

Goultarminator II – les règles

Qualifications :

Les candidats doivent tout d'abord s'inscrire sur la page suivante pour annoncer leur participation aux épreuves de qualification : [\[Page à venir\]](#)

I. Épreuve de rapidité

Les candidats à la qualification pour le tournoi devront se soumettre à une épreuve de rapidité. L'épreuve est simple : battre un gardien de donjon le plus rapidement possible.

Un gardien de donjon précis est assigné à chacune des classes :

- **Le Tofu Royal** : Sacrieur, Crâ, Enutrof, Iop
- **Le Blop Royal Multicolore** : Pandawa, Ecaflip, Sadida, Osamodas
- **Le Maître Pandore** : Eniripsa, Féca, Xélor, Sram

Attention :

- Lors des combats contre le Tofu Royal, le Blop Royal Multicolore et le Maître Pandore, le candidat doit être seul.
- Les combats contre le Tofu Royal, le Blop Royal Multicolore et le Maître Pandore doivent être menés dans leur donjon. Les combats en arène ne sont pas acceptés.

Les 3 meilleurs temps pour chaque classe et pour chaque serveur seront retenus pour la seconde épreuve de qualification.

II. Épreuve de popularité

Sur chaque serveur, les 3 candidats ayant obtenu les trois meilleurs temps de leur classe seront départagés par l'épreuve de popularité.

Sitôt les résultats de l'épreuve de rapidité publiés, des votes seront lancés sur chaque serveur pour nommer les représentants de chaque classe dans le tournoi. Les candidats récoltant le plus de voix pour chaque classe sur chaque serveur seront sélectionnés pour participer au Goultarminator.

Pour chaque classe, le candidat arrivant en second dans les votes est nommé remplaçant de son camarade élu. En cas d'absence de ce dernier, il devra prendre sa place dans le combat pour éviter un forfait à son équipe.

PROCEDURE :

Nous n'acceptons qu'une seule inscription par compte et par personne.

Le résultat de l'épreuve de rapidité sera récupéré directement en jeu. Nous ne prendrons en compte que le meilleur temps du personnage.

Il est nécessaire de posséder un personnage de niveau supérieur à 40 sur le serveur concerné pour pouvoir participer au vote de l'épreuve de popularité.

Un même compte ne peut voter qu'une seule fois et pour un seul serveur. Un seul vote pour une même IP est accepté.

Le tournoi :

I. Règles générales

- Les équipes sont composées de 4 personnages.
- L'ensemble du tournoi se déroule sur un serveur spécialement ouvert pour l'occasion.
- Toute insulte entraîne une disqualification immédiate.
- La langue officielle du tournoi est l'anglais. C'est donc l'anglais qui sera à utiliser par défaut lors des combats entre deux équipes de communautés différentes. L'utilisation des autres langues est toutefois autorisée entre joueurs d'une même communauté.
- Les utilisations de bonbons conférant des bonus et des bénédictions des temples de Pandala sont interdites. Ces bonus seront automatiquement retirés aux personnages lorsqu'ils pénétreront dans l'arène du tournoi.
- L'utilisation de tous les sorts est autorisée.
- Le serveur sera fermé aux spectateurs, hors autorisations spéciales.
- Le niveau des participants passera automatiquement à 200 sur le serveur du tournoi, même s'ils ont un niveau plus faible sur leur serveur d'origine.
- Une restriction est appliquée aux Forgemagies exotiques : peu importe le nombre de PA/PM/PO exotiques sur l'équipement, seul 1 PA, 1 PM et 2 PO sont comptabilisés ; les autres sont ignorés.
- Une équipe incomplète n'est pas autorisée à combattre. Elle sera considérée comme forfait.

II. Les arbitres

Tout au long du tournoi, des arbitres seront chargés de superviser les combats. En cas de désaccord entre deux équipes, quel qu'il soit, c'est à l'arbitre présent que revient la décision finale.

Toutes les équipes doivent respecter ces arbitres.

Les arbitres sont facilement identifiables : ils ont l'apparence d'un hibou.

III. Constitution des équipes

Une fois la liste officielle des 12 sélectionnés par serveur publiée, ceux-ci disposent de 2 jours pour se répartir en 3 équipes de 4 personnages.

En cas de désaccord au sein des 12 et d'impossibilité de trouver un terrain d'entente pour la formation des équipes, Ankama les imposera (elles seront tirées au hasard).

Les points étant comptabilisés non seulement par équipe mais également par serveur, il est fortement conseillé de former 3 équipes puissantes et équilibrées plutôt que de tout miser sur une seule équipe.

IV. Les épreuves communautaires

Pendant les 3 semaines de tournoi, les joueurs des différents serveurs seront invités à participer à des épreuves communautaires mettant en compétition les serveurs entre eux.

Les serveurs qui participent aux épreuves communautaires et parviennent à obtenir une bonne place dans le classement font gagner des points à chacune de leurs équipes. Le nombre de points mis en jeu et leur méthode de répartition seront précisés dans l'annonce de lancement de chaque épreuve communautaire.

V. La phase de sélection

Au cours de la phase de sélection, chaque équipe devra participer à quatre combats.

Ces combats permettent aux équipes d'accumuler des points et de se placer dans le classement général du tournoi.

Les 64 équipes ayant réuni le plus de points à l'issue de cette phase seront sélectionnées pour participer aux 32^{es} de finale. Les points des équipes sont influencés par les performances de leurs serveurs lors des épreuves communautaires.

PROCEDURE :

Le calendrier des combats (dates et heures) sera défini et publié à l'avance. Les équipes devront se retrouver sur la carte qui leur aura été assignée.

À chaque fin de combat, un membre de chacune des deux équipes (peu importe lequel) doit se rendre sur la page du formulaire de fin de combat. Une capture d'écran de l'interface de fin de combat sera également demandée.

En cas de non concordance des informations, une enquête sera effectuée, l'équipe qui aura menti sera immédiatement disqualifiée et les joueurs qui la composent seront sanctionnés de manière exemplaire.

Si une seule équipe remplit le formulaire de fin de combat, on considérera que l'équipe adverse a validé.

VI. Les phases finales

Les 64 équipes restantes vont s'affronter sur 7 jours depuis les 32^{es} de finale jusqu'à la finale. Chaque défaite est éliminatoire.

Le calendrier des matchs sera publié à l'avance.

Les absences et retards entraînent une élimination automatique de l'équipe concernée.

VII. Comptabilisation des points

Les points sont comptabilisés par équipe et par serveur.

Points gagnés en fonction du type de victoire :

- Victoire parfaite (aucune mort dans son équipe) : 60 points
- Victoire à trois (un mort dans son équipe) : 50 points
- Victoire à deux (deux morts dans son équipe) : 45 points
- Victoire sur le fil (trois morts dans son équipe) : 40 points
- Victoire par forfait : 45 points
- Match nul : 30 points
- Défaite : 0 point

La victoire écrasante :

Une victoire en moins de 10 minutes est une victoire écrasante.

Lors d'une victoire écrasante, l'équipe gagnante récupère 20 points supplémentaires.

Le match nul :

Au cours de la phase des poules, le match nul est déclaré au-delà de 60 minutes de combat.

Au cours des phases finales, le match nul n'est plus possible, il n'y a plus de limitation de temps.

Le forfait :

Sont déclarées forfait les équipes qui ne se présentent pas à l'heure ou dont les membres ne sont pas tous présents pour leur combat.

L'équipe absente est considérée comme perdante. L'équipe présente est déclarée gagnante par forfait. En cas d'absence des deux équipes, les deux sont déclarées perdantes.

Si un membre de l'équipe est absent, son remplaçant doit se présenter à sa place. Si les deux sont absents et que l'équipe est incomplète, elle est automatiquement déclarée perdante.

Les équipes disposent de 10 minutes à compter de l'heure de début de combat annoncée pour se présenter avant d'être déclarées forfait.

VIII. Les récompenses

A. Les récompenses par équipes

L'équipe gagnante de la finale :

Les quatre grands gagnants du tournoi seront recouverts de kamas ! Ils gagneront 15 000 kamas chacun par point gagné !

Ils gagneront également une panoplie du Champion, l'émote du Champion, et leurs noms seront gravés dans le marbre en tant que vainqueurs de ce tournoi !

L'équipe finaliste :

Ils ne sont peut-être pas arrivés jusqu'au bout du tournoi mais ils ont offert un sacré spectacle à Goultard ! Les quatre membres de l'équipe qui s'octroiera la deuxième marche du podium gagneront chacun 10 000 kamas par point gagné !

L'équipe ayant réuni le plus de points sur chaque serveur :

Chaque membre de ces équipes sera gratifié d'une panoplie du Champion et, bien sûr, de l'emote du Champion.

Une équipe est bien sûr en mesure de cumuler plusieurs récompenses.

En cas d'égalité en points, un défi sera organisé pour départager les équipes et déterminer qui mérite la récompense.

B. Les récompenses par serveurs

Les serveurs accumulent des points grâce aux victoires de leurs équipes et leurs performances lors des épreuves communautaires. Un classement des serveurs en fonction de ces points sera établi. Les serveurs les mieux placés seront récompensés.

Première place :

Ce serveur sera récompensé par **un week-end** où :

- l'expérience gagnée sera multipliée par deux,
- le drop sera multiplié par deux,
- les trousseaux de clés de donjons seront rechargeables à volonté.

De la seconde à la cinquième place :

Ce serveur sera récompensé par **un week-end** où :

- l'expérience gagnée sera multipliée par 1.5,
- le drop sera multiplié par 1.5,
- les trousseaux de clés de donjons seront rechargeables à volonté.

De la sixième à la dixième place :

Ce serveur sera récompensé par **un week-end** où les trousseaux de clés de donjons seront rechargeables à volonté.