

RÈGLEMENT ACENSI
University League 2017
Hearthstone



TABLE DES MATIÈRES

1 - Définition	3
1.1 - Organisateur	3
1.2 - Fuseau Horaire	3
1.3 - Durée du tournoi	3
1.4 - Inscriptions	3
2 - Général	4
2.1 - Validité des règles	4
2.2 - Code de Conduite	4
2.3 - Accords additionnels	4
2.4 - Médias	4
2.5 - Alcools & Drogues	4
2.6 - Communication	5
2.7 - Compte de jeu	5
2.8 - Qualification	5
2.9 - Déroulement du Tournoi	5
2.9.1 - Phases de Qualifications	5
2.9.2 - Phases Finales	6
2.9.3 - Horaires des Qualifier	7
2.9.4 - Validation de sa présence (Check-in)	7
2.9.5 - Absence et retards à un match	7
2.9.6 - Résultats d'un Match	7
2.9.7 - Fichiers médias de match	7
2.10 - Conditions de Participation	8
2.10.1 - Être étudiant	8
2.10.1 - Étudiant à l'étranger	8
3 - Règles en jeu	8
3.1 - Définitions	8
3.1.1 - Best of One	8
3.1.2 - Best of Three	8
3.1.3 - Best of Five	8
3.1.4 - Résultats	9
3.1.5 - Règles des matchs	9
3.2 - Réglages Client	9

3.3 - Quitter le Serveur	9
3.4 - Crash Joueurs	9
3.5 - Battle.tag	9
4 - Sanctions & Pénalités	10
5 - Droit à l'image et Offres partenaires	11
5.1 - Droit à l'image	11
5.2 - Traitement des données personnelles	12
5.3 - Offres partenaires	12

1) DEFINITION

- 1.1 - Organisateur

ACENSI est la société organisatrice de l'ensemble de la compétition ACENSI University League 2017.

- 1.2 - Fuseau Horaire

Tous les horaires seront entendus en Central European Summer Time (CEST) lorsque celui ci est en vigueur en France, et en Central European Time (CET) lorsque celui ci est en vigueur en France. Il s'agira du fuseau horaire de référence pour l'ensemble des horaires communiqués.

- 1.3 - Durée du Tournoi

Le Tournoi débute le 1 Octobre 2017 avec le premier Round de Qualification (également nommé « Qualifier ») et s'achèvera le 2 Décembre 2017 avec les Finales Offline. La date des Finales pourra être modifiée, en fonction des impératifs que l'Organisateur subira et avertira les joueurs dans un délai raisonnable.

- 1.4 - Inscriptions

Les inscriptions s'effectueront directement sur le site internet Battlefly.com, où sont hébergés les arbres de tournoi sous le nom suivants " Qualifier AUL HS 2017 - * (* = numéro du qualifier).

Chaque joueur doit s'inscrire de la manière suivante :

- Il créer un compte sur le site en utilisant son propre #Battletag avec la MÊME ORTHOGRAPHE que celle présente dans le jeu, afin que les autres joueurs puissent le retrouver sur le client.

- Chaque inscrit devra " check in " c'est à dire confirmer son inscription sur la page Battlefly du tournoi. Le check in ouvre **30 minutes** avant le début du tournoi .

2) GENERAL

- 2.1 - Validité des règles

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

Dans certains cas, un problème peut survenir et ne pas trouver de solution immédiate dans le règlement. Dans ces cas de figure, l'Organisateur tranchera de manière impartiale et dans une volonté de faire respecter l'éthique sportive avant tout autre considération.

- 2.2 - Code de Conduite

En participant à l'ACENSI University League, 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.

- 2.3 - Accords additionnels

L'Organisateur de l'ACENSI University League 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.

- 2.4 - Médias

Tous les droits de diffusion des rencontres de l'ACENSI University League sont l'exclusivité de l'organisateur. Cela englobe tous les formes de diffusion ou d'enregistrement comme par exemple le Streaming, le Broadcasting, les Replay et les démos.

L'Organisateur peut, pour des rencontres particulières ou un groupe de rencontres, déléguer les droits de diffusion à un tiers ou à un participant desdites rencontres. Dans ce cas, cela doit être au préalable discuté avec l'organisateur.

Un participant ne peut pas refuser de voir son match retransmis sur l'un de nos sites partenaires. Il ne peut pas non plus choisir par quel moyen le match sera retransmis.

- **2.5 - Alcools & Drogues**

Il est strictement interdit de jouer des matchs de l'ACENSI University League 2017 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.

- **2.6 - Communication**

L'onglet « Contact » est l'unique moyen de communication pour demander une information auprès de l'organisateur.

- **2.7 - Compte de jeu**

Chaque joueur doit enregistrer son propre Battle Tag.

Un joueur qui participe à un ou plusieurs matchs de l'ACENSI University League sans compte de jeu, perdra automatiquement tous les matchs auxquels il a participé sans réclamation possible.

- **2.8 - Qualification**

Lorsqu'un participant a se qualifie, il ne peut transférer sa qualification à un autre participant et ce quel que soit la motivation et la proximité des deux joueurs. Si le joueur supprime son compte ou devient inactif, la qualification est perdue et sera remise en jeu de la manière la plus appropriée selon l'Organisateur.

- **2.9 - Déroulement du Tournoi**

L'ACENSI University League se déroule en 2 étapes : Phase de Qualifications et Phases Finales.

- **2.9.1 - Phases de Qualifications**

Entre le 1er Octobre 2017 et le 21 Novembre 2017, 8 Qualifiers seront accessibles à tous les participants, à raison de un qualifier par semaine (le lundi). Chaque

qualifier permettra aux 4 meilleurs joueurs d'obtenir leur qualification pour la phase finale. L'intégralité de ces matchs se jouent en BO3, y compris la finale.

Tounois	Dates	Nombre de qualifiés
Qualifier # 1	Dimanche 1 Octobre 2017 : 128e aux $\frac{1}{4}$ Lundi 2 Octobre 2017 : $\frac{1}{2}$ & Finale	Les 4 meilleures équipes de chaque Qualifier sont qualifiées pour la phase finale
Qualifier # 2	Dimanche 8 Octobre 2017 : 128e aux $\frac{1}{4}$ Lundi 9 Octobre 2017 : $\frac{1}{2}$ & Finale	
Qualifier # 3	Dimanche 15 Octobre 2017 : 128e aux $\frac{1}{4}$ Lundi 16 Octobre 2017 : $\frac{1}{2}$ & Finale	
Qualifier # 4	Dimanche 22 Octobre 2017 : 128e aux $\frac{1}{4}$ Lundi 23 Octobre 2017 : $\frac{1}{2}$ & Finale	
Qualifier # 5	Dimanche 29 Octobre 2017 : 128e aux $\frac{1}{4}$ Lundi 30 Octobre 2017 : $\frac{1}{2}$ & Finale	
Qualifier # 6	Dimanche 5 Novembre 2017 : 128e aux $\frac{1}{4}$ Lundi 6 Novembre 2017 : $\frac{1}{2}$ & Finale	
Qualifier # 7	Dimanche 12 Novembre 2017 : 128e aux $\frac{1}{4}$ Lundi 13 Novembre 2017 : $\frac{1}{2}$ & Finale	

Qualifier # 8	Dimanche 19 Novembre 2017 : 128e aux ¼ Lundi 20 Novembre 2017 : ½ & Finale	
---------------	-----------------------------------------------------------------------------------------	--

➤ 2.9.2 - Phases Finales

Les 32 meilleurs joueurs issus de la phase de qualification se retrouvent dans un arbre à élimination directe. Chaque match se joue en BO3 jusqu'aux quarts de finales et les suivants seront en BO5. BO3 signifie que pour gagner un match, le joueur devra remporter 2 manches. En BO5, le joueur devra remporter 3 manches. Aucun match nul n'est possible. Les scores ne peuvent donc qu'être 2/0 ou 2/1 pour le BO3 et 3/0, 3/1 ou 3/2 pour le BO5. Une partie des phases finales se déroulera sur Internet (« Online »), l'autre se déroulera en physique (« offline »).

Matches	Période	Lieux
Seizième de finale	24 Novembre 2017	Online
Huitième de finale	24 Novembre 2017	Online
Quarts de finales	24 Novembre 2017	Online
Demies-finales & Finale	Samedi 2 & Dimanche 3 Décembre 2017	Offline (Paris)

➤ 2.9.3 - Horaires des Qualifiers

Les joueurs devront se présenter à 13h30 pour les matchs joués les **DIMANCHE** pour un début des matchs (128ème) à 14h.

Les joueurs devront se présenter à 20h30 pour les matchs joués les **LUNDI** pour un début des matchs à 21h.

Si un Qualifier n'est pas terminé avant minuit, il est mis en pause et reprend le lendemain à 21h

➤ 2.9.4 - Validation de sa présence (Check-in)

Chaque inscrit devra " check in " c'est à dire confirmer son inscription sur la page Battlefly du tournoi. Le check in ouvre **30 minutes** avant le début du tournoi .

➤ 2.9.5 - Absence et retards à un match

Le Qualifier, dans la mesure du possible, se joue dans la soirée. Tout retard excédant 15 minutes entraînera la disqualification du Qualifier auquel vous participez.

De même, un joueur qui s'inscrit et valide sa présence à un Qualifier, et qui ne se présente pas lors de son premier match sans prévenir les Organisateurs, sera disqualifié du Qualifier en cours mais aussi du prochain Qualifier.

➤ 2.9.6 - Résultats d'un Match

A la fin de chaque rencontre, que le joueur ait perdu ou gagné, il doit entrer le score ou valider celui entré par son adversaire sur la page Battlefly du tournoi. Pour le bon déroulement de la compétition, il est impératif que chaque joueur fasse le nécessaire pour ne pas bloquer l'arbre du Qualifier et de faire intervenir l'Organisateur inutilement. Si un participant conteste les résultats du match, il doit porter Réclamation dans les 15 minutes qui suivent la fin du match. Un Organisateur traitera sa demande le plus rapidement possible.

Les joueurs peuvent contacter les admins (Guilian / MrHazraell) via le Discord.

Attention ! N'abusez pas de votre possibilité de réclamation pour des motifs illégitimes ni de l'oubli de validation du score. Ces pratiques peuvent être considérées comme anti-fairplay.

➤ 2.9.7 - Fichiers médias de match

A la fin de chaque match, les joueurs doivent sauvegarder les captures d'écran (aussi appelés « screenshots ») nécessaires pour prouver le résultat du match. Ils doivent impérativement envoyer aux administrateurs une capture d'écran du jeu en fin de partie affichant la bannière "Victoire" ou "Défaite". En cas de contestation, les screenshots seront les seules preuves crédibles aux yeux des organisateurs. Si aucun joueur ne peut présenter de preuves du score alors les deux seront disqualifiés.

- **2.10 - Conditions de Participation**

- 2.10.1 - Être étudiant

L'ACENSI University League est une compétition réservée aux étudiants français ou non réalisant un cursus complet dans une école ou une université en France. Cela ne concerne donc pas les étudiants en échange universitaire.

- 2.10.1 - Étudiant à l'étranger

En revanche, les étudiants qui sont actuellement en échange Erasmus et/ou dans un pays d'Europe, peuvent s'inscrire pour les phases online, à condition qu'ils soient en France pour les phases finales offline.

Pour ces étudiants, l'inscription devra faire l'objet d'une demande spécifique à l'adresse suivante : aui@acensi.fr.

Attention ! L'organisation de l'ACENSI University League ne pourra être tenue responsable des problèmes de connexion rencontrés en participant depuis l'étranger.

3) RÈGLES EN JEU : CONQUEST

- **3.1 - Définitions**

- **3.1.1 - Match**

Chaque participant choisit la classe qu'il souhaite jouer. Toute manche lancée doit être jouée.

- **3.1.2 - Best of Three**

Dans le format Best of Three (Bo3), si un joueur gagne deux manches, elle remporte le match (note : si le joueur remporte les 2 premières manches, il est inutile de jouer la 3ème).

- **3.1.3 - Best of Five**

Dans le Best of Three (Bo5), si un joueur gagne trois manches, il remporte le match (note : si un joueur remporte les 3 premières manches, il est inutile de jouer les autres).

- **3.1.4 - Résultats**

Une manche est remportée lorsque le jeu Hearthstone l'annonce en affichant une bannière « Victoire » ou « Défaite ». Un joueur peut concéder la manche uniquement en utilisant les commandes du jeu.

- **3.1.5 - Règles des matchs de type CONQUEST :**

Dans le cas d'un BO3 :

- Tous les matchs seront disputés au meilleur de trois manches (BO3). Le premier joueur parvenant à remporter 2 manches est désigné vainqueur et passe au tour suivant.
- Avant le début de chaque rencontre entre deux joueurs, les participants doivent présenter 3 decks de 3 classes différentes (mais ne communiqueront que les classes à leur adversaire). Une classe sera alors bannie par le joueur adverse et la manche sera joué avec les 2 classes

restantes.

Lors des phases "Qualifiers", les joueurs doivent conserver les 3 mêmes decks lors de tous les matchs jusqu'à la finale incluse.

- Pour l'ensemble des matchs, les joueurs doivent envoyer un screen du lobby à leur adversaire afin qu'il soit possible pour ce dernier de contrôler que le joueur adverse ne possède bien que deux decks.
- À partir des matchs de demi-finales et finales, les joueurs devront communiquer les decks qu'ils joueront en message privé à l'un des administrateur du tournoi avant chaque rencontre.
- Un joueur doit remporter une victoire avec chacun de ses 2 decks afin de remporter le BO3.
- Quand un joueur remporte une victoire avec un deck, il ne peut plus l'utiliser, tandis que si un joueur subit une défaite avec un deck, il peut le réutiliser jusqu'à obtenir une victoire avec ce dernier.

Dans le cas d'un BO5 :

- Tous les matchs seront disputés au meilleur de cinq manches (BO5). Le premier joueur parvenant à remporter 3 manches est désigné vainqueur et passe au tour suivant.
- Avant le début de chaque rencontre en deux joueurs, les participants doivent présenter 4 decks de 4 classes différentes (mais ne communiquerons que les classes à leur adversaire). Une classe sera alors banni par votre adversaire et la manche sera joué avec les 3 classes restantes.
- Pour tous matchs joués en BO5, les joueurs doivent envoyer un screen du lobby à leur adversaire afin qu'il soit possible pour ce dernier de contrôler que le joueur adverse ne possède bien que trois decks.
- Les joueurs devront communiquer les decks qu'ils joueront en message privé à l'un des administrateur du tournoi avant chaque rencontre.
- Un joueur doit remporter une victoire avec chacun de ses 3 decks afin de remporter le BO5.
- Quand un joueur remporte une victoire avec un deck, il ne peut plus l'utiliser, tandis que si un joueur subit une défaite avec un deck, il peut le réutiliser jusqu'à obtenir une victoire avec ce dernier.

- 3.2 - Réglages Client

Les participants doivent jouer avec les configurations de base. Certains ajustements sont possibles si cela ne donne pas un avantage prépondérant pendant les matchs. L'Organisateur peut demander que certaines configurations soient corrigées pour l'équité sportive.

- 3.3 - Quitter le Serveur

Si un joueur quitte prématurément une manche, la manche est déclarée perdue pour le joueur quelle que soit la raison invoquée. Si cette situation se reproduit trop souvent, les Organisateur pourront prendre des sanctions plus lourdes.

- **3.4 - Crash Joueurs**

Si lors d'un match, un joueur a un plantage, la manche est déclarée comme « concédée ». Cela signifie que la manche est remportée par l'adversaire.

- **3.5 - Battle Tag**

Tous les participants doivent jouer leurs matchs avec le Battle Tag enregistré lors de leur inscription.

4) SANCTIONS ET PÉNALITÉS

L'organisateur a établi un tableau de sanctions ci-dessous. Cette liste est non-exhaustive et en fonction de la situation, l'Organisateur se réserve le droit d'alléger ou alourdir une sanction en fonction des faits.

Aucune contestation ne sera possible de la part d'un joueur ou d'une équipe une fois le verdict rendu par les organisateurs

Fautes constatées	Sanctions
Tricherie (Cheating)	Exclusion définitive du joueur et de l'équipe
Ringer / Faker	Exclusion définitive du joueur et de l'équipe
Absence ou gros retards lors d'un Qualifier	Exclusion du qualifier en cours et suspendu pour le prochain qualifier
Absence ou gros retard lors d'un match de phases finales	Exclusion définitive du joueur et de l'équipe
Insultes et comportements inappropriés	Exclusion définitive du joueur et de l'équipe
Acte de non fair-play	Sanction allant de l'avertissement écrit jusqu'à l'exclusion définitive de la compétition.
Quitter le Serveur avant la fin	Exclusion définitive du joueur et de l'équip

5) DROIT À L'IMAGE ET OFFRES PARTENAIRES

- 5.1 - Droit à l'image

En s'inscrivant à l'ACENSI University League 2017, le participant autorise à titre gratuit l'organisateur ou ses ayants droit à exploiter, directement ou indirectement, son image et ses exploitations sur ses différents supports d'informations. Par image, il est entendu l'ensemble des attributs de la personnalité, qui comprennent notamment l'image, les noms, les prénoms, l'appartenance à une école et la voix. La diffusion et l'exploitation de ces images, de ces propos et des documents pourront se faire par le biais de sites Internet, presse et photothèques accessibles sans aucune restriction d'accès.

- 5.2 - Traitement des données personnelles

Les informations recueillies font l'objet d'un traitement informatique destiné à l'ACENSI University League. Les destinataires des données sont la société ACENSI et la société Alt Tab Productions.

Conformément à la loi « informatique et libertés » du 6 janvier 1978 modifiée en 2004, vous bénéficiez d'un droit d'accès et de rectification aux informations qui vous concernent, que vous pouvez exercer en vous adressant au service Communication de la société ACENSI à l'adresse suivante : 14 rue du général Audran, 92400 Courbevoie - La Défense 5

Ces informations sont nécessaires à notre société pour traiter votre demande. Elles sont enregistrées dans notre fichier de participants et peuvent donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de notre service communication.

- 5.3 - Offres partenaires

Seules les personnes autorisées, à savoir la société ACENSI et ses partenaires, pourront accéder aux données personnelles contenues dans le fichier. Ces informations sont amenées à être conservées et utilisées durant toute la durée de la compétition.

Dans le cadre de nos partenariats, le fichier est susceptible d'être exploité par la société ACENSI ou par l'un de nos partenaires dans le cadre d'une sollicitation commerciale. L'objectif sera de communiquer des informations relatives à la compétition ACENSI University League ainsi que des offres susceptibles d'intéresser les participants. Si le participant ne souhaite plus recevoir des propositions commerciales de nos partenaires par voie électronique, il pourra utiliser le lien de désinscription prévu dans le message.

En aucun cas, la société ACENSI ne pourra être tenue responsable de la nature des messages émis par nos partenaires. Le participant devra s'adresser directement au partenaire en question pour toute réclamation.

