

Règlement Officiel des Tournois KROSMaster ARENA

Table des matières :

- 1. Comment utiliser ce document**
- 2. Information de Version**
- 3. Joueurs éligibles à la participation aux Tournois Officiels KROSMaster ARENA**
- 4. Matériel requis pour participer à un tournoi**
- 5. Numéro de joueur KROSMaster ARENA**
- 6. Obligations des joueurs**
- 7. Obligations des arbitres assistants**
- 8. Obligations de l'arbitre principal**
- 9. Obligations de l'organisateur du tournoi**
- 10. Obligations des spectateurs et de la presse**
- 11. Conduite indigne**
- 12. Informations confidentielles**
- 13. Appel d'une décision d'arbitrage**
- 14. Composition d'équipe**
- 15. Déterminer le plateau de jeu**
- 16. Déterminer qui commence**
- 17. Mélange**
- 18. Jets de dés**
- 19. Facteur K**
- 20. Classement**
- 21. Concéder une partie, faire une partie ou un match nul intentionnel**
- 22. Prise de notes**
- 23. Assistance extérieure**
- 24. Appareils électroniques**
- 25. Paris et issue aléatoire**
- 26. Partage de dotation**
- 27. Promotion et informations d'un événement**
- 28. Programme de certifications Ankama**
- 29. Logiciel de gestion de tournois AWER**
- 30. Nombre minimum de joueurs**
- 31. Nombre de rondes et phases finales**
- 32. Temps de jeu**
- 33. Ruling long**
- 34. Départage**
- 35. Légalité des figurines**
- 36. Figurines et cartes contrefaites ou fausses**
- 37. Figurines et cartes customisées**
- 38. Figurines et cartes en langue étrangère**
- 39. Homologuer un Tournoi Officiel KROSMaster ARENA**
- 40. Rapporter les résultats de tournois**
- 41. Mise à jour des documents officiels**
- 42. Dispositions CNIL**
- 43. Droit à l'image**
- 44. Droit applicable & règlement des différents**
- 45. Contact**

1. Comment utiliser ce document

Le Règlement Officiel des Tournois KROSMaster ARENA est utilisé pour communiquer les règles et procédures qui régissent tous les tournois officiels organisés pour KROSMaster ARENA.

Ces règles et procédures sont là pour s'assurer que les joueurs seront traités équitablement lors des tournois, et ainsi prendront plaisir à y participer.

2. Information de Version

- Cette version du Règlement Officiel des Tournois KROSMaster ARENA a été mise à jour le 20 Mai 2016
- La version à jour de ce document est disponible sur www.KROSMaster.com.
- Afin d'éviter toute confusion, prière de détruire toute version antérieure.

3. Joueurs éligibles à la participation aux Tournois Officiels KROSMaster ARENA

La plupart des tournois sont ouverts à tous sans restriction. Les joueurs peuvent participer à autant de tournois qu'ils veulent, aussi fréquemment qu'ils veulent.

Certains tournois sont autorisés à une certaine catégorie d'âge, ce qui veut dire que seulement les joueurs ayant l'âge requis peuvent y participer. Certains tournois, sont réservés aux joueurs qualifiés, ce qui veut dire que seuls les joueurs ayant gagné leur qualification lors d'un tournoi qualificatif peuvent y participer.

Les organisateurs d'un tournoi ne peuvent interdire à quelqu'un en particulier de participer, sauf si cette personne s'est rendue coupable de vol, vandalisme, ou a été suspendue des tournois officiels pour avoir gravement enfreint le Règlement Officiel des Tournois KROSMaster ARENA.

Les joueurs suivants ne peuvent pas participer à un Tournoi Officiel KROSMaster ARENA de niveau Compétitif :

- Tout officiel du tournoi concerné, incluant le personnel d'arbitrage et l'organisateur du tournoi
- Les joueurs qui ont été suspendus pour avoir gravement enfreint le Règlement Officiel des Tournois KROSMaster ARENA. Par ailleurs, ces joueurs ne peuvent en aucun cas se présenter sur le lieu d'un Tournoi Officiel KROSMaster ARENA, pas même en tant que spectateur.
- Dans certains cas (vol, comportement agressif), les joueurs qui font l'objet d'une enquête par la commission disciplinaire d'Ankama.
- Les développeurs et toute personne impliquée dans la conception du jeu (règles, textes de cartes). Les testeurs officiels ne sont pas concernés.

Les tournois locaux en magasin non qualificatifs à un tournoi national et les avant-premières sont considérés comme des tournois Conviviaux, et autorisent les développeurs à participer. Il est vivement recommandé que ces derniers ne reçoivent pas de dotation lors de ces tournois, étant donné que leur fonction leur permet déjà d'obtenir cette dotation.

Lors d'un tournoi Convivial, l'arbitre principal et/ou l'organisateur sont autorisés à participer à condition qu'ils nomment deux arbitres assistants parmi les joueurs, chargés pour le premier d'arbitrer la table où joue l'arbitre principal, le second servant à arbitrer la table où se trouveraient les deux premiers arbitres.

4. Matériel requis pour participer à un tournoi

Les joueurs doivent apporter le matériel suivant lors d'un tournoi :

- Pour tous les tournois : leur numéro de membre KROSMaster ARENA.
- Pour tous les tournois en format construit : les figurines, leurs cartes et leurs pions Invocation répondant aux règles de construction d'équipe.
- Les différents dés fournis par Ankama sont autorisés en tournoi, par contre les dés customisés (repeints, vernis, etc..) ne sont pas autorisés.
- Pour un tournoi qualificatif : la liste des figurines constituant l'équipe.
- Pour un tournoi national : leur pièce d'identité.

5. Numéro de joueur KROSMaster ARENA

Les organisateurs de tournois attribuent un numéro de joueur KROSMaster ARENA à chaque nouveau joueur. Un joueur recevra donc une carte de membre KROSMaster ARENA avec un numéro de joueur la première fois qu'il participera à un tournoi. Les joueurs doivent présenter cette carte lors de l'inscription à chaque tournoi homologué.

Les joueurs sont tenus de n'avoir qu'un seul numéro de joueur KROSMaster ARENA. Ils doivent s'assurer qu'ils ne reçoivent pas plusieurs numéros de joueur KROSMaster ARENA. Si un joueur se rend compte qu'il a plusieurs numéros de joueur KROSMaster ARENA, il doit immédiatement contacter lescart@free.fr pour résoudre la situation.

Les joueurs qui auraient déjà un numéro de joueur WAKFU TCG peuvent conserver ce numéro pour les tournois KROSMaster ARENA, il est donc inutile de leur attribuer une carte de membre KROSMaster ARENA. Ils devront se munir de leur carte WAKFU TCG lors de l'inscription à chaque tournoi homologué.

6. Obligations des joueurs

Les joueurs ont les obligations suivantes, qu'ils soient ou non impliqués dans un tournoi :

- Connaître et respecter les règles du jeu et les règlements des tournois KROSMaster ARENA
- Suivre les instructions des officiels et des arbitres
- S'assurer que le plateau de jeu est bien remis en ordre pour la partie suivante
- S'assurer qu'ils sont enregistrés sous un seul numéro de joueur KROSMaster ARENA
- Agir de manière sportive et respectueuse en permanence
- Agir de manière responsable et professionnelle sur ou à proximité d'un lieu de tournoi
- Prévenir un adversaire s'il fait une erreur de jeu quel que soit le bénéficiaire de l'erreur
- Communiquer clairement chacune de leurs actions de jeu
- Avertir un arbitre rapidement et de bonne foi si ils observaient une erreur de jeu pendant un match, quel que soit le bénéficiaire de l'erreur
- Ne pas parler aux spectateurs pendant un match
- Ne pas jurer ni avoir un langage ou des gestes déplacés
- Ne pas s'habiller de manière déplacée ou offensante
- Ne pas faire de commentaires désobligeants à un joueur ou un officiel
- Ne pas insulter leurs adversaires, leur manière de jouer ou leur stratégie
- Tenir à jour les informations de leur compte Ankama
- Suivre leur classement. Si un joueur remarque quelque chose de suspect ou une erreur sur son classement, il doit immédiatement écrire à lescart@free.fr.

7. Obligations des arbitres assistants

Un arbitre assistant aide l'arbitre principal à créer un environnement de tournoi équitable et professionnel. Un arbitre ne peut pas jouer dans le tournoi qu'il est en train d'arbitrer au niveau Compétitif (Tournoi Qualificatif, Championnat de France), mais a le droit d'y participer au niveau Convivial (Local, Avant-première, Tournoi de Démonstration). Un arbitre assistant a toutes les obligations des joueurs.

Il a en plus les obligations suivantes :

- Garder un niveau d'expertise du jeu arbitré et de ses règles
- Arriver sur le lieu du tournoi trente minutes avant le début de la première ronde
- Surveiller l'espace de tournoi et les joueurs en permanence
- Agir en permanence en adulte responsable
- Effectuer des team checks rapidement et efficacement
- Être habillé de façon distinctive de manière à ce qu'il soit immédiatement reconnu comme un arbitre
- Ne pas être habillé comme un arbitre quand il n'arbitre pas
- Ne pas jouer des parties, ni faire des échanges en tournoi Compétitif
- Ne pas participer à toute activité inappropriée lors d'un tournoi ni paraître non professionnel
- Ne pas montrer du favoritisme pour un joueur ou une équipe
- Résoudre rapidement et efficacement toute erreur de jeu dont il est témoin
- Prévenir l'arbitre principal immédiatement quand un joueur fait appel d'un jugement
- Assister l'arbitre principal et les officiels pour obtenir un bon tournoi
- S'assurer de bien être enregistré dans le logiciel AWER
- S'assurer que toutes les pénalités sont bien rapportées au scorekeeper
- S'assurer que les résultats des matchs sont confirmés par chaque joueur et rapportés rapidement.

8. Obligations de l'arbitre principal

L'arbitre principal est l'autorité suprême d'un tournoi. Personne, pas même l'organisateur du tournoi, ne peut contredire le jugement de l'arbitre principal. L'arbitre principal règle les problèmes d'arbitrage, s'assure que le tournoi se déroule bien et dirige toute l'équipe d'arbitres.

L'arbitre principal ne peut pas jouer dans le tournoi qu'il arbitre au niveau Compétitif. Il peut participer au tournoi Convivial qu'il arbitre, à condition que soient nommés parmi les joueurs deux arbitres assistants, le premier pour arbitrer les matchs de l'arbitre principal, le second pour arbitrer le match de l'arbitre principal et du premier arbitre assistant.

L'arbitre principal a toutes les obligations des joueurs et des arbitres assistants, et il a en plus les obligations suivantes :

- Être disponible et physiquement présent tout au long du tournoi
- S'assurer que tous les résultats des matchs soient rapportés quand la ronde est terminée
- S'assurer que le scorekeeper prépare rapidement la ronde suivante.
- S'assurer que le début et la fin de chaque ronde soit clairement communiqué à tous les joueurs et à tous les arbitres
- S'assurer que les feuilles de match soient distribuées rapidement et efficacement
- Être disponible pour régler les problèmes d'arbitrage quand les joueurs ont fait appel
- S'assurer que tous les arbitres ont bien été enregistrés dans AWER
- S'assurer que les arbitres assistants connaissent leurs obligations et devoirs.

9. Obligations de l'organisateur du tournoi

L'organisateur du tournoi est la personne qui doit s'assurer que le tournoi se déroule bien, depuis avant jusqu'après le tournoi en lui-même. L'organisateur du tournoi peut être en même temps l'arbitre principal ou un arbitre assistant. L'organisateur du tournoi ne peut pas jouer dans le tournoi qu'il organise au niveau Compétitif, mais peut participer si son tournoi est de niveau Convivial, selon les mêmes restrictions que l'arbitre principal s'il est arbitre principal de ce tournoi.

Il a les obligations suivantes :

- S'assurer auprès d'Ankama que le tournoi est homologué
- S'assurer que le tournoi est rapidement rapporté une fois le tournoi terminé
- S'assurer que suffisamment de cartes de membre KROSMaster ARENA soient disponibles pour les éventuels nouveaux joueurs qui participeraient au tournoi
- S'assurer que tous les joueurs présentent bien leur numéro de joueur KROSMaster ARENA et qu'ils ont l'âge requis dans le cas d'un tournoi à limite d'âge
- S'assurer que le lieu du tournoi est bien réservé à l'avance
- S'assurer que le lieu est bien équipé de tables, chaises, micro et haut-parleurs, numéros de table, ciseaux, adhésif, papier en quantité suffisante, ainsi que tout le matériel nécessaire au bon déroulement du tournoi
- S'assurer que le scorekeeper a bien tout le matériel requis, incluant un ordinateur, une imprimante rapide et paramétrée sur l'ordinateur, la dernière version d'AWER, du papier, etc.
- S'assurer que tous les joueurs ont la place de s'asseoir et de jouer
- S'assurer que les arbitres et officiels ont les tenues adéquates pour un tournoi homologué
- S'assurer que les arbitres seront convenablement rétribués pour leurs services, le cas échéant
- Déterminer toutes les dotations et les participations aux frais à l'avance
- S'assurer que toutes les dotations, participations aux frais, horaire de début du tournoi et le règlement du tournoi sont clairement affichés avant que le tournoi ne commence
- S'assurer que le lieu du tournoi est propre, sécurisé et bien aéré et avoir souscrit une police d'assurance auprès d'une compagnie notoirement solvable couvrant tous les risques liés à l'organisation de ce genre de tournois
- Effectuer toutes les démarches et demander toutes les autorisations requises le cas échéant pour l'organisation de ce genre de tournoi
- Ne jamais utiliser les informations personnelles des joueurs et/ou arbitres à des fins autres que celles prévues et autorisées par les présentes
- Garantir et indemniser Ankama contre tout recours et/ou actions que pourrait intenter et/ou toute réclamation que pourrait émettre toute personne du fait du non-respect de l'une quelconque des obligations, telles que visées ci-dessus, par l'organisateur.

10. Obligations des spectateurs et de la presse

Les spectateurs et la presse ont les obligations suivantes lorsqu'ils sont sur le lieu du tournoi :

- Agir de manière respectueuse et sportive à tout moment
- Agir de manière responsable et professionnelle sur ou à proximité du lieu du tournoi
- Suivre les instructions des officiels et arbitres
- Avertir un arbitre rapidement et de bonne foi s'ils observent une erreur de jeu pendant un match, quel que soit le bénéficiaire de l'erreur
- Ne pas se tenir près des tables ni dans le passage des arbitres
- Ne pas parler aux joueurs pendant un match ni parler fort à proximité d'un match
- Ne pas jurer ni avoir de gestes ou un langage déplacés
- Être habillé correctement
- Ne pas faire de commentaires désobligeants aux joueurs et aux officiels

11. Conduite indigne

Les joueurs et spectateurs qui ne respectent pas les obligations décrites au-dessus ou qui se rendent coupables d'infractions conduisant à une disqualification peuvent être considérés par la commission disciplinaire d'Ankama comme ayant eu une conduite indigne aux tournois KROSMaster ARENA. Ces joueurs peuvent être suspendus de tous les tournois KROSMaster ARENA à la discrétion de la commission disciplinaire d'Ankama. La durée des suspensions et les infractions qui ont conduit à ces suspensions sont décrites ci-dessous.

La commission disciplinaire d'Ankama peut ajuster ces durées en fonction de différents facteurs, comme la volonté du joueur de coopérer lors de l'enquête ou son historique. La commission disciplinaire d'Ankama peut aussi déterminer que les actions du joueur fautif ne sont pas décrites ci-dessous, et dans ce cas appliquer la durée de suspension la plus appropriée en fonction de la gravité de l'infraction.

Conduite indigne – 1 an

Triche

Conduite antisportive grave

Obstruction à l'enquête

Jouer sous un nom frauduleux ou avec un numéro de joueur KROSMaster ARENA frauduleux

Présence sur un lieu de tournoi alors que suspendu

Fraude

Conduite indigne majeure – 3 ans

Vol

Harcèlement

Comportement agressif

Vandalisme

Fraude grave

Conduite indigne grave – 5 ans ou plus

Agression physique

Comportement violent

12. Informations confidentielles

Si une personne, par un quelconque moyen, reçoit des informations confidentielles sur une extension non encore parue, elle doit en informer immédiatement lescart@free.fr.

Cette information doit être envoyée à Ankama, puis détruite. Les informations confidentielles ne doivent pas être transmises à qui que ce soit d'autre. Toute personne qui reçoit des informations confidentielles et qui n'en informe pas Ankama dans les 24 heures risque d'être suspendue des tournois KROSMaster ARENA. Les informations officielles publiées en avant-première ne sont pas sujettes à cette règle.

13. Appel d'une décision d'arbitrage

Si un joueur pense qu'un arbitre assistant a fait une erreur d'arbitrage, il a la possibilité de faire appel de la décision auprès de l'arbitre principal. On ne peut pas faire appel de la décision de l'arbitre principal. Personne, pas même l'organisateur du tournoi, ne peut changer la décision finale de l'arbitre principal. L'arbitre principal doit être physiquement présent à la table du match concerné pour délivrer sa décision.

14. Composition d'équipe

Une équipe doit être composée de 3 à 8 figurines dont le total des niveaux ne peut pas dépasser 12.

Une équipe ne peut avoir dans sa composition qu'une seule figurine ayant le trait « Boss ».

Une équipe ne peut avoir dans sa composition qu'une seule version d'un personnage unique.

Une figurine dont le nom est doré ne peut être présente qu'en un exemplaire dans une équipe.

Une figurine dont le nom est blanc peut être présente en deux exemplaires dans une équipe.

Une figurine dont le nom est noir peut être présente en trois exemplaires dans une équipe.

Les figurines dont le nom est rouge ne sont pas autorisées en tournoi.

Les figurines légales en tournoi sont indiquées en annexe 1 de ce document.

La liste des figurines ayant le trait « Boss » est indiquée en annexe 2 de ce document.

Les joueurs doivent jouer la totalité des matches d'un tournoi avec la même équipe.

15. Déterminer le plateau de jeu

L'arbitre principal est tenu de prévenir les joueurs avant le début du tournoi du plateau de jeu qui sera utilisé pour ce tournoi, et le sens dans lequel il sera utilisé. Il peut prévenir les joueurs au moment où le tournoi est annoncé, ou bien juste avant le début du tournoi.

Quel que soit le plateau de jeu, les joueurs sont tenus de placer les décors correspondants aux emplacements indiqués sur le terrain de jeu.

Les plateaux de jeux homologués pour les tournois qualificatifs sont : L'arène, La fosse, Tournoiement 1 (CDF 2013) et Tournoiement 2 (AC 10 ans dofus).

16. Déterminer qui commence

Chaque joueur totalise les scores d'Initiative de ses Krosmasters. Le joueur dont l'Équipe obtient le plus grand total commence. En cas d'égalité, c'est l'Équipe avec le personnage ayant l'Initiative la plus élevée qui détermine le premier joueur. S'il y a toujours égalité, on compare la seconde Initiative la plus élevée, puis la troisième et ainsi de suite tant que les Initiatives ne sont pas départagées. En dernier recours, si les deux Équipes possèdent exactement les mêmes Initiatives individuelles (par exemple dans le cas où les deux joueurs jouent la même Équipe), le premier joueur est déterminé à Chi-Fu-Mi, ou par tout autre méthode aléatoire communément acceptée (lancer de dé, pile ou face ...).

17. Mélange

Pour garantir son honnêteté, chaque joueur doit s'assurer que les pions Récompense Démoniaques sont suffisamment mélangés au début d'une partie. Les joueurs sont invités à utiliser plusieurs méthodes de mélange différentes pour rendre la pioche aléatoire.

Les joueurs doivent mélanger les pions faces cachées. Empiler les pions selon une méthode non aléatoire ou manipuler l'ordre des pions est considéré comme de la triche.

Les joueurs sont priés de mélanger rapidement. Ils sont limités à 2 minutes de mélange avant une partie.

Les joueurs sont priés de mélanger soigneusement. Ils doivent mélanger de manière à ne pas voir le recto des pions, et s'assurer de ne pas abîmer ces pions.

18 Jets de dés

Les joueurs doivent se mettre d'accord en début de partie sur la méthode pour déterminer si un jet de dé est « cassé » ou non. En tournoi, les joueurs peuvent utiliser une piste de dés ou un gobelet tant que l'arbitre du tournoi est d'accord.

Il est parfois inutile de lancer les dés, quand par exemple l'issue de l'action est identique quels que soient les résultats des dés. Pour gagner du temps, il est possible de ne pas effectuer ces jets de dés.

19. Facteur K

Tous les tournois ont une importance plus ou moins grande, et cette importance est répercutée sur le classement des participants selon une variable appelée facteur K. Un joueur a potentiellement plus de chance de modifier rapidement son classement dans un tournoi à fort facteur K.

Le plus petit facteur K est donné aux tournois locaux, tandis que les plus gros facteurs K sont réservés aux tournois nationaux. Le facteur K correspond aussi à la variation maximale de classement en un seul match, en cas d'écart de 400 ou plus entre les deux joueurs.

Tout tournoi homologué par le logiciel AWER est officiel, les différents types de tournoi sont décrits ci-dessous en fonction de leur facteur K :

1 : Tournoi de Démonstration (sont compris dans cette catégorie les tournois ayant des règles de composition d'équipe imposées ou se déroulant sur des cartes alternatives)

4 : Avant-Première (AP, Launch Event)

16 : Tournoi local au niveau Convivial

32 : Tournoi qualificatif

48 : Championnat National ou Mondial

20. Classement

Les joueurs s'inscrivant à leur premier tournoi reçoivent un numéro de joueur KROSMaster ARENA, et commencent avec un classement initial identique pour tout nouveau joueur. Ce classement varie en fonction des matchs joués en tournoi officiel.

Le classement d'un joueur est calculé selon une formule qui tient compte de son classement et de celui de son adversaire avant un match, ainsi que du facteur K du tournoi concerné et bien sûr du résultat du match. Le classement de chaque joueur est consultable sur www.KROSMaster.com.

21. Concéder une partie, faire une partie ou un match nul intentionnel

Tant qu'un match n'est pas terminé, les deux joueurs peuvent se mettre d'accord sur l'issue de ce match. On considère qu'un match est terminé lorsque la feuille de résultat est remplie.

Jusqu'à ce moment, chaque joueur peut concéder le match à son adversaire ou lui proposer un match nul, tant que cette concession n'implique pas de compensation en échange de cette concession. Les joueurs ne peuvent pas offrir à leur adversaire quelque type de compensation que ce soit ni acheter leur victoire.

Un match nul intentionnel doit être enregistré comme étant une partie nulle dans AWER (0V- 0D-1E).

22. Prise de notes

Pendant le jeu, les joueurs peuvent prendre les notes qu'ils veulent concernant la partie en cours, et uniquement celle-ci, et peuvent se référer à ces notes à volonté. La prise de notes ne doit pas ralentir le rythme normal de la partie, et aucun temps additionnel ne sera donné pour ça.

Les notes sont des informations publiques pour les deux joueurs, mais n'ont pas à être compréhensibles.

23. Assistance extérieure

Les joueurs ne sont pas autorisés à donner ni recevoir une assistance à qui que ce soit qui n'est pas impliqué dans la partie. Cela inclut les conseils et astuces des autres joueurs ou spectateurs non impliqués dans la partie en cours. Cela inclut également les notes prises avant le match, que ce soit par le joueur ou par quelqu'un d'autre.

Les arbitres peuvent être sollicités et répondre à des questions de règles, mais ils doivent absolument éviter de répondre à des questions de jeu qui pourraient donner un indice sur le jeu en cours.

24. Appareils électroniques

L'utilisation d'appareils électroniques tels que les smartphones est interdite sur les tournois. La prise d'un appel téléphonique ou la lecture d'un SMS ou d'un mail peut être considérée comme une Assistance extérieure. L'arbitre principal d'un tournoi peut exceptionnellement autoriser l'utilisation d'un appareil électronique pour la vérification des lignes de vue, mais exclusivement à cette fin.

25. Paris et issue aléatoire

Les joueurs et les officiels ne doivent pas parier sur l'issue d'un match dans les tournois officiels KROSMaster ARENA.

Les joueurs ne doivent pas déterminer l'issue d'un match de manière aléatoire autre que celles présentes dans le jeu lui-même.

26. Partage de dotation

Les joueurs en finale d'un tournoi à élimination directe peuvent se partager leur dotation, tant que la négociation de ce partage est faite en présence de l'arbitre principal. Les joueurs ne doivent pas offrir quoi que ce soit d'autre en plus de la dotation prévue pour les deux premières places (produits additionnels, argent ou toute autre compensation). Les joueurs ne doivent pas concéder en échange de dotation. Les joueurs peuvent choisir d'abandonner le tournoi avant de jouer la finale et après négociation, afin de préserver leur classement.

27. Promotion et informations d'un événement

Ankama se réserve le droit de publier toute information de l'événement, comme les listes des équipes, les photos, les entrevues ou les vidéos d'un tournoi officiel KROSMaster ARENA, à tout moment et pour n'importe quelle raison. Les organisateurs des tournois sont autorisés à publier ces informations après la fin du tournoi.

28. Programme de certifications Ankama

Ankama offrira bientôt aux arbitres un programme de certifications. Ce programme permettra de mesurer les compétences des arbitres.

Pour toute information concernant le programme de certifications Ankama, allez sur www.KROSMaster.com.

29. Logiciel de gestion de tournois AWER

Pour aider les organisateurs de tournois, Ankama a développé un logiciel de gestion de tournois, appelé AWER. Ce logiciel est régulièrement mis à jour.

Les organisateurs de tournois doivent s'assurer posséder la dernière version d'AWER. AWER peut être installé sur tout ordinateur équipé de Windows. Si vous avez des remarques ou des suggestions concernant AWER, envoyez un mail à awer@ankama.com.

Les organisateurs de tournois doivent utiliser AWER s'ils veulent que leurs tournois soient homologués. L'homologation des tournois permet de mettre à jour le classement des joueurs et de créditer l'historique de chaque arbitre impliqué dans les tournois. Assurez-vous que tous les arbitres sont bien enregistrés à chaque tournoi homologué que vous organisez.

Les organisateurs reconnaissent expressément que le logiciel AWER est la propriété d'Ankama.

Ankama n'accorde aux organisateurs qu'une licence limitée, personnelle, non-transférable, non exclusive et révocable d'accès et d'utilisation du logiciel AWER uniquement dans le cadre des tournois KROSMaster ARENA. L'organisateur s'interdit de mettre le logiciel AWER et/ou le lien permettant d'accéder audit logiciel et/ou les informations contenues dans ce logiciel à la disposition d'un quelconque tiers et s'engage à ce que ce lien et/ou ce logiciel et/ou les informations qu'il contient ne puisse(nt) être accessible(s) par un tiers quelconque.

L'organisateur reconnaît que les informations accessibles via et/ou contenues dans le logiciel appartiennent exclusivement à Ankama et qu'il ne pourra en aucun cas les utiliser, les extraire, les communiquer ou d'une manière générale en disposer à d'autres fins que celles autorisées par le présent règlement, sous peine de poursuites. L'organisateur garantit Ankama contre tous recours et actions pouvant être intentés à l'encontre d'Ankama du fait du non-respect par l'organisateur des obligations qui lui incombent au titre du présent article et du règlement de manière générale.

30. Nombre minimum de joueurs

Un minimum de quatre joueurs et requis pour un tournoi officiel KROSMaster ARENA, quel que soit le format en individuel. Pour les tournois par équipe, un minimum de quatre équipes est requis pour les tournois officiels.

31. Nombre de rondes

Le nombre de rondes suisses dans un tournoi est déterminé par le total de joueurs inscrits dans le tournoi. Les organisateurs des tournois peuvent s'écarter légèrement de ce tableau, mais cela doit être clairement annoncé avant le début du tournoi. Le classement établi à la fin des rondes suisses est suffisant pour homologuer un tournoi.

4 : 2 rondes

5-8 : 3 rondes

9-16 : 4 rondes

17-32 : 5 rondes

33-64 : 6 rondes

65-128 : 7 rondes

129-256 : 8 rondes

257-512 : 9 rondes

32. Temps de jeu

Temps réglementaire : 40 minutes

Chaque joueur dispose de 5 minutes maximum pour jouer l'intégralité de son tour.

Au terme de 40 minutes de jeu, si à l'annonce de la fin du temps réglementaire aucun joueur n'a remporté la victoire, le joueur actif termine son tour, puis on joue 2 ou 3 tours additionnels, de façon à ce que les deux joueurs aient joué le même nombre de tours au total à l'issue de ces tours additionnels. Une fois ces tours additionnels terminés, si aucun joueur n'a gagné, la partie compte pour une égalité pour les deux joueurs.

33. Ruling long

Si le rendu d'un ruling prend plus d'une minute, l'arbitre peut allonger la durée de la partie en fonction de la durée du ruling. Cette extension de temps doit être clairement annoncée par l'arbitre aux deux joueurs, et inscrite sur la feuille de score si ce document est utilisé sur le tournoi. Les deux joueurs sont responsables de la gestion de cette extension de temps à la fin de la ronde.

34. Départage

Pendant un tournoi en rondes suisses, beaucoup de joueurs vont avoir le même nombre de victoires. Pour établir un classement pour le tournoi, AWER utilise des départages permettant de classer les joueurs les uns par rapport aux autres, même s'ils ont le même nombre de victoires. Ces départages sont au nombre de quatre :

D0 : nombre de points

Un joueur marque 3 (trois) points quand il gagne, 1 (un) point quand il fait match nul, et 0 (zéro) point quand il perd. Son D0 à l'issue du tournoi est la somme de tous ces points.

Exemple : Un joueur a scoré en nombre de matchs gagnés dans le tournoi : 3V-2D-2E.

Son D0 est égal à $3 \times 3 + 2 \times 1 + 2 \times 0 = 11$ points.

D1 : pourcentage moyen de victoires des adversaires

On calcule ici pour chaque adversaire le nombre de points de matchs réalisés sur le nombre de points matchs possible, et on fait la moyenne de ces pourcentages.

Exemple : Un joueur a affronté deux adversaires. Le premier a scoré en nombre de matchs 4V-4D, et a donc marqué 12 points sur 24 possibles. Son score est de 50%.

Le second a scoré 3V-1D-2E. Il a marqué 11 des 18 points possibles, soit 61%.

Le D1 sera donc de 55,5% (la moyenne de ces pourcentages).

Notez qu'un adversaire ne peut apporter individuellement moins de 33% à ce départage. Un adversaire ayant perdu 4 fois et gagné 1 fois aura un pourcentage de 33%, alors qu'il aurait dû avoir 20%

D2 : pourcentage moyen de parties gagnées

On calcule ici les parties gagnées par rapport au nombre de parties jouées, et non plus les matchs.

Exemple : Les résultats d'un joueur sur quatre rondes sont : 2V-0D, 2V-1D-1E, 1V-2D et 1V-1D-1E. Le nombre de points de partie est de 20 sur 36 points possibles, soit 55,5 %.

D3 : pourcentage moyen de parties gagnées par les adversaires

On calcule ici les parties gagnées par rapport au nombre de parties jouées par les adversaires.

Le Départage 3 est identique au Départage 1 en prenant en considération les résultats en nombre de parties gagnées à la place du nombre de matchs.

Pour chacun de ces Départages, plus le score est élevé, plus on est en haut dans le classement.

En cas d'égalité pour le même Départage, on regarde le suivant.

En cas de nombre impair de joueurs appariés, un joueur du bas du classement reçoit un bye s'il n'en a pas déjà eu un au cours de ce tournoi. Un bye est considéré comme une victoire parfaite 1V-0D (en général, si le tournoi est en 1 manche gagnante), et n'entre pas dans le calcul des D1 et D3 (absence d'adversaire).

35. Jouabilité des figurines

La liste des figurines jouables en tournoi est disponible en annexe 1

36. Figurines et cartes contrefaites ou fausses

Les figurines et les cartes contrefaites ou fausses ne sont jamais autorisées en tournoi officiel.

Les figurines reproduites par quelque moyen que ce soit, souvent appelés « recast », ne sont pas autorisées en tournoi et sont considérées comme des fausses figurines. Il est illégal d'acheter ou de vendre des fausses figurines ou figurines contrefaites.

Les cartes photocopiées, souvent appelées « proxies » ne sont pas autorisées en tournoi et sont considérées comme des fausses cartes (sauf si elles sont en complément d'une carte en langue étrangère). Il est illégal d'acheter ou de vendre des fausses cartes.

Si un joueur trouve des figurines ou des cartes contrefaites ou fausses, il doit les amener à un parent ou à un officiel. Il devra aussi envoyer les détails concernant ces faux à l'équipe d'investigation d'Ankama à lescart@free.fr

37. Figurines et cartes customisées

Les joueurs doivent s'assurer que leurs figurines sont en bon état et ont tous les attributs qui permettent de les distinguer de toutes autres figurines.

Les joueurs ne peuvent pas ajouter de décoration à une figurine ou une carte qui dénaturerait et/ou masquerait l'image et/ou le texte de manière significative. La figurine doit rester reconnaissable en tant que telle au premier coup d'œil.

L'arbitre principal est le décisionnaire final concernant la définition des termes « significative » et « reconnaissable » employés ici.

38. Figurines et cartes en langue étrangère

Les figurines et cartes en langue étrangères sont autorisées en tournoi. Il est recommandé de venir avec un document répertoriant toutes les actions et pouvoirs de la figurine en français. Il est indispensable de prévenir l'équipe d'arbitrage que l'on possède des cartes en langue étrangère.

39. Homologuer un Tournoi Officiel KROSMaster ARENA

Tout organisateur de tournoi enregistré comme tel par Ankama a la possibilité d'homologuer un tournoi en utilisant le logiciel de gestion de tournois AWER.

Les organisateurs de tournoi doivent garder tous les enregistrements d'un tournoi officiel pendant les six mois suivants le tournoi. Cela inclut les fichiers informatiques et les impressions papier. Ces enregistrements seront utiles si une erreur est constatée dans l'historique de tournoi d'un joueur ou sur son classement.

Les organisateurs de tournois peuvent soumettre toute question ou demande concernant les tournois à lescart@free.fr.

Il est rappelé que les organisateurs s'engagent expressément à ne pas utiliser les informations relatives aux joueurs et/ou arbitres auxquelles ils auraient accès notamment via le logiciel AWER à des fins personnelles ou autres que celles autorisées par le présent règlement, sans le consentement exprès, écrit et préalable des personnes concernées.

L'organisateur est responsable, le cas échéant, des traitements de données personnelles qu'il réalise au sens de la loi n° 78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés et fait son affaire du respect de ses dispositions.

40. Rapporter les résultats de tournois

Les résultats de tournois sont habituellement rapportés en utilisant la fonction « Ankama connect » du logiciel de gestion de tournois AWER.

Les résultats doivent être rapportés dans les sept jours suivant la date du tournoi. Dans le cas contraire, les tournois sont considérés « en retard ». Les organisateurs de tournois qui rapportent régulièrement les résultats de leurs tournois en retard risquent de perdre leur accréditation d'organisateur de Tournois Officiels KROSMaster ARENA.

41. Mise à jour des documents officiels

Ankama se réserve le droit de modifier le contenu de n'importe quel document officiel avec ou sans préavis. Tous les joueurs et les officiels sont tenus de connaître et de suivre les règles de tournoi et de jeu les plus à jour.

42. Dispositions CNIL

Les informations personnelles qui peuvent être demandées aux joueurs et/ou aux arbitres, à savoir nom, prénom, date de naissance, adresse email sont notamment nécessaires à la prise en compte de la participation, à la détermination du classement, pour retrouver un numéro de joueur, à la correspondance entre les joueurs et les organisateurs ou Ankama notamment concernant la sélection d'un joueur et à l'homologation d'un tournoi. Ces informations sont destinées à Ankama.

Conformément aux dispositions de la loi «Informatique et Libertés » du 6 janvier 1978, art. L.27., chaque joueur ou arbitre a un droit d'accès, de rectification ou de radiation des informations le concernant, sur simple demande formulée par écrit adressée à Ankama.

43. Droit à l'image et Droit au nom

Les joueurs, arbitres, organisateurs, spectateurs et de manière générale toute personne présente à l'occasion d'un tournoi KROSMaster ARENA sont informés qu'ils sont susceptibles d'être filmés et/ou photographiés. En participant à un tournoi KROSMaster ARENA de quelque manière que ce soit (notamment en jouant, en arbitrant, en organisant, en étant spectateur, etc.), vous autorisez, à titre gracieux, Ankama et les entités du groupe Ankama à exploiter, reproduire et à représenter, dans le monde entier et sans limitation de durée ni de quantité votre voix et votre image, notamment par voie d'enregistrement numérique ou vidéographique, par télédiffusion, par transmission internet, par photographie, ou tout autre support existant à l'heure actuelle ou dans l'avenir.

Il est expressément entendu que qu'Ankama ou toute entité du groupe Ankama n'utilisera aucune voix, image et/ou représentation d'une manière qui pourrait être dommageable à votre réputation.

De même, du seul fait de leur participation à un tournoi KROSMaster ARENA, les joueurs (ou leur représentant légal si le joueur est mineur ou sous tutelle) autorisent Ankama à reproduire et utiliser leurs noms et prénoms à des fins de mise en ligne dans le cadre du classement général de KROSMaster ARENA, version jeu plateau, sur son site Internet dédié, sans que cette utilisation puisse conférer aux joueurs un droit à rémunération ou un avantage quelconque.

44. Droit applicable & règlement des différends

Les tournois ainsi que le présent règlement relèvent exclusivement de droit français. Tout litige né de l'exécution ou de l'interprétation du présent règlement non réglé à l'amiable relèvera des tribunaux compétents de Lille métropole et ce, même en cas de pluralité de défendeurs, de demande incidente ou d'appel en garantie.

45. Contact

Pour les informations les plus récentes concernant les documents officiels, allez sur :

www.KROSMaster.com

Pour toute question concernant les programmes de jeu organisé, écrivez à :

lescart@free.fr

Pour toute correspondance :

Ankama

Jeu Organisé KROSMaster ARENA

75 boulevard d'Armentières

59100 Roubaix

France

Annexe 1

La « saison 1 » comprend les figurines dont la liste est indiquée ci-dessous.

Jouables en 1 exemplaire :

AMALIA	REMINGTON SMISSE	GOULTARD
EVANGELYNE	DOKFA TALYS	CHEVALIER NUAGE
NOX	LUK YLOOK	CHEVALIER GOUTTE
RUEL STROUD	DAÏE GUERI	CHEVALIER FLAMME
TRISTEPIN	MORORA	CHEVALIER FEUILLE
YUGO	GLOBULE LA CRAPULE	CHEVALIER TENEBRES
GASPARD FAY	LIANE ZOLIE	COMTE HAREBOURG
GOULTARD LE BARBARE	NAZ RAELE	COMTE FRIGOST
REINE DES TOFUS	SHAK SHAKA	CAPTAIN AMAKNA
ROI DES BOUFTOUS	PERCIMOL	MERKATOR

Jouables en 2 exemplaires :

BAD ABOUM	JEMS BLOND	COA GULAY
TONY N. TRUHAN	OPEE TISSOIN	ANNA TOMY
ZOUBO L'AMICHE	ALIE ZELE	MAKUM BAH
KREOL PANIKON	SRAMMY	QUENTIN FLUSH
GUY YOMTELLA	OSCAR NAK	DANY OSHEUN

Jouables en 3 exemplaires :

KORBAX	MASSE	SCOREUR
LUMINO	OMBRE	SKALE

Interdite en tournoi : **KLOR OFIL**

La « saison 2 » comprend les figurines dont la liste est indiquée ci-dessous.

Jouables en 1 exemplaire :

TERMINATOT WAKFU	STEAMY WONDER	TRISTEPIN-TRISTECOEUR
TERMINATOT STASIS	HERCUL EUDLA	QILBY-TRAITRE
PAPYCHA	POOCHAN	FILO KOMBAT
LOU	DUC REX	JAYMA GOURD
KERUBIM CREPIN	GEIN	ERIK RAK
JORIS	ADAMAI	MYTIK TAK
HARRY SAF	QILBY	ARTHUR BINE
HENUAL	PHAERIS-ANEANTI	REINE DES VOLEURS
JERRY ORLO	CLEOPHEE	ROI NIDAS
KITTY RAGE	ADAMAI-DRAGON	
EMMA SACRE	YUGO-JEUNE ROI	

Jouables en 2 exemplaires :

ELOGIO	SARAH CROCHE	GEGARD LAPORT
SAM HYRRIT	DIVER BIREL	WALLY FAILLEUR
RAOUL BAK	EDMOND DENTIER	AYAN
KATSOU MEE	PANDALIDA	KIVIN
CHLOE MALLETTE	MALI BOUH	RIKTUS ELITE

Jouables en 3 exemplaires :

RIKTUS AMAKNA	RIKTUS SUFOKIA	RIKTUS BRAKMAR
RIKTUS BONTA		

Interdite en tournoi : **TERMINATOT GAULDE - THIO**

La « saison 3 » comprend les figurines dont la liste est indiquée ci-dessous.

Jouables en 1 exemplaire :

DARK VLAD	OGREST - ENFANT	BEN LE RIPATE
DJAUL	DARK VLAD – ENKARNE	MINOTOROR
CORBEAU NOIR	KANNIBOUL THIERRY	OTOMAI
KATAR	KANNIBOUL EBIL	ARTY
VAMPYRO	MOON	BOUFTOU ROYAL
KRISS LA KRASSE	CROCABULIA	TOFU ROYAL
YUGO DECHAINED	BOOMBA	LE CHOUQUE

Jouables en 2 exemplaires :

KANNIBOUL ARCHER	DRAGOETH LE PENSEUR	NAKUNBRA
KANNIBOUL SARBAK	DRAGEAUFOL LA JOYEUSE	DEMINOBOULE
KANNIBOUL JAV	DRAGUEUSE	

La « saison 4 » « **Outre-tombe** » comprend les figurines dont la liste est indiquée ci-dessous.

Jouables en 1 exemplaire :

PAPYCHA - MARCHAND	JORIS – MAITRE
GROUGALORAGRAN - AGE	DARKLI MOON

Annexe 2

Liste des figurines ayant le trait « BOSS »

COMTE HAREBOURG
COMTE FRIGOST
CAPTAIN AMAKNA
MERKATOR
TERMINATOT WAKFU
TERMINATOT STASIS
TERMINATOT GAULDE
QILBY-TRAITRE
REINE DES VOLEURS
ROI NIDAS
VAMPYRO
MOON
CROCABULIA
MINOTOROR
BOUFTOU ROYAL
TOFU ROYAL
LE CHOUQUE
GROUGALORAGRAN - AGE

Figurines ayant subi un errata et gagné le trait « BOSS »

LUK YLOOK
HENUAL
HERCUL EUDLA
POOCHAN
KITTY RAGE
CORBEAU NOIR
DJAUL