

World Cyber Games 2011

Finale Française *Règlement officiel*

StarCraft II: Wings of Liberty

Version 1.0 par Aceltis – 16/06/2011

Administratrice : Aceltis

www.worldcybergames.fr

www.wcg.com

Sommaire

1. Informations générales	3
2. Structure du tournoi.....	3
<i>Déroulement d'un match.....</i>	3
<i>Map Pool et choix des maps</i>	3
<i>Avant le match.....</i>	4
<i>Pendant le match.....</i>	5
<i>Après le match</i>	5
<i>Observateurs.....</i>	5
<i>Actions interdites.....</i>	5
3. Engagement et comportement des joueurs.....	6
<i>Avertissement</i>	6
<i>Pauses et requêtes des joueurs.....</i>	7
4. Divers.....	8
<i>Frais de déplacement et hébergement</i>	8
<i>Absence.....</i>	8
<i>Matériel</i>	8

1- Informations générales

La Finale Française des **World Cyber Games 2011** se déroulera dans le cadre de la Comic Con 2011 et de la Japan Expo 2011, les 2 et 3 Juillet 2011 au Parc des Expositions de Paris Nord Villepinte. Sont organisées en France plusieurs étapes qualificatives pour les World Cyber Games France. Ces étapes peuvent se dérouler lors de Lan homologuées WCG France, dans des cybercafés affiliés ou sur internet via des partenaires homologués. Pour en savoir plus sur les qualifications, rendez-vous sur www.worldcybergames.fr.

Cette compétition est qualificative pour la finale mondiale qui aura lieu cette année à **Busan en Corée du Sud**. Pour plus d'informations sur la finale mondiale, rendez-vous sur www.wcg.com.

En s'inscrivant aux WCG France, les joueurs acceptent le règlement du jeu et ses éventuelles modifications ainsi que toute décision prise par les organisateurs. Ne peuvent participer aux qualifications françaises des WCG que des joueurs de nationalité française.

2- Structure du tournoi

La phase finale française réunit 8 joueurs. Le vainqueur du tournoi est qualifié pour la finale mondiale et fera partie de la délégation française avec les autres joueurs qualifiés sur les autres jeux officiels WCG France.

Le format du tournoi est deux poules de 4 en BO3 suivit d'un arbre simple élimination en BO3. La finale se jouera sur scène en BO5.

Déroulement d'un match

Un match se déroule en solo. Les participants doivent toujours se rappeler les règles de base de Fair-Play tout au long de la compétition.

Map Pool et Choix des maps

- *iCCup Testbug*
- *Crossfire SE*
- *Shattered Temple – Temple Brisé*
- *Metalopolis*
- *Tal darim Altar LE – Autel Tal Darim*
- *Shakuras Plateau – Plateau de Sharukas*
- *Xel Naga Caverns – Caverne Xel Naga*

Véto des cartes en **BO3** :

A retire l'une des 7 cartes ;

B retire l'une des 6 cartes restantes ;

B choisit l'une des 5 cartes restantes ;

A choisit l'une des 4 cartes restantes ;

B retire l'une des 3 cartes restantes ;

A retire l'une des 2 cartes restantes.

Et la dernière sera la troisième carte.

Véto des cartes en **BO5** :

A retire l'une des 7 cartes ;

B retire l'une des 6 cartes et en choisit une parmi les 5 restantes ;

A choisit 2 cartes ;

B choisit une carte ;

La carte restante est la carte jouée en premier.

La manche suivante est jouée sur la carte choisie précédemment par le perdant.

Avant le Match

Le planning de l'événement étant serré, le temps réservé à l'échauffement est court et variable. Le match devra débuter à l'heure indiquée par l'administrateur.

Les joueurs devront être présents **20 minutes** avant chaque match afin d'éviter tout retard dans l'organisation de l'événement. Les joueurs devront prêter une attention toute particulière à ce point vu le timing du tournoi. Tout retard sans motifs valables sera donc sanctionné.

Toute application inutile au tournoi et susceptible de consommer de la bande passante doit être fermée.

Les joueurs 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 joueur doit en avvertir l'administrateur immédiatement afin de le résoudre au plus tôt avant le début du match.

Des **replays** doivent impérativement être enregistrés pour chaque match.

Pendant le Match

En cas de **déconnexion**, différents cas de figure sont à prendre en compte. Néanmoins l'administrateur du tournoi se réserve le droit de déclarer un avantage net pour un joueur si les circonstances ne permettent pas de rejouer le match.

En cas de **capitulation**, tant que le joueur qui abandonne n'a pas quitté la partie, l'adversaire doit continuer à jouer et ne pas quitter le jeu avant lui.

En cas de **triche**, tout soupçon doit être rapporté à l'administrateur en charge **à la fin du match** qui prendra une décision en conséquence.

Après le Match

Les résultats doivent être rapportés à l'administrateur du tournoi immédiatement à la fin du match.

Observateurs

Aucun observateur extérieur au tournoi n'est autorisé. La WebTV et les shoucasteurs sont les seuls observateurs pouvant avoir un slot de spectateur durant le match.

Actions interdites

L'invitation d'observateurs extérieurs autres que WebTV et shoucasteurs autorisés sera considérée comme tricherie pouvant donner lieu à des sanctions.

3- Engagement et comportement des joueurs

En participant aux World Cyber Games France, les joueurs s'engagent à respecter le règlement et toute décision prise par les organisateurs. Les organisateurs du tournoi ont toute autorité sur les joueurs quant au bon déroulement de la compétition, aux décisions prises et aux sanctions imposées aux joueurs. Une décision d'un administrateur prévaut sur le règlement. Les joueurs s'engagent également à respecter les autres joueurs, les organisateurs, les médias ainsi que les visiteurs présents lors de la Japan Expo dans l'enceinte de l'événement comme à l'extérieur et ce avant, pendant et après l'événement.

Dès lors qu'un match est annoncé, les joueurs ont 10 minutes pour s'installer et le commencer. Passé ce délai, l'administrateur sera en droit de déclarer forfait toute équipe non présente ou non prête à jouer. C'est au vainqueur du match joué de venir apporter le résultat à l'administrateur. Cependant, les 2 équipes doivent enregistrer le score sur leur ordinateur de jeu. Tout manquement à cette règle pourra conduire à l'annulation du résultat et à rejouer le match.

Toute pause intempestive ou sans fondement pourra entraîner la disqualification immédiate et sans appel du joueur concerné.

Avertissements

Les joueurs recevront des avertissements en cas de comportements jugés contraires aux faits suivant par les organisateurs :

- Etre à l'heure, installé sur le poste désigné avec son matériel (clavier, souris, casque etc...) et prêt à démarrer le match dans les 10 minutes quand l'organisateur le décide en fonction du planning mis en place.
- Ne pas mettre le jeu en pause ou se déconnecter intentionnellement pendant un match.
- Etre joignable avant, pendant et après la compétition sur son téléphone portable ou par e-mail pour toute requête des organisateurs concernant le tournoi. Ne pas déranger ou déconcentrer les autres joueurs pendant leurs matchs et pendant leurs pauses.
- Ne pas discuter ou contester une décision prise par les organisateurs.
- Ne pas insulter.
- Ne pas montrer un comportement agressif ou violent.
- Ne pas détériorer le matériel mis en place pour l'événement. En cas de détérioration du matériel du fait d'un joueur, celui-ci pourra être l'objet d'un remboursement partiel ou intégral.

Cette liste n'est pas exhaustive et peut faire l'objet d'ajouts et de modifications. Dès le 1er avertissement, les organisateurs convoqueront le joueur afin de lui rappeler le règlement et ses engagements et pourront prendre la décision de l'exclure de la compétition (selon la gravité de l'infraction).

Pauses et requêtes des joueurs

Si tous les joueurs sont dans l'incapacité de jouer à cause d'un incident imprévisible, comme un plantage du serveur ou du réseau, le match sera rejoué intégralement. Dans le cas d'une déconnexion volontaire, l'administrateur peut décider de terminer le match, le joueur responsable de la déconnexion perdant le match par forfait.

Tout refus volontaire de se connecter à Battle.net peut avoir pour conséquence une défaite du joueur, la décision étant à l'entière discrétion de l'administrateur.

Un match ne peut être mis en pause. Toutefois, un joueur peut demander une pause entre 2 matchs afin de régler un problème technique avec l'administrateur. 2 pauses par joueurs sont autorisées.

Si un joueur s'estime victime d'un problème technique, du comportement d'un autre joueur ou tout autre problème l'empêchant de jouer le match dans les conditions normales, celui-ci devra mettre le jeu en pause à la fin de la map en cours, en référer à l'administrateur. Seul l'administrateur ou les organisateurs pourront décider à la suite du problème exposé si la map ou le match entier doit être rejoué ou pas. Pendant un match, les joueurs ne sont autorisés à parler qu'à l'administrateur officiel et à personne d'autre.

4- Divers

Frais de déplacement et hébergement

Les joueurs devront prendre en charge leur frais de déplacement et d'hébergement pour les qualifications et pour la finale nationale pendant la Japan Expo. Les joueurs peuvent contacter Games-Fed, société organisatrice des WCG France afin de bénéficier d'une solution d'hébergement à tarif préférentiel.

Le transport et l'hébergement des joueurs qualifiés pour la finale mondiale sont pris en charge par les organisateurs.

ATTENTION : Il est conseillé aux joueurs de se préoccuper au plus tôt de la validité de leur passeport.

Absence

En cas de problèmes, désistement, absence, incapacité de se rendre sur le lieu du tournoi, le joueur devra contacter au plus vite les organisateurs des WCG France afin de les en informer.

Matériel

Les joueurs doivent prévoir leur matériel (clavier, souris, tapis de souris, casque audio/micro ainsi que les pilotes nécessaires à leur bon fonctionnement) et s'assurent que l'installation de leurs périphériques n'entrave pas le bon déroulement du tournoi ni le planning mis en place. Les participants doivent préparer leurs drivers d'installation sur format CD ou clé USB.

Version 1.0 rédigée par Amandine « Aceltis » LE CAHAIN