



RÈGLEMENT TOURNOI DEV TON DECK

I. Informations générales

Article I.1 – Organisateur

Le règlement général du tournoi a été décidé par l'Organisateur de la compétition ECG, 14-16 rue Soleillet, Paris 75020.

L'Organisateur se réserve le droit de modifier le règlement et de modifier ou d'annuler le Tournoi sans que sa responsabilité ne soit engagée.

Article I.2 – Conditions et modalités de participation

La participation au Tournoi est ouverte à toute personne physique de plus de 18 ans résidant en Ile-de-France, et **souhaitant intégrer une formation dans le domaine du développement.**

Les participants doivent posséder **un micro.**

Les participants doivent posséder ou avoir accès à un ordinateur suffisamment puissant, ainsi qu'à une connexion internet suffisante, pour **faire fonctionner le jeu et le partage d'écran en simultané.**

Les participants doivent posséder **un compte Magic The Gathering : Arena.** Les participants doivent également posséder **un compte Discord.** Si une personne souhaite s'inscrire mais ne possède pas de compte Discord, elle devra s'en créer un avant de procéder à son inscription.

Les participants doivent impérativement avoir **Windows 10** comme système d'exploitation afin de partager leurs écrans sur Discord.

L'inscription est gratuite pour les participants. Toute inscription inexacte, incomplète, frauduleuse ou ne respectant pas les conditions de ce règlement ne sera pas prise en compte et entraînera la nullité de la participation.

Le Tournoi se déroulera le mercredi **9 septembre** et le jeudi **10 septembre** pour les Phases de Qualifications, et le samedi **12 septembre** pour les Phases Finales.

Les inscrits s'engagent à être disponibles aux deux dates de Phases de Qualifications, ainsi qu'aux Phases Finales s'ils s'y sont qualifiés.

Les participants s'inscrivent en solo, et seront associés à d'autres participants, par tirage au sort, pour former une équipe de 3. **L'inscription se fait via ce lien :**

<https://www.weezevent.com/tournoi-mtga-organise-par-pole-emploi>

Article 1.3 – Informatiques et libertés

Conformément à la loi du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, les participants disposent du droit d'accès, de modification, de rectification et de suppression des informations nominatives les concernant sur simple demande écrite par mail à [contact\[at\]ecorp-gaming.com](mailto:contact[at]ecorp-gaming.com)

Article 1.4 – Accès aux formations

Le partenaire **WEB FORCE 3 propose 15 places pour avoir la possibilité d'intégrer une formation**, soit de développeur web et web mobile, soit de développeur Unity. Pour intégrer le premier il est demandé des connaissances globales web, tandis que le second nécessite des connaissances dans un langage de programmation. Le Tournoi permet aux participants sélectionnés (les profils les plus adéquats aux formations) de passer un entretien avancé, étape précédant l'accès à la formation. La formation web et web mobile est garantie pour l'équipe gagnante. PÔLE EMPLOI pourra permettre aux participants accédant à la formation web et web mobile de financer entièrement cette dernière. La formation Unity est en alternance.

Plus d'information sur le site du Tournoi <http://esport2job.fr/>

Article 1.5 – Droit à l'image

En acceptant le règlement, les participants déclarent accepter que l'Organisateur et les partenaires de l'événement procèdent à titre gracieux, à l'enregistrement de son, image et de ses propos. La diffusion et l'exploitation de ces images et de ces propos pourront se faire par le biais de sites Internet, presse, films, photothèques accessibles sans aucune restriction d'accès et sans rémunération de la personne concernée. L'organisateur reste à votre disposition pour d'éventuelles réclamations concernant des photos et vidéos qui pourraient être prises le jour de l'événement et publiées.

Article 1.6 – Diffusion

Les Demi-Finales et la Finale seront diffusées le 12 septembre en direct sur Twitch, la chaîne de diffusion sera communiquée avant le début du Tournoi.

II. Règlement et format du Tournoi

Article II.1 – Informations générales

Le Tournoi se déroulera sur le jeu *Magic The Gathering : Arena*, propriété de *Wizards of the Coast*.

Le Tournoi se déroulera en ligne.

Les dates et horaires de matchs de chaque participant seront annoncés plusieurs jours avant le démarrage du Tournoi via le Discord dédié <https://discord.gg/5BDKK5t>. **Les participants devront rester vigilant aux informations du Discord durant les jours qui précèdent le Tournoi ainsi que durant toute sa durée.**

Article II.2 – Règles et paramètres de jeu

A – Règles de jeu

Tous les matchs du Tournoi sont joués en **BO3** (meilleures des 3 parties) **d'équipe**. Chaque joueur d'une équipe jouera donc une manche de son BO3. Dans le cas où une équipe mène 2 manches à 0, la troisième partie devra être jouée. Chaque joueur d'une équipe devra jouer une partie dans un match.

En cas d'égalité dans une partie et d'une victoire de chaque équipe dans les deux autres matchs de la confrontation, l'équipe qui aura eu les points de vie les plus élevés à la fin de ces deux parties sera annoncée vainqueur.

L'ordre des matchs sera déterminé aléatoirement et doit être respecté.

Tous les matchs du tournoi se joueront en mode *Limité*. Pour lancer une partie : **Direct Challenge \ Match de tournoi en limité \ Le deck du draft effectué en début de Tournoi et éventuellement modifié en fin de partie précédente est le seul deck autorisé.** Vous devrez alors entrer le gametag de votre adversaire (préalablement ajouté en ami sur le jeu). Si votre adversaire a fait de même, vous pourrez alors cliquer sur Jouer pour lancer la partie.

Etant donné que le Tournoi est fait de BO3 d'équipe, vous devrez quitter le match à la fin de la première manche, après avoir fait valider le résultat par un administrateur de tournoi.

B – Règles de draft et de composition de deck

Le tournoi se joue en **mode Limité, via le Draft Majeur 2021**. Le draft effectué au début du tournoi celui utilisé tout au long du tournoi, en **Direct Challenge**.

Il sera offert à chacun des participants un pack de gemme ou un accès leur permettant de lancer un *Draft Majeur 2021* gratuitement. Merci de rester attentif au mails et messages Discord pouvant être envoyés à ce sujet.

Les joueurs seront autorisés à **modifier leur deck Limité du Tournoi à chaque fin de partie**, directement via l'écran du *Draft Majeur 2021*.

Les joueurs s'engagent à ne pas jouer de Draft Majeur 2021 durant toute la durée du Tournoi.

Il faut *Ajouter* son deck de draft pour le retrouver via le menu *Direct Challenge*.

Il est demandé aux joueurs de renommer le deck utilisé pour la compétition sous ce format : EquipeX - JoueurX - MatchX (exemple Equipe6 - Joueur2 - Match23). Il devra être mis à jour à chaque fin de match pour la prochaine partie. Les numéros d'équipe, de joueur et de match seront communiqués à l'avance.

Article II.3 – Structure du Tournoi

A – Qualifications

Les Qualifications seront composées de 4 poules de 4 équipes, composée chacune de 3 joueurs, dans le cas où le nombre maximum de joueurs est atteint, soit 48. Si ce nombre n'est pas atteint, le nombre de poules sera réduit.

Chaque équipe rencontrera une fois les autres équipes de sa Poule. A l'issue des phases de Qualification, les 2 meilleurs équipes de chaque Poule sera qualifié pour les Phases Finales

La première journée de Qualification (9 septembre) se déroulera de 14h à 19h15, elle sera composée des matchs des Poules A et B du Tournoi. Les participants ayant des matchs ce jour-là devront être présents sur le Discord dédié 20 minutes avant le début de leur tournoi.

La seconde journée de Qualification (10 septembre) se déroulera de 14h à 19h15, elle sera composée des matchs des Poules C et D du Tournoi. Les participants ayant des matchs ce jour-là devront être présents sur le Discord dédié 20 minutes avant le début de leur tournoi.

B – Phases Finales

Les Phases Finales seront composées d'un arbre simple à élimination directe. Les matchs joués seront les Quarts de Finale, les Demi-Finales et la Finale.

Les Phases Finales (12 septembre) se dérouleront de 14h à 19h15. Les participants ayant des matchs ce jour-là devront être présents sur le Discord dédié 20 minutes avant le début de leurs matchs.

Article II.4 – Déroulement d'un match

A – Phase de draft, composition de deck

Les journées de Qualifications démarrent par le draft du deck de chaque joueur, 20 minutes par joueur. Nous rappelons aux joueurs qu'il est possible de cliquer une fois sur une carte pour présélectionner une carte en draft, afin de ne pas choisir une carte au hasard si le temps manque. **Chaque joueur d'une équipe fera son draft chacun à son tour**, accompagné de ses coéquipiers. L'ordre de passage des joueurs sera déterminé aléatoirement et sera communiqué avant le démarrage du Tournoi.

Une fois qu'un joueur a terminé sa phase de draft, il devra la **montrer à un administrateur de tournoi**, avant de composer le deck qu'il utilisera à la prochaine partie dans une limite de temps de 10 minutes, toujours accompagné de ses coéquipiers, à partir des cartes qu'il a choisi durant le draft.

A – Avant une partie

Les équipes devront être présentes avant l'horaire indiqué de leur match, et être attentif aux éventuelles annonces des administrateurs de tournoi. Le choix des adversaires se fera aléatoirement, avant le début des matchs.

Les adversaires de chaque match devront **s'ajouter « en ami » sur *Magic The Gathering : Arena*** afin de pouvoir s'affronter.

Les joueurs utilisent le deck qu'il auront formés à la fin de leur partie précédente. Pour le premier match, les joueurs joueront le deck qu'ils ont composé après la phase de draft

B – Pendant une partie

Les joueurs devront jouer leurs matchs aux horaires indiqués. Les joueurs doivent lancer leur match au maximum 5 minutes après l'horaire de début de match indiqué. **Les deux joueurs d'une équipe n'étant pas en train de jouer devront rester dans le même salon vocal que leur coéquipier** durant toute la durée de son match, micro ouvert.

C – Après une partie

A la fin d'une manche, le joueur vainqueur devra **indiquer la fin de cette dernière à un administrateur de tournoi sur le Discord en gardant l'écran de fin de match visible**. Les deux opposants pourront quitter leur partie dès lors que l'administrateur de tournoi le leur aura indiqué.

Les joueurs ayant terminés leur partie auront alors **5 minutes pour recomposer leur deck, toujours à partir de leur draft**, accompagné de ses coéquipiers.

Les équipes devront alors prendre connaissance de leur prochain match, et le démarrer à l'heure indiquée.

Article II.5 – Problèmes techniques, litiges et comportements interdits

L'Organisateur se réserve de sanctionner, exclure ou bannir tout participant ne respectant pas le présent règlement.

A – Problèmes techniques

En cas de problème technique général, l'Organisateur se réserve de relancer, reporter ou annuler une ou plusieurs parties, un ou plusieurs matchs, ou le Tournoi.

En cas de problème technique d'un joueur, les Administrateurs de tournoi peuvent décider de :

- Relancer une partie si l'avancée du tournoi le permet
- Terminer le match et donner la victoire à l'adversaire du joueur ayant eu le problème technique.

B – Comportements interdits

Il est interdit aux joueurs d'adopter un comportement offensant ou de proférer des insultes aux autres participants ainsi qu'aux administrateurs de tournoi.

Il est interdit aux participants de faire jouer à sa place, sur son compte, une personne tierce.

Toute tentative de triche et de falsification de preuves sont interdites.

C – Litiges

Les joueurs doivent informer un Administrateur de tournoi en cas de litige. Ce dernier sera le seul décisionnaire, en s'appuyant sur le présent règlement ou par sa propre expertise si le problème n'est pas couvert par le présent règlement.

Il est recommandé aux joueurs de faire des captures d'écran ou vidéo du litige. Sans preuve tangible, les Administrateurs de tournoi se réserve de ne pas prendre en compte la demande de règlement d'un litige.

III. Analyse des participants

Article III.1 – Informations générales

Le Tournoi a pour vocation de dresser les profils des participants, basés sur leurs « soft skills » (compétences douces).

Chaque joueur sera donc observé en jeu, à plusieurs reprises durant le Tournoi.

L'analyse sera uniquement en direct, aucun partage d'écran ou de webcam ne sera enregistré.

Les données récoltées ne seront utilisées que dans le cadre du Tournoi et de son projet de proposer des formations via PÔLE EMPLOI, et pour notre école partenaire, WEB FORCE 3.

Article III.2 – Conditions d'observation

L'observation des joueurs se fera sur le Discord dédié du Tournoi. Les 3 joueurs d'une même équipe seront ensemble dans un salon vocal, accompagné d'un observateur qui ne communiquera pas avec les joueurs durant les drafts, les compositions de deck et les parties.

L'observateur sera amené à poser des questions aux joueurs, notamment en fin de partie, les joueurs doivent donc rester présent dans le salon vocal.

Le participant en jeu devra activer le partage d'écran et le micro durant toute la durée d'observation

Les coéquipiers du participant en jeu devront activer leur micro durant toute la durée d'observation

Pour toute information ou question, merci de passer par le Discord du Tournoi
<https://discord.gg/5BDKK5t> ou de contacter :

Yassine Khodja
Chargé du projet
Mail : yassine.khodja[at]ecorp-gaming.com
Téléphone : 06 62 07 92 99