



ONLINE

CLASH CUP

EDITION 2017

REGLEMENT DU TOURNOI

I – MENTION LÉGALES

1 – Responsabilité

Les joueurs acceptent de se conformer avec les Terms of Services de Supercell (<http://supercell.com/en/terms-of-service/fr/>). Toute forme de discrimination est prohibée. Les participants acceptent de se conformer au règlement en vigueur, acceptent les décisions des représentants officiels du tournoi, de ne pas utiliser des procédés interdits ou illicites, de respecter l'esprit de fair-play et de non-violence, de respecter leurs engagements de ne pas tenter de duper, léser, mentir ou soudoyer les représentants officiels du tournoi et de ne pas interférer ou communiquer avec d'autres participants qui seraient en cours de match.

2 – Règlement

Le règlement de ce tournoi a été rédigé par les représentants du tournoi (eSport Entertainment). Ils se réservent le droit de le modifier à tout moment et sans préavis. Il est recommandé de consulter ce règlement régulièrement afin d'apprécier les modifications pouvant intervenir.

3 – Application et modifications

En participant à cette compétition, les joueurs acceptent, sans réticence ou interprétation, de respecter le règlement. Ils acceptent l'application de ce règlement et que toute décision prise par l'organisateur prévaut sur ce règlement.

4 – Droit à l'image et droit de retransmission

Les joueurs et les clans participants cèdent leur droit à l'image à eSport Entertainment.

La retransmission de tout ou partie de contenu généré sur l'événement est interdite sauf autorisation écrite de eSport Entertainment.

5 – Infractions

En cas d'infraction confirmée par un arbitre, les organisateurs décideront le type de sanction à infliger. Les sanctions peuvent aller du simple rappel à la disqualification de l'équipe complète.

Une équipe qui ne se présente pas à un match reçoit un avertissement. Une équipe qui ne participe pas à deux matchs est disqualifiée.

Les équipes doivent saisir les vrais scores des matchs. En cas de fraude, les équipes pourront être disqualifiées.

II - ÉQUIPES

1 - Composition

Les équipes participantes doivent impérativement être constituées de deux joueurs avec Hôtel de ville de niveau 11, un joueur avec Hôtel de ville de niveau 10 et deux joueurs avec Hôtel de ville de niveau 9. Les comptes participants à chaque round dans l'équipe sont à la libre appréciation de celle-ci tant que le format d'équipe est respecté. Cependant, un même compte ne peut participer au tournoi que dans une seule équipe durant toute la durée de celui-ci.

2 - Chef d'équipe

Dans chaque équipe, parmi l'un des compétiteurs, un chef d'équipe doit être nommé par celle-ci. Ce chef d'équipe est l'ambassadeur de l'équipe vis-à-vis des organisateurs, il est le seul habilité à contacter un organisateur du tournoi. C'est le chef d'équipe qui est en charge de gérer l'inscription sur le site ClashCup et la saisie des scores après chaque match.

3 - Responsabilité

Les équipes doivent s'assurer qu'elles respectent les prérequis avant de s'inscrire, à savoir la disponibilité des compétiteurs durant les horaires de match, le respect du format de match, la composition d'équipe et le bon paramétrage du clan.

4 - Clan et paramétrages

Pour concourir, les cinq participants d'une même équipe doivent se trouver dans le même clan. Le clan peut être un clan nouvellement créé ou un clan existant et monté en niveau. Le clan doit être celui déclaré sur le site de la ClashCup. Pour permettre les allés et venus des arbitres et streamers, les clans doivent être ouvert sur invitation réglé sur 1 400 trophées les soirs de match. Les équipes doivent avoir autorisé les guerres amicales dans le paramétrage du clan. Les compétiteurs doivent tous être présents dans le clan désigné pour le tournoi au moins trente minutes avant le début de chaque match. Les clans ne doivent pas être engagés en guerre de clan pour pouvoir lancer un match.

III - MATCHS

1 - Inscription

Les inscriptions sont à effectuer sur le site de la ClashCup (www.clashcup.net) par le chef d'équipe. Elles sont ouvertes durant toute la phase de qualification afin de permettre aux équipes informées ou confirmées tardivement de rejoindre le tournoi.

Les équipes ne doivent s'inscrire que si, et uniquement si elles peuvent s'engager à respecter les prérequis du tournoi.

2 - Format

Les matchs doivent s'appuyer sur le système des guerres amicales du jeu. Ceux-ci doivent être paramétrés sur quinze minutes de temps de préparation et une heure de temps d'attaque.

3 - Phases

Le tournoi se déroule en ligne et en deux phases :

- La première phase se déroule sur trois semaines, du 11 Juin 2017 au 27 Juin 2017 (attention, tirage du premier round le 10 Juin à 21h00). Trois matchs par semaine et par équipe sont organisés, un se déroulant le mardi soir, un le vendredi soir et le dimanche soir à 21h00. Le site de la ClashCup indique à chaque équipe leur adversaire 24 heures avant le début d'un round. Le site propose aux équipes de se contacter en direct par chat le temps du match afin de permettre la coordination sur le lancement de la guerre. Cette phase permet aux équipes de collecter des points de qualification déterminés par leurs résultats. Les équipes gagnantes doivent renseigner le résultat des matchs sur le site de la ClashCup et les équipes perdantes doivent confirmer le score. Après les derniers matchs de cette phase, les points de chaque équipe sont comptabilisés et un tableau de score sera visible sur le site de la ClashCup afin de classer celles-ci en fonction de leurs résultats.

- Les quatre équipes les mieux classées sont invitées à jouer la suite du tournoi sur cette deuxième phase les 29 et 30 Juin à 21h00 pour le 29/06 et 19h30 pour le 30/06. Durant la première soirée, les équipes s'affrontent pour les demi-finales. Chaque match est déterminé par le site de la ClashCup. Les joueurs saisissent les résultats sur le site de la ClashCup dès le match terminé.

La soirée suivante se verra affronter la petite finale à 19h30 et la grande finale à 21h00. Les résultats sont saisis sur le site de la ClashCup par les organisateurs.

Les demandes de guerre amicales doivent être envoyées à 21h00. Les équipes ont jusqu'à 21h20 pour accepter sinon elles sont déclarées forfait.

4 - ALÉAS

4.1 - Je suis indisponible

Le chef d'équipe doit impérativement modifier le profil de son équipe sur le site ClashCup pour le mettre en indisponible au moins vingt-quatre heures avant le début du prochain match. Si l'indisponibilité survient après ce délai, le chef d'équipe doit informer son adversaire via la Chatbox du site que son équipe ne pourra pas jouer le match.

4.2 - L'adversaire n'est pas là

Sur la page de saisie des scores du site de la ClashCup, cliquer sur le bouton Adversaire absent.

Attention : Il est nécessaire pour cela que l'équipe adverse vous ait indiqué son indisponibilité via la Chatbox du site ClashCup ou que vous n'ayez pas reçu de réponse à vos messages sur la Chatbox et que l'adversaire n'accepte pas votre demande de guerre.

Pensez à prendre une capture d'écran de la demande de guerre envoyé depuis plus de 20 min avant d'annuler la demande, cela pourra constituer une preuve en cas de litige.

4.3 - Déconnexion en pleine attaque

En cas de déconnexion durant un combat, et comme pour les guerres de clan traditionnelles, le score sera retenu tel quel. Le match ne sera pas rejoué.

4.4 - Autres cas

Pour tout autre incident ou pour toutes questions, veuillez envoyer un email aux organisateurs (voir fin du document).

IV - FONCTIONNEMENT

Lors des premiers matchs, les adversaires sont tirés de manière aléatoire. Ensuite, l'algorithme mis en place par eSport Entertainment fait matcher des équipes qui sont situés dans la même tranche de classement. L'algorithme empêchera deux clans de se rencontrer deux fois.

Une victoire rapporte deux points, une égalité rapporte un point et une défaite n'apporte aucun point.

Si le nombre d'équipe inscrite est impair, une des équipes sera désignée aléatoirement comme sans adversaire et est désignée gagnante du match.

A la fin des qualifications, les quatre équipes avec le plus grand nombre de points sont qualifiées pour jouer les demi-finales, puis les finales (petite et grande).

L'équipe ClashCup se tient à votre disposition par email : contact@clashcup.net

- version 2.10 en date du 30/05/2017 à 19h35 -