

Règlement - NA vs EU Showdown 2026

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 : NA vs EU Showdown 2026

Article 2 - Eligibilité

2.1 Votre Famille doit posséder au moins un personnage avec un score d'équipement (AP + DP) total de 840 ou plus au jeudi 16 avril 2026 (avant la maintenance). Veuillez noter que les statistiques de la "Bénédiction du matin" issues des exécutions du Sanctuaire noir ne sont pas comptabilisées dans ce total.

2.2 Les membres d'équipe participant au tournoi doivent utiliser un personnage d'essai de la classe choisie.

2.3 Les participants ne peuvent pas s'inscrire dans plusieurs équipes.

2.4 Chaque équipe ne peut pas contenir de classes en double.

2.5 Les participants ne doivent pas avoir eu leur compte restreint dû à une violation de la politique opérationnelle dans les derniers 3 mois.

2.6 Les aventuriers actuellement sous le coup d'une interdiction de tournoi ne peuvent pas participer à ce tournoi.

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

2.8 Si un compte est reconnu en infraction avec les règles susmentionnées avant ou pendant le tournoi, l'inscription sera annulée et la place au sein du tournoi sera cédée à une autre équipe.

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

2.10 Vous devez être âgé d'au moins 18 ans et être le propriétaire enregistré de votre compte. Tout au long de l'événement NA vs EU Showdown 2026, l'organisateur se réserve le droit d'exiger une vérification d'identité, par photo ou en personne (carte d'identité ou passeport), afin de confirmer votre identité. Tout refus de s'y conformer pourra entraîner une disqualification.

Chapitre 2 (Format du tournoi)

Article 3 - Format du match

3.1 Organisation du tournoi

(1) Jusqu'aux huitièmes de finale (Préliminaires régionales)

- 3 contre 3 (2 manches gagnantes – BO3, élimination directe)
- Les équipes seront réparties par l'organisateur du tournoi.

(2) Quarts de finale (Tournoi régional)

- 3 contre 3 (3 manches gagnantes – BO5, élimination directe)
- Les équipes seront réparties par l'organisateur du tournoi.

(3) Demi-finale (Tournoi régional)

- 3 contre 3 (3 manches gagnantes – BO5, élimination directe)
- Les équipes seront réparties par l'organisateur du tournoi.

(4) Match pour la 3ème place (Tournoi régional)

- 3 contre 3 (4 manches gagnantes – BO7, élimination directe)
- Les équipes seront réparties par l'organisateur du tournoi.

(5) Finale (Tournoi régional)

- 3 contre 3 (4 manches gagnantes – BO7, élimination directe)
- Les équipes seront réparties par l'organisateur du tournoi.

(6) Match Ultime final (Match hors ligne)

- Détails à venir (Prochainement)

3.2 Official Tournament System: Arena of Arsha

Article 4 - Cadre 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 pourront pas participer au match.

4.4 Les participants utilisent des personnages d'essai sur le serveur live.

- Equipement de tournoi spécial fourni (375 PA, 435 PD)

- Les stats d'AP et de DP mentionnées ci-dessous correspondent au score obtenu après s'être équipé de l'équipement d'Arsha III, acheté auprès de Haz dans l'arène de combat, et après avoir complété le Journal d'aventure offrant des bonus de PA et de PD.
- Les effets des Journaux d'aventure et les Compétences de guilde sont autorisés.

4.5 Jusqu'aux 8es de finale (Préliminaires régionales)

Contexte	Format
Participation	Équipe
Type de match	3c3 Match en équipe
Emplacement du match	En ligne (Arène d'Arsha)
Durée du match	3 minutes
Condition de victoire	2 manches gagnantes (BO3 – élimination directe)
Autorisation pour diffusion	Oui
Possibilité de rejoindre pendant le match	Non
Résurrection pendant le match	Non
Effets bonus (élixirs, nourriture, parchemins, etc.)	Non (y compris les bonus n'étant pas retirés 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
Malle à équipements de Morco	Non

4.6 Quarts de finale, demi-finales (Tournoi régional)

Contexte	Format
Participation	Team
Type de match	3c3 Match en équipe
Emplacement du match	En ligne (Arène d'Arsha)
Durée du match	3 minutes
Condition de victoire	3 manches gagnantes (BO5 – élimination directe)
Autorisation pour diffusion	Oui
Possibilité de rejoindre pendant le match	Non
Résurrection pendant le match	Non
Effets bonus (élixirs, nourriture, parchemins, etc.)	Non (y compris les bonus n'étant pas retirés 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 guildes en possession d'un territoire (ex : Armure d'Asula)	Non
Malle à équipements de Morco	Non

4.7 Match pour la troisième place, finale (Tournoi régional)

Contexte	Format
Participation	Team
Type de match	3c3 Match en équipe
Emplacement du match	En ligne (Arène d'Arsha)
Durée du match	3 minutes
Condition de victoire	4 manches gagnantes (BO7 – élimination directe)
Autorisation pour diffusion	Oui
Possibilité de rejoindre pendant le match	Non
Effets bonus (élixirs, nourriture, parchemins, etc.)	Non (y compris les bonus n'étant pas retirés 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
Malle à équipements de Morco	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.

5.2 Si le compte 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.

- Match en 3 (2 premières victoires), Match en 5 (3 premières victoires), Match en 7 (4 premières victoires) etc.

Chapitre 3 (Règles du jeu)

Article 6 Équipement personnel et utilisation de programmes externes

6.1 Les participants doivent participer au tournoi en étant équipés de l'équipement d'Arsha III (personnage d'essai). En cas de match hors ligne, l'organisateur du tournoi pourra mettre à disposition des participants un équipement spécifique.

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 en assumera l'entière responsabilité.

6.6 Le participant assume l'entière responsabilité des éventuels désavantages ou de l'issue d'un match résultant de l'utilisation de son propre 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 + 9).

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 Si un non-participant est considéré comme ayant interrompu ou perturbé les opérations du tournoi, l'organisateur peut imposer des sanctions ou des punitions conformément à la politique opérationnelle.

8.7 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.

8.8 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.

8.9 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.

8.10 L'organisateur du tournoi se réserve le droit de modifier les résultats des matchs à tout moment, même après leur annonce préalable.

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	Contenu
Avertissement	<ul style="list-style-type: none">▶ Non-respect des instructions de l'organisateur du tournoi et des règles du tournoi.▶ Se déconnecter intentionnellement du jeu et perturber le match.▶ Tenter d'influencer un match par le biais du chat en jeu.▶ Provoquer intentionnellement un adversaire par des écarts de langage excessifs, etc <p>* Recevoir 2 avertissements équivaut à un forfait pour le tournoi.</p>

Forfait du tournoi	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Utilisation de bugs, d'exploits, etc. pour affecter le match de quelque manière que ce soit. 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 anti-jeu. ▶ 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 cette manche.

(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 Outre les dispositions susmentionnées, des actions et sanctions disciplinaires pourront être appliquées en accord avec le jugement de l'organisateur du tournoi dans le cas où les participants interféreraient avec les opérations normales du jeu.

9.4 S'il est confirmé qu'une autre personne a participé à un match au nom du participant, le participant et/ou l'équipe peut être immédiatement exclu(e) et disqualifié(e). Le participant et/ou l'équipe peut être disqualifié(e) pour le reste du tournoi. Le participant peut faire l'objet d'une sanction selon la Politique Opérationnelle.

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.

Cas de figure	Procédure
Avant le début du match	Annulation 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 Noms (équipe, Famille, personnage), 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/l'équipe pourra être disqualifié(e).

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 affecter le bon déroulement du tournoi, cette règle pourra être altérée et l'utilisation des objets restreinte.

Article 12 Modifications et obligations

12.1 Si le dernier patch ou la dernière version du jeu affecte les règles du tournoi, l'organisateur du tournoi pourra apporter les modifications nécessaires au règlement.

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

12.3 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.

Article 13 Remplaçants

13.1 Un remplaçant est autorisé par équipe. Les équipes ne peuvent pas ajouter ou supprimer leur remplaçant une fois que les inscriptions ont été clôturées.

13.2 Si l'un des membres principaux de l'équipe ne peut pas participer ou à la discrétion du capitaine de l'équipe, le remplaçant peut remplacer un membre de l'équipe.

13.3 Les équipes doivent informer les organisateurs du tournoi de leur décision d'utiliser un remplaçant avant le début de leur match.

13.4 Les remplaçants ne peuvent pas être échangés entre les manches, mais peuvent l'être entre les matchs.

13.5 Les remplaçants recevront également des récompenses qu'ils aient participé ou non au tournoi, incluant l'invitation au Bal d'Heidel 2026 et l'entrée au match hors ligne du Showdown NA vs EU. (Ajouté le : 28/03/2026 00h30 UTC)

13.6 Les remplaçants doivent respecter les règles relatives aux classes (pas de doublon de classe lors de l'inscription).

Ex : si les trois membres principaux de l'équipe sont Guerrier, Rôdeuse et Berserker, alors le remplaçant ne pourra pas être une de ces classes.

Article 14 Date d'entrée en vigueur

14.1 Ces règles entrent en vigueur au moment de leur publication.