



# **GAMERS ASSEMBLY 2019**

## **RÈGLEMENT STARCRRAFT II**



## Historique des changements

| DATE       | VERSION | DESCRIPTION              |
|------------|---------|--------------------------|
| 01/01/2019 | v1.0    | Rédaction du règlement   |
| 07/04/2019 | V1.1    | Mise à jour du règlement |



## Tables des Matières

|                                      |   |
|--------------------------------------|---|
| I - Règles Générales                 | 4 |
| I.1 - Application du règlement       | 4 |
| I.2 - Date et lieu                   | 4 |
| II - Eligibilité                     | 4 |
| II.1 - Participation au tournoi      | 4 |
| II.2 - Manager de l'équipe           | 4 |
| II.3 – Joueurs                       | 4 |
| II.4 - Age Minimum                   | 4 |
| III - Matériel                       | 5 |
| IV - Jeu & format du tournoi         | 5 |
| IV.1 - Version du jeu                | 5 |
| IV.2 - Format de match               | 5 |
| IV.3 - Déroulement d'un match        | 5 |
| IV.4 - Phase de poule                | 6 |
| IV.5 - Phase finale                  | 6 |
| V - Infractions au règlement         | 7 |
| V.1 – Comportement                   | 7 |
| V.2 – Triche                         | 7 |
| VI - Stream & rediffusion            | 8 |
| VII - Matches sur scène              | 8 |
| VII.1 - Accès arrière-scène/scène    | 8 |
| VII.2 - Planning arrière-scène/scène | 8 |
| VII.3 - Équipements imposés          | 9 |
| VII.4 - Pénalités                    | 9 |
| VIII - Gains                         | 9 |



# I - Règles Générales

## I.1 - Application du règlement

En vous inscrivant au tournoi de la Gamers Assembly 2019 via la billetterie en ligne, vous acceptez sans réticence ou interprétation de respecter ce règlement.

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

FuturoLAN se réserve le droit de modifier à tout moment ce règlement. Il est du devoir des participants de vérifier qu'ils en connaissent sa dernière version. Si des modifications sont apportées au règlement, elles seront répertoriées dans l'historique des changements en page 2 dudit règlement.

Règlement intérieur de la Gamers Assembly 2019 :

[https://backoffice.gamers-assembly.net/sites/default/files/edition/reglement\\_interieur.pdf](https://backoffice.gamers-assembly.net/sites/default/files/edition/reglement_interieur.pdf)

## I.2 - Date et lieu

La Gamers Assembly 2019 se tiendra du 20 au 22 avril 2019 au Parc des Expositions de Poitiers (86).

Toutes les informations pratiques se retrouvent sur notre site internet :

<https://ga2019.gamers-assembly.net/infos>

Il s'agit d'un évènement « offline » dit « LAN », pour participer au tournoi, votre présence sur site est obligatoire.

Le tournoi STRACRAFT 2 - Gamers Assembly 2019 se déroulera du 20 Avril 2019 10h00 au 21 Avril 2019 20h00.

# II - Eligibilité

## II.1 - Participation au tournoi

Pour participer à ce tournoi, vous devez n'être banni d'aucune compétition officielle pour triche.

## II.2 - Manager de l'équipe

Un seul manager est autorisé par joueurs. Cependant, et si le joueur le souhaite, ce dernier peut le remplacer lors du « debrief » et/ou en cas de litige.

## II.3 – Joueurs

Le tournoi se joue en solo.

## II.4 - Age Minimum

Les participants au tournoi doivent être au minimum âgés de 16 ans.



## III - Matériel

Pour participer à ce tournoi PC, il vous faudra :

- Un ordinateur,
- Son alimentation,
- Un câble Ethernet (d'au moins 10m),
- Un clavier + une souris + un casque audio.

## IV - Jeu & format du tournoi

### IV.1 - Version du jeu

StarCraft II - Legacy of The Void Version 4.8.3.72282.

### IV.2 - Format de match

Les matchs se joueront en BO3, BO5 et BO7 selon l'avancée de la compétition.

#### **Map Pool** :

- Port Aleksander EC
- Discordance EC
- Mécanisation EC
- Forêt Cybernétique EC
- Année Zéro EC
- Baie Du Roi EC
- Croisement De Kairos EC

**Ban Map Avant Chaque tour.**

### IV.3 - Déroulement d'un match

#### **Création d'un match :**

Les joueurs s'invitent mutuellement dans un match personnalisé.

#### **Victoire :**

Le joueur ayant détruit tous les bâtiments adverses, ou « lâcher le GG », F10 / C.. !

#### **Pause :**

Les pauses sont autorisées en jeu, elles sont parties intégrantes de StarCraft II, elles peuvent ainsi être mises et retirées par les joueurs eux-mêmes.

**En cas de litige, une pause pour une autre raison qu'un problème technique devra être signalée immédiatement aux administrateurs du tournoi afin d'en juger la durée.**



## Validation des Résultat :

Chaque résultat de match doit être transmis à un des administrateurs du tournoi.

Afin d'éviter tout recours, il est nécessaire de prendre un screenshot de la victoire afin de régler rapidement les problèmes en toute bonne foi.

Paramètre serveurs.

## IV.4 - Phase de poule

### STAGE 1 :

8 Poules de 8 joueurs soit 64 participants maximum.

Chaque victoire rapporte 3 points.

Les 4 meilleurs de chaque poule se retrouvent en stage 2.

**Les phases de poule se dérouleront toutes en BO3.**

**L'arbre Amateur commencera à partir de la fin du stage 1 dans un arbre à double élimination**

**Avec tous les participants stage 1 et 2 \***,

**\*ceux-ci seront reversé dans l'arbre amateur à la fin du Stage 2.**

### STAGE 2 :

8 poules de 4 joueurs.

Chaque victoire rapporte 3 points.

Les 2 meilleurs de chaque poule se retrouvent en phase finale « playoffs ».

**Les phases de poule se dérouleront toutes en BO3.**

**Les 2 joueurs sortis en stage 2 seront reversés dans l'arbre Amateur.**

Le départage lors de la phase de poule est le suivant :

- Plus grand nombre de point
- Confrontation direct

## IV.5 - Phase finale

Les joueurs qualifiés dans la phase finale seront répartis en fonction de leur place et groupe lors des poules.

L'équipe ayant fini première de sa poule est désigné #1 à #8

L'équipe ayant fini 2e de sa poule est désigné #9 à #16

Du group 1 à 8 et toujours dans le sens 1,2,3,4,5,6,7,8...

Le croisement dans l'arbre sera le suivant :

#1 vs #16

#3 vs #14

#2 vs #15

#4 vs #13

Etc, ...



## V - Infractions au règlement

### V.1 – Comportement

Les administrateurs tournoi peuvent donner des avertissements, des pénalités à des joueurs et prendre part lors des infractions effectuées afin d'appliquer une éventuelle sanction supplémentaire.

Il est nécessaire de fournir des informations les plus valables possibles qui pourraient aider les administrateurs ou bien une preuve (screenshot(s) des bans, des statistiques, du chat, vidéo, ...). Sans ces données, les administrateurs pourront ne pas intervenir. Les demandes injustifiées et répétées seront sanctionnées.

Les administrateurs se gardent le droit de juger du comportement d'une personne ou d'une équipe et d'appliquer une sanction le cas échéant.

Un avertissement ou une sanction peut être donné à un joueur pour les raisons suivantes :

- Le joueur ignore les instructions données par l'un des administrateurs.
- Le joueur conteste les décisions prises par l'un des administrateurs.
- Le joueur ment ou tente d'induire en erreur un des administrateurs.
- Le joueur est agressif et/ou violent dans ses propos.
- Le joueur fait preuve d'un comportement non sportif.
- Le joueur s'amuse à spam lors des parties.
- Le joueur est impoli et insultant envers un autre joueur ou l'un des administrateurs.
- Le joueur viole le règlement.
- Le joueur triche ou utilise un procédé inéquitable.
- Le joueur qui aura un retard ou une absence lors d'un tournoi.
- Le joueur n'a pas respecté son adversaire, cela en ne montrant pas un comportement convenable.

Dans le cadre d'un conflit entre les participants, il est nécessaire de prendre contact avec un administrateur avant la fin du match. Dans le cas où la prise de contact serait à la suite du match, la disqualification d'un joueur ne pourra survenir que dans le cas où la gravité sera jugée suffisante par l'administrateur en charge du conflit mais l'arbre ne pourra être modifié.

Après étude d'une infraction au règlement, selon la gravité de son comportement un joueur ayant reçu une sanction peut également subir la disqualification de celui-ci ainsi que son expulsion.

### V.2 – Triche

Le tournoi respectera et se basera sur la Charte Anti-Triche de BLIZZARD ENTERTAINEMENT, INC disponible à l'adresse suivante :

<https://www.blizzard.com/fr-fr/legal/cd5930c0-2784-420c-a23d-1e0d6ff8599b/charte-anti-triche>

Tout(s) logiciel(s) tiers venant à modifier le jeu, ou tout bug exploit utilisé pendant la compétition, sont interdits. S'il s'avère qu'un joueur en fait l'usage, celui-ci sera définitivement banni de cette même compétition, sans délais, ni remboursement. L'information sera transmise auprès de BLIZZARD ENTERTAINEMENT, INC qui jugeront des éventuelles poursuites en cas de tricherie avérée.



## VI - Stream & rediffusion

Pour pouvoir stream vos parties, vous devez en faire la demande auprès de [mediatv@futurolan.net](mailto:mediatv@futurolan.net) et respecter l'overlay imposé par l'organisation, sous peine de sanctions.

Les WebTVs officielles sont choisies par l'organisation, ces dernières ont le choix de couvrir les matchs qu'elles souhaitent. Vous ne pouvez pas refuser d'être stream, sous peine de sanctions.

## VII - Matches sur scène

Les joueurs doivent accepter les conditions particulières liées à la scène, notamment :

- L'éclairage spécial
- La flexibilité du planning et les contraintes de timing
- L'équipement imposé
- Les mouvements et le placement des techniciens audiovisuel FuturoLAN
- Mouvements du staff technique
- Respect des partenariats et des exigences partenaires de la Gamers Assembly

Les joueurs ne pourront pas faire valoir un partenariat joueur ou équipe s'il entre en conflit avec un des partenaire(s) Gamers Assembly (sauf équipements joueurs à apporter, voir art VII.3.).

Dans tous les cas, l'organisateur se réserve le droit d'autoriser ou d'interdire tout accessoire ou équipement sur scène qu'il jugerait inapproprié, sans justification d'aucun motif.

### VII.1 - Accès arrière-scène/scène

L'accès arrière scène/scène est sujet à accréditation spéciale délivrée au point d'accueil arrière-scène.

Seuls les joueurs et un coach par équipe seront habilités à leur arrivée.

Seuls les Responsables Scène peuvent donner des accréditations supplémentaires (notamment pour les photographes/caméraman d'équipe).

### VII.2 - Planning arrière-scène/scène

Les joueurs doivent se présenter à l'accueil arrière-scène au moins 1h avant leur passage prévu sur scène.

Le « show » scène doit démarrer à l'heure exacte indiquée sur le planning : les joueurs doivent donc être prêts à monter sur scène au moins 15 minutes avant l'heure du match indiquée.

Les joueurs disposeront de 30min pour faire leurs réglages et leurs échauffements sur leurs configurations.

Durant le match, une pause de 5 minutes maximum sera effectuée entre chaque manche.





Les joueurs ne pourront pas quitter l'arrière-scène sans la permission du staff durant les 15 minutes qui précèdent le passage sur scène.

### VII.3 - Équipements imposés

Une partie du matériel de jeu sur scène est imposé :

- PC
- Ecran
- Casque audio

Les seuls éléments que les joueurs doivent apporter sont :

- Clavier
- Souris / Tapis de souris

Tout équipement supplémentaire sera sujet à autorisation par l'organisateur.

De plus, les joueurs doivent utiliser le logiciel de communication vocale fourni par le staff (sauf si le jeu propose une communication vocale intégrée). Aucun autre logiciel (ou serveur) ne pourra être utilisé.

### VII.4 - Pénalités

Tout manquement au respect des consignes de scène sera porté aux administrateurs tournoi pour sanctions.

Sur décision de l'organisateur, chaque manquement pourra également faire l'objet d'une pénalité sur la récompense potentielle du joueur (ou de son équipe) à hauteur de 20% de la récompense obtenue. Ces pénalités sont cumulatives.

En dernier recours, l'organisateur pourra prononcer la perte du match prévu sur scène.

## VIII - Gains

Après consultation et approbation des joueurs, le cashprize remporté par l'équipe sera versé à un seul joueur/entité. Par défaut, les gains seront reversés à la personne morale ou physique enregistrée lors de l'achat du slot.

Le règlement des gains s'effectuera sous un délai de 90 jours maximum, néanmoins, les informations pour le paiement seront collectées à la fin du tournoi, en backstage scène, en compagnie d'un des administrateurs du tournoi, veuillez donc à ne pas partir sans en informer les officiels du tournoi.

Une équipe déclarant forfait ou étant disqualifiée de la compétition peut se voir retirer ses gains en fonction de la gravité de la situation. Dans ce cas, cette décision sera portée au Directeur des Tournois.

Par ailleurs les gains non réclamés dans un délai de 6 mois, après la fin de l'événement, soit avant le 23 octobre 2019, ne seront pas versés.