

Informations générales :

Le tournoi se déroulera en 4 étapes :

- 1er tournoi qualificatif : 22 et 23 avril 2017
- 2ème tournoi qualificatif : 29 et 30 avril 2017
- 3ème tournoi qualificatif : 6 et 7 mai 2017
- Tournoi final : 13 et 14 mai 2017

Le tournoi final sera composé des 16 meilleurs joueurs des 3 tournois qualificatifs ainsi que des 16 meilleurs joueurs du classement Krosmaga sur la saison d'avril 2017.

La feature Tournoi n'étant pas en ligne, le tournoi se fera via la feature Amis / Défis.

Les inscriptions seront ouvertes 3 jours avant chaque tournoi qualificatif. (Voir [1. Inscriptions](#))

Le tournoi appliquera un système de simple élimination en BO3 Conquest pour un total de 256 joueurs sélectionnés par tournoi qualificatif. Le tournoi final se déroulera quant à lui en BO5 conquest. ([2. Déroulement](#))

Les conditions de jeux doivent être lues et acceptées par chaque participant avant l'inscription au tournoi (voir [3. Conditions de jeux, litiges](#))

Par convention, la communication se fera principalement via le [Discord de la communauté FR de Krosmaga](#) mais aussi sur Twitter ([@krosmaga](#) & [@Madcorps](#)).

La retransmission du tournoi sera faite par les streams partenaires (voir [4. Retransmission](#))

1. Inscription

Chaque participant doit posséder un compte Krosmaga validé et opérationnel pour le tournoi.

Pour participer, il devra s'inscrire sur le site Toornament, puis au tournoi lui-même (au lien suivant : www.toornament.com/) et, lors de son inscription, **renseigner IMPERATIVEMENT son pseudo ingame**. En cas de problème/doute, voici un exemple : Je m'appelle Thomas45, mais mon pseudo ingame est XxX-Sacri-de-feu-XxX, je dois donc mettre dans "In Game Name" :

- Thomas45 (XxX-Sacri-de-feu-XxX)
- XxX-Sacri-de-feu-XxX

Le tournoi est limité aux 256 premiers inscrits. Les inscriptions débuteront 4 jours avant chaque tournoi qualificatif, n'hésitez donc pas à vous inscrire le plus tôt possible. Si vous avez un empêchement, n'hésitez pas à le signaler auprès des administrateurs du tournoi afin de vous désinscrire de ce dernier et libérer une place.

Lors d'un tournoi Krosmaga, comme n'importe quel autre tournoi sportif ou d'eSport, il existe des imprévus en dehors du jeu, des problèmes techniques ou d'organisation qui nécessitent des ajustements : c'est le rôle des organisateurs du tournoi. Ils seront présents durant toute la compétition et auront à charge le bon déroulement de l'événement.

Ceux-ci se réservent le droit de sanctionner toute action nuisant selon eux au bon déroulement du tournoi ou au confort de ses participants. Ils se basent pour se faire sur ce présent règlement et leur propre jugement en utilisant le bon sens et la justice comme critères prioritaires de leurs décisions. Pour respecter ces critères, certaines circonstances particulières peuvent parfois imposer aux responsables de prendre une décision allant à l'encontre des règles écrites dans ce document.

Il est interdit de participer au même tournoi avec 2 comptes différents. Les adresses IP des participants seront vérifiées afin de nous assurer qu'aucun participant ne déroge à cette règle.

Les inscriptions sont limitées à 2 par personne, cela signifie que vous ne pouvez participer qu'à 2 tournois de qualification maximum. Un dérobement à cette règle entraînera une disqualification immédiate ainsi qu'un non-droit aux lots échus.

Les décisions du directeur de tournoi sont définitives et sans appel.

2. Déroulement du tournoi

Une capture d'écran de la fin de partie (victoire ou défaite) doit être prise pour chaque match, par les deux joueurs, par sécurité. Pour prendre un screen "valide", vous devez le faire au MOMENT où le deuxième Dofus est détruit, et non quand l'écran devient flou.

L'arbre de chaque tournoi qualificatif sera généré le samedi à 14h00 avant chaque début de tournoi.

Tournois de qualification :

Chaque joueur devra choisir 3 classes (soit 3 decks) avant chaque début de chaque rencontre, le joueur du haut sur l'arbre de tournoi annonçant en premier :

- *Joueur X : Cra*
- *Joueur Y : Sacri et Cra*
- *Joueur X : lop et Xelor*
- *Joueur Y : lop*

Puis ensuite les joueurs doivent ban une des 3 classes de l'adversaire. Le joueur du bas sur l'arbre annonçant en premier :

- *Joueur Y : lop !*
- *Joueur X : lop aussi ;)*

Tournoi final :

Chaque joueur devra choisir 4 classes (soit 4 decks) avant chaque début de chaque rencontre, le joueur du haut sur l'arbre de tournoi annonçant en premier :



- *Joueur X : Cra et lop*
- *Joueur Y : Sacri et Cra*
- *Joueur X : Sadida et Xelor*
- *Joueur Y : lop et Sram*

Puis ensuite les joueurs doivent ban une des 4 classes de l'adversaire. Le joueur du bas sur l'arbre annonçant en premier :

- *Joueur Y : lop !*
- *Joueur X : lop aussi ;)*

| Les matchs se dérouleront au format "Conquest"

- Sur le premier match de la rencontre, les joueurs choisissent un deck.
- A la fin du match, le perdant peut choisir de garder son deck ou de jouer son autre deck (en BO3) ou l'un de ses autres deck au choix (en BO5).
- Le gagnant valide le deck qu'il vient de jouer et prend son deuxième deck et ainsi de suite.

Le choix des classes et decks n'est figé que pour la rencontre, chaque participant peut corriger ses decks ou choisir de nouvelles classes entre chaque rencontre. Les participants ne peuvent pas changer leur deck au cours d'une rencontre. Exemple : si vous trouvez que finalement Bakara n'a servi à rien lors de votre précédent match, vous ne pouvez pas l'enlever de votre deck afin de la remplacer par une autre carte.

En cas de match nul, le match est considéré comme nul et donc rejoué (pas de deck retiré, pas de points distribués).

3. Conditions de jeux, litiges et contestations

Les cartes exclusives suivantes sont interdites : Noxine, Reine de Nowel.
Les cartes de Donjons, étant sorties depuis un moment et faisant maintenant partie intégrante du métagame, **sont autorisées**.

Pour l'intégralité du tournoi, tout joueur absent lors d'un appel/hors d'un consentement commun, pour une rencontre sera déclaré forfait après 15 minutes d'attente et donc sorti du tournoi.

Un match lancé ne sera jamais relancé, ni mis en pause, même en cas de bug ou de problème de connexion. Si l'un des joueurs a une déconnexion (toutes raisons confondues), il perdra automatiquement le match en cours et son adversaire devra ainsi changer de deck comme s'il avait gagné de façon classique.

Toute personne allant à l'encontre de cette charte pourra être sanctionnée, les sanctions étant décidées par les organisateurs. Les sanctions sont :

- L'avertissement
- La pénalité (manche perdue d'office)
- La disqualification

Tout comportement antisportif, agressif, insultant, etc... sera sanctionné par les organisateurs. Les organisateurs possèdent l'autorité sur toute décision concernant le déroulement du tournoi et les participants, et peuvent ainsi à tout moment modifier ce règlement.

4. Retransmission Streaming :

Pour pouvoir suivre le déroulement du tournoi, un stream sera mis en place sur la chaîne [krosmagaofficiel](#) et ainsi retransmettra une partie des matchs joués. **Nous demanderons donc aux joueurs sélectionnés d'activer l'option qui permet de pouvoir rejoindre leurs matchs en tant que Spectateur et d'accepter les invitations en amis.**

Le stream sera avec un décalage de 5 min, et un cache sur les Dofus, pour éviter tout streamhack. Toutes plaintes concernant un streamhack sera analysé, mais ne pourront être retenues sans preuve avérée.

Nous rappelons aussi que les casters ne sont pas les arbitres, merci de ne pas les solliciter à ce niveau et de vous diriger vers le Discord Communautaire Krosmaga pour contacter les arbitres. Une liste des arbitres sera néanmoins présente sur le stream à titre indicatif.

Chaque joueur est libre de streamer sa participation au tournoi mais il est conscient de s'exposer à de potentiel streamhack et autres comportements déloyaux. Il assumera donc les conséquences.

5. Lots

Les lots en jeu (kamas, boosters) seront envoyés aux participants le mercredi 17 Mai après la fin du tournoi.

Afin de remettre les lots en devise (€), le compte doit être au nom du joueur et l'adresse e-mail valide et accessible. Nous contacterons le joueur ayant remporté un lot en devise via cette adresse mail afin de conclure les termes de remise du lot.