

Règles du Tournoi de la Master Class Black

Desert 2026



<Sommaire>

■ Chapitre 1. Déroulement du tournoi

1. Annonces et modifications des règles
2. Inscription à la Master Class Black Desert 2026
3. Éligibilité & Disqualification

■ Chapitre 2. Format du tournoi

4. Informations générales sur les matchs
5. Format des matchs de la Master Class Black Desert 2026
6. Format des matchs de qualification pour la finale mondiale de la Master Class
7. Organisation du tournoi

■ Chapitre 3. Règles détaillées des matchs

8. Responsabilités du participant

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

■ Chapitre 1. Déroulement du tournoi

1. Annonces et modifications des règles

[1.1] La Master Class Black Desert 2026 (ci-après « BDMC ») et les qualifications pour la finale mondiale de la Master Class (ci-après les « Qualifications ») se dérouleront sur le serveur live Arsha et seront organisées conformément aux annonces officielles et au présent règlement.

[1.2] La BDMC se compose des matchs principaux et des finales pour déterminer un vainqueur pour chaque classe, ainsi que des Qualifications pour la finale mondiale de la Master Class 2027.

[1.3] Tous les participants à la BDMC et aux Qualifications doivent respecter ces règles et toute instruction supplémentaire donnée par l'organisateur. L'inscription implique l'acceptation de toutes les conditions et instructions.

[1.4] Toute question non explicitement traitée dans le présent règlement sera laissée à la seule discrétion de l'organisateur et régie par [la politique opérationnelle](#) et [le règlement des événements de Black Desert](#).

[1.5] 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.

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

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

2. Inscription à la Master Class Black Desert 2026

[2.1] Les inscriptions ne sont acceptées que via la méthode indiquée dans l'annonce relative à la Master Class sur le site officiel de Black Desert.

[2.2] L'inscription dans le jeu est disponible via [Menu] (Échap) → [Guerre] → [Postuler pour le tournoi de l'Arène d'Arsha]. Une fois l'inscription terminée, le participant ne peut pas se réinscrire.

[2.3] Les modifications d'inscription peuvent être demandées auprès du service client jusqu'au jeudi 8 octobre 2026 (avant la maintenance). Les demandes doivent être effectuées à partir du compte utilisé pour l'inscription. (Les demandes soumises en tant qu'invité ne seront pas acceptées.)

[2.4] Les inscriptions multiples sous une même identité ne sont pas autorisées. En cas de soumission de plusieurs inscriptions, l'éligibilité sera déterminée en fonction du compte associé à l'inscription la plus récente.

[2.5] Les participants sont tenus de consulter régulièrement le règlement de la BDMC et les annonces officielles. Le fait de ne pas prendre connaissance d'informations correctement communiquées peut entraîner un avertissement, l'annulation de l'inscription, une disqualification ou toute autre mesure prévue par ce règlement.

3. Éligibilité & Disqualification

[3.1] La participation est réservée aux personnes âgées d'au moins 18 ans.

[3.2] Les participants ne peuvent s'inscrire qu'avec un compte créé sous leur propre identité.

[3.3] Seuls les comptes ayant un score d'équipement de Famille (PA + PD) d'au moins 860 peuvent s'inscrire.

[3.4] Pour finaliser leur inscription, les participants doivent remplir les deux conditions suivantes avant la clôture des inscriptions lors de la maintenance du jeudi 8 octobre 2026 :

1. Terminer son inscription dans le jeu via [Postuler pour le tournoi de l'Arène d'Arsha]
2. Compléter la vérification d'identité via le formulaire indiqué dans l'annonce officielle.

* 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).

[3.5] Les comptes ayant fait l'objet de restrictions d'accès au jeu pour violation de la politique opérationnelle au cours des six mois précédant l'ouverture des inscriptions à la BDMC ne peuvent pas s'inscrire à la BDMC ni aux Qualifications.

[3.6] Si des informations fournies se révèlent fausses, ou si le participant ne remplit pas les conditions d'éligibilité, la disqualification est immédiate.

[3.7] Tout comportement contraire aux normes sociales générales ou jugé perturbateur par l'organisateur peut entraîner un avertissement ou une disqualification. Des mesures supplémentaires peuvent être prises en vertu de la politique opérationnelle de Black Desert, selon la gravité.

[3.8] Si un participant est disqualifié, sa place et son éligibilité seront transmises à l'adversaire que le participant disqualifié a affronté en dernier. Cette disposition ne s'applique pas pour la finale.

[3.9] Si l'accès au jeu d'un participant est restreint ou si un participant est disqualifié en vertu de ces règles avant la distribution des récompenses du tournoi, ce participant ne recevra aucune récompense.

[3.10] Les employés de Pearl Abyss ne sont pas éligibles pour participer à la BDMC.

■ Chapitre 2. Format du tournoi

4. Informations générales sur les matchs

- Type de match : Arène d'Arsha.
- Personnages et équipement : Personnages d'essai et équipement Arsha III (375 PA, 435 PD).
- Les cristaux et familiers sont interdits.
- Les pierres d'alchimie sont autorisées et leurs effets s'appliqueront.
- Les effets provenant des journaux d'aventure et des compétences de guildes s'appliqueront.
- Durée du match : 3 min.
- Brume ténébreuse : Activée.

* La brume ténébreuse apparaît 10 secondes après le début du match. À 1 et 2 minutes de match, elle se rétrécira depuis le bord extérieur vers le centre de l'arène. Les personnages se trouvant à l'intérieur de la brume ténébreuse subissent 500 points de dégâts par seconde.

- Les PV max. diminueront au fil du temps.

* Les PV max. diminueront à 80 % lorsqu'il restera 2 minutes et à 50 % lorsqu'il restera 1 minute.

[4.1] Tous les matchs se dérouleront sous forme de tournois en 1 contre 1 entre participants de la même classe.

[4.2] Si un match du tournoi se termine par un match nul et qu'aucun vainqueur n'est déterminé, des matchs supplémentaires d'une seule manche seront disputés jusqu'à ce qu'un vainqueur soit déterminé.

[4.3] En fonction du format du tournoi et du nombre de participants, des exemptions ou des matchs supplémentaires peuvent être programmés. Par conséquent, le nombre maximum de matchs peut varier selon les participants.

5. Format des matchs de la Master Class Black Desert 2026

[5.1] 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)

6. Format des matchs de qualification pour la finale mondiale de la Master Class

[6.1] Les participants à la Master Class ayant remporté la BDMC 2025 ou 2026 seront éligibles pour participer aux Qualifications pour la finale mondiale.

[6.2] Une fois la finale de la BDMC 2026 terminée, l'organisateur fournira des instructions concernant la participation aux Qualifications. Le non-respect de la date limite d'inscription entraînera la perte de l'éligibilité à participer aux Qualifications.

[6.3] Les participants aux qualifications doivent être éligibles à la finale mondiale de la Master Class 2027. Le vainqueur des qualifications est tenu d'y participer.

[6.4] Les participants resteront éligibles pour recevoir les récompenses de la BDMC 2026 même s'ils ne participent pas aux Qualifications.

[6.5] Un participant peut s'inscrire à plus d'une Qualification. Un participant qui remporte plusieurs Qualifications devra concourir à la finale mondiale de la Master Class 2027 avec chaque classe pour laquelle il s'est qualifié.

* Un participant ayant remporté le BDMC 2025 en tant que Guerrier et le BDMC 2026 en tant que Rôdeuse peut participer aux qualifications de Guerrier et de Rôdeuse. Il peut disputer les deux épreuves ou choisir de n'en faire qu'une.

[6.6] Si un seul participant s'inscrit à une Qualification, aucun match de Qualification n'aura lieu et ce participant sera qualifié automatiquement.

[6.7] Si aucun participant ne s'inscrit à une Qualification, aucun participant ne sera sélectionné et la place restera vacante.

[6.8] L'organisateur vérifiera que le compte de chaque participant souhaitant prendre part aux Qualifications correspond aux informations personnelles fournies lors de l'enregistrement du compte. Une non-concordance des informations pourra interdire au participant de s'inscrire aux Qualifications.

[6.9] Conditions de victoire

Match de Qualification	Meilleur des 5 manches (premier à 3 victoires)
------------------------	--

7. Organisation du tournoi

Catégorie	Calendrier
Annonce de participation	Lundi 14 septembre 2026
Inscription	Du jeudi 17 septembre 2026 (après la maintenance) au jeudi 8 octobre 2026 (avant la maintenance)
Annonce relative au statut d'inscription	Mercredi 30 septembre 2026
Annonce du tableau principal	Jeudi 22 octobre 2026
Du tableau principal aux demi-finales	Groupe A : Samedi 31 octobre 2026
	Groupe B : Dimanche 1er novembre 2026
	Groupe C : Samedi 7 novembre 2026
	Groupe D : Dimanche 8 novembre 2026
Finale	Groupe A : Samedi 14 novembre 2026
	Groupe B : Dimanche 15 novembre 2026
Annonce du tableau des Qualifications	Mardi 17 novembre 2026

Matches de Qualification	Groupe A : Samedi 21 novembre 2026
	Groupe B : Dimanche 22 novembre 2026

[7.1] Le calendrier de chaque classe sera affiché en même temps que le tableau des matchs.

■ Chapitre 3. Règles détaillées des matchs

8. Responsabilités du participant

[8.1] 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.

[8.2] Les participants doivent être en ligne et prêts à l'heure prévue. En cas de non-respect, une victoire par forfait sera accordée à leur adversaire.

[8.3] Chaque participant est seul responsable de la bonne configuration de ses paramètres de jeu, de ses périphériques PC et de son environnement. L'organisateur ne saurait être tenu responsable des problèmes techniques liés à l'équipement du participant.

[8.4] 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.

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

[9.1] L'organisateur est l'autorité principale pour les décisions concernant les matchs et conserve l'autorité décisionnelle finale sur tous les jugements tout au long du tournoi.

[9.2] L'organisateur peut donner des avertissements ou des disqualifications verbalement ou via le chat en jeu.

[9.3] L'organisateur doit inspecter l'environnement de jeu à l'avance pour assurer le bon déroulement des matchs.

[9.4] Si l'organisateur détermine qu'un match ne peut pas se poursuivre en raison de circonstances exceptionnelles, il peut déclarer un match nul ou annoncer une revanche.

[9.5] L'organisateur peut demander une vérification d'identité par photo ou pièce d'identité physique. Le non-respect de cette demande peut entraîner une disqualification.

[9.6] Si un participant est déconnecté pendant un match en raison d'un problème impliquant le client de jeu, le réseau, le PC ou les périphériques, les procédures suivantes s'appliqueront :

Procédures en cas de déconnexion du jeu	
Avant l'ouverture des portes de l'arène (Avant le début du match)	(1) Si le participant concerné ne parvient pas à se reconnecter dans les 5 minutes, 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 la BDMC. Le nombre accumulé sera réinitialisé lorsque le participant accèdera aux Qualifications.
Après l'ouverture des portes de l'arène (Après le début du match)	(1) Le participant déconnecté perdra la manche. (2) Une fois le participant reconnecté, la manche suivante se poursuivra si le résultat global du match n'a pas encore été déterminé.

[9.7] 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.

10. Conduite interdite et antisportive

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

Catégorie	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) Utiliser de manière répétée des compétences de déplacement pour faire tourner le chronomètre sans continuer à s'engager dans le combat, contrairement à l'objectif visé d'un match JcJ, tel que déterminé par l'organisateur. (4) 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 la BDMC. * Selon la gravité du comportement, un participant peut être disqualifié sans avertissement préalable.
Disqualification	(1) Enfreindre l'un des critères de disqualification énoncés dans l'article [3. Éligibilité & Disqualification]. (2) Exploiter des bugs du jeu ou des fonctionnalités non prévues 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 match, ou encore litiges persistants empêchant la poursuite de la rencontre.

[10.2] Toute autre action non explicitement mentionnée ci-dessus susceptible de perturber ou d'entraver le bon déroulement d'un match pourra entraîner des sanctions supplémentaires à la discrétion de l'organisateur et pourra également être soumise aux politiques opérationnelles de Black Desert.

[10.3] Si l'on découvre qu'une autre personne a participé à un match à la place d'un participant, le match sera immédiatement arrêté et ce participant sera disqualifié. Le participant ne recevra aucune récompense de tournoi et pourra également faire l'objet de mesures en vertu de la politique opérationnelle de Black Desert.

[10.4] Si l'on découvre qu'un participant a enfreint les conditions d'utilisation ou la politique opérationnelle concernant un sujet non abordé par ailleurs dans ces règles, l'éligibilité de ce participant pourra être restreinte conformément aux articles [1. Annonces et modifications des règles] et [8. Responsabilités du participant] du présent règlement. Des mesures supplémentaires pourront également être prises en vertu des conditions d'utilisation ou de la politique opérationnelle applicables.

11. Politique relative à la personnalisation des noms et des personnages

[11.1] Si l'organisateur estime que le nom de famille ou le nom de personnage d'un participant enfreint la politique opérationnelle de Black Desert ou est susceptible de heurter la sensibilité d'autrui selon les normes sociales généralement admises, l'organisateur peut exiger que le participant modifie le nom en question. Le non-respect de cette consigne pourra entraîner des sanctions conformément à l'article [10. Conduite interdite et antisportive] du présent règlement.

[11.2] Les participants sont libres de personnaliser l'apparence de leur personnage et d'utiliser des colorants. Cependant, si l'organisateur estime qu'une apparence est susceptible de heurter la sensibilité d'autrui, il pourra exiger du participant qu'il la modifie. Le non-respect de cette consigne pourra entraîner des sanctions conformément à l'article [10. Conduite interdite et antisportive] du présent règlement.

12. Droits d'auteur et conditions supplémentaires

[12.1] 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. L'inscription implique le consentement à ces enregistrements et diffusions.

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

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

- Le droit d'utiliser des photographies et des vidéos enregistrées liées à la BDMC et aux Qualifications
- Le droit de diffuser les matchs en direct et d'utiliser les vidéos enregistrées

[12.4] L'organisateur peut utiliser ces matériaux pour créer des supports promotionnels en ligne ou hors ligne, des contenus VOD modifiés ou d'autres œuvres dérivées pour des événements, des promotions, des diffusions ou des finalités similaires liés à Black Desert. La participation à la BDMC et aux Qualifications vaut acceptation de cette utilisation.

13. Date d'entrée en vigueur des règles

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

[13.2] Toute modification ou tout ajout apporté au présent règlement prendra effet dès leur publication.