

Règlements Tuvala Cup de la saison d'été

Chapitre 1 (Vue d'ensemble)

Article 1 - Nom de l'épreuve et de la compétition

1.1 Nom du jeu : Black Desert

1.2 Nom du tournoi : Tuvala Cup de la saison d'été

Article 2 - Eligibilité

2.1 Le personnage du participant doit être un personnage saisonnier et être de niveau 61 ou plus.

2.2 Les participants ne doivent pas avoir eu une restriction de leur compte pour violation de la politique opérationnelle au cours des six derniers mois. **(Mise à jour)**

2.3 Les participants ne doivent s'inscrire au tournoi que sur leur compte. Aucune autre personne ne peut s'inscrire au nom du participant.

2.4 Si un compte est trouvé en violation des règles susmentionnées avant ou pendant le tournoi, l'inscription sera annulée et la place dans le tournoi sera cédée à une autre équipe.

2.5 Si le nom de famille/personnage du participant viole la politique opérationnelle, le participant peut être disqualifié et/ou son nom peut être changé par l'organisateur du tournoi.

Chapitre 2 (Format du tournoi)

Article 3 Format du match

3.1 Organisation du tournoi

(1) Jusqu'en 8e de finale

- 3 contre 3 (2 manches gagnantes, élimination directe)
- Les équipes seront réparties au hasard par l'organisateur du tournoi.

(2) Huitième de finale, quart de finale

- 3 contre 3 (3 manches gagnantes, élimination directe)
- Les équipes seront réparties au hasard par l'organisateur du tournoi.

(3) Demi-finale

- Règles spéciales des matchs (3 séries gagnants, élimination directe) *
- Les équipes seront réparties au hasard par l'organisateur du tournoi.

(4) Finale

- Règles spéciales des matchs (3 séries gagnants, élimination directe) *
- Les équipes seront réparties au hasard par l'organisateur du tournoi.

* Meilleur des cinq séries (le premier à gagner 3 séries remporte le match).

Les séries sont structurés comme suit

Séries	Format
Série 1	2c2, (Ban Pick*) Meilleur de 3 matchs
Série 2	2c2, (Ban Pick*, pas de doublon avec la série 1) Meilleur de 5 matchs
Série 3	2c2, (Ban Pick*, pas de doublon avec la série 1) Meilleur de 5 matchs
Série 4	1c1 (Last Man Standing**, 1c1 jusqu'à la défaite d'une équipe) Meilleur d'un match
Série 5	3c3, Meilleur de 5 matchs

- Chaque série sera jouée jusqu'à décision d'un gagnant. Les règles de tirage au sort expliquées ci-dessous s'appliquent.

** Ban Pick: Chaque équipe choisira un seul aventurier adverse qui ne pourra pas participer à chaque manche, créant ainsi un combat 2v2. Lors de la manche suivante, chaque équipe choisira à nouveau un aventurier qui ne pourra pas être banni s'il l'a déjà été auparavant. Ainsi, chaque aventurier aura participé à deux manches et aura été banni pour une manche au cours des trois manches. (Les bannissements pour les 3 manches seront effectués avant le début de la première manche et seront révélés aux adversaires par les GMs).

Exemple:

Série 1 : L' équipe B bannit l'aventurier 1 de l'équipe A, l'équipe A bannit l'aventurier 3 de l'

équipe B

-> Les aventuriers 2 et 3 de l'équipe A combattent les aventuriers 1 et 2 de l'équipe B

Série 2 : L' équipe B bannit l'aventurier 2 de l'équipe A, l'équipe A bannit l'aventurier 1 de l'équipe B

-> Les aventuriers 1 et 3 de l'équipe A combattent les aventuriers 2 et 3 de l'équipe B

Série 3 : L'équipe A ne peut pas bannir l'aventurier 3 et l'équipe B ne peut pas bannir l'aventurier 2

-> Les aventuriers 1 et 2 de l'équipe A combattent les aventuriers 1 et 3 de l'équipe B

*** Last Man Standing: Chaque capitaine d'équipe choisit un aventurier pour participer au 1 contre 1. Le gagnant du premier combat rencontre un nouvel aventurier, choisi par le capitaine adverse. Jusqu'à la défaite de tous les aventuriers d'une équipe, résultant en la victoire de l'autre équipe. (Une fois qu'un aventurier a perdu un combat, il ne peut plus participer aux autres de la série 4).

Exemple:

-> L'aventurier 1 de l'équipe A combat l'aventurier 1 l'équipe B, l'aventurier 1 de l'équipe A gagne.

-> L'aventurier 1 de l'équipe A combat l'aventurier 2 l'équipe B, l'aventurier 2 de l'équipe B gagne.

-> L'aventurier 2 de l'équipe A combat l'aventurier 2 l'équipe B, l'aventurier 2 de l'équipe A gagne.

-> L'aventurier 2 de l'équipe A combat l'aventurier 3 l'équipe B, l'aventurier 2 de l'équipe A gagne.

-> L'équipe A remporte la série

3. 2 système officiel du tournoi : Arène d'Arsha

Article 4 Format du match

4.1 Les participants doivent être connectés à Black Desert dans l'attente de leur match.

4.2 Client de jeu du tournoi : Dernière version du client de jeu de Black Desert et serveur officiels.

4.3 Une fois le match débuté, chaque participant devra passer la porte de l'arène dans les 10 secondes pour combattre. Après 10 secondes, la porte de l'arène se fermera automatiquement. Tous les participants qui n'auront pas passé la porte avant sa fermeture ne participeront pas au match.

4.4 Jusqu'au 8e de finale

Contexte	Paramètres
Participation	Équipe
Format	3c3 Match en équipe
Emplacement du match	En ligne (Arène d'Arsha)
Temps de jeu	3 minutes
Conditions de victoire du match	Gagnant de 5 manches (élimination directe)
Autorisation pour rediffusion	Oui
Possibilité de rejoindre pendant le match	Non
Résurrection pendant le match	Non
Effets bonus (élixir, nourriture, parchemins, etc.)	Non (enlevés à l'entrée de l'arène)
Bonus personnels	Oui
Potions	[Champ de Bataille] Potions, Essence spirituelle d'Ornette et Essence spirituelle d'Odore
Familiers	Non
Tenue de maître de guilde en possession d'un territoire (ex : Armure d'Asula)	Non

4.5 Huitième de finale, quart de finale

Contexte	Paramètres
Participation	Équipe
Format	3c3 Match en équipe
Emplacement du match	En ligne (Arène d'Arsha)
Temps de jeu	3 minutes
Conditions de victoire du match	Gagnant de 5 manches (élimination directe)
Autorisation pour rediffusion	Oui
Possibilité de rejoindre pendant le match	Non
Résurrection pendant le match	Non
Effets bonus (élixir, nourriture, parchemins, etc.)	Non (enlevés à l'entrée de l'arène)
Bonus personnels	Oui
Potions	[Champ de Bataille] Potions, Essence spirituelle d'Ornette et Essence spirituelle d'Odore
Familiers	Non

Tenue de maître de guilde en possession d'un territoire (ex : Armure d'Asula)	Non
---	-----

4.6 Demi-finale, troisième place et finale

Contexte	Paramètres
Participation	Équipe
Format	En fonction des règles de chaque set, match en équipe 2c2, match individuel 1c1 ou match en équipe 3c3.
Emplacement du match	En ligne (Arène d'Arsha)
Temps de jeu	3 minutes
Conditions de victoire du match	Gagnant de 5 manches (élimination directe)
Autorisation pour rediffusion	Oui
Possibilité de rejoindre pendant le match	Non
Résurrection pendant le match	Non
Effets bonus (élixir, nourriture, parchemins, etc.)	Non (enlevés à l'entrée de l'arène)
Bonus personnels	Oui
Potions	[Champ de Bataille] Potions, Essence spirituelle d'Ornette et Essence spirituelle d'Odore
Familiers	Non
Tenue de maître de guilde en possession d'un territoire (ex : Armure d'Asula)	Non

Article 5 Procédure de match nul

5.1 Si le compte à rebours atteint 0, l'équipe avec le % de PV le plus haut gagne.

Exemple 1 :

L'équipe A a 1 aventurier vivant à 50% de PV et l'équipe B a 1 aventurier vivant avec 20% de PV et 1 autre aventurier vivant à 25% de PV -> l'équipe A gagne

Exemple 2 :

L'équipe A a 1 aventurier vivant à 50% de PV et l'équipe B a 1 aventurier vivant avec 40% de PV et 1 autre aventurier vivant à 30% de PV -> l'équipe B gagne

5.2 Si le comptes à rebours atteint 0 et que le total de PV des deux équipes est égal, le match sera nul.

5.3 Si l'un des matchs en 3 ou en 5 se termine en match nul, des matchs 3 contre 3 de mort subite sont joués jusqu'à ce qu'un gagnant soit prononcé.

Exemple 1 : (Match en 3)

Premier match : L'équipe A gagne -> 1:0

Deuxième match : Match nul -> 1:0

Troisième match : L'équipe B gagne -> 1:1

Mort subite

Quatrième match : Match nul -> 1:1

Cinquième match : L'équipe A gagne -> 2:1 -> L'équipe A sort gagnante

Exemple 2 : (Match en 3)

Premier match : L'équipe A gagne -> 1:0

Deuxième match : Match nul -> 1:0

Troisième match : Match nul -> 1:0 -> L'équipe A sort gagnante

Exemple 3 : (Match en 5)

Premier match : Match nul -> 0:0

Deuxième match : L'équipe A gagne -> 1:0

Troisième match : L'équipe B gagne -> 1:1

Quatrième match : L'équipe B gagne -> 1:2

Cinquième match : L'équipe A gagne -> 2:2

Mort subite

Cinquième match : L'équipe A gagne -> 3:2 -> L'équipe A sort gagnante

Chapitre 3 (Règles du jeu)

Article 6 Équipement personnel et utilisation de programmes externes

6.1 Les participants doivent participer au tournoi avec leur propre équipement. Dans le cas d'un match hors-ligne, les participants peuvent recevoir de l'équipement de la part de l'organisateur du tournoi.

6.2 Les participants du tournoi peuvent utiliser des souris ou claviers capables de supporter des programmes macro, cependant l'utilisation de macros est interdite.

6.3 Les participants utilisant de l'équipement capable de supporter des programmes macro doivent coopérer avec l'organisateur du tournoi et les paramètres de macro peuvent leur être demandés. Tout désaccord avec ce point peut être vu comme une volonté d'utilisation de macro.

6.4 Les participants ne doivent pas utiliser des programmes externes autres que le logiciel du jeu, à l'exception de drivers et de programme de chat vocal.

6.5 Si un problème survient lors de l'installation de drivers ou l'utilisation de programmes de chat vocal, le participant sera responsable de ses propres problèmes.

6.6 Le participant est responsable de tout inconvénient (si tel est le cas), ou résultat de match causé par l'utilisation de son équipement personnel.

Article 7 Paramètres de match

7.1 Les paramètres de jeu et d'équipement du participant doivent être mis en place avant le début du match.

7.2 Le participant doit vérifier son environnement et les conditions de son PC et vérifier à l'avance tout facteur susceptible d'affecter sa performance. Le participant sera responsable de tout résultat de performance ou inconvénient, si tel est le cas.

7.3 Si un nom est changé après l'inscription et avant la fin du tournoi, le capitaine d'équipe est tenu d'en informer l'organisateur du tournoi au plus vite.

7.4 Informer l'organisateur du tournoi trop tard peut entraîner une disqualification.

Article 8 Jugement de l'organisateur

8.1 L'organisateur du tournoi sera la seule partie responsable et les décisions prises par l'organisateur ne peuvent être infirmées.

8.2 L'organisateur du tournoi est responsable de la vérification préalable des conditions du jeu afin d'assurer le bon déroulement du tournoi.

8.3 Si l'organisateur détermine qu'un match ne peut plus avoir lieu en raison de circonstances imprévues ou s'il est jugé difficile de déterminer un vainqueur en fonction de la situation, l'organisateur pourra prononcer un match nul.

8.4 Si le participant détermine avoir des difficultés pour jouer le match, il devra prévenir l'organisateur via le chat de l'Arène d'Arsha (Alt + F9)

8.5 Si un spectateur ou un officiel est déterminé comme affectant le résultat du match de façon significative, l'organisateur pourra l'exclure de l'Arène d'Arsha.

8.6 L'organisateur du tournoi peut sanctionner ou pénaliser tout participant ayant une réaction excessive à la décision de l'organisateur ou affectant injustement le résultat du match.

8.7 S'il y a un souci concernant les décisions de l'organisateur, un recours pourra être fait auprès de l'organisateur, après la fin du tournoi. Un jugement sera rendu par l'organisateur du tournoi.

8.8 Cependant, en accord avec l'article 8 section 1, les décisions de match ne peuvent être annulées. En cas d'erreur de jugement, les parties affectées recevront compensation.

Article 9 Actions prohibées et comportement antisportif

9.1 En cas de conduite interdite ou de comportement antisportif, l'organisateur du tournoi pourra prendre les actions suivantes :

Action disciplinaire Raison	
Avertissement	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Non-respect des instructions de l'organisateur ▶ Demande de pause en raison de la configuration ou de l'équipement du participant ▶ Problèmes dû au PC ou à la connexion du participant venant d'une erreur du participant ▶ Tentative de nuire au match viale chat en jeu. ▶ Provoquer verbalement intentionnellement un adversaire etc. <p>* 2 avertissements résulteront en un blâme</p>
Blâme	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Utilisation de bug, exploits etc. dans le but d'affecter un match d'une quelconque façon. ▶ Utilisation d'un équipement ou d'un logiciel non-autorisé ▶ Déconnexion intentionnelle du jeu et interruption du match ▶ Avertissements répétés pour la même infraction ▶ Les blâmes peuvent être donnés en fonction du jugement de l'organisateur du tournoi. <p>✘ Recevoir 2 blâmes conduit au forfait du tournoi</p>
Forfait du tournoi	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Utilisation d'un programme externe illégal ou non-autorisé ▶ Utilisation d'un programme de macro ou de gameplay inapproprié. ▶ Conflits entre participants, grossièreté et/ou comportement antijeu ▶ S'il est plus possible de poursuivre un match normal ▶ Absence/incapacité d'arriver à l'heure prévue du match.

9.2 Si les actions des participants sont déterminées comme tentant de provoquer un match nul intentionnellement ou si un participant ne participe pas activement au match, le participant pourra subir une perte pour ce round.

(ex : Ne pas sortir intentionnellement de la zone de départ (près du PNJ du champ de bataille) durant un match ou retourner dans la zone de départ pour éviter le combat).

9.3 Additionnellement à ce qui est mentionné ci-dessus, des sanctions disciplinaires pourront être appliquées en accord avec le jugement de l'organisateur du tournoi dans le cas où cela interférerait avec les performances normales du jeu.

9.4 S'il est confirmé qu'une autre personne a participé au tournoi à la place d'un participant, le participant pourra être immédiatement exclu et disqualifié. Le participant pourra être disqualifié pour le reste du tournoi et sujet à un bannissement de 30 jours.

Article 10 Déconnexions

10.1 Dans le cas d'une déconnexion, le participant devra se reconnecter et informer l'organisateur de la poursuite du match.

10.2 La détermination du match sera comme suit, indépendamment de si la déconnexion provient du côté du participant ou de l'organisateur du tournoi.

Contexte	Procédure
Avant le début du match	Nul et re-match, en gardant le score actuel
Pendant le match	La manche continue et le match sera mis en pause après la fin de la manche pour laisser le temps au participant de se reconnecter pour la prochaine manche.

Article 11 Nom de Famille, Classe et utilisation d'objets

11.1 Si l'organisateur du tournoi détermine que le nom d'équipe, le nom de famille ou de personnage enfreint la politique de nommage de Black Desert ou est offensant pour les autres, le participant pourra être disqualifié et leur position sera donnée au joueur suivant.

11.2 Dans ce tournoi, vous ne pourrez utiliser que [Champ de Bataille] Potions, Essence Spirituelle d'Ornette et Essence Spirituelle d'Odore. Si l'organisateur détermine que l'utilisation de certains objets peut interférer avec le tournoi, cette règle pourra être altérée et l'utilisation des objets restreinte

Article 12 Date d'entrée en vigueur

Ces règles entrent en vigueur au moment de leur publication.

Article 13 Modifications et obligations

13.1 Si le dernier patch du jeu ou la version affecte le règlement de ce tournoi, l'organisateur pourra apporter des changements aux règles.

13.2 Les participants sont encouragés à consulter les règles régulièrement pour rester informés.

13.3 Le règlement du tournoi devra être publié à l'avance. Si des changements sont effectués, une annonce sera faite sur le site officiel et/ou en jeu.