



CONDITIONS PARTICULIERES DE PARTICIPATION HEARTHSTONE

PREAMBULE

Le tournoi Hello!Nexen Championship – Hearthstone est un tournoi de jeux-vidéos.

Le tournoi est organisé par l'association HelloWorld!EDHEC en partenariat avec l'association Nexen.

Dans toute la suite du présent règlement, il sera désigné par :

- l' « Organisateur », les associations HelloWorld!EDHEC et Nexen, et leur membres ;
- le « Participant », le participant au tournoi ;
- l' « Evènement », le tournoi Hello!Nexen Championship – Hearthstone.

ARTICLE 1. – CONDITIONS PARTICULIERES DE PARTICIPATION

Le Participant devra s'acquitter de la somme **de douze euros (12 €)** pour participer à l'Evènement. Cette somme ne prend pas en compte le tarif majoré de la formule incluant le repas, prévu dans les conditions générales de participation.

De plus, le Participant devra être en possession d'une version officielle du jeu et avoir un compte « Battle.net » valide.

ARTICLE 2. – FORMAT DE MATCH

2.1. Format général

Le tournoi se déroulera au format « Conquest » : chacun des participants doit valider ses decks non bannis.

Les deux joueurs ne connaissent pas la line-up de son adversaire, le tournoi n'est pas en « open decklist ».

Aucun changement de line-up ne sera toléré au cours du tournoi.

2.2. Match « Best Of 5 »

Un match au « meilleur des cinq manches » se joue en 3, 4 ou 5 parties et oppose deux Participants.

Le vainqueur d'un match est celui qui a gagné trois parties.

2.3. 1^{ère} phase : Round Suisse

Le format de match des phases de poules sera le format « Best Of 5 ».

2.4. Phase finale : Top 8 en format double élimination

Le format de match des phases finales sera le format « Best Of 5 ».

2.5. Deck et Cartes

- Toutes les cartes du mode « standard » sont autorisées ;
- Le perdant peut soit changer de Deck soit le conserver, le gagnant doit changer de Deck et ne peut plus le rejouer son deck est « validé » ;
- Il est interdit de modifier un Deck entre 2 manches d'un match ;
- Avant chaque début de match, les Participants annoncent leurs Decks un par un, ensuite chacun banni un Deck de son adversaire.

ARTICLE 3. – DEROULEMENT D'UN MATCH

3.1. Avant le match

L'Organisateur essaiera autant que possible de donner une chance aux Participants 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 indiqué sur le planning, les Participants 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'Organisateur durant les 30 minutes qui précèdent le match.

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

Les Participants 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 Participant doit en avvertir l'Organisateur 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,...), l'Organisateur peut décider de recommencer le match, le reprendre depuis un replay, soit de donner la victoire à un des deux Participants en fonction de la présence ou l'absence d'un avantage certain pour l'un des deux Participants.

3.3. Arrêt du match en cours

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

3.4. Validation du résultat

A la fin d'un match les Participants doivent reporter le résultat du match auprès de l'Organisateur.

Lorsqu'un Participant s'estime victime d'une violation du règlement durant son match, les Participants ne devront pas pour autant arrêter la partie tant que celle-ci n'est pas finie. Une fois la partie terminée, le Participant pourra demander officiellement une investigation auprès de l'Organisateur.

Il est fortement conseillé de fournir les informations les plus valables possibles qui pourraient aider l'Organisateur dans son investigation. Les demandes d'investigation injustifiées et répétées pourront être sanctionnées.

3.5. Abandon

Un Participant qui souhaite se déclarer forfait pour un match doit obligatoirement en aviser l'Organisateur en présence de son adversaire. En outre, le forfait doit être déclaré avant le début du match. Tout participant déclarant forfait pendant un match sera traité comme ayant quitté le match. Un Participant ayant joué et remporté un match ne peut ainsi pas se déclarer forfait et donner la victoire au Participant adverse. Tout abandon est définitif et irrévocable.

ARTICLE 4. – PARAMETRES DE JEU

4.1. Paramètres joueurs

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

Tous les Participants ont le choix de jouer sur PC ou sur Tablette et doivent en informer l'Organisateur.

Toutes les parties se déroulent sur le serveur Europe.

L'utilisation de programme externe modifiant les paramètres graphiques en cours de jeu est interdite.

Les Participants devront porter un casque ou oreillettes intra-auriculaires pendant une partie faute de quoi le Participant devra jouer isolé des autres Participants qui sont en pause pour éviter toute forme de communication pendant une partie.

Les Participants 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 « Hearthstone» et oppose deux Participants l'un contre l'autre.

Le jeu sera utilisé avec le dernier patch disponible sur battle.net.

ARTICLE 5. – 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 l'Organisateur, pouvant aboutir à la victoire pour le Participant 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.

IL EST STRICTEMENT INTERDIT DE STREAMER SON GAMEPLAY

ARTICLE 6. – ATTRIBUTION DES LOTS

L'attribution sera précisée durant la réunion préalable avant le début du tournoi le **21 Mars 2020**.