

GOULTARMINATOR 2011

Qualifications :

I. Inscription

Pour s'inscrire, le candidat doit rédiger un court message (1000 caractères maximum) dans lequel il explique pourquoi la communauté de son serveur devrait le choisir pour représenter sa classe lors du Goultarminator. Ce message sera visible lors de l'épreuve de popularité, pour aider les joueurs à évaluer les cinq candidats de chaque classe.

Le candidat peut modifier ou annuler sa candidature tant que les inscriptions sont ouvertes.

Les inscriptions sont ouvertes jusqu'à la fin de l'Épreuve de Rapidité.

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

II. Épreuve de rapidité

Les candidats à la qualification pour le tournoi devront se soumettre à une épreuve de rapidité.

Pour cette occasion, Goultard en personne se déplace de Mondes en Mondes pour accepter les défis des aventuriers et mettre à l'épreuve leur valeur. Il va de soi que l'organisateur du tournoi bride volontairement sa puissance lors de cette épreuve pour ne pas réduire les candidats en bouillie.

L'épreuve est simple : Vaincre Goultard le plus rapidement possible.

Les combats contre Goultard se déroulent dans un lieu bien spécial, créé par lui-même, et accessible depuis le mystérieux Zaap de la Forêt des Abraknydes, en [-6,-12].

Lors des combats contre Goultard, le candidat doit être seul.

Les agressions JcJ sont interdites sur cette carte.

Les 5 meilleurs temps pour chaque classe et pour chaque serveur seront retenus pour la seconde épreuve de qualification.

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

S'il n'y a pas suffisamment de participants à l'épreuve de Rapidité pour une classe, les places vacantes seront comblées par les inscrits dont le niveau est le plus élevé (en fonction de la valeur totale de leur expérience).



III. Épreuve de popularité

Sur chaque serveur, les 5 candidats ayant obtenu les cinq meilleurs temps de leur classe seront départagés par l'épreuve de popularité.

Sitôt les résultats de l'épreuve de rapidité publiés, un formulaire sera mis en place pour chaque serveur afin de nommer les représentants de chaque classe dans le tournoi.

Les joueurs de chaque serveur doivent trier les cinq candidats sélectionnés par ordre de préférence.

Les candidats récoltant le plus de points pour chaque classe sur chaque serveur seront sélectionnés pour participer au Goultarminator.

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

Pour les classes Roublard et Zobal, les deux candidats de chaque classe récoltant le plus de votes seront sélectionnés comme titulaires ; le candidat de chaque classe arrivant en troisième place sera nommé remplaçant du premier, et le quatrième sera nommé remplaçant du deuxième.

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

Un même compte ne peut voter qu'une seule fois et pour un seul serveur. Un seul vote pour une même IP est accepté. Des sanctions pourront être appliquées en cas de fraude.



Le tournoi :

I. Règles générales

- L'ensemble du tournoi se déroule sur un serveur spécialement ouvert pour l'occasion.
- Toute insulte entraîne une disqualification immédiate.
- Les représentants de chaque serveur sont répartis en 4 équipes de 4 personnages.
- Le serveur sera fermé aux spectateurs, hors autorisations spéciales.
- Un serveur compte 16 représentants : 2 Roublards, 2 Zobals et 1 représentant pour chacune des 12 autres classes.
- Chacune des 4 équipes de chaque serveur doit comporter 1 Roublard OU 1 Zobal.
- Les classes Osamodas, Eniripsa, Sacrieur et Pandawa doivent être séparées dans des équipes différentes.
- Une équipe incomplète n'est pas autorisée à combattre. Elle sera considérée comme forfait.
- Tous les bonus temporaires (bonbons et autres) seront automatiquement retirés aux personnages lorsqu'ils pénétreront dans l'arène du tournoi. Un PNJ proposera aux participants des bonus équivalents à ceux des villages de Pandala (caractéristiques et résistances).
- Chaque participant peut accéder à une étable sur le serveur du tournoi dans laquelle seront placées au préalable des Dragodindes de chaque type de niveau 100.
- Seuls les Boucliers de grade strictement inférieur à 7 seront autorisés lors du tournoi.
- En raison des spécificités de ce serveur, tous les Boucliers de grade inférieur à 7 seront offerts aux participants d'Oto Mustam.
- L'utilisation de tous les sorts est autorisée.
- Le niveau des participants passera automatiquement à 200 sur le serveur du tournoi, même s'ils ont un niveau plus faible sur leur serveur d'origine.
- Le grade JcJ des participants passera automatiquement à 6 sur le serveur du tournoi, et les personnages Neutres seront affiliés à l'alignement Mercenaire.
- Le tournoi est international. Par conséquent, chaque participant est autorisé à s'exprimer dans sa langue d'origine. Les informations primordiales (début de match, fin de match) seront communiquées en français et en anglais sur le serveur du tournoi.
- Le jeu « multi-comptes » est interdit. Chaque personnage au sein d'un combat doit être contrôlé par un joueur différent. Si des joueurs sélectionnés partagent un même foyer et une même adresse IP, ils doivent en informer le Community Manager de leur communauté dès la fin de l'épreuve de Popularité.

II. Les arbitres

Tout au long du tournoi, des arbitres seront chargés de superviser les combats.

En cas de désaccord entre deux équipes, quel qu'il soit, c'est à l'arbitre présent que revient la décision finale. Toutes les équipes doivent respecter ces arbitres.

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



III. Constitution des équipes

Une fois la liste officielle des 16 sélectionnés par serveur publiée, ceux-ci disposent de 2 jours pour se répartir en 4 équipes de 4 personnages.

En cas de désaccord au sein des 16 et d'impossibilité de trouver un terrain d'entente pour la formation des équipes, Ankama les imposera (elles seront tirées au hasard).

IV. Les épreuves communautaires

Pendant toute la durée du tournoi, les joueurs des différents serveurs seront invités à participer à des épreuves communautaires mettant en compétition les serveurs entre eux.

Les serveurs qui participent aux épreuves communautaires et parviennent à obtenir une bonne place dans le classement récoltent des points qui leur permettent d'espérer gagner une des récompenses par serveur.

Le nombre de points mis en jeu et leur méthode de répartition seront précisés dans l'annonce de lancement de chaque épreuve communautaire.

V. La phase de sélection

Lors de la phase de sélection, les équipes seront réparties en deux groupes : les 128 équipes francophones d'un côté et les 72 équipes internationales de l'autre.

Au cours de la phase de sélection, chaque équipe devra participer à quatre combats contre d'autres équipes de son groupe.

Ces combats permettent aux équipes d'accumuler des points et de se placer dans le classement de leur groupe.

Les 41 équipes du groupe francophone et les 23 équipes du groupe international ayant réuni le plus de points à l'issue de cette phase seront sélectionnées pour participer aux 32es de finale.

Les points gagnés lors des épreuves communautaires n'influent pas sur la sélection des équipes.

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

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

En cas de non concordance des informations, une enquête sera effectuée, l'équipe qui aura menti sera immédiatement disqualifiée et les joueurs qui la composent seront sanctionnés de manière exemplaire. Si une seule équipe remplit le formulaire de fin de combat, on considérera que l'équipe adverse a validé.



VI. Les phases finales

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

Le calendrier des matchs sera publié à l'avance.

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

VII. Comptabilisation des points

Les points sont comptabilisés par équipe et par serveur.

Points gagnés en fonction du type de victoire :

Les équipes gagnent des points quoi qu'il arrive, même en cas de défaite. Ces points dépendent de l'issue du combat.

Type de victoire	Équipe gagnante	Équipe perdante
Victoire parfaite (aucune mort dans l'équipe gagnante)	60 points	5 points
Victoire à trois (un mort dans l'équipe gagnante)	50 points	15 points
Victoire à deux (deux morts dans l'équipe gagnante)	45 points	20 points
Victoire sur le fil (trois morts dans l'équipe gagnante)	40 points	25 points
Victoire par forfait	60 points	-10 points
Match nul	8 points / personnage en vie	

La victoire écrasante :

Une victoire en moins de 6 tours (avant que le compteur affiche le tour 7) est une victoire écrasante. Lors d'une victoire écrasante, l'équipe gagnante récupère 20 points supplémentaires.

Le match nul :

Au cours de la phase des poules, le match nul est déclaré au-delà de 15 tours de combat (lorsque le compteur affiche le 16^{ème} tour).

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

Le forfait :

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

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

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

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



VIII. Les récompenses

A. Les récompenses par équipes

L'équipe gagnante de la finale :

Les quatre grands gagnants du tournoi sont recouverts de kamas ! Ils gagnent 15 millions de kamas chacun. Ils gagnent également une panoplie du Champion, l'émote du Champion associée, ainsi qu'un bouclier unique permettant de débloquent le titre « Champion du Goultarminator ».

L'équipe finaliste :

Ils ne sont peut-être pas arrivés jusqu'au bout du tournoi mais ils ont offert un sacré spectacle à Goultard ! Les quatre membres de l'équipe qui s'octroie la deuxième marche du podium gagnent chacun 7 millions de kamas. !

L'équipe gagnante de la petite finale :

Ils ne sont pas arrivés en finale mais ils ont gagné la petite finale, s'assurant la troisième marche sur le podium de ce Goultarminator. Les quatre membres de cette équipe gagnent chacun 2 millions de kamas chacun.

Le meilleur parcours JcJ

Les 16 joueurs de ce serveur ont su composer 4 équipes équilibrées et gagner de nombreux combats jusqu'à accumuler suffisamment de points durant le tournoi pour prendre la tête du classement JcJ par serveur du Goultarminator.

Ces 16 personnages gagnent chacun une panoplie du Champion, l'émote du Champion associée et 2 millions de Kamas.

B. Les récompenses par serveurs

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

Première place :

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

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

De la deuxième à la cinquième place :

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

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

De la sixième à la dixième place :

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

