



<Sommaire>

■ Chapitre 1 : Déroulement du tournoi

1. Titre et nom de l'événement
2. Annonces et modifications des règles
3. Inscription :
4. Éligibilité & Disqualification

■ Chapitre 2 : Format du tournoi

5. Structure des matchs
6. Organisation du tournoi

■ Chapitre 3 : Règles de match

7. Responsabilités du participant
8. Décisions de l'organisateur, résolution des problèmes et vérification d'identité
9. Conduite interdite et antisportive
10. Politique relative à la personnalisation des noms et des personnages
11. Droits d'auteur et conditions supplémentaires
12. Date d'entrée en vigueur des règles

■ Chapitre 1 : Déroulement du tournoi

1. Titre et nom de l'événement

[1.1] Titre de l'événement : Master Class Black Desert 2025

[1.2] Nom du tournoi : Master Class 2025

2. Annonces et modifications des règles

[2.1] La Black Desert Master Class (BDMC) 2025 se déroulera sur le serveur live Arsha et sera organisé conformément aux annonces officielles et au présent règlement.

[2.2] Tous les participants doivent respecter ces règles et toute instruction supplémentaire donnée par l'organisateur. L'inscription implique l'acceptation de toutes les conditions et instructions.

[2.3] Toute question non explicitement traitée dans le présent règlement sera laissée à la seule discrétion de l'organisateur et régie par les politiques opérationnelles et événementielles de Black Desert.

[2.4] L'organisateur se réserve le droit de mettre à jour les règles ou les procédures si des problèmes surviennent et informera les participants de tout changement.

[2.5] Toute modification apportée au règlement sera annoncée à l'avance sur le site officiel ou directement aux participants.

[2.6] Des règles supplémentaires peuvent être introduites si nécessaire, moyennant notification préalable et annonce publique.

3. Inscription

[3.1] Les inscriptions ne sont acceptées que via le site officiel de Black Desert, comme indiqué dans l'annonce relative à la Master Class.

[3.2] L'inscription dans le jeu est disponible via [Menu (Echap)] > [Guerre] > [S'inscrire au tournoi de l'Arène d'Arsha]. Une fois inscrit, il n'est pas possible de se réinscrire.

[3.3] Les modifications d'inscription peuvent être demandées auprès du service d'assistance jusqu'au jeudi 16 octobre avant la maintenance. Les demandes doivent être effectuées à partir du compte utilisé pour l'inscription. (Les utilisateurs non enregistrés ne seront pas acceptés.)

[3.4] Les participants sont tenus de se tenir informés des annonces et des règles. Le non-respect de ces règles peut entraîner des avertissements, l'annulation de l'inscription ou la disqualification de l'événement.

4. Éligibilité & Disqualification

[4.1] Seuls les comptes ayant un score d'équipement familial (PA + PD) d'au moins 810 peuvent s'inscrire.

[4.2] **Avant la maintenance du jeudi 16 octobre**, les participants doivent remplir les deux conditions suivantes :

1) Terminez votre inscription dans le jeu via [S'inscrire au tournoi Arena of Arsha].

2) Posséder l'objet « Formulaire d'inscription à la Master Class 2025 » sur un personnage de la famille.

* Le score d'équipement requis (PA + PD) peut être consulté dans la fenêtre d'équipement (I) et inclut les bonus de l'Esprit occulte heureux et du journal d'aventure (à l'exception de la Bénédiction du matin obtenue lors du Blitz des boss du Sanctuaire noir).

[4.5] Les comptes ayant fait l'objet de restrictions d'accès pour violation de la politique au cours des six derniers mois ne peuvent pas participer.

[4.6] Si des informations fournies se révèlent fausses ou si les conditions d'éligibilité ne sont pas remplies pendant l'événement, la disqualification est immédiate.

[4.7] Un comportement antisportif ou toute action jugée perturbatrice par l'organisateur peut entraîner un avertissement ou une disqualification, conformément à la politique opérationnelle de Black Desert.

[4.8] Si un participant est disqualifié pendant l'événement, le participant éligible suivant dans le classement prendra sa place. En cas d'égalité, c'est le dernier joueur à avoir participé qui sera qualifié (non applicable pour la finale).

[4.9] L'organisateur, y compris les employés de Pearl Abyss, ne peut pas participer.

■ Chapitre 2 : Format du tournoi

5. Structure des matchs

[5.1] Format : Tournoi en 1 contre 1, classe unique

[5.2] Type de match : JcJ Arène d'Arsha

[5.3] Conditions de victoire :

Du tableau principal aux demi-finales	Meilleur des 3 manches (premier à 2 victoires)
Finale	Meilleur des 5 manches (premier à 3 victoires)

- Les participants utilisent des personnages d'essai sur le serveur en ligne.
- Équipement de tournoi spécial fourni (375 PA, 435 PD)
- Les cristaux, le ginseng sauvage millénaire et les familiers sont interdits.
- Les effets provenant des journaux d'aventure et des compétences de guildes sont possibles.
- Durée du match : 3 min.
- Brume ténébreuse : Activée

[5.4] En cas de match nul, des rencontres supplémentaires seront disputées jusqu'à ce qu'un vainqueur soit déterminé.

[5.5] Des matchs supplémentaires pourront être ajoutés en fonction du nombre de participants par catégorie.

[5.6] Des exemptions et des matchs supplémentaires peuvent être attribués en fonction de la structure du tournoi et du nombre de participants.

6. Organisation du tournoi

Phase	Dates
Inscription :	Du jeudi 2 octobre 2025 (après la maintenance) au jeudi 16 octobre 2025 (avant la maintenance).
Annonce relative au statut d'inscription	Vendredi 10 octobre 2025
Annonce du tableau principal	Jeudi 23 octobre 2025
Du tableau principal aux demi-finales	Groupe A : Samedi 1er novembre 2025
	Groupe B : Dimanche 2 novembre 2025
	Groupe C : Samedi 8 novembre 2025
	Groupe D : Dimanche 9 novembre 2025
Annonce du Tableau des finales	Jeudi 13 novembre 2025
Finale	Groupe A,B: samedi 15 novembre 2025
	Groupe C,D: dimanche 16 novembre 2025

[6.1] L'emploi du temps de chaque catégorie sera affiché en même temps que le tableau des matchs. Les participants doivent être disponibles pour jusqu'à deux journées de match : une pour les phases principales jusqu'aux demi-finales, et une pour la finale (diffusée en direct en ligne).

■ Chapitre 3 : Règles de match

7. Responsabilités du participant

[7.1] Les participants doivent signaler sans délai tout problème survenant pendant les matchs à l'organisateur. La décision de suspendre ou de poursuivre le match revient à l'organisateur.

[7.2] Les participants doivent être en ligne et prêts à l'heure prévue. En cas de non-respect, un laissez-passer sera accordé à leur adversaire.

[7.3] Les participants sont responsables de la bonne configuration de leurs paramètres de jeu, de leurs périphériques PC et de leur environnement. L'organisateur ne saurait être tenu responsable des problèmes techniques liés à l'équipement du participant.

[7.4] L'équipement, les compétences et le mode Éveil/Renaissance peuvent être modifiés pendant le temps d'attente ou lors des matchs, mais aucun temps supplémentaire de préparation ne sera accordé.

8. Décisions de l'organisateur, résolution des problèmes et vérification d'identité

[8.1] L'organisateur est l'autorité finale pour toutes les décisions concernant les matchs.

[8.2] Des avertissements ou des disqualifications peuvent être donnés verbalement ou via le chat en jeu.

[8.3] L'organisateur vérifiera l'environnement de jeu avant les matchs.

[8.4] Les matchs peuvent être déclarés nuls ou rejoués en cas de problèmes techniques.

[8.5] L'organisateur peut demander une vérification d'identité par photo ou pièce d'identité physique ; le non-respect de cette demande entraîne une disqualification.

[8.6] Si une partie est interrompue en raison de problèmes techniques tels que des erreurs du client de jeu, des problèmes de réseau ou des défaillances de périphériques PC entraînant une perte de connexion, les procédures suivantes s'appliqueront :

Gestion des problèmes de connexion en jeu	
Avant le début du match	(1) Si le participant concerné ne parvient pas à se reconnecter dans les 5 min, ou s'il se déconnecte à nouveau après la reconnexion, cette manche sera comptée comme une défaite. (2) Si le même problème se reproduit comme décrit ci-dessus, le participant sera disqualifié. (3) Tous ces incidents seront comptabilisés tout au long de l'événement BDMC.
Lors d'un match (Dès que le match commence et que les portes de l'arène s'ouvrent)	(1) Si un participant se déconnecte, cela sera comptabilisé comme une défaite. S'ils accumulent deux défaites, leur adversaire sera déclaré vainqueur de ce match.

[8.8] Si l'organisateur constate qu'un bug critique ou un problème technique est survenu, ou si toute autre circonstance inévitable empêche le bon déroulement du match, une revanche pourra être déclarée.

9. Conduite interdite et antisportive

[9.1] Si un comportement interdit ou antisportif est détecté pendant un match, l'organisateur se réserve le droit d'appliquer les pénalités suivantes aux participants :

Catégories	Description
Blâme	(1) Non-respect des instructions ou des directives données par l'organisateur. (2) Provoquer ou se moquer intentionnellement des autres participants durant la partie. Par exemple, effectuer plusieurs fois la même action ou sauter par-dessus un personnage vaincu. (3) Tout autre comportement jugé inapproprié par l'organisateur et justifiant un avertissement. * Deux avertissements entraîneront une disqualification du tournoi. * Les avertissements sont cumulés durant toute la durée de BDMC.
Disqualification	(1) Enfreindre l'un des critères de disqualification énoncés dans le Chapitre 1, Section 4. (2) Exploiter des bugs ou des fonctionnalités non prévues dans le jeu pouvant influencer directement le résultat d'une partie. (3) Utiliser des logiciels tiers non autorisés ou des programmes illégaux. (4) Comportement antisportif répété ou conduite perturbant le bon déroulement du match, ou encore litiges persistants empêchant la poursuite de la rencontre.

[9.2] Toute autre action non explicitement mentionnée ci-dessus, susceptible de perturber ou d'entraver la progression équitable du match, pourra entraîner des sanctions supplémentaires à la discrétion de l'organisateur et pourra également être soumise aux politiques opérationnelles de Black Desert.

(10) Politique relative à la personnalisation des noms et des personnages

[10.1] Si l'organisateur estime que le nom de famille, le nom de personnage ou le nom du joueur d'un participant enfreint les règles sur les noms de Black Desert ou est susceptible de heurter la sensibilité d'autrui selon les normes sociales, il se réserve le droit de modifier ce nom.

[10.2] Les participants sont libres de personnaliser l'apparence de leur personnage et d'utiliser la palette. Cependant, si l'apparence est jugée offensante ou susceptible de gêner les autres, l'organisateur pourra exiger des modifications.

(11) Droits d'auteur et conditions supplémentaires

[11.1] Tous les matchs seront enregistrés et pourront être diffusés en direct ou en streaming selon la décision de l'organisateur. Les matchs qui ne sont pas diffusés en direct seront tout de même enregistrés.

[11.2] Les noms de famille, noms de personnage et pseudos de joueur signalés lors de l'inscription à l'événement pourront être publiés à l'avance sur le site officiel et lors des diffusions.

[11,3] Tous les droits d'auteur des vidéos liées à BDMC sont en possession de l'organisateur. Cela inclut, sans s'y limiter :

- Le droit d'utiliser des photos et des vidéos enregistrées liées à BDMC
- Le droit de diffuser les matchs en direct ou en différé

[11.4] L'organisateur peut utiliser les images de l'événement à des fins promotionnelles ou éditoriales, aussi bien en ligne que hors ligne. L'inscription implique le consentement.

(12) Date d'entrée en vigueur des règles

[12.1] Ces règles entrent en vigueur à compter de leur date de publication.

[12.2] Toute modification prend effet à partir de la date de mise à jour.