

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. Format des tournois**
- 14. Composition d'équipe**
- 15. Légalité des figurines**
- 16. Figurines et cartes contrefaites ou fausses**
- 17. Figurines et cartes personnalisées**
- 18. Figurines et cartes en langue étrangère**
- 19. Déterminer le plateau de jeu**
- 20. Nombre minimum de joueurs**
- 21. Nombre de rondes et phases finales**
- 22. Temps de jeu**
- 23. Déterminer qui commence**
- 24. Mélange**
- 25. Jets de dés**
- 26. Prise de notes**
- 27. Assistance extérieure**
- 28. Appareils électroniques**
- 29. Paris et issue aléatoire**
- 30. Appel d'une décision d'arbitrage**
- 31. Ruling long**
- 32. Concéder une partie, faire une partie ou un match nul intentionnel**
- 33. Partage de dotation**
- 34. Classement**
- 35. Mise à jour des documents officiels**
- 36. Promotion et informations d'un événement**
- 37. Programme de certifications Ankama**
- 38. Dispositions CNIL**
- 39. Droit à l'image**
- 40. Droit applicable & règlement des différends**
- 41. 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 19 Juillet 2019
- 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 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 tenter 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. Format des tournois

En tournoi construit, 2 types de format peuvent être utilisés.

Le format « Éternel » :

Toutes les figurines sont autorisées (hors limitations et restrictions de construction). Pour ces tournois les cartes éternelles de la saison 1 doivent être utilisées.

Les figurines sont réparties dans 3 catégories de 1 à 3 étoiles.

Avant de commencer un tournoi en format Éternel, il faudra choisir le nombre d'étoiles maximum autorisées. On ne peut pas inclure dans une équipe de personnages qui possèdent plus d'étoiles que la limite choisie.

Le format « Saisons" : Ne sont autorisées que les figurines issues des saisons 3, Outre-Tombe, Royaumes sauvages et Fratrie des Oubliés.

14. Composition d'équipe

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

Une équipe doit être composée de 3 à 8 figurines dont le total des niveaux doit être strictement égal à 12.

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.

14.1 Format Saison uniquement :

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

Certaines figurines ont reçu des Bonus/Malus et devront être jouées en les appliquant. La liste des Bonus/Malus est indiquée en annexe 2.

15. Légalité des figurines

La liste des figurines jouables en tournoi format Saison est disponible en annexe 1.

La répartition des figurines pour le format éternel est indiquée en annexe 3.

16. 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

17. 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.

18. 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.

19. 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, tous les plateaux des championnats nationaux, Tournoi 2 (AC 10 ans dofus), les plateaux des championnats mondiaux et Bonta.

20. 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.

21. 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

22. Temps de jeu

Temps réglementaire : 40 minutes

Chaque joueur dispose de 5 minutes maximum pour jouer l'intégralité de son tour. L'utilisation d'un appareil destiné à donner une indication du temps de jeu est autorisée afin que les joueurs puissent estimer la durée du tour de jeu.

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.

23. 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 ...).

24. 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.

25. 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.

26. 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.

27. 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.

28. 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 **ou pour l'utilisation d'un chronomètre.**

29. 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.

30. 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.

31. 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.

32. 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).

33. 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.

34. 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.

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. 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.

37. 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.

38. 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.

39. 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.

40. Droit applicable & règlement des différents

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.

41. Contact

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

www.KROSMASER.com

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

lescart@free.fr

Pour toute correspondance :

Ankama

Jeu Organisé KROSMASER 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 RAEL	COMTE FRIGOST
REINE DES TOFUS	SHAK SHAKA	CAPTAIN AMAKNA
ROI DES BOUFTOUS	PERCIMOL	MERKATOR

Jouables en 2 exemplaires :

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

Jouables en 3 exemplaires :

KORBAX	MASSE	SCOREUR
LUMINO	OMBRE	SKALE

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

Jouables en 1 exemplaire :

TERMINATOT WAKFU	HERCUL EUDLA	YUGO-Jeune Roi
TERMINATOT STASIS	POOCHAN	TRISTEPIN- Tristecoeur
TERMINATOT GAULDE	DUC REX	QILBY- Traître
PAPYCHA	THIO	FILO KOMBA
LOU	GEIN	JAYMA GOURD
KERUBIM CREPIN	ADAMAI	ERIK RAK
JORIS	QILBY	MYTIK TAK
HARRY SAF	ARTHUR BINE	REINE DES VOLEURS
JERRY ORLO	PHAERIS– Anéanti	ROI NIDAS
EMMA SACRE	CLEOPHEE	
STEAMY WONDER	ADAMAI-Dragon	

Jouables en 2 exemplaires :

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

Jouables en 3 exemplaires :

RIKTUS AMAKNA	RIKTUS SUFOKIA	RIKTUS BRAKMAR
RIKTUS BONTA		

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

Jouables en 1 exemplaire :

DARK VLAD	DARK VLAD – Enkarné	BEN LE RIPATE
DJAUL	KANNIBOUL THIERRY	MINOTOROR
CORBEAU NOIR	KANNIBOUL EBIL	OTOMAI
VAMPYRO	MOON	ARTY
KRISS LA KRASS	KATAR	BOUFTOU ROYAL
YUGO Déchainé	CROCABULIA	TOFU ROYAL
OGREST - Enfant	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 :

GROUGALORAGRAN - Agé	MARLINE	ATCHAM
DARKLI MOON	PAPYCHA - Protecteur	MASKEMANE-Psychopate
JORIS – Maître	MAITRE CORBAC	PERCIMOL-Contrôlé
PAPYCHA - Marchand	SPHINCTER CELL	REMINGTON SMISSE-Mercenaire
BAKARA	LA NONNE	USH
JAHASH	CHAFER INVISIBLE	YUGO-Exalté
JORIS - Bretteur	MAITRE VAMPIRE	MASKEMANE-Lâche
JULITH	CHAFER D'ELITE	MASKEMANE-Classique
KHAN KARKASS	ROISSINGUE	
LILOTTE	VAMPIRE CHETIF	

Jouables en 2 exemplaires :

PERSEE PHORE	CHAFER FANTASSIN	RAYMOND GARDEN
GRIMM BEURGUEN	GROS NAMBOURG	KAM ERLITE

Jouables en 3 exemplaires :

CHAFER ARCHER	CHAFER LANCIER	
---------------	----------------	--

Interdite en tournoi : **CARDBOARD TUBE SAMOURAI – NEMESIS SAMOURAI**

La « saison 5 » « **Royaumes sauvages** » comprend les figurines dont la liste est indiquée ci-dessous.

Jouables en 1 exemplaire :

BWORKER	DRAGON COCHON	SIMON GIN
MEULOU	EMPEREUR GELAX	STEEVIE OLANS
MEDOR THRAKI	MISSIZ BRAIZZ	LAIKA NICHE
ROI FRAMBOISE	JASON HIC	MARTY NI
ROI FRAISE	CHABAL O'SANTRE	AMALIUS
MISSIZ FRIZZ	FABINE BERTHAZ	ARNAUD KEULS
GRUGALORASALAR	FRANKY BERY	

Jouables en 2 exemplaires :

ARCHER BWORK	GUERRIER BWORK	ROI CITRON
MILIMILOU	MOLOU	ROI MENTHE
KRO-DUR LE BLANC	GROARG GAMEL	

La « saison 6 » « **La fratrie des oubliés** » comprend les figurines dont la liste est indiquée ci-dessous.

Jouables en 1 exemplaire :

COQUELINE	FLOPIN	TOXINE
ARPAGONE - Jeune	ELELY	OROPO
RUEL – Phorzerker	ANESTHESIE	ARPAGONE - Agée

Jouables en 2 exemplaires :

CATHY RANIK	EMILIE ONAIRE	HEMORRAGIE
MANON CHALANTE	THEODORE IFOR	NECROSE
SIMONE ETHER	FRANCIS MICK	

Annexe 2

Toutes les figurines ayant le trait Boss inscrit sur leur carte perdent ce trait.

Listes des Bonus / Malus :

Bonus :

Accélééré : +1 PM max
Habile : + 1 PA max
Peau de pierre : + 1 PV max
Corps de fer : +2 PV max

Malus :

Ralenti : -1 PM max
Maladroit : -1 PA max
Affaibli : -1 PV max
Estropié : -2 PV max

Figurines modifiées :

Krosmasters diminués :

Julith : Maladroite. (-1 PA max)
Corbeau Noir : Maladroit. (-1 PA max)
Grougalorasalar : Ralenti. (-1 PM max)
Djaul : Affaibli. (-1 PV max)
Khan Karkass : Ralenti. (-1 PM max)
Dragon Cochon : Ralenti. (-1 PM max)
Bakara : Ralenti. (-1 PM max)
Roi Menthe : Affaibli. (-1 PV max)

Krosmaster améliorés :

Remington Smisse - Mercenaire : Corps de fer. (+2 PV max)
Bworker : Corps de fer. (+ 2 PV max)
Missiz Frizz : Habile. (+1 PA max)
Chafer Elite : Peau de pierre et Habile. (+1 PV max et +1 PA max)
Le Chouque : Corps de fer. (+2 PV max)
Oropo : Accélééré (+1 PM max)
Otomai : Corps de Fer (+2 PVmax)
Roi Fraise : Accélééré (+1 PM max)
Tofu Royal : Habile et Corps de fer (+1 PA max et +2 PV max)
Vampire Chétif : Corps de fer (+2 PV max)
Trait Sauvage : Peau de pierre. (+1 PV max)
Trait Drageouf : Habile et Peau de pierre. (+1 PA max et +1 PV max)
Trait Minos : Accélééré. (+1 PM max)

Annexe 3

Figurines classées 1 étoile pour le format Eternel :

AMALIA	PAPYCHA	DRAGEAUFOL LA JOYEUSE
EVANGELYNE	JORIS	DEMINOBOULE
RUEL STROUD	LOU	MOON
TRISTEPIN	SAM HYRRIT	CROCABULIA
TONY N.TRUHAN	HARRY SAF	BOOMBA
BAD ABOUM	KATSOU MEE	MINOTOROR
ZOUBO L'AMICHE	GE Gard LAPORT	ARTY
JEMS BLOND	WALLY FAILLEUR	TOFU ROYAL
OPEE TISSOIN	RIKTUS AMAKNA	LE CHOUQUE
DAÏE GUERI	RIKTUS BONTA	GROUGALORAGRAN - Agé
SRAMMY	RIKTUS SUFOKIA	JORIS – Maître
OSCAR NAK	RIKTUS BRAKMAR	LILLOTTE
GLOBULE LA CRAPULE	TRISTEPIN- Tristecoeur	MARLINE
NAZ RAEL	FILO KOMBA	ROISSINGUE
CHEVALIER GOUTTE	ROI NIDAS	VAMPIRE CHETIF
CHEVALIER FEUILLE	DARK VLAD – Enkarné	ARCHER BWORK
MASSE	YUGO - Déchainé	KRO-DUR LE BLANC
OMBRE	OGREST - Enfant	MULOU
SCOREUR	KANNIBOUL ARCHER	BWORKER
TERMINATOT WAKFU	KANNIBOUL SARBAK	ROI CITRON
TERMINATOT STASIS	KANNIBOUL JAV	ROI FRAISE
TERMINATOT GAULDE	KANNIBOUL THIERRY	

Figurines classées 2 étoiles pour le format Eternel :

YUGO	CAPTAIN AMAKNA	VAMPYRO
GASPARD FAY	KORBAX	KRISS LA KRASS
GOULTARD LE BARBARE	LUMINO	KANNIBOUL EBIL
REINE DES TOFUS	SKALE	DRAGOETH LE PENSEUR
ROI DES BOUFTOUS	KERUBIM CREPIN	DRAGUEUSE
REMINGTON SMISSE	ELOGIO	NAKUNBRA
KREOL PANIKON	CHLOE MALLETTE	BEN LE RIPATE
DOKFA TALYS	RAOUL BAK	OTOMAI
GUY YOMTELLA	SARAH CROCHE	BOUFTOU ROYAL
ALIE ZELE	DIVER BIREL	DARKLI MOON
MORORA	PANDALIDA	PAPYCHA - Marchand
ANNA TOMY	AYAN	JAHASH
MAKUM BAH	RIKTUS ELITE	JORIS - Bretteur
LIANE ZOLIE	ADAMAI	PAPYCHA - Protecteur
DANY OSHEUN	QILBY	MAITRE CORBAC
QUENTIN FLUSH	ADAMAI-Dragon	PERSEE PHORE
SHAK SHAKA	YUGO-Jeune Roi	CHAFER FANTASSIN
PERCIMOL	QILBY- Traître	CHAFER ARCHER
CHEVALIER NUAGE	JAYMA GOURD	CHAFER LANCIER
CHEVALIER FLAMME	ERIK RAK	CHAFER INVISIBLE
CHEVALIER TENEBRES	MYTIK TAK	MAITRE VAMPIRE
COMTE HAREBOURG	REINE DES VOLEURS	CHAFER D'ELITE
COMTE FRIGOST	DARK VLAD	GROS NAMBOURG

KAM ERLITE
ATCHAM
MASKEMANE-Psychopate
PERCIMOL-Contrôlé
REMINGTON SMISSE-Mercenaire
MASKEMANE-Lâche
MASKEMANE-Classique
GUERRIER BWORK
GROARG GAMEL
MEDOR THRAKI
ROI FRAMBOISE
MISSIZ FRIZZ
EMPEREUR GELAX
MISSIZ BRAIZZ
JASON HIC

CHABAL O'SANTRE
FABINE BERTHAZ
FRANKY BERY
SIMON GIN
STEEVIE OLANS
LAIKA NICHE
MARTY NI
AMALIUS
ARNAUD KEULS
COQUELINE
ARPAGONE - Jeune
RUEL – Phorzerker
FLOPIN
ELELY

ANESTHESIE
TOXINE
OROPO
ARPAGONE - Agée
CATHY RANIK
MANON CHALANTE
SIMONE ETHER
EMILIE ONAIRE
THEODORE IFOR
FRANCIS MICK
HEMORRAGIE
NECROSE

Figurines classées 3 étoiles pour le format Eternel :

NOX
LUK YLOOK
COA GULAY
KLOR OFIL
GOULTARD
MERKATOR
HENUAL
JERRY ORLO
KITTY RAGE
EMMA SACRE
STEAMY WONDER
MALI BOUH
EDMOND DENTIER

HERCUL EUDLA
POOCHAN
DUC REX
KIVIN
THIO
GEIN
PHAERIS– Anéanti
CLEOPHEE
ARTHUR BINE
DJAUL
CORBEAU NOIR
KATAR
BAKARA

JULITH
KHAN KARKASS
SPHINCTER CELL
LA NONNE
GRIMM BEURGUEN
RAYMOND GARDEN
USH
YUGO-Exalté
MILIMILOU
DRAGON COCHON
GRUGALORASALAR
ROI MENTHE
MEULOU