

Règlement Tournoi STARCRAFT 2

1. ORGANISATION GÉNÉRALE DU TOURNOI	2
2. STRUCTURE DU TOURNOI.....	2
2.1. MATCH « BEST OF 1 »	2
2.2. MATCH « BEST OF 3 »	2
2.3. MAP POOL.....	2
3. DÉROULEMENT D'UN MATCH	3
3.1. AVANT LE MATCH.....	3
3.2. INTERRUPTION DU MATCH	4
3.3. ARRÊT DU MATCH EN COURS	4
3.4. VALIDATION DU RÉSULTAT.....	4
4. PARAMÈTRES DE JEU	4
4.1. PARAMÈTRES JOUEURS	4
4.2. PARAMÈTRES DU JEU	4
5. INFRACTIONS AU RÈGLEMENT	5
5.1. DÉFINITION.....	5
5.2. COMPORTEMENTS INTERDITS ET SANCTIONS.	5
5.3. ACTIONS DE JEU INTERDITES.....	5
5.4. DISQUALIFICATION.....	5

1. Organisation générale du tournoi

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 Starcraft 2 se fait sur place, lors de la lan.

L'inscription faite sur le site n'est qu'une simple manière à nous, admins, de voir combien de joueurs pourraient disputer le tournoi.

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 sera de 24.

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

2.1. Match « Best Of 1 »

Un match « Best Of 1 » se joue en une partie et oppose deux joueurs. Une partie est jouée sur une map.

2.2. Match « Best Of 3 »

Un match au « meilleur des trois manches » se joue en 2 ou 3 parties et oppose deux joueurs. Chaque partie est jouée sur une map.

Le vainqueur d'un match est l'équipe qui a gagné deux parties.

2.3. Map pool

Le map pool est constitué de :

- Caverne Xelnaga
- Autel Taldarim
- Chantier naval
- Cratère ardent
- Crypte des nérazims
- Grottes Abyssales
- Pics de typhon

2.4. Choix de map

Lors de chaque phase, les maps à jouer peuvent être imposées par l'organisation ou bien sélectionnées par les joueurs par un système d'élimination.

Le match débute sur la map restante. La deuxième map sera celle choisie par l'équipe perdante sur la première map, et de même pour la dernière si nécessaire. La désignation de l'équipe A et de l'équipe B se fait par tirage au sort.

Pour un match « **Best Of 1** » le choix de la map doit respecter la procédure suivante :

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

Le match se joue sur la dernière map restante. La désignation du joueur A et du joueur B se fait par tirage au sort si aucun seed n'a été établi, B étant toujours le mieux seedé.

Pour un match « **Best Of 3** » le choix de la map doit respecter la procédure suivante :

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

Le match se joue sur les deux maps choisies par les deux joueurs et débute sur la map du joueur B. La dernière map restante sera utilisée pour départager les deux joueurs si ils remportent chacun l'une des deux premières maps. La désignation du joueur A et du joueur B se fait par tirage au sort si aucun seed n'a été établi, B étant toujours le mieux seedé.

3. Déroulement d'un match

3.1. Avant le match

L'organisateur essayera autant que possible de donner une chance aux équipes de s'échauffer avant chaque match mais en raison des contraintes temporelles, il ne pourra garantir un temps minimum spécifique.

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.

Si deux joueurs d'une même équipe se trouvent dans une même poule, ils devront jouer leur premier match l'un contre l'autre.

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.

3.2. Interruption du match

Si un match est involontairement interrompu (plantage, déconnexion réseau,...), les officiels du tournoi peuvent décider de recommencer le match ou non en fonction de la présence ou l'absence d'un avantage certain pour l'un des deux joueurs.

3.3. Arrêt du match en cours

Les joueurs ne sont pas autorisés à quitter un match officiel en cours sauf si cela a été expressément autorisé par un officiel du tournoi. Si un joueur quitte un match avant son terme et sans l'accord d'un officiel, ce dernier se réservera le droit de donner le point de la map au joueur adverse.

3.4. Validation du résultat

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

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.

4. Paramètres de jeu

4.1. Paramètres joueurs

Tous les joueurs doivent utiliser leur propre compte Battle.net.

L'utilisation de programme externe modifiant les paramètres graphiques en cours de jeu est interdite. Les joueurs devront porter un casque ou oreillettes intra-auriculaires pendant une partie faute de quoi le joueur devra jouer isolé des autres compétiteurs qui sont en pause pour éviter toute forme de communication pendant une partie.

Les joueurs doivent impérativement mettre leur statut Battle.net en « occupé » pour ne pas recevoir de conseils écrits d'autres joueurs pendant une partie.

4.2. Paramètres du jeu

Le tournoi utilise le jeu vidéo "Starcraft II : Wings of Liberty" et oppose deux joueurs l'un contre l'autre. Le jeu sera utilisé avec le dernier patch disponible sur battle.net.

Les paramètres suivants sont obligatoires pour les joueurs :

- Vitesse de jeu : Plus rapide.

5. Infractions au règlement

5.1. 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.

5.2. 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 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 anti-sportif ;
- 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 manche en cours, ou la prochaine si il ne joue pas.

5.3. 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 les sanctions nécessaires seront prises par les admins, pouvant aboutir à la victoire pour le joueur adverse :

- L'utilisation de la pause en cours de manche est interdite sans l'autorisation d'un arbitre ou de l'adversaire ;
- Toute forme d'utilisation de script est interdite ;
- Utiliser un bug qui change le principe du jeu est interdit.

5.4. 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.