

# Règlement ArcaLan Lyon #2 :

## Généralités

La deuxième édition de l'ArcaLan Lyon aura lieu lors du salon Japan Touch Haru – Geek Touch, à Eurexpo-Lyon, sur 2 jours : les 7 et 8 Avril 2018.

Le tournoi se déroulera sur le jeu **Hearthstone**. Le format de jeu sera **Conquest** et les matchs se feront en **BO5**. Les joueurs apporteront **4 decks**, il y aura donc **un ban de deck avant le début de chaque match** qui se fera via le site « DECKSELECT » : <http://www.deckselect.eu/>

Les joueurs doivent apporter leur propre matériel : un ordinateur, un câble réseau de 10 mètres (pas de WiFi disponible) et une multiprise.

## Planning

Jour 1		
9h	Accueil des joueurs	
10h	Début de la phase de poule	
15h	Fin de la phase de poule	
15h30	Publication des decklists	
16h	1er tour de winner bracket	Inscriptions side event
17h	2ème tour WB et 1er tour LB	
18h	3ème tour WB et 2ème tour LB	
19h	Fin du jour 1	
Jour 2		
10h	4ème tour WB et 3ème tour LB	Side event
11h	Demi-finale et 4ème tour LB	
12h	5ème tour LB	
13h	6ème tour LB	
14h	Finale et 7ème tour LB	
15h	8ème tour LB	
16h	Grande finale	
17h	Rematch éventuel	
18h	Fin du jour 2	

## Règlement

### Avant le tournoi

Les 4 decks doivent être envoyées **avant le vendredi 6 avril à 23h59**. Les joueurs joueront l'intégralité du tournoi avec ces 4 decks.

### Pendant le tournoi

**Les joueurs n'ont pas le droit de communiquer pendant leur match avec une personne extérieure au match** à l'exception d'une personne du staff : que ce soit avec des personnes autour d'eux et par messages écrits ou vocaux.

**Les joueurs n'ont pas le droit de commencer un match avec des notes devant eux.** Ils peuvent cependant prendre des notes pendant leurs matchs. Le cas échéant, ils doivent donc commencer leurs matchs avec un papier vierge.

**Les logiciels de type « tracker » sont interdits.**

**Les joueurs ne doivent avoir dans leur collection que leurs 4 decks standards joués pendant le tournoi.**

### Autres points de règlement :

- Un joueur en retard perdra une partie toutes les 20 minutes. Il perdra donc son BO au bout d'1h de retard.
- Il est interdit à un joueur de concéder volontairement une partie dans l'objectif de fausser le goal average d'une poule.
- Si un joueur est en désaccord avec une décision d'un arbitre, il doit demander à appeler le head arbitre.
- Un joueur ayant des propos injurieux envers un arbitre pourra recevoir des avertissements et/ou sanctions.
- Plus généralement, les comportements agressifs ou insultants seront sanctionnés par les organisateurs.

**Toute réclamation doit être appuyée par une capture d'écran ou constatée par une personne du staff.**

## Litiges, sanctions et retards

**Les joueurs doivent prendre des captures d'écran à chaque fin de partie<sup>1</sup> – litige – déconnexion puis appeler au plus vite un arbitre dans les 2 derniers cas.** L'arbitre devra alors prendre une décision :

- **Concernant les déconnexions :**
  - Si le problème vient du matériel d'un joueur, ou d'une éventuelle connexion autre que celle mise à disposition pour le tournoi, la partie doit continuer (ou la victoire est donnée à son adversaire si la déconnexion a provoqué la fin de la partie).
  - Pour tout autre problème de déconnexion, un arbitre devra prendre connaissance des captures d'écran et estimer si la partie doit être rejouée ou si la victoire est accordée à l'un des joueurs.
  
- **Concernant les litiges :**
  - En cas de non respect du règlement (problème de conformité de decklist par exemple), n'importe quel joueur peut demander à un arbitre de constater l'infraction. L'arbitre pourra juger lui-même d'une sanction qui conviendra aux deux parties. Si l'une des deux parties souhaite contester la décision, il peut demander à appeler le Head arbitre qui prendra une décision définitive.
  - En cas de soupçon de triche (communication avec d'autres joueurs pendant une partie par exemple), les joueurs doivent impérativement appeler un arbitre qui prendra connaissance de ces soupçons et confrontera si nécessaire les intéressés. Des sanctions ne seront appliquées qu'en cas de triche avérée.

**Si les joueurs décident de régler entre eux un-e litige/déconnexion sans appeler d'arbitre, ils sont tenus d'en assumer les conséquences.**

### Les sanctions :

Les arbitres peuvent être amenés à donner des avertissements aux joueurs.

Les arbitres peuvent, en cas d'avertissements répétés ou en fonction de la gravité de l'infraction au règlement commise par le joueur :

- **Valider une partie pour l'adversaire.**
- **Valider un BO pour l'adversaire.**
- **Disqualification totale du joueur en faute.**

*En cas de validation d'un deck pour l'adversaire : Si la sanction est appliquée en dehors d'une partie, l'adversaire choisira quel deck il valide. Si la sanction est appliquée pendant une partie, le deck validé sera celui qui était en train d'être joué.*

**Les arbitres peuvent à tout moment adapter les sanctions selon les circonstances de l'infraction.**

---

1 Victoire ET défaite

## Format du tournoi

**Le tournoi se déroulera en deux temps :**

### Les phases de poules

**Les joueurs seront répartis en 16 poules de 6 joueurs.** Chaque joueur affrontera tous les joueurs de sa poule et jouera donc 5 fois. A l'issue de tous ces matchs les joueurs seront classés au sein de leur poule en fonction de leur nombre de victoires.

En cas d'égalité, les joueurs concernés seront départagés en fonction de leur différence de points marqués (tie break 1), c'est-à-dire leur nombre de victoires moins nombres de défaites. En cas d'égalité persistante, le goal average particulier sera appliqué (tie break 2).

Exemple : un joueur ayant gagné tous ses matchs 3-0 aura un score de 15, un joueur ayant gagné tous ses matchs 3-2 aura un score de 5. Si l'égalité persiste c'est le match qui a opposé les deux joueurs qui permettra de les départager.

En cas de nouvelle égalité (possible entre trois joueurs), la différence de point sera appliquée mais uniquement entre les joueurs impliqués dans l'égalité (tie break 3, voir exemple en annexe).

Si l'égalité persiste, seront inclus dans le calcul du tie break 3 les joueurs ayant fini à la plus haute place dans la poule un à un jusqu'à ce que l'égalité soit brisée.

En cas d'égalité persistante (très improbable), des BO1 seront joués pour départager les joueurs.

**A noter que si un joueur décide d'abandonner le tournoi, les administrateurs se réservent le droit de convertir tous ses résultats précédents en 0-3 afin de ne pas favoriser le goal average des derniers joueurs qu'il aurait du affronter.**

**A l'issue des phases de poules, les 2 premiers au classement de chaque poule seront qualifiés pour la phase des playoffs.**

### Les playoffs

**Les decklists des joueurs qualifiés seront rendues publiques dès la fin des phases de poules.**

Les playoffs se joueront sous la forme d'un **arbre à double élimination classique.**

**La finale se fera sous forme de BO3 de BO5 avec un BO d'avance pour le joueur issu du winner bracket.**

# Annexes :

## Exemple de tie break numéro 3 :

	Victoires	Différence de points
Joueur 1	5	+7
Joueur 2	3	+4
Joueur 3	3	+4
Joueur 4	3	+4
Joueur 5	1	-9
Joueur 6	0	-10

Les joueurs 2, 3 et 4 ne peuvent être départagés en fonction des deux premières règles de tie break.  
On applique donc la règle numéro 3 impliquant uniquement la différence de point du trio d'égalité (matches surlignés)

	Victoires	Différence de points
Joueur 2	3	+2
Joueur 3	3	-1
Joueur 4	3	-1

Le joueur 2 l'emporte  
Notez que si l'égalité avait concerné les 3 premiers de poule, le joueur 3 aurait été qualifié puisqu'il a gagné contre le joueur 4

Joueur		Joueur	Résultat
1	VS	2	3-2
1	VS	3	3-2
1	VS	4	3-2
1	VS	5	3-1
1	VS	6	3-1
2	VS	3	3-0
2	VS	4	2-3
2	VS	5	3-1
2	VS	6	3-2
3	VS	4	3-1
3	VS	5	3-0
3	VS	6	3-0
4	VS	5	3-0
4	VS	6	3-0
5	VS	6	3-2