièreté du tournoi se déroule au format Conquest : un deck ayant gagné une manche ne peut être utilisée deux fois dans le même match.

Par facilité, tous les matchs d'un tour commenceront en même temps. Un horaire sera préétabli pour vous donner un avant-goût de l'allure de celui-ci. Mais un tour commencera officiellement quand l'admin du tournoi fera l'appel.

A partir de ce moment, vous aurez **10 minutes** pour vous préparer. Une fois le délai des 10 minutes écoulé, nous déclarons **forfait** le joueur absent. Vous devez être **ponctuels**. Aucun retard n'est toléré, quelle que soit la raison. Vous aurez entre chaque match un temps de pause de 10 minutes pour faire vos besoins, fumer une cigarette ou bien manger.



2.3. DECKLIST

Le tournoi se déroule à decklists ouvertes. Tous les joueurs doivent impérativement envoyer les

4 decklists au format Standard qu'ils utiliseront pendant le tournoi. Ces decklists doivent être encodées sur l'événement Battlefy (un lien sera communiqué à chaque participant) au plus tard le samedi à 10h (CET).

3. GESTION DES JOUEURS

3.1. RETARD/DECONNEXIONS

Un joueur ayant plus de 10 minutes de retard sera déclaré forfait.

Si un joueur est déconnecté en cours de partie, il devra se reconnecter le plus rapidement possible.

4. INTERDICTIONS

Pour qu'un tournoi se déroule bien, il faut un fair-play de chacun des joueurs. Il se peut qu'il y ait des interdictions non citées ci-dessous, soit par oubli, soit parce qu'elles semblent tellement évidentes qu'on ne les cite pas. Si quelque chose pose problème et que ce n'est pas cité ci-dessous, l'admin prendra une décision sur place.

La communication avec d'autres joueurs/coachs/managers est interdite en cours de partie, qu'elle soit écrite ou vocale. Le téléphone doit être absent de la table ou son écran doit être invisible (posé face contre la table) en cours de jeu (sauf évidemment si le joueur participe au tournoi via son smartphone).

5. RESULTATS

Les résultats seront donnés par les 2 joueurs en fin de match aux administrateurs. Prenez une capture d'écran de chaque manche comme preuve.

6. SANCTIONS

6.1. CHEAT

Exclusion définitive du joueur.

6.2. AUTRES

Si un joueur commence une partie avec le deck qui a été ban ou un deck avec lequel il a déjà gagné durant le match, la manche est automatiquement remportée par son adversaire.

Si un joueur utilise une decklist différente de celle affichée sur Battlefy, la manche est également automatiquement remportée par son adversaire. Le joueur doit immédiatement remettre sa decklist en conformité.

7. NOS DROITS

Le Staff se réserve le droit d'accepter ou de refuser l'inscription d'un joueur à l'un de ses tournois. Nous ne voulons pas des joueurs connus pour leur savoir-faire à perturber des tournois par des abus d'absence et de retards, à tricher, à chercher ou à provoquer des problèmes/bagarres ou bien encore par un grand manque de fair-play, qui reste chez nous une des notions les plus importantes pour qu'un tournoi reste sérieux et fun par la même occasion. Ces joueurs/joueuses ne sont pas les bienvenus. Le Staff se réserve aussi le droit d'annuler



un tournoi si moins de 8 joueurs sont inscrits sur place à ce dernier. Concernant ce règlement, le Staff se donne le droit de le modifier à sa convenance en fonction des nouvelles règles en vigueur et des nouveaux bugs découverts à tout moment.

8. COMPORTEMENT

Tous mauvais comportements d'un joueur lors des matchs seront sanctionnés d'un avertissement puis de l'exclusion du joueur.

En effet, le joueur exclu se verra sanctionné voire disqualifié. En cas de problème lors du tournoi, veuillez contacter les administrateurs qui vous écouteront et tenteront de résoudre tous les problèmes. Pour que le tournoi se passe bien, vous devez être fair-play et être de bonne foi. Le Staff travaille au mieux pour que les joueurs prennent du plaisir. Faites le maximum pour que tout se déroule dans une bonne ambiance ! Moins il y aura de problème, plus il y aura de fun. Ainsi nous demandons à chacun : restez cools, soyez fair-play.