

Règlement de l'événement

GamersOrigin Superbrawl #2

Préambule : du respect de l'éthique, de l'esprit sportif et de la courtoisie

Tout joueur prenant part au GamersOrigin Superbrawl #2 est tenu par le présent règlement. Il s'engage à lire, approuver et respecter ce dernier en conservant à l'esprit les éléments suivants.

GamersOrigin est extrêmement attaché aux valeurs d'éthique, de respect de l'autre et d'esprit sportif. En approuvant ce règlement, le joueur s'engage à reconnaître dignement la défaite le cas échéant. Il s'engage à ne pas ridiculiser ses adversaires, dans la victoire comme dans la défaite, et à refuser de gagner par des moyens illégaux ou par tricherie.

Le joueur s'engage également à s'abstenir de toute violence verbale, écrite, ou physique vis-à-vis de ses coéquipiers, de ses adversaires ou de l'organisation du tournoi.

GamersOrigin attend des participants qu'ils soient responsables et respectueux vis-à-vis d'autrui et bannit de son tournoi tout propos de nature raciste, sexiste, antisémite, homophobe, négationniste, incitant à la haine ou faisant l'apologie du terrorisme. Tout participant contrevenant à ces règles pourra voir sa responsabilité engagée devant les tribunaux français, et se voir infliger dans le cadre du tournoi des sanctions qui seront prises à la discrétion de GamersOrigin en fonction de la gravité des faits.

Article 1 : objet et portée du règlement

Le présent règlement est établi par l'équipe de direction du GamersOrigin Superbrawl #2, tournoi en ligne portant sur le jeu Hearthstone : Heroes of Warcraft édité par Blizzard Entertainment. L'organisateur est la société GamersOrigin. Toute personne prenant part au tournoi en tant que joueur est tenue par le présent règlement, que celui-ci ait été formellement approuvé ou non.

Le GamersOrigin Superbrawl #2, ci-après dénommé "le tournoi", est un tournoi opposant 272 équipes françaises et internationales. La répartition des équipes est la suivante :

-1 poule "professionnelle" regroupant **16/12** équipes professionnelles ou semi-professionnelles. La sélection de ces équipes se fait à la discrétion de GamersOrigin et ne saurait faire l'objet d'un recours par les participants ou candidats à la participation.

- 2 poules "amateur" regroupant chacune 128 équipes.

Le tournoi sera pour partie diffusé en direct sur la chaîne Twitch de GamersOrigin à partir du 8 décembre 2015. La sélection des matches qui seront diffusés en direct se fait à la discrétion de GamersOrigin et ne saurait faire l'objet de réclamations.

Toute équipe participante s'engage à se conformer à cette charte durant l'intégralité de sa participation et de la durée du tournoi. Le non-respect de la présente charte entraînera des sanctions qui pourront aller d'un simple malus dans une rencontre à la disqualification ou à l'exclusion du tournoi. Ces sanctions sont prises à la discrétion de GamersOrigin et ne sauraient faire l'objet d'une contestation.

Article 2 : Formation et inscription des équipes

Chaque équipe est composée de 3 à 4 joueurs. Chaque équipe devra désigner un capitaine qui coordonnera les joueurs au sein de son équipe et qui sera l'interlocuteur référent vis-à-vis de l'organisation du tournoi.

L'inscription se fait au moyen de l'onglet prévu à cet effet sur le site officiel du tournoi, disponible à l'adresse suivante :

<http://superbrawl.gamersorigin.com/>

L'inscription d'une équipe ne peut se faire que dans la mesure où la limite du nombre de participants fixée unilatéralement par GamersOrigin n'est pas encore atteinte. Ceci étant, GamersOrigin se réserve le droit de modifier à tout moment avant le début du tournoi le nombre maximal de participants.

Les équipes composées de 3 joueurs qui parviendront à se qualifier aux phases finales seront dans l'obligation d'inscrire un 4e joueur dans leur équipe. Ce joueur ne peut avoir fait partie d'aucune équipe autre que celle qui se qualifie inscrite dans la poule professionnelle au cours de la même édition du tournoi.

En cas d'absence d'un joueur, le 4e joueur de l'équipe est autorisé à remplacer le joueur absent. **Aucun remplacement par un joueur étranger à l'équipe ne pourra être effectué.** En cas de problème, le capitaine d'une équipe devra faire parvenir sa requête à l'adresse tournoi@gamersorigin.com.

Article 3 : Format du tournoi

A. Professionnels

1. Poule "professionnels"

Les poules professionnelles sont jouées selon un format de round robin. Le nombre de rondes est fixé à 8.

A chaque ronde, deux équipes s'affrontent selon le format suivant :

3 contre 3 "King of the Hill" - best of 5 - conquête. Chaque joueur dispose donc de 3 decks qu'il doit valider lors de chaque match pour le remporter. Un seul deck de chaque classe est autorisé par joueur. Les classes utilisées par les joueurs sont annoncées au début de chaque ronde. Un mail devra être envoyé à l'organisateur par les joueurs au début de

chaque ronde, comprenant des captures d'écran de chacun des decks. Un joueur ne peut changer de classe en cours de ronde. Ceci signifie que chaque rencontre se déroule de la manière suivante :

Equipe 1 :

Joueur A
Joueur B
Joueur C

Equipe 2 :

Joueur C
Joueur D
Joueur E

Joueur A affronte Joueur C dans un BO5 en mode conquête : pour remporter son BO, un joueur doit donc gagner avec ses 3 decks. Joueur A remporte ce BO, joueur C est donc éliminé de la rencontre. Joueur A, victorieux, reste en jeu et doit affronter joueur D ou joueur E, et ainsi de suite jusqu'à ce que 3 joueurs soient éliminés dans une équipe.

Pour les équipes à 4 joueurs, ceci signifie qu'un des coéquipiers ne peut disputer un match à chaque rencontre. Il n'est pas nécessaire d'annoncer dès le début de la rencontre le joueur en question, et ce dans l'objectif de favoriser la stratégie des équipes.

Certaines équipes seront invitées, chaque semaine, à disputer leur match en direct le mardi soir de 19h à 23h CET. Les invitations seront faites au minimum une semaine à l'avance par GamersOrigin.

Du fait du format des rencontres, les équipes qui ne jouent pas en direct sont encouragées à jouer l'intégralité de leur match d'une seule traite, et ce afin d'éviter les absences et indisponibilités. Les participants ont toute latitude pour définir la date et l'heure de leur rencontres. En cas d'impossibilité pour un joueur de disputer son match et d'être remplacé, celui-ci est considéré comme ayant perdu son BO 3 points à 0. GamersOrigin n'intervient pas dans l'organisation, les dates ou horaires de tenue des matches des poules professionnelles qui relèvent entièrement des équipes concernées, dans la limite de la ronde en cours.

Afin d'éviter toute forme d'abus, **nous invitons les équipes à conserver les traces des conversations tenant à la définition de la date et de l'horaire des rencontres.** En cas de litige, des captures d'écran pourront être envoyées aux arbitres afin que ces derniers tranchent. Dans la mesure du possible, GamersOrigin tâchera de fournir un arbitre pour chaque rencontre.

Aucun deck ne peut être modifié en cours d'un round suisse. Un joueur ne peut pas changer de classe au cours de la même ronde : par exemple, si le joueur A a commencé avec Druide, Chasseur, Chaman, et a battu le joueur C avec ces classes, il est obligé d'affronter le joueur suivant avec les mêmes classes. De plus, et afin de prévenir toute tentative de triche, chaque joueur a le droit de demander, au début d'une rencontre, qu'une capture d'écran de son adversaire lui soit envoyée. Une fois le défi lancé, un joueur ne peut disposer de plus d'un deck par classe dans son écran de lancement (il est par exemple interdit d'avoir deux decks guerrier). Si plus d'un deck par classe est présent sur la capture d'écran, le demandeur peut exiger de son adversaire qu'un des decks en question soit supprimé avant

de relancer le défi. En cas de refus, il est du ressort du demandeur de saisir un arbitre du problème.

3. Format des phases finales

Les phases finales se déroulent selon un format d'arbre à élimination directe à 8 joueurs sans repêchage.

Le format de chaque rencontre est similaire à celui pratiqué lors des phases de poule, à l'exception de la finale qui verra s'affronter les 4 joueurs de chaque équipe, au lieu de 3.

Chaque rencontre sera directement arbitrée par un membre de l'organisation.

4. Comptabilisation des points

Les scores de chaque rencontre doivent OBLIGATOIREMENT être envoyés à l'adresse e-mail inhérente à chaque poule avant le dimanche soir à 22 heures CET afin d'être comptabilisés ou contestés. L'adresse e-mail en question sera communiquée aux capitaines des équipes en début de tournoi. En l'absence de mail de la part des deux équipes, les deux seront comptabilisées comme ayant perdu leur rencontre. En présence d'un seul mail, ce dernier uniquement fera foi.

En cas de contestation, aucun score ne pourra être confirmé ou invalidé en l'absence d'une capture d'écran prouvant la véracité de la requête du demandeur. Les capitaines sont donc invités à fournir une capture d'écran pour chaque victoire qu'ils souhaitent faire valider.

Les scores sont comptabilisés de la manière suivante. A chaque fois qu'une équipe élimine un joueur, elle gagne un point. L'équipe gagnante est donc la première à atteindre 3 points.

Exemple : Joueur A bat joueur C, puis est battu par joueur D. Joueur D élimine également joueur B, puis perd contre joueur C. Joueur C perd contre joueur E. Joueur A, B, et C sont éliminés, 3 points ainsi que la victoire dans la rencontre sont attribués à l'équipe 2. Joueur C et D sont éliminés, et l'équipe 1 remporte donc 2 points.

Chaque poule dispose de ses propres arbitres et de son propre responsable, qui sont joignables à l'adresse e-mail qui sera communiquée au début du tournoi à tous capitaines d'équipe.

5. Qualification aux phases finales

A l'issue des 8 tours de ronde, les 2 équipes de chaque poule qui auront obtenu le meilleur score seront invitées à participer aux phases finales avec les 4 meilleures équipes issues des poules amateurs. En cas d'égalité en termes de victoires/défaites entre deux équipes, ces dernières seront départagées en fonction des points inscrits au cours de l'ensemble des

rondes. Si cela ne suffit pas, un match de barrage sera organisé afin de déterminer l'équipe qui participera aux phases finales.

B. Amateurs

1. Poules "amateurs"

Les poules amateurs sont jouées selon un format de ronde suisse. Le nombre de rondes est fixé à 8.

A chaque ronde, deux équipes s'affrontent selon le format suivant :

3 contre 3 "King of the Hill" - best of 5 - conquête. Chaque joueur dispose donc de 3 decks qu'il doit valider lors de chaque match pour le remporter. Un seul deck de chaque classe est autorisé par joueur. Les classes utilisées par les joueurs sont annoncées au début de chaque BO5. Un joueur ne peut changer de classe en cours de ronde. Ceci signifie que chaque rencontre se déroule de la manière suivante :

Equipe 1 :

Joueur A
Joueur B
Joueur C

Equipe 2 :

Joueur C
Joueur D
Joueur E

Joueur A affronte Joueur C dans un BO5 en mode conquête : pour remporter son BO, un joueur doit donc gagner avec ses 3 decks. Le joueur A remporte ce BO, joueur C est donc éliminé de la rencontre. Joueur A, victorieux, reste en jeu et doit affronter joueur D ou joueur E, et ainsi de suite jusqu'à ce que 3 joueurs soient éliminés dans une équipe.

Pour les équipes à 4 joueurs, ceci signifie qu'un des coéquipiers ne peut disputer un match à chaque rencontre. Il n'est pas nécessaire d'annoncer dès le début de la rencontre le joueur en question, et ce dans l'objectif de favoriser la stratégie des équipes.

Du fait du format des rencontres, les participants sont encouragés à jouer l'intégralité de leur match d'une seule traite, et ce afin d'éviter les absences et indisponibilités. Les participants ont toute latitude pour définir la date et l'heure de leur rencontres. En cas d'impossibilité pour un joueur de disputer son match et d'être remplacé, celui-ci est considéré comme ayant perdu son BO 3 points à 0. GamersOrigin n'intervient pas dans l'organisation, les dates ou horaires de tenue des matches des poules amateur qui relèvent entièrement des équipes concernées, dans la limite de la ronde en cours.

Afin d'éviter toute forme d'abus, **nous invitons les équipes à conserver les traces des conversations tenant à la définition de la date et de l'horaire des rencontres.** En cas de litige, des captures d'écran pourront être envoyées aux arbitres afin que ces derniers tranchent.

Aucun deck ne peut être modifié en cours d'une ronde. Un joueur ne peut pas changer de classe au cours de la même ronde : par exemple, si le joueur A a commencé avec Druide,

Chasseur, Chaman, et a battu le joueur C avec ces classes, il est obligé d'affronter le joueur suivant avec les mêmes classes et decks. De plus, et afin de prévenir toute tentative de triche, chaque joueur a le droit de demander, au début d'une rencontre, qu'une capture d'écran de son adversaire lui soit envoyée. Une fois le défi lancé, un joueur ne peut disposer de plus d'un deck par classe dans son écran de lancement (il est par exemple interdit d'avoir deux decks guerrier). Si plus d'un deck par classe est présent sur la capture d'écran, le demandeur peut exiger de son adversaire qu'un des decks en question soit supprimé avant de relancer le défi. En cas de refus, il est du ressort du demandeur de saisir un arbitre du problème.

2. Format des phases finales

Les phases finales se déroulent selon un format d'arbre à élimination directe à 8 joueurs sans repêchage.

Le format de chaque rencontre est similaire à celui pratiqué lors des phases de poule, à l'exception de la finale qui verra s'affronter les 4 joueurs de chaque équipe, au lieu de 3.

Chaque rencontre sera directement arbitrée par un membre de l'organisation.

3. Comptabilisation des points

Les scores de chaque rencontre doivent OBLIGATOIREMENT être envoyés à l'adresse e-mail inhérente à chaque poule avant le dimanche soir à 22 heures CET afin d'être comptabilisés ou contestés. L'adresse e-mail en question sera communiquée aux capitaines des équipes en début de tournoi. En l'absence de mail de la part des deux équipes, les deux seront comptabilisées comme ayant perdu leur rencontre. En présence d'un seul mail, ce dernier uniquement fera foi.

En cas de contestation, aucun score ne pourra être confirmé ou invalidé en l'absence d'une capture d'écran prouvant la véracité de la requête du demandeur. Les capitaines sont donc invités à fournir une capture d'écran pour chaque victoire qu'ils souhaitent faire valider.

Les scores sont comptabilisés de la manière suivante. A chaque fois qu'une équipe élimine un joueur, elle gagne un point. L'équipe gagnante est donc la première à atteindre 3 points.

Exemple : Joueur A bat joueur C, puis est battu par joueur D. Joueur D élimine également joueur B, puis perd contre joueur C. Joueur C perd contre joueur E. Joueur A, B, et C sont éliminés, 3 points ainsi que la victoire dans la rencontre sont attribués à l'équipe 2. Joueur C et D sont éliminés, et l'équipe 1 remporte donc 2 points.

Chaque poule dispose de ses propres arbitres et de son propre responsable, qui sont joignables à l'adresse e-mail qui sera communiquée au début du tournoi à tous capitaines d'équipe.

4. Qualification aux phases finales

A l'issue des 8 tours de ronde, les 2 équipes de chaque poule qui auront obtenu le meilleur score seront invitées à participer aux phases finales avec les 4 meilleures équipes issues de la poule professionnelle. En cas d'égalité en termes de victoires/défaites entre deux équipes, ces dernières seront départagées en fonction des points inscrits au cours de l'ensemble des rondes. Si cela ne suffit pas, un match de barrage sera organisé afin de déterminer l'équipe qui participera aux phases finales.

Article 4 : calendrier des rencontres

L'agenda et le calendrier des rencontres sont disponibles pour chaque équipe sur le site www.toornament.com, dans la section appropriée. GamersOrigin décline toute responsabilité en cas d'incident technique sur le site de Toornament, mais s'engage à prendre toutes les mesures nécessaires le cas échéant afin de préserver le bon déroulement du tournoi.

Sauf exception, une ronde dure 6 jours, du mardi au dimanche de chaque semaine. L'organisation met à jour chaque lundi les scores et publie les poules mises à jour pour le début de la ronde suivante. Les participants sont invités à prêter attention au fait que certaines rondes peuvent durer plus longtemps en raison d'événements particulier comme les fêtes de Noël.

Article 5 : extensions et aventures

Le tournoi ayant lieu en même temps que la sortie d'une partie de l'extension "La Ligue des Explorateurs" du jeu Hearthstone : Heroes of Warcraft, les joueurs pourront utiliser les nouvelles cartes au moment de leur sortie et les intégrer à leurs decklists si la rencontre a débuté après la sortie de l'aile.

Il est donc interdit d'intégrer à ses decks les cartes d'une aile de l'extension dont la sortie a lieu après le début de la rencontre entre deux équipes.

Il en va de même en cas de sortie d'une extension autre que la Ligue des Explorateurs en cours de tournoi : les nouvelles cartes ne pourront être intégrées aux decks que lors de la ronde suivant celle de la sortie et sont donc interdites pour la ronde en cours la semaine de la sortie.

En cas de modification d'une carte par Blizzard Entertainment, il est autorisé de remplacer cette carte dans un deck qui l'intégrait auparavant, y compris en cours de ronde. Il est interdit de la remplacer en cours de match.

Article 6 : gains

GamersOrigin s'engage à verser, à l'issue des phases finales, un prix pour les 8 équipes ayant atteint ce stade de la compétition, réparti de la manière suivante :

1ère place : 1000€

2e place : 500€

3e-4e place : 350€

5e-8e place : 200€

Aucune autre forme de récompense ou de gain ne saurait être réclamée de la part d'aucun participant pour sa performance ou son attitude au cours du tournoi.

Article 7 : droits de la personnalité

Tout participant accepte les points suivants :

1. L'utilisation par GamersOrigin de son pseudonyme Battle.net, son image ainsi que de tout élément de sa personnalité dans le respect de la personne de ce dernier par voie de citation, mention, reproduction, représentation, à l'occasion de la promotion de ses activités, des opérations de relations publique, des interviews, des relations avec les médias, ainsi que de l'exploitation publicitaire et promotionnelle de GamersOrigin, sur tous médias et supports.

2. Le participant s'engage à ne pas refuser que ses rencontres soient diffusées et commentées en direct sur la chaîne Twitch et la chaîne Youtube de GamersOrigin.

3. Le participant autorise l'exploitation dérivée de son pseudonyme Battle.net et de son image dans le respect de la personne de ce dernier par reproduction sur tous documents publicitaires exposés, notamment, sur les sites internet possédés par GamersOrigin et/ou communiqués par tous médias télévisés, radiophoniques, par voie de presse ou d'affichage sur la voie publique, par Internet et tous moyens électroniques, télématiques présents et à venir.

4. Le participant cède à GamersOrigin l'exclusivité des droits d'auteur sur tout contenu soumis dans le cadre de sa participation au tournoi. Le candidat s'interdit, sauf autorisation expresse de GamersOrigin, de diffuser les productions effectuées dans le cadre de sa participation sur ses propres médias ou tout autre média appartenant à des tiers.

Article 8 : infractions au règlement

La compétition est placée sous l'autorité d'un directeur de tournoi, garant de l'application du règlement. Il est de son pouvoir de trancher les litiges, de donner des avertissements, de prononcer des sanctions à l'égard des joueurs reconnus en infraction.

Un joueur ou une équipe suspectant un cas de triche ou d'infraction au règlement peut saisir l'équipe de direction du tournoi qui étudiera les faits et les circonstances signifiées. L'équipe devra fournir toutes les informations qui pourraient aider les arbitres du tournoi dans leur investigation.

Après l'étude d'une infraction au règlement, le directeur de la compétition pourra prononcer des sanctions à l'égard du joueur ou de l'équipe fautive, variant d'une simple malus à la disqualification définitive.