



Gamers Assembly : Occitanie Edition 2019

Règlement CLASH OF CLANS

Association Futurolan - 11, rue Paul Gauvin - 86280 Saint-Benoît
Tél : 05.49.45.00.89 - fax : 09 72 22 66 58
tournois@futurolan.net - www.futurolan.net
N° SIRET : 443 058 110 00026 - APE : 94992
N° de déclaration en préfecture : 086301 1731



Historique des changements

DATE	VERSION	DESCRIPTION
06/05/2019	V1.0	Rédaction du modèle GA : Occitanie Edition 2019
09/05/2019	V1.1	Modif lots / cashprize



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 - Capitaine et/ou Manager de l'équipe	4
II.3 - Joueurs	5
II.4 - Age minimum	5
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
VI - Stream & rediffusion	7
VII - Matches sur scène	7
VII.1 - Accès arrière-scène/scène	8
VII.2 - Planning arrière-scène/scène	8
VII.3 - Équipements imposés	8
VII.4 - Pénalités	9
VIII - Gains	9

I - Règles générales

I.1 - Application du règlement

En vous inscrivant au tournoi de la Gamers Assembly : Occitanie Edition 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'il connaisse la dernière version du règlement. Si des modifications sont apportées au règlement, elles seront répertoriées dans l'historique des changements en page 2 dudit règlement.

I.2 - Date et lieu

La Gamers Assembly : Occitanie Edition se tiendra du 21 au 23 Juin 2019 au Sud de France Arena (34).

Toutes les informations pratiques se retrouvent sur notre site internet :

<https://oes2019.gamers-assembly.net/infos>

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

Le tournoi Clash Of Clans Trophy se déroulera du 22 Juin à 10h00 au 23 Juin à 15h00.

II – Eligibilité

II.1 - Participation au tournoi

Pour participer à ce tournoi, vous devez disposer d'un compte HDV 12.

Les inscriptions sont ouvertes dès Samedi 18/05/2019 à 20h et se terminent le mercredi 16/06/2019 à 21h.

Le nombre de places est limité à 8 équipes.

Le Tirage au sort du placement des équipes sera effectué en Live (date à déterminer)

II.2 - Capitaine et/ou Manager de l'équipe

Un capitaine d'équipe devra être choisi au sein de votre équipe afin de faciliter l'organisation en début de tournois (notamment pour les "captain time", auquel seulement les capitaines/managers de chaque équipe devront être présent). Concernant le manager, il n'est autorisé d'en avoir qu'un seul par équipe. Cependant, et si l'équipe le souhaite, ce dernier peut remplacer le capitaine d'équipe lors d'un captain time.

II.3 – Joueurs

Le tournoi se joue en équipe de 5 joueurs.

II.4 - Age minimum

Les participants au tournoi doivent être au minimum âgé de 12 ans, et doivent être munis d'une autorisation parentale s'ils ne sont pas majeurs.

III - Matériel

Pour participer à ce tournoi, il vous faudra :

- Un adaptateur USB over Ethernet
- Un câble d'alimentation
- Un câble ethernet (minimum 5 m)
- Votre tablette/téléphone
- Une connexion ethernet avec un switch sur chaque table sera fournie aux joueurs à titre gracieux pour utiliser un système filaire avec adaptateur (non fourni), des bornes avec accès wifi seront fournies mais, comme pour la 4G, ces 2 moyens ont de fortes chances d'être perturbés et d'être instable (risque de déconnexion) au vu de l'affluence.
- Chaque joueur est responsable de sa connexion Internet, la GA et les administrateurs ne pourront pas être tenus responsable des éventuelles déconnexions. En cas de déconnexion pendant une attaque, cette dernière ne pourra pas être rejouée.

IV - Jeu & format du tournoi

IV.1 - Version du jeu

La dernière version du jeu qui sera sortie pour la date de la GA.

IV.2 - Format de match

Phase de qualification (Rounds)

5vs5

15 min préparation / 60 min combat

1 seule attaque par compte

Le timing des attaques est déterminé à l'avance. A partir de la 15ème minute chaque joueurs et chaque équipe devront attaquer l'un après l'autre.

Phase finale

5vs5

15 min de préparation / 1 heure de combat

1 seule attaque par compte

Les attaques doivent se faire de manière alternée à partir de la 15ème minute, suivant le timing défini par le planning fourni.

La grande finale, faisant affronter le 1er et le 2eme des qualifications, se fera sur la grande scène : Un temps supplémentaire de préparation sera organisé avant le match final.

IV.3 - Déroulement d'un match

Les matchs doivent être lancés et acceptés dans les 10 minutes de l'horaire prévu par le planning qui sera diffusé préalablement et communiqué après chaque fin de match par les administrateurs sur le serveur Discord de la GA/CoC. L'équipe à gauche du planning doit envoyer le défi à celle de droite, elle peut, si elle le souhaite, envoyer la demande de combat 5 minutes avant l'horaire annoncé.

Les résultats sont à envoyer sur le serveur discord à la room prévue à cet effet

IV.4 - Phase de poule

Organisation des 2 jours

Tout le monde rencontre tous les adversaires étalés sur les 2 jours pour la phase de poule.

- Le tournoi est structuré en 1 seul groupe avec toutes les équipes.
- Un match gagné vaut **2 points**, une égalité vaut **1 point** et un match perdu vaut **0 point**.
- Le classement est déterminé en premier lieu par le nombre de points gagnés, puis par le nombre d'étoiles gagnées, puis par le nombre d'étoile encaissée, puis par le nombre de perf, puis par la moyenne de pourcentage de destruction, et enfin par la moyenne de pourcentage de destruction encaissée
- En cas d'égalité dans le classement pour se qualifier pour la finale, les équipes seront départagées par un **Golden Match**.
- Les deux premiers du groupe sont qualifiés pour la grande finale sur la scène de la Gamers Assembly
- Si un joueur utilise sa 2ème attaque, toute l'équipe est pénalisée pour ce match : 0 point, 0 étoile et 0%.
- Si une attaque est hors délai son résultat est annulé, à la récidive pour l'équipe le match est perdu par forfait.

Golden Match

En cas d'égalité parfaite pour le classement et à la fin du match de finale, les deux équipes relancent un match en 15 mn de préparation et 15 mn de guerre **avec les mêmes joueurs**.

Chaque joueur ne peut attaquer que son vis-à-vis (donc **une seule attaque par joueur**). Si cette règle n'est pas respectée, l'équipe fautive est déclarée perdante. En cas d'égalité parfaite, l'équipe qui a terminé ses attaques en premier est déclarée gagnante.

Les équipes doivent être composées des mêmes comptes/joueurs du début à la fin du tournoi. Chaque équipe a droit à 1 remplaçant ou 1 coach ou accompagnateur pendant toute la durée du tournoi.

A chaque compte doit correspondre une seule personne, propriétaire du compte. Chaque équipe se présente donc sur place avec 5 à 6 joueurs/personne (coach/accompagnateur compris) et autant de compte Clash of Clans. Les administrateurs, arbitres, streamers, ne sont pas comptabilisés dans les comptes. Le prêt de compte et de périphérique est interdit.

Dans le cadre de la phase principale, une équipe déclarée forfait le sera pour tout le tournoi et tous les points des équipes qui les ont déjà rencontrés si victoire ou défaite seront annulés.

- Le même clan doit être utilisé pour toute la durée du tournoi. Les comptes n'ont pas le droit de quitter le clan une fois la période de préparation terminée. De même, dans la salle, il est demandé aux joueurs de ne pas quitter leur place en cours du match.
- Les clans restent sur invitation durant toute la durée du tournoi pour permettre aux arbitres et aux streamers de les rejoindre. Les joueurs sont tenus d'accepter ces derniers et de les passer "aîné".

- Une vérification des appareils utilisés pour jouer sera réalisée samedi et dimanche. Des vérifications aléatoires peuvent être réalisées à tout moment.
- Le **journal de guerre** doit rester en **mode public** pour permettre la récupération des résultats.
- Seuls les comptes inscrits sont acceptés. Aucun échange ni prêt de smartphone/tablette n'est autorisé pendant le tournoi. Les administrateurs et les arbitres se réservent le droit de vérifier à tout moment qu'un joueur joue avec son compte inscrit.
- La guerre est déclarée par le clan qui sera indiqué à gauche du planning à l'heure fixée par les admins. Aucune négociation de planning n'est autorisée. En cas d'impossibilité de lancer/accepter le match dans le temps imparti, l'équipe défaillante est déclarée forfait pour ce match.
- Les chefs d'équipe sont informés sur place de l'évolution du tournoi et des matchs à jouer.
- Les arbitres Online et/ou Offline contrôlent le bon déroulement des événements.
- L'équipe présentant un HdV inférieur (erreur au lancement avec l'accompagnateur) n'aura pas le droit d'attaquer avec ce compte et le match se joue comme tel. Si l'accompagnateur ou le manager sont mis en guerre, même si th12, alors que non inscrit comme joueurs, alors ils ne peuvent attaquer. Il n'est en aucun cas autorisé d'échanger un joueur de compte.
- Si un match est lancé avec une durée de combat inférieure à celle du règlement, alors le match est joué dans ces conditions. Si la durée de préparation et/ou de combat est supérieure à celle du règlement alors les deux équipes sont déclarées forfait pour ce match avec 0 point, 0 étoile, 0%.
Pour la phase de qualification, si la durée empiète sur les horaires prévus pour les autres matchs alors les équipes sont également forfait pour ces matchs.
Pour la finale, les deux équipes sont forfaits et remplacées par les équipes arrivées 3ème et 4ème.
- En cas de litige, les administrateurs ont possibilité d'adapter le règlement et tranchent.
- S'il y a une déconnexion, qu'elle soit volontaire ou non, pendant un match alors le match continue sans rejouer l'attaque ultérieurement.

IV.5 - Phase finale

Les équipes arrivées 3ème et 4ème, 5ème et 6ème, 7ème et 8ème des phases de Round, s'affronteront respectivement dans un match de petite finale. L'équipe gagnante de chaque match sera confirmée dans le classement définitif.

Les deux meilleures équipes qualifiées en phase de Round s'affronteront sur la grande scène de la Gamers Assembly en grande finale dans les conditions de match prévues dans le point IV-4 et suivant le programme fourni par les organisateurs sur place.

V - Infractions au règlement

V.1 Fairplay

- Les administrateurs n'ont aucune tolérance envers la triche.
- Toute équipe pour laquelle il est prouvé qu'un joueur a eu recours à la triche sera exclue de la compétition. Les éventuels cashprizes, goodies, titres, ... seront retirés. Si l'équipe adverse a perdu son match à cause de ce comportement, elle est déclarée gagnante. Une moyenne individuelle des étoiles et des % de destruction est attribuée à chaque équipe pour chaque match non joué en phase de qualification.
- Sont considérés comme non fairplay :
 - L'utilisation d'un logiciel tiers qui modifie le jeu, tel qu'exprimé dans les conditions d'utilisation de Supercell
 - L'utilisation d'un serveur privé pour préparer ses attaques
 - Se servir de la fonction "défi amical" pour s'entraîner sur une base ennemie à l'extérieur du clan utilisé pour le tournoi
 - La transmission d'une stratégie d'attaque par un joueur non présent sur place
 - Autoriser ou utiliser des comptes "burner" pour manipuler le jeu
 - Utiliser des espions, espionner ou se faire passer pour un autre joueur
 - Faire jouer une autre personne que celle présente sur place sur le compte engagé dans le tournoi
 - Partager ou accepter les bases des autres équipes

Cette liste est non exhaustive et les administrateurs se réservent le droit de considérer certaines pratiques comme non fairplay.

Limite de responsabilité

Les administrateurs peuvent annuler tout ou partie du tournoi s'il apparaît que des fraudes sont intervenues sous quelque forme que ce soit, notamment de manière informatique dans le cadre de la participation au tournoi ou de la détermination des gagnants. Ils se réservent, dans cette hypothèse, le droit de ne pas attribuer les dotations aux fraudeurs.

Les administrateurs n'encourent aucune responsabilité d'aucune sorte vis-à-vis des participants du fait de tout dysfonctionnement du tournoi (incluant notamment des erreurs éditoriales et des dysfonctionnements techniques) et/ou de fraudes éventuellement commises.

Sont notamment considérée comme fraude le fait pour un participant de s'inscrire au tournoi sous un ou des prénoms fictifs ou empruntés à une ou plusieurs tierces personnes, chaque participant devant s'inscrire et participer au tournoi sous son propre et unique nom civil.

Les administrateurs se réservent le droit de refuser la participation dudit joueur lors des futurs évènements qu'ils organiseront.

Les administrateurs se réservent le droit de refuser la participation d'un joueur ou d'une équipe en prévention du déroulement correct du tournoi pour des raisons diverses qu'ils ne dévoilent pas (comptes ou joueurs bannis de certaines compétitions pour triche, risque de débordement réel ou sur les différents réseaux de communication, etc...).

Toute fraude entraîne l'élimination du participant. Il est par ailleurs précisé que tout comportement estimé mauvais ou nuisible envers tout acteur du tournoi est passible de sanction pouvant aller d'un avertissement à une exclusion définitive du tournoi Clash of Clans de la **Gamers Assembly**. Il est demandé aux chefs d'équipe, une fois leur inscription validée d'envoyer un message privé sur discord à Sonik en lui disant qu'il a bien lu le règlement.

Les équipes et les joueurs participant au tournoi offline Clash of Clans de la Gamers Assembly 2019 s'engagent à avoir une conduite Fair-Play (voir paragraphe suivant). En cas d'attitude irrespectueuse ou de non-respect du règlement, les admins décident de sanctions allant du retrait de points à une équipe jusqu'à l'exclusion du joueur et/ou de l'équipe de la compétition.

Les admins se réserve tous droits d'application et de modification du présent règlement.

VI - Stream & rediffusion

Le stream officiel de la compétition sera organisé par les administrateurs en online et en offline lors des phases de qualification. Les clans sont dans l'obligation d'accepter les comptes de l'ensemble des streameurs qui leur seront présentés.

La finale sera filmé par la régie GA Occitanie et animé sur scène par S3r0o. Une retransmission sur un ensemble de chaîne YouTube et Twitch sera proposé à certains streameurs.

VII - Matches sur scène

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

- éclairage spécial
- flexibilité du planning et contraintes de timing
- équipement imposé
- mouvements et placement des techniciens audiovisuel FuturoLAN
- mouvements du staff technique
- respect des partenariats et des exigences partenaires de la Gamers Assembly : Occitanie Edition

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



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.

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 - 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

Minimum prévu

Cashprize - 1500€

1er - 750€

2ème- 500€

3ème - 250€

Remboursement des slots

S'agissant des lots, la responsabilité de l'Association organisatrice est strictement limitée à la délivrance des lots effectivement et valablement gagnés. L'Association organisatrice n'est ni fournisseur, ni vendeur, ni distributeur des lots (sa responsabilité étant limitée à l'acte juridique de leur délivrance) et n'endosse aucune responsabilité contractuelle relative au transport, au bon fonctionnement, à l'emploi, à la conformité aux normes auxquelles ils sont éventuellement soumis ou à la sécurité d'utilisation des lots attribués. L'Association organisatrice se dégage de toute responsabilité relative à une éventuelle insatisfaction des gagnants concernant leurs lots.

L'association organisatrice se réserve le droit de toute modification (inversion, suppression ou ajout) sur les lots distribués.

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, dans la mesure où toutes les informations nous ont été transmises. Cependant, il faudra communiquer ceci à la fin du tournoi, en compagnie d'un des arbitres du tournoi, veuillez donc à ne pas partir sans en informer les officiels du tournoi.

Tout bénéficiaire de dotation de type lot et/ou cashprize a 6 mois après la date de fin de l'événement pour réclamer sa dotation à l'association organisatrice, passé ce délai toute dotation est considérée comme définitivement perdue et ne pourra plus être réclamée.

Une équipe déclarant forfait ou étant disqualifiée de la compétition ou portant préjudice au bon déroulement du tournoi peut se voir retirer ou modifier ses gains en fonction de la gravité de la situation. Dans ce cas, cette décision sera portée au Directeur des tournois.