



**DREAMHACK**

TOURS 2017

RÈGLEMENT  
HEARTHSTONE

# 1. Informations Générales

## a. Règlement général

L'équipe Lyon e-Sport se réserve le droit de modifier à tout moment ce règlement. Il est du devoir du participant de vérifier qu'il possède bien la dernière version du règlement. Si des modifications sont apportées au règlement, l'Organisateur en informera les participants.

## b. Application du règlement

Toute personne accepte, en participant à la compétition, l'intégralité des termes du règlement et s'engage à en respecter l'application par et seulement par l'équipe Lyon e-Sport.

L'organisation se réserve également le droit de prendre des décisions sur des points non-couverts par le règlement ou même contraires à celui-ci dans le but de conserver l'esprit sportif et l'équité de la compétition.

Les décisions prises par l'administrateur principal ne peuvent être contestées.

Un joueur ou un accompagnant ne peut se soustraire à un admin en cas de suspicion de triche, aucune plainte ne sera prise en compte si un admin n'a pas été appelé.

## c. Accords additionnels

L'organisation n'est pas responsable des accords additionnels qui pourraient intervenir entre deux participants. Ces accords ne pourront en aucun cas être sujet à réclamation si l'un des participants venait à ne pas les respecter. De même, un accord additionnel ne peut en aucun cas déroger au présent règlement.

## d. Participation :

Les joueurs sont tenus de fournir un compte Battle.net leur appartenant avec le Battletag correspondant.

Les joueurs précédemment bannis d'un événement Dreamhack ou officiellement par Blizzard ne sont pas autorisés à participer.

## e. Code de conduite :

Tous les participants s'engagent à avoir un comportement courtois envers les adversaires, le public, les arbitres et les organisateurs. Si un participant venait à contrevenir à cette disposition, une sanction sera prononcée allant de l'avertissement écrit à l'exclusion définitive en fonction de la gravité des propos tenus. Le détail des sanctions est détaillé en fin de règlement.

## f. Observateurs et stream :

Aucun autre observateur que les streamers désignés et les administrateurs ne sera autorisé dans la partie.

Les joueurs ne sont pas autorisés à regarder ou écouter le stream de l'événement pendant leur match.

Certains matchs seront joués sur scène dans un amphithéâtre. Un administrateur prendra en charge les équipes pour le déplacement et le set up sur scène ainsi que pour le retour dans la salle. Un temps d'installation est prévu pour ces rencontres.

g. Alcools et Drogues

Il est strictement interdit pour tous les participants de jouer des matchs sous l'emprise de l'alcool ou de produits stupéfiants. En cas de non-respect de cette règle, le participant sera exclu définitivement de la compétition.

Au même titre, l'utilisation de produits dopant durant la compétition entraînera une exclusion définitive.

h. Information

Vous avez à votre disposition un Intranet dans lequel vous trouverez des informations globales concernant l'évènement ainsi que les infos spécifiques au tournoi comme le règlement et le lien vers Battlefy.

- <http://intranet.lyon-esport.fr/>

## 2. Format de Match

a. Format :

Tous les matchs se jouent au meilleur des 5 manches (BO5) et au format conquest.

b. Déroulement du tournoi :

**Phase 1** : Ronde Suisse

Chaque joueur affronte un adversaire par tour, jusqu'à avoir fait un total de 7 rencontres. A la fin des 7 tours, les 16 meilleurs joueurs sont retenus pour la phase 2 du tournoi, les autres participants sont intégrés à un tournoi amateur.

**Phase 2** : Bracket à double élimination

Les 16 qualifiés sont placés dans un arbre classique à double élimination. Le gagnant de l'arbre Winner rencontrera le gagnant de l'arbre Loser lors de la grande finale avec une manche d'avance.

**Tournoi amateur :**

Les joueurs commenceront par une phase de Ronde Suisse sur 4 tours.  
Les joueurs n'ayant perdu aucune rencontre intègrent un bracket à simple élimination.

c. Tie Breaker :

Chaque joueur à égalité sera soumis à 2 tie breaker.

Le premier est la moyenne des points gagnés par mes adversaires durant les 7 rondes (1 victoire = 3 points)

Le second tie breaker est la moyenne du nombre de manches que les joueurs à égalité ont remportées.

### 3. Règles Tournoi :

#### a. Serveur :

Les parties se jouent sur le serveur européen.

#### b. Préparation :

Chaque joueur doit envoyer aux administrateurs les listes de 4 decks de classes différentes qui ne seront pas modifiés pendant le tournoi.

L'équipe de direction du tournoi effectuera des vérifications inopinées des decklists à sa convenance. En cas de constat d'incohérence entre les listes déclarées et les listes réelles, le joueur concerné est susceptible d'être définitivement disqualifié.

#### c. Déroulement des parties :

Vous pourrez consulter votre progression et vos matchs à venir sur le Battlefy

##### • Phase de ban :

Pour chaque BO5 les joueurs recevront un papier de match chacun, à conserver, leur permettant d'inscrire leur pseudo et leurs 4 classes.

Les papiers de match seront échangés avec votre adversaire qui rayera le deck ban et inscrira son pseudo et ses 4 classes sur votre papier de match.

Les joueurs récupèrent leur papier de match respectif une fois les bans effectués.

##### • Match :

Quand un joueur gagne une partie avec un deck il entoure ce dernier sur le papier de match et prend un screen de l'écran de victoire, la classe ainsi validée ne peut plus être utilisée pendant le match. Le perdant peut choisir de conserver le même deck ou d'en changer.

Le premier joueur à valider 3 decks est déclaré vainqueur.

#### d. Résultat :

Les joueurs amèneront les deux papiers de match à la table admin pour valider le résultat.

Les papiers de match sont alors rendus aux joueurs une fois le résultat rentré.

#### e. Litige :

En cas d'irrégularité sur une sélection de deck, le joueur doit faire un screen et faire appel à un admin qui consultera les papiers de match afin de constater l'objet du litige.

#### f. Déconnexion :

En cas de déconnexion, les joueurs devront screen et faire appel à un admin. Si le léthal n'est pas constaté en jeu alors le rematch sera prononcé par l'admin.

Cette décision sera à l'appréciation de l'admin afin d'éviter tout abus.

Si une déconnexion intentionnelle est constatée le joueur sera disqualifié.

#### g. Environnement :

Le port du casque est obligatoire tant qu'une partie est en cours afin d'éviter toute suspicion de triche ou déconcentration au sein la lan. Des sanctions pourront être prononcées en cas de rappel répété par les admins.

## 4. Infractions au règlement

### a. Comportements :

Les comportements déplacés envers les autres joueurs, administrateurs ou le public pourront être sanctionnés.

Un joueur qui décide de perdre intentionnellement une partie se verra disqualifié de la suite du tournoi.

### b. Retards :

Il est recommandé aux joueurs d'être présents dans la zone tournoi 15 minutes avant le début de leur match.

Un retard de 15 minutes entraîne la perte de la première manche. Un retard de 25 minutes entraîne un forfait du match.

Les administrateurs se réservent le droit de sanctionner des retards répétés.

Un joueur doit lancer un duel à un autre (et ajouter les éventuels streamers afin qu'ils puissent être spectateurs) afin de débiter les matchs.

### c. Sanctions :

Les sanctions pouvant être prononcées mais ne se limitent pas à :

- La perte du BO.
- La perte de la manche.
- La disqualification du tournoi du joueur ou de la structure.