



ESWC 2008 DEFENSE OF THE ANCIENTS REGLEMENT



GAMES-SERVICES SA
10, rue d'Uzès 75002 Paris, France
T : +33 145 081 136
F : +33 145 081 253
E : contact@eswc.com

TABLE DES MATIERES

TABLE DES MATIERES	2
CHAPITRE 1 - INFORMATIONS GENERALES.....	3
1.01 DEFENSE OF THE ANCIENTS	3
1.02 REGLEMENT	3
1.03 APPLICATION.....	3
CHAPITRE 2 - FORMAT DE MATCH	3
2.01 FORMAT DE MATCH.....	3
2.02 MATCH STANDARD.....	3
2.03 MATCH AU MEILLEUR DES DEUX MANCHES.....	3
2.04 MATCH AU MEILLEUR DES TROIS MANCHES.....	3
2.05 MATCH DE DEPARTAGE.....	3
CHAPITRE 3 - PARAMETRES DU JEU	3
3.01 VERSION ET MODE DU JEU.....	3
3.02 PARAMETRES DU JEU.....	4
3.03 RESTRICTION D'OBJET ET HEROS	4
CHAPITRE 4 - DEROULEMENT D'UN MATCH	5
4.01 AVANT LE MATCH.....	5
4.02 DURANT LE MATCH	6
4.03 APRES LE MATCH.....	7
CHAPITRE 5 - INFRACTION AU REGLEMENT	7
5.01 AVERTISSEMENTS ET SANCTIONS	7

CHAPITRE 1 – INFORMATIONS GENERALES

1.01 DEFENSE OF THE ANCIENTS

La Coupe du Monde des Jeux Vidéo 2008 utilise le jeu Warcraft III (Blizzard) en 5 contre 5 avec le mode Defense of The Ancients.

1.02 REGLEMENT

Le règlement de la discipline Defense of The Ancients a été décidé et écrit par le Comité de Règlementation (CR) de Games-Services. Ce comité se réserve le droit de modifier le présent règlement à tout moment et sans préavis. Il est recommandé de consulter ce règlement régulièrement afin d'apprécier les modifications pouvant intervenir.

1.03 APPLICATION

Le présent règlement s'applique aux tournois qualificatifs pour la Coupe du Monde des Jeux Vidéo 2008.

CHAPITRE 2 – FORMAT DE MATCH

2.01 FORMAT DE MATCH

Ce chapitre décrit les différents formats de match qui peuvent être utilisés lors d'un tournoi qualificatif. Le choix du format de match est à l'appréciation de l'organisateur selon la structure de son tournoi.

2.02 MATCH STANDARD

Un « *match standard* » se joue en une manche et oppose deux équipes. Le vainqueur du match est l'équipe qui a détruit la base adverse ou si son adversaire déclare forfait.

2.03 MATCH AU MEILLEUR DES DEUX MANCHES

Un match « *match au meilleur des deux manches* » est joué en deux manches. Le match se termine lorsque les deux manches sont jouées. Le vainqueur des deux manches est déclaré vainqueur du match. Le match se termine par une égalité si chacun des joueurs a remporté une manche.

2.04 MATCH AU MEILLEUR DES TROIS MANCHES

Un match « *match au meilleur des trois manches* » est joué en deux ou trois manches. Le match se termine lorsque l'une des deux équipes a gagné deux manches.

2.05 MATCH DE DEPARTAGE

Un « match de départage » est joué comme un « match standard ».

CHAPITRE 3 – PARAMETRES DU JEU

3.01 VERSION ET MODE DU JEU

La discipline utilise le jeu vidéo "Warcraft III The Frozen Throne" et le mode « Defense of The Ancients ».

La discipline utilise la dernière map stable qui est actuellement la 6.52e.

3.02 PARAMETRES DU JEU

Les paramètres suivants seront activés sous le jeu :

- Mode de jeu : Extended League Mode (le mode -Ap doit être tapé sous le jeu)

3.03 RESTRICTION D'OBJETS ET HEROS

Le héros suivant est interdit :

- Invoker

Chaque équipe ne peut avoir au total que :

- Deux Necronomicon
- Un Arcane Ring
- Soit deux Guinsoo's Scythe et un Eul's Scepter of Divinity, soit deux Eul's Scepter of Divinity et un Guinsoo's Scythe, mais pas deux ou trois de chaque

Il n'est pas autorisé d'acheter des objets pour les autres joueurs de son équipe avec pour exception les objets suivants qui ne peuvent pas être vendus après avoir été transférés :

- Clarity Potion
- Tango of Essifation
- Observer Wards
- Sentry Wards
- Scroll of Twon Portal
- Flask of Sapphire Water
- Gem of Truesight
- Aegis
- Cheese
- Chickens / Animal Courier

Les objets suivants peuvent être partagés, mais ils doivent retourner à leur propriétaire dans une limite de temps respectable :

- Ring of Health
- Ring of Regeneration
- Void Stone
- Sobi Mask
- Perseverance
- Bottle
- Ring of Basilius
- Headress of Rejuvenation

Il est autorisé de partager le contrôle d'unité pour acheter des objets, tant que l'objet est donné immédiatement au joueur qui a payé pour lui.

Un objet ennemi est un objet qui est tombé d'un joueur mort ou d'un « chicken ». Un objet ennemi peut être ramassé par :

- tout joueur ennemi, et l'objet est alors considéré comme le sien. Le joueur ennemi qui l'a ramassé peut alors le donner à un de ses coéquipiers, l'utiliser en jeu, ou le vendre. S'il choisi cependant de donner l'objet tombé à un de ses coéquipiers cet objet devient alors un objet permanent au coéquipier qui la reçu et il ne peut plus être transféré par la suite mais seulement utilisé ou vendu.

- tout coéquipier, qui doit alors le retourner à sa base sans attaquer ou l'utiliser, ou alors le placer près de la fontaine afin que son propriétaire puisse le reprendre. L'arbitre du match sera amené à juger si une attaque faite par le coéquipier qui a ramassé l'objet a été faite accidentellement ou non.

Il n'est pas autorisé de se suicider volontairement afin de lâcher un objet pour un autre joueur.

Il n'est pas autorisé de bloquer des « creeps » avec l'aide de sorts tels que Earthshaker's fissure ou Prophet's sprout. Il est seulement autorisé d'utiliser le corps de son héros pour intercepter des « creeps ».

Il n'est pas autorisé de bloquer des ennemis dans des arbres intentionnellement. En revanche il est autorisé de bloquer des ennemis dans des arbres grâce au sort « Sprout » du héros Furion.

Le « Backdooring » est autorisé. Cependant un joueur ne peut utiliser aucune forme de téléportation (fusion skill, ignis fatuus ou boots of travel) pour entrer dans la base ennemi, sauf lorsque ses « creeps » sont déjà présents dans celle-ci.

CHAPITRE 4 – DEROULEMENT D'UN MATCH

4.01 AVANT LE MATCH

Les matchs sont joués en fonction de la structure et du planning du tournoi fournis par les officiels du tournoi. Les participants sont encouragés à s'informer du planning du tournoi afin d'éviter tout retard ou forfait.

Avant le lancement du premier match chaque équipe doit présenter son capitaine d'équipe aux officiels du tournoi. Il peut être l'un des 5 membres de l'équipe. Le capitaine d'équipe doit rester la même personne durant tout le tournoi. Le capitaine d'équipe est la personne en charge de son équipe auprès des officiels du tournoi. Il aura en charge l'annonce des héros que son équipe choisie de retirer ou de choisir.

Pour un « *match standard* » le choix du côté entre Sentinel et Scourge peut être décidé par les deux équipes ou par un tirage au sort si elles n'arrivent pas à se mettre d'accord.

Pour un « *match au meilleur des deux manches* » chaque équipe joue alternativement Sentinel et Scourge. Pour la première manche le choix entre Sentinel et Scourge peut se décider entre les deux équipes ou bien par un tirage au sort si elles n'arrivent pas à se mettre d'accord.

Pour un « *match au meilleur des trois manches* » chaque équipe joue alternativement Sentinel et Scourge. Pour la première manche le choix entre Sentinel et Scourge peut se décider entre les deux équipes ou bien par un tirage au sort si elles n'arrivent pas à se mettre d'accord. En cas de troisième manche la même règle que pour le choix du side pour la première manche s'applique.

Avant chaque match chaque équipe doit retirer 4 héros en suivant ces étapes :

- L'équipe Sentinel retire 1 héros
- L'équipe Scourge retire 1 héros
- L'équipe Sentinel retire 1 héros
- L'équipe Scourge retire 1 héros
- L'équipe Sentinel retire 1 héros
- L'équipe Scourge retire 1 héros
- L'équipe Sentinel retire 1 héros
- L'équipe Scourge retire 1 héros

Ensuite chaque équipe doit choisir 5 héros en suivant ces étapes :

- L'équipe Sentinel choisie 1 héros
- L'équipe Scourge choisie 2 héros
- L'équipe Sentinel choisie 2 héros
- L'équipe Scourge choisie 2 héros
- L'équipe Sentinel choisie 2 héros
- L'équipe Scourge choisie 1 héros

Pour chacune de ces étapes le capitaine de l'équipe a une minute pour annoncer son choix.

Il est interdit de jouer un héros qui n'a pas été sélectionné lors des étapes précédentes.

4.02 DURANT LE MATCH

Un match officiel ne peut pas être lancé et joué sans qu'un arbitre officiel ai donné le signal de départ. Tout match lancé sans l'approbation d'un arbitre officiel sera considéré comme un match non officiel. Lorsqu'un match implique que les joueurs doivent être prêts ils ont (1) une minute après le signal de départ de l'arbitre pour lancer le match.

Les joueurs ne peuvent pas communiquer durant un match officiel avec des personnes externes au match, même si une pause est activée dans le jeu. Ils peuvent parler uniquement avec les officiels du tournoi ou entre coéquipiers.

Les joueurs ne sont pas autorisés à quitter un match officiel en cours sauf s'ils en sont autorisés par le format du match ou si cela a été expressément autorisé par un officiel du tournoi.

Durant un match les joueurs doivent sauvegarder la partie toutes les 10 minutes ou après chaque bataille importante si un officiel du tournoi ne peut pas le faire à leur place. Les joueurs ne sont pas autorisés à sauvegarder durant une bataille importante.

Si un match est involontairement interrompu (plantage, déconnexion réseau,...) les règles suivantes s'appliquent :

- Si le match a été interrompu avant le "first blood" ou 10 minutes de jeu le match doit être rejoué depuis le début. Avant de relancer le match tous les joueurs doivent choisir les mêmes héros et objets que précédemment, et doivent aller sur les mêmes chemins. Après la première confrontation entre les "creeps" les joueurs peuvent changer de chemin.
- Si un joueur est déconnecté du match après le "first blood" ou 11 minutes de jeu alors :
 - Si l'équipe A a tué 5 héros de plus que l'équipe B durant la période entre la dernière sauvegarde du jeu et la déconnexion, alors l'équipe A peut choisir de continuer le match sans le joueur déconnecté, ou bien relancer la partie à partir de la dernière sauvegarde. Dans le calcul du nombre de héros tués doit être pris en compte le fait qu'une « Tower » détruite équivaut à 3 héros tués, qu'un héros perdant une charge d'Aegis compte comme ½ héros tué, et qu'un bâtiment Rax équivaut à 5 héros tués.
 - Si les deux équipes ont le même nombre de héros tués ou moins de 5 de différences, le match doit être relancé depuis la dernière sauvegarde.
 - Si le même joueur est déconnecté plus de 3 fois, l'équipe adverse peut décider de continuer le match sans le joueur déconnecté ou de relancer depuis la dernière sauvegarde.
- Si un match est continué sans un joueur ses coéquipiers peuvent :
 - Utiliser son héros et vendre ses objets qui ne peuvent pas être donnés à un autre héros.
 - Ramener le héros à sa base et vendre ses objets.

4.03 APRES LE MATCH

Chaque équipe doit sauver obligatoirement un replay.

Lorsqu'une équipe s'estime victime d'une violation du règlement durant son match, les joueurs ne devront pas pour autant arrêter la partie tant que celle-ci n'est pas finie. Une fois la partie terminée, le capitaine de l'équipe pourra demander officiellement une investigation auprès des officiels du tournoi. Il est fortement conseillé de fournir les informations les plus valables possibles qui pourraient aider les officiels du tournoi dans leur investigation. Les demandes d'investigation injustifiées et répétées pourront être sanctionnées.

A la fin d'un match chaque capitaine d'équipe doit reporter le résultat du match auprès des officiels du tournoi et doit signer la feuille de match. Après avoir signé la feuille de match l'équipe ne peut pas revenir sur le résultat et poser une réclamation.

CHAPITRE 5 – INFRACTION AU REGLEMENT

5.01 AVERTISSEMENTS ET SANCTIONS

Une équipe peut être réprimandée et recevoir un avertissement si l'un de ses joueurs commet l'une des infractions suivantes :

- Refuser de suivre les instructions d'un officiel du tournoi
- Arriver en retard à l'heure de convocation
- Contester la décision d'un officiel de tournoi
- Utiliser un langage ou des gestes insultants
- Etre coupable de comportement anti-sportif

Une équipe peut être réprimandée et recevoir une pénalité si l'un de ses joueurs commet l'une des infractions suivantes :

- Recevoir plus d'un avertissement
- Etre coupable d'actes violents
- Tricher ou utiliser un procédé inéquitable
- Mentir ou induire en erreur un officiel du tournoi
- Arriver en retard à l'heure de son match
- Violier les règles de ce règlement

Une équipe recevant une pénalité perd automatiquement le match en cours, ou son prochain match si elle ne joue pas.

Après étude de l'infraction par le directeur de la compétition et du directeur de tournoi, une équipe ayant reçu une pénalité peut également recevoir des sanctions supplémentaires telles que plusieurs défaites automatiques, la disqualification de l'équipe, l'expulsion de l'équipe et l'interdiction de participer aux futures compétitions durant un an.

Une équipe disqualifiée perd automatiquement tous ses prochains matchs et perd tous les droits et dotations qu'elle aurait pu recevoir. Dans une phase de poules, tous les résultats des matchs précédents sont convertis en défaite. Tous les points gagnés ou perdus sont recalculés en conséquence.