

# Annexe

## Hearthstone Règlement Insalan 10

Insalan – Tous droits réservés  
Version 1.0 - 17/01/2015

# SOMMAIRE

<b>1.INFORMATIONS GENERALES.....</b>	<b>3</b>
Article I-1. Application du règlement.....	3
Article I-2. Mise à jour.....	3
<b>2.FORMAT DU TOURNOI.....</b>	<b>3</b>
Article II-1. Phase de poule.....	3
<b>3.FORMAT DE MATCH.....</b>	<b>4</b>
Article III-1. Match « Best Of 3 ».....	4
Article III-2. Match « Best Of 5 ».....	4
.....	4
<b>4.DEROULEMENT D'UN MATCH.....</b>	<b>4</b>
Article IV-1. Avant le match.....	4
Article IV-2. Interruption du match.....	4
Article IV-3. Demande d'investigation.....	5
Article IV-6. Validation du résultat.....	5
<b>5.INFRACTIONS AU REGLEMENT.....</b>	<b>5</b>
Article VI-1. Définition.....	5
Article VI-2. Comportements interdits et sanctions.....	5
Article VI-3. Disqualification.....	6

# 1. INFORMATIONS GENERALES

## Article I-1. Application du règlement

Le présent règlement a été décidé et écrit par l'équipe de l'Insalan. Les joueurs participant à la compétition de Hearthstone de l'Insalan 10 s'engagent à respecter ce règlement.

## Article I-2. Mise à jour

L'équipe de l'Insalan se réserve le droit de modifier le présent règlement à tout moment et sans préavis. Il est recommandé de consulter régulièrement le site de l'Insalan afin d'apprécier les éventuelles modifications de ce règlement.

# 2. FORMAT DU TOURNOI

L'Insalan 10 utilise le format suivant :

Chaque joueur utilise 4 decks. Les captures d'écran de chaque deck seront envoyés par email à l'adresse [hearthstone@insalan.fr](mailto:hearthstone@insalan.fr) avant le début du tournoi. Il est interdit de changer la composition des decks pendant la durée du tournoi .

**Phase de poule** : 8 poules de 4 équipes. Les matchs seront joués en « Best of 3 »

**Phase finale** : Les 2 premiers de chaque poule avancent dans l'arbre « Elite », les autres équipes avancent dans l'arbre « Amateur ».

Les matchs de l'arbre seront joués en « Best of 3 ». Les demi-finales winner bracket, la finale winner bracket, la finale loser bracket et la grande finale seront jouées en « Best of 5 »

## Article II-1. Phase de poule

Les participants se rencontrent tous dans un « Best-of 3 ». Chaque résultat de match attribue des points comme suit : 3 pour une victoire, 1 pour une égalité, 0 pour une défaite. A la fin de la poule, les critères suivants sont appliqués, dans l'ordre, pour déterminer la position distincte de chaque participant :

- a) Plus grand nombre de points obtenu dans tous les matchs de poule;
- b) Plus grande différence de score obtenu lors des matchs de poules joués entre les participants à égalité.
- c) Plus grande différence de score obtenu lors de tous les matchs de poules joués par les participants à égalité.

### 3. FORMAT DE MATCH

Les match se déroule sous le modèle "king of the hill" : le gagnant de chaque partie garde son deck pour la partie suivante. Le perdant change de deck et ne peut pas reprendre son deck pour le reste du match. Un ban de deck sera effectué au début de chaque match.

#### **Article III-1. Match « Best Of 3 »**

Un « Best of 3 » est joué en trois parties et oppose deux joueurs.

Le vainqueur d'un match est le joueur qui a remporté deux parties.

A la fin d'un match, les joueurs doivent annoncer le résultat aux officiels du tournoi.

#### **Article III-2. Match « Best Of 5 »**

Un « Best of 5 » est joué en cinq parties et oppose deux joueurs.

Le vainqueur d'un match est le joueur qui a remporté trois parties.

A la fin d'un match, les joueurs doivent annoncer le résultat aux officiels du tournoi.

### 4. DEROULEMENT D'UN MATCH

#### **Article IV-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.

De plus, il n'est pas possible de quitter la zone de match sans la permission de l'arbitre durant les 30 minutes qui précèdent le match.

Les joueurs doivent accepter les conditions particulières liées au match sur scène définies par l'organisateur incluant mais ne se limitant pas à un éclairage spécial, à utiliser un casque spécial. Les accessoires spécifiques aux matchs sur scène sont fournis par l'organisateur.

Si un quelconque problème survient avec le son, le réseau ou le pc, le joueur doit en avertir l'arbitre immédiatement afin de le résoudre au plus tôt avant le début du match.

#### **Article IV-2. Interruption du match**

Si une partie est involontairement interrompue (plantage, déconnexion réseau,...), la partie sera redémarrée avec les mêmes decks.

### **Article IV-3. Demande d'investigation**

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

### **Article IV-6. Validation du résultat**

A la fin d'un match chaque joueur doit reporter le résultat du match auprès des officiels du tournoi et doit signer la feuille de match. Après avoir signé la feuille de match, le capitaine d'équipe ne peut pas revenir sur le résultat et poser une réclamation.

## **5. INFRACTIONS AU REGLEMENT**

### **Article VI-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 VI-2. Comportements interdits et sanctions.**

Une équipe peut être réprimandée 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 ;
- Etre coupable de comportement antisportif ;
- Recevoir plus d'un avertissement ;
- Etre 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.

Un joueur recevant une sanction perd automatiquement la partie en cours, ou la prochaine si il ne joue pas.

### **Article VI-3. Disqualification**

Après étude d'une infraction au règlement par le directeur de la compétition et du directeur de tournoi, un joueur ayant reçu une sanction peut également subir plusieurs défaites automatiques, la disqualification de celui-ci, son expulsion et l'interdiction de participer aux futures compétitions durant un an.