

Règlement Officiel des Tournois WAKFU TCG

Table des matières :

1. Comment utiliser ce document
2. Information de Version
3. Joueurs éligibles à la participation aux Tournois Officiels WAKFU TCG
4. Matériel requis pour participer à un tournoi
5. Numéro de joueur WAKFU TCG
6. Responsabilités des joueurs
7. Responsabilités des arbitres assistants
8. Responsabilités de l'arbitre principal
9. Responsabilités de l'organisateur du tournoi
10. Responsabilités des spectateurs et de la presse
11. Conduite indigne
12. Cartes contrefaites ou fausses
13. Cartes marquées
14. Pochettes de cartes
15. Informations confidentielles
16. Appel d'une décision d'arbitrage
17. Mélange
18. Déterminer qui commence
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. Départage
25. Programme de certifications Ankama
26. Logiciel de gestion de tournois AWER
27. Paris et issue aléatoire
28. Partage de dotation
29. Promotion et informations d'un événement
30. Nombre minimum de joueurs
31. Nombre de rondes et phases finales
32. Légalité des cartes
33. Homologuer un Tournoi Officiel WAKFU TCG
34. Rapporter les résultats de tournois
35. Mise à jour des documents officiels
36. Contact
37. Mentions légales



1. Comment utiliser ce document

Le Règlement Officiel des Tournois WAKFU TCG est utilisé pour communiquer les règles et procédures qui régissent tous les tournois officiels organisés pour WAKFU TCG. 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 WAKFU TCG a été créée le 15 février 2011 et mise à jour le 28 octobre 2011.
- La version à jour de ce document est disponible sur www.WAKFUTCG.com.
- Afin d'éviter toute confusion, prière de détruire toute version antérieure.

3. Joueurs éligibles à la participation aux Tournois Officiels WAKFU TCG

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, comme les tournois nationaux, 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 WAKFU TCG.

Les joueurs suivants ne peuvent pas participer à un Tournoi Officiel WAKFU TCG 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 WAKFU TCG. Par ailleurs, ces joueurs ne peuvent en aucun cas se présenter sur le lieu d'un Tournoi Officiel WAKFU TCG, 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 les tournois en format construit, un jeu répondant aux règles de construction
- Stylo et bloc-notes pour noter leurs points de vie, XP, etc.
- Leur numéro de joueur WAKFU TCG.
- Leur pièce d'identité pour un tournoi sur qualification

5. Numéro de joueur WAKFU TCG

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

Les joueurs sont tenus de n'avoir qu'un seul numéro de joueur WAKFU TCG. Ils doivent s'assurer qu'ils ne reçoivent pas plusieurs numéros de joueur WAKFU TCG. Si un joueur se rend compte qu'il a plusieurs numéros de joueur WAKFU TCG, il doit immédiatement contacter op@ankama.com pour résoudre la situation.

6. Responsabilités des joueurs

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

- Connaître et respecter les règles du jeu et les règlements des tournois WAKFU TCG
- Suivre les instructions des officiels et des arbitres
- S'assurer qu'ils sont enregistrés sous un seul numéro de joueur WAKFU TCG
- Agir de manière sportive et respectueuse en permanence
- Agir de manière responsable et professionnelle sur ou à proximité d'un lieu de tournoi
- Garder leurs mains et leurs cartes au-dessus de la table pendant les matchs
- Prévenir un adversaire s'il fait une erreur de jeu ou en notant son score ou ses points de vie, quelque soit le bénéficiaire de l'erreur
- Communiquer clairement chacune de leurs actions de jeu
- Avertir un arbitre rapidement et de bonne foi si ils observent une erreur de jeu pendant un match, quelque 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 op@ankama.com.



7. Responsabilités 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, mais a le droit d'y participer au niveau Convivial. Un arbitre assistant a toutes les responsabilités des joueurs. Il a en plus les responsabilités 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 les deck 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 échanger des cartes 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. Responsabilités 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 responsabilités des joueurs et des arbitres assistants, et il a en plus les responsabilités 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 responsabilités et devoirs



9. Responsabilités 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 responsabilités 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 numéro de joueur WAKFU TCG soient disponibles pour les éventuels nouveaux joueurs qui participeraient au tournoi
- S'assurer que tous les joueurs présentent bien leur numéro de joueur WAKFU TCG 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
- 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

10. Responsabilités des spectateurs et de la presse

Les spectateurs et la presse ont les responsabilités 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 si ils observent une erreur de jeu pendant un match, quelque 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 n'assument pas les responsabilités décrites au-dessus ou qui se rendent coupable d'infractions conduisant à une disqualification peuvent être considérés par la commission disciplinaire d'Ankama comme ayant eu une conduite indigne aux tournois WAKFU TCG. Ces joueurs peuvent être suspendus de tous les tournois WAKFU TCG 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 WAKFU TCG 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

Aggression physique

Comportement violent

12. Cartes contrefaites ou fausses

Les cartes contrefaites ou fausses ne sont jamais autorisées en tournoi officiel. Les cartes photocopiées, souvent appelées « proxies » ne sont pas autorisées en tournoi et sont considérées comme des fausses cartes. Il est illégal d'acheter ou de vendre des fausses cartes.

Si un joueur trouve des cartes contrefaites ou fausses, il doit les amener à un parent ou à un officiel. Il devrait aussi envoyer les détails concernant ces cartes à l'équipe d'investigation d'Ankama à op@ankama.com

13. Cartes marquées

Les joueurs doivent s'assurer que leurs cartes sont en bon état et n'ont pas de marques qui pourraient permettre de reconnaître la carte en regardant son dos. Les joueurs devraient vérifier leurs cartes après chaque ronde et remplacer les cartes abîmées ou marquées.

Les joueurs ne peuvent pas ajouter de décoration à une carte qui empiéterait sur l'image ou le texte de manière significative. Cela inclut les modifications ou le remplacement de



tout ou partie de l'image. L'arbitre principal est le décisionnaire final concernant la définition de significative.

14. Pochettes de cartes

Tout type de pochettes de cartes sont autorisés en tournoi, à condition que :

- Toutes les pochettes doivent être absolument identiques.
- Les pochettes ne doivent pas obstruer la vue du recto de la carte
- Chaque carte doit être dans une seule pochette (pas de double-protection)

Si un joueur choisit d'utiliser des pochettes de cartes, elles doivent toutes provenir du même fabricant, être de la même couleur, avoir la même longueur et avoir la même usure. Les joueurs devraient remplacer leurs pochettes fréquemment pour éviter d'abîmer ou de marquer les cartes. Les top-loaders (protections en plastique rigide) ne peuvent pas être utilisés en tournoi. Avant de pocheter leurs cartes, les joueurs doivent mélanger leur paquet de cartes d'une part, et leur paquet de pochettes d'autre part, afin d'éviter les liens entre les pochettes marquées et les cartes d'un même type.

Toutes les pochettes doivent être en bon état et ne pas comporter de marque. La pochette est considérée comme une extension de la carte. Si une pochette est marquée, la carte entière est considérée marquée, et les pénalités associées aux cartes marquées sont applicables.

15. Informations confidentielles

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

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 WAKFU TCG. Les informations officielles publiées en avant-première ne sont pas sujettes à cette règle.

16. 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.



17. Mélange

Pour garantir son honnêteté, chaque joueur doit s'assurer que son jeu est suffisamment mélangé avant de le présenter à son adversaire au début d'une partie. Les joueurs sont invités à utiliser plusieurs méthodes de mélange différentes, comme faire des tas et des mélanges imbriqués alternativement. Une seule méthode de mélange n'est pas suffisante pour rendre son jeu aléatoire.

Une fois qu'un joueur a suffisamment mélangé son jeu, il doit le présenter à son adversaire. Ce dernier peut le mélanger à nouveau pendant au moins 10 secondes, ou simplement le couper. Présenter son jeu à son adversaire implique qu'il est suffisamment mélangé. Les jeux peuvent être dans n'importe quel ordre avant mélange, et les joueurs sont priés de bien effectuer les mélanges à la table de match. Les mélanges effectués avant de s'asseoir à la table ne comptent pas. Les joueurs doivent mélanger leur jeu faces cachées. Empiler les cartes selon une méthode non aléatoire ou manipuler l'ordre des cartes d'un jeu est considéré comme de la triche.

Les joueurs sont priés de mélanger rapidement. Ils sont limités à 30 secondes de mélange pendant une partie et 2 minutes avant une partie.

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

18. Déterminer qui commence

Avant le début de la première partie d'un match, une méthode aléatoire doit être utilisée pour déterminer le premier joueur. Dans un match en plusieurs parties gagnantes, le joueur qui a perdu la partie précédente décide de qui commencera la suivante. Si la partie était nulle, le joueur qui avait choisi lors de cette partie décidera à nouveau pour la suivante. Si un joueur a subi une pénalité de perte de la partie, ce joueur décide de qui commence la suivante.

Le joueur qui n'a pas explicitement choisi qui commence avant de piocher sa main de départ est considéré comme s'étant choisi lui-même pour commencer la partie.

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.

Facteur K en fonction du type de tournoi :

- 1 : avant-première
- 16 : tournoi local au niveau Convivial
- 32 : tournoi qualificatif
- 48 : tournoi national



20. Classement

Les joueurs s'inscrivant à leur premier tournoi reçoivent un numéro de joueur WAKFU TCG, 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.WAKFUTCG.com.

Il existe pour chaque joueur trois classements différents :

- le classement **construit**, qui correspond à ses performances en tournoi construit
- le classement **limité**, qui correspond à ses performances en tournoi scellé ou draft
- le classement **combiné**, qui cumule le classement construit pour 60% et le classement limité pour 40%

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. 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 points quand il gagne, 1 point quand il fait match nul, et 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 $3 \times 3 + 2 \times 1 + 3 \times 0 = 11$ 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 du 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 considérant les résultats en nombre de parties gagnés à la place du nombre de matchs.

Pour chacun de ces départages, plus le score est élevé, plus on est en haut de classement. En cas d'égalité pour le même départage, on regarde le suivant.

Il est donc mieux de gagner en faisant 2-0 que 2-1 (pris en compte dans les départages D2 et D3).

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 2V-0D (en général, si en 2 manches gagnantes), et n'entre pas dans le calcul des D1 et D3 (absence d'adversaire).



25. Programme de certifications Ankama

Ankama offre aux arbitres et aux organisateurs de tournois un programme de certifications. Ce programme permet de mesurer les compétences des arbitres, organisateurs de tournois, scorekeepers et experts des règles.

Pour chaque domaine de certification, le niveau va de 0 à 3. Le niveau 0 correspond à quelqu'un qui a passé un test en ligne, et le niveau 3 correspond au plus niveau d'expertise que l'on peut atteindre :

- 0 : Aspirant
- 1 : Arbitre Sentinelle
- 2 : Arbitre Chevalier
- 3 : Arbitre Commandeur

Pour obtenir une certification dans un des domaines, le candidat doit passer un test en ligne sur www.WAKFUTCG.com. La certification de niveau 1 est donné pour un score de 85% ou plus. Pour obtenir des niveaux de certification plus élevés, le candidat doit passer un test écrit en présence d'un juge de niveau 3 ou d'un officiel Ankama.

Aucune participation financière n'est demandée pour passer un test, bien qu'obtenir des niveaux de certification plus élevés nécessite généralement de se rendre sur un gros tournoi de type régional ou national. Les organisateurs offriront souvent des compensations à leurs arbitres en fonction de leur niveau d'expertise.

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

26. Logiciel de gestion de tournois AWER

Pour aider les organisateurs de tournois, Ankama a développé un logiciel de gestion de tournois, appelé AWER.

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.

27. Paris et issue aléatoire

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

Les joueurs ne doivent pas déterminer l'issue d'un match de manière aléatoire.



28. 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 tout 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.

29. Promotion et informations d'un événement

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

30. Nombre minimum de joueurs

Un minimum de quatre joueurs et requis pour un tournoi officiel WAKFU TCG, quelque 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 et phases finales

Le nombre de rondes suisses dans un tournoi et les phases finales sont déterminés par le total de joueurs inscrits dans le tournoi. Les organisateurs des tournois peuvent s'écarter légèrement de ces tableaux, mais cela doit être clairement annoncé avant le début du tournoi.

- 4 : 2 rondes
- 5-8 : 3 rondes, top2
- 9-16 : 4 rondes, top4
- 17-32 : 5 rondes, top8
- 33-64 : 6 rondes, top8
- 65-128 : 7 rondes, top8
- 129-256 : 8 rondes, top8
- 257-512 : 9 rondes, top8
- 513-1024 : 10 rondes, top8
- 1025 et plus : 11 rondes, top8



32. Légalité des cartes

En format construit, voici la date de légalité des éditions ainsi que leur bloc d'appartenance :

Bloc Incarnam :

Incarnam : 13 octobre 2009
Astrub : 1^{er} mars 2010
Amakna : 7 juin 2010
Dofus de Glace : 7 juin 2010

Bloc Bonta & Brâkmar :

Bonta & Brâkmar : 1^{er} novembre 2010
Pandala : 5 mars 2011
Otomaï : 20 juin 2011

Hors Bloc :

Chaos d'Ogrest : 21 novembre 2011

Les cartes suivantes sont bannies du format construit :

Savoir des Objets (Incarnam n°197)
Guide de Bravoure (Amakna n°110)
Cape Cérémoniale (Bonta & Brâkmar n°276)

Les cartes suivantes sont bannies du format bloc :

Bloc Incarnam :

Savoir des Objets (Incarnam n°197)
Guide de Bravoure (Amakna n°110)

Bloc Bonta & Brâkmar :

Cape Cérémoniale (Bonta & Brâkmar n°276)
La Dernière Rasade (Pandala n°102)

Aucune carte n'est bannie en format limité.

33. Homologuer un Tournoi Officiel WAKFU TCG

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 op@ankama.com

34. 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 WAKFU TCG.

35. 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.

36. Contact

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

www.WAKFUTCG.com

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

op@ankama.com

Pour toute correspondance :

Ankama
Jeu Organisé
75 boulevard d'Armentières
59100 Roubaix

37. Mentions légales

INFORMATIONS AU SUJET DE LA COLLECTE D'INFORMATIONS PERSONNELLES

« La société Ankama Products, dont le siège social est situé au 75 boulevard d'Armentières, 59100 ROUBAIX en France, est amenée à recueillir certaines de vos informations personnelles à partir du moment où vous participez à un tournoi homologué WAKFU TCG. Ces données sont collectées par tous les organisateurs de tournois homologués WAKFU TCG de la France entière pour le compte d'Ankama Products, dans le but de vous identifier à chaque tournoi et d'établir un classement final nominatif. Cette collecte d'informations permet à la société Ankama Products de bien identifier ses joueurs pour pouvoir également en inviter certains gratuitement à des événements (tels que l'Ankama Convention), sur présentation de leur pièce d'identité. Donner votre vrai nom et votre vrai prénom est obligatoire à partir du moment où vous souhaitez participer à un tournoi homologué WAKFU TCG. Toute personne qui ne fournira pas ses nom et prénom ne pourra participer à un quelconque tournoi homologué WAKFU TCG. Si vous fournissez de fausses informations sur votre nom et prénom lors d'un tournoi homologué WAKFU TCG, vous risquez une sanction pouvant aller jusqu'à l'exclusion définitive des tournois WAKFU TCG. Les données personnelles (nom et prénom) collectées par la société Ankama Products via les organisateurs de tournois homologués WAKFU TCG dans le cadre des tournois WAKFU TCG n'auront pour destinataire que la société Ankama Products. Tous les joueurs disposent d'un droit d'accès, d'opposition et de rectification de ses informations, sur simple demande à Ankama Products, WAKFU TCG, BP 60403 59057 Roubaix Cedex 1 – France. »

NB : Si vous êtes un enfant mineur ou une personne sous tutelle, vous êtes réputés avoir obtenu l'accord préalable respectivement de votre représentant légal ou de votre tuteur pour pouvoir participer au tournoi WAKFU TCG et par conséquent fournir vos nom et prénom.

INFORMATIONS AU SUJET DE LA DIFFUSION DES INFORMATIONS PERSONNELLES SUR INTERNET

« Nous envisageons de diffuser prochainement sur notre site Internet www.WAKFUTCG.com des informations vous concernant dans le cadre d'un classement des joueurs. Ces informations sont les suivantes : votre nom et votre prénom. Compte-tenu des caractéristiques du réseau Internet que sont la libre captation des informations diffusées et la difficulté, voire l'impossibilité, de contrôler l'utilisation qui pourrait en être faite par des tiers, nous vous informons que vous pouvez vous opposer à une telle diffusion. Pour que nous puissions prendre en compte votre refus, contactez-nous.

Attention! En l'absence de réponse de votre part dans un délai d'un mois à compter de la diffusion de cette lettre d'information préalable, votre accord sera réputé acquis. Vous pourrez toutefois nous faire part ultérieurement, à tout moment, de votre souhait que la diffusion de vos données sur Internet cesse. Nous vous rappelons que vous disposez d'un droit d'accès, de modification, de rectification et de suppression des données qui vous concernent. Pour exercer ce droit, adressez-vous à : Ankama Products, WAKFU TCG, BP 60403 59057 Roubaix Cedex 1 – France.

NB : Si vous êtes un enfant mineur ou une personne sous tutelle, vous êtes réputés avoir obtenu l'accord préalable respectivement de votre représentant légal ou de votre tuteur pour pouvoir participer au tournoi WAKFU TCG et par conséquent fournir vos nom et prénom.