



Hunger Clash League
ASSAULT
Règlement complet



Règlement Hunger Clash Ligue (Automne 2023)

1 - Description de la ligue Assault

2 - Architecture de la ligue et du tournoi

3 - Négociations, jours des Matches et format des GDC

3A - Conditions de Match par défaut

3B - Prise de contact Néo

4 - Méga Roster

4A - Enregistrement initial du MR

4B - Gestion du MR avant le 1er Match

4C - Gestion du MR après le 1er Match

4D - Règles générales de gestion du MR

5 - Stream

6 - Calendrier de la saison

7 - Départage d'une égalité sur un match ou en cas d'égalité au classement général

8 - Problèmes de délai, Méga Roster

8A - Problème de délai

8B - Joueurs en dépassement du MR autorisé

8C - Joueurs non enregistré dans le Bot

8D - Joueurs appartenant à une autre équipe n'ayant pas encore joué un match

8E - Joueurs appartenant à une autre équipe ayant déjà joué un match

9 - Potions ou Troupes autorisées ou pas

10 - Comptes autorisés par Ligue et Équipe

11 - Équipes

12 - Joueurs

13 - Clan(s) Hébergeur(s) pour les Guerres

14 - Cas d'une MAJ pendant le Tournoi



Règlement Hunger Clash Ligue (Automne 2023)

1 - DESCRIPTION DE LA LIGUE ASSAULT

1A --- La ligue **ASSAULT** est une ligue qui se déroule en 2 phases :

- 1) Phase de poules,
- 2) Playoffs à élimination directe.

* Seul le match pour la troisième place sera joué en tant que match de classement afin de pouvoir constituer un podium complet.

1B --- Dans chaque poule (format championnat) :

- Une victoire aux étoiles ou sur forfait rapportera 4 points,
- Une victoire aux % si match nul 3 points,
- Une défaite aux % si match nul 2 point,
- Une défaite aux étoiles 1 point,
- Un forfait 0 point.

1C --- Si égalité aux points entre plusieurs équipes lors de la phase de poule, l'article **7** du règlement sera appliqué.

1D --- Si une équipe déclare forfait lors d'un match, le score de référence appliqué sera le suivant :
Équipe forfait 0 étoile / 0% **VS Équipe adverse** 3 étoiles / 5%.

Toute équipe qui déclare **forfait 2 fois** lors de la phase de **poule**, sera automatiquement déclarée **forfait général**. Le score de référence sera alors appliqué à tous les matchs de la poule contre l'équipe forfait, même si l'équipe forfait a déjà joué un match (le score obtenu lors de ce match sera annulé et remplacé par le score de référence).

2 - ARCHITECTURE DE LA LIGUE ET DU TOURNOI



15vs15 - Full TH15

Match le LUNDI

2 ATTAQUES par joueur

--- **1er tour** : poules de 4 équipes (chaque équipe rencontre les 3 autres une seule fois)

--- **Playoffs** : 1/16 de finale ou barrage (en fonction du nombre d'équipes inscrites), 1/8 de finale, 1/4 de finale, 1/2 finale, finale (matchs à éliminations directes)

3 - NÉGOCIATIONS, JOURS DE MATCHS ET FORMAT DES GDC

3A --- **CONDITIONS DE MATCH PAR DÉFAUT**

Règles générales applicables à l'ensemble du tournoi :

--- **Le nombre d'attaque est non négociable** : Tous les joueurs pourront utiliser **2 attaques** (mode de jeu amical 2 attaques),

--- Responsable du lancement : **Négociable** (par défaut : Équipe A [nommée à gauche])

--- Chaque joueur peut sortir de son clan et y rentrer durant la guerre (**même si attaque non faite**).

Format de référence :

--- Le jour de référence pour le lancement des matchs est le **LUNDI**

--- Durée de référence de la préparation : **2 heures**

--- Durée de référence du match : **24 heures**



Règlement Hunger Clash Ligue (Automne 2023)

--- Horaire de référence pour le lancement : **20H00**

--- Formats minimum acceptables :

Durée de préparation négociable : 15 minutes minimum.

Durée de guerre négociable : minimum 16 heures.

Les jours des matchs de poule, jusqu'aux ¼ de finale peuvent être avancés ou reculés d'1 jour maximum. Ce changement de jour nécessite l'accord des 2 parties, en cas de désaccord le jour de référence (**lundi**) sera imposé. Pour les ½ finales et la finale, en cas de stream le match se jouera le lundi.

3B --- PRISE DE CONTACT - NÉGO

Chaque équipe doit avoir pris contact avec son adversaire au maximum **48 heures avant le jour et l'heure de référence du match.**

Chaque négociation (heure de lancement, équipe qui lance, durée et préparation) doit se tenir **obligatoirement dans la room discord ouverte pour cette occasion.** Une fois la négociation **conclue**, elle doit être **publiée** sur cette même room, **via une commande BOT** qui vous est donnée dans la room "**tutorial-bot-assault**" et complétée des éléments non requis par le Bot (durée de guerre, équipe qui lance).

La négociation doit être postée au moins **24 heures avant le jour et l'heure de référence du match.**

--- Si une équipe souhaite **revenir sur une négociation** elle devra le faire savoir à son adversaire et au staff ASKIP, via la room de négociation, au plus tôt et maximum 24h avant le début du match. Sinon la négociation initiale sera validée. **Cette situation doit rester exceptionnelle.**

--- **IMPORTANT** --- Les horaires des matchs doivent obligatoirement être négociés avec pour référence le fuseau horaire français : heure d'été - CEST (Central European Summer Time) pour les 2ers matchs de poule, puis CET (Central European Time) à partir du 3ème match de poule et pour les PlayOffs.

4 - MEGAROSTER

25 comptes maximum, par équipe, autorisés à jouer au moins un match sur la totalité du tournoi.

4A --- ENREGISTREMENT INITIAL DU MEGAROSTER

L'inscription définitive d'une équipe ne sera validée par le STAFF de l'ASKIP qu'après avoir fourni, via le BOT, un megaroster initial de **15 comptes minimum** jusqu'à **25 comptes maximum**.

4B --- GESTION DU MEGAROSTER AVANT LE PREMIER MATCH

La gestion du megaroster sera faite en toute autonomie par le référent, **sans aucune limite du nombre de commandes d'ajouts ou de retrait de comptes.** Les ajouts et retraits de comptes se feront via un BOT.

4C --- GESTION DU MEGAROSTER APRÈS LE PREMIER MATCH

Après le premier match, chaque équipe aura le droit à une limite maximale de **15 commandes d'ajouts de comptes**, sans toutefois jamais pouvoir dépasser le MR maximal de **25 comptes**.

A partir de cette étape, tous les ajouts et retraits de comptes seront soumis à la validation du staff.

4D --- RÈGLES GÉNÉRALES DE GESTION DU MEGAROSTER

Les ajouts seront possibles uniquement si :

- Votre megaroster n'a pas atteint sa capacité maximale de **25 comptes**,
- Le compte concerné n'a pas été engagé dans la ligue ASSAULT par une autre équipe,



Règlement Hunger Clash Ligue (Automne 2023)

- Vous ne dépassez pas le nombre de **15 commandes d'ajouts** autorisées par le BOT,
- Le joueur n'est pas banni des compétitions de l'ASKIP.

Les retraits du megaroster ne sont pas comptabilisés, mais ils ne seront possibles qu'aux conditions suivantes :

- Le compte n'a pas joué de match,
- Votre megaroster respecte la capacité **minimale de 15 comptes**.

Les modifications de megaroster (ajouts et retraits), par le référent de l'équipe, sont possibles jusqu'au lancement du match, à condition bien sûr que le compte remplisse les critères cités ci-dessus.

Néanmoins, il vous est **fortement conseillé d'anticiper vos modifications de MR le plus en amont possible** pour éviter d'éventuels problèmes, le staff n'étant en rien responsable d'une défaillance technique potentielle du bot au moment des lancements.

Afin de mettre à jour vos megarosters, le STAFF ASKIP met à la disposition de tous les référents une room sur discord "**tutorials-bot-assault**", qui décrit toutes les commandes utiles à l'utilisation du BOT.

--- **IMPORTANT** --- En cas de défaillance technique du BOT, le staff se réserve le droit de demander aux équipes de fournir un megaroster manuel.

5 --- STREAM

Depuis quelques saisons, nous rencontrons des difficultés pour trouver des streamers intéressés par les formats longs, nous ne pouvons donc vous assurer que nos compétitions seront streamées.

Cependant, en cas de stream, nous vous demandons de respecter les règles suivantes :

- l'horaire de fin de match sera imposé
- dans la mesure du possible, garder des attaques en Live

Les streams privés et les war récap privés sont interdits. Dans le cas où une plainte contre un stream privé ou un war récap privé est remontée au STAFF, l'équipe fautive aura 24h pour retirer la vidéo de la toile. Si ce délai n'est pas respecté, l'équipe fautive sera sanctionnée. Cette sanction pourra aller jusqu'à la disqualification.

6 - CALENDRIER DE LA SAISON

La ligue **ASSAULT** se déroulera du 16 octobre au 18 décembre 2023 (7 à 8 journées complètes de compétition)

CALENDRIER					
ASSAULT HCL automne 2023					
du 1er septembre au 29 sept		INSCRIPTIONS			
vers le 5 octobre		TIRAGE AU SORT			
ASSAULT lundi 16 oct				1er j poule	
ASSAULT lundi 23 oct				2e j poule	
ASSAULT lundi 30 oct				3e j poule	
pause CWL					
ASSAULT lundi 13 nov				Barrages (1/16)	
ASSAULT lundi 20 nov				1/8 de finale	
ASSAULT lundi 27 nov				1/4 de finale	
pause CWL					
ASSAULT lundi 11 déc				1/2 finale	
ASSAULT lundi 18 déc				FINALE	



Règlement Hunger Clash Ligue (Automne 2023)

7 - DÉPARTAGE D'UNE ÉGALITÉ SUR UN MATCH OU EN CAS D'ÉGALITÉ AU CLASSEMENT GÉNÉRAL

7A --- Si **2 équipes** sont à égalité parfaite (étoiles et %) **à la fin d'un match**, avec ou sans perf map, le vainqueur sera déclaré selon la méthode suivante :

- 1) L'équipe ayant effectué le plus de perfs en one shot sera déclarée vainqueur,
- 2) Si encore égalité, l'équipe ayant effectué le meilleur ratio du nombre d'attaques sur les villages perf, sera déclarée vainqueur,
- 3) Si encore égalité, la différence d'étoiles (puis pourcentage, si nécessaire) de leurs résultats contre l'équipe la mieux classée de la poule (en dehors des 2 équipes concernées) servira à départager les deux équipes à égalité sur un match de poule. 1% sera ajouté au score final de l'équipe ayant eu la meilleure différence d'étoiles (puis pourcentage, si nécessaire) afin d'établir un vainqueur et attribuer une victoire au pourcentage valant 3 points, contre 2 points pour le perdant.

7B --- Si **2 équipes** sont à égalité parfaite (étoiles et %) **au classement** à l'issue de la dernière journée de poule,

- 1) Le score du match entre ces 2 équipes les départagera,
- 2) Si encore égalité, nous prendrons leur score contre l'équipe la mieux classée de la poule (en dehors des 2 équipes concernées).

7C --- Lors des phases finales (playoffs) tous les matchs sont à élimination directe*.

* Seul le match pour la troisième place sera joué en tant que match de classement afin de pouvoir constituer un podium complet.

8 - PROBLÈMES DE DÉLAIS ET/OU MEGAROSTER NON RESPECTÉS

8A --- PROBLÈME DE DÉLAIS

Si une équipe ne respecte pas l'horaire de lancement **ou** d'acceptation du défi (**20 mn** de délai autorisé **pour celle qui lance** comme **pour celle qui accepte**), elle se verra appliquer les pénalités suivantes :

- **2 étoiles de pénalité** si retard de **21 minutes à 35 minutes après le lancement du défi** [screen à l'appui], (soit 20 minutes (autorisées) + 1 à 15 mn),
- **Défaite sur tapis vert** si retard supérieur à **36 mn après le lancement du défi** [screen à l'appui], (soit 20 minutes (autorisées) + 16 mn ou plus de retard).

(sauf si arrangement entre les deux parties pour relancer, sans que l'horaire de fin de guerre ne dépasse le cadre autorisé chaque semaine [maximum le mercredi vers minuit]).

Si aucun arrangement n'est trouvé entre les deux équipes, le staff fera respecter le règlement en déclarant forfait l'équipe fautive (celle-ci pourra continuer la compétition en phase de poule).

8B --- JOUEURS EN DÉPASSEMENT DU MEGAROSTER AUTORISÉ

Si **un** ou **deux comptes** font dépasser la limite autorisée, soit **30 comptes** ayant tous joué au moins 1 match, la Team aura une pénalité de **2 étoiles par compte supplémentaire**.

Les comptes hors MR ne pourront pas attaquer.

Au-delà de 2 comptes supplémentaires, la Team fautive sera **disqualifiée**.

8C --- JOUEURS NON ENREGISTRÉ DANS LE BOT

Pénalité d'**1 étoile** par joueur manquant pour l'équipe fautive, si un référent n'a pas inscrit sur le bot tous les comptes figurant dans le match à venir avant le lancement du match. Il pourra effectuer ses attaques. Ce compte sera ajouté au MR de façon définitive, ce qui peut impliquer le retrait d'un compte n'ayant pas joué si le MR est plein, voire une sanction si aucune place ne peut être faite (8B).



Règlement Hunger Clash Ligue (Automne 2023)

8D --- JOUEURS APPARTENANT À UNE AUTRE ÉQUIPE N'AYANT PAS ENCORE JOUÉ DE MATCH

Dans le cas où une équipe utilise en match un compte (qui n'a pas encore joué) **enregistré dans le mega roster d'une autre équipe**, l'équipe fautive sera pénalisée de **2 étoiles** par compte concerné. Il pourra effectuer ses attaques.

Ce compte sera ajouté au MR de façon définitive, ce qui peut impliquer le retrait d'un compte n'ayant pas joué si le MR est plein, voire une sanction si aucune place ne peut être faite (8B). Il sera retiré du MR de l'autre équipe.

8E --- JOUEURS APPARTENANT À UNE AUTRE ÉQUIPE AYANT DÉJÀ JOUÉ UN MATCH

Dans le cas où une équipe utilise en match un compte (ayant déjà joué) **enregistré dans le mega roster d'une autre équipe**, l'équipe fautive sera pénalisée de **4 étoiles** par compte concerné. Il ne pourra pas attaquer. Il sera **maintenu dans le MR de la 1ère équipe**.

9 - POTIONS ET TROUPES AUTORISÉES/INTERDITES

--- **Potions de puissance troupes et sorts** : autorisées sans aucune restriction

--- **Potions de puissance héros** : autorisées sans aucune restriction

--- **Super troupes** : autorisées sans aucune restriction

--- **Troupes ou sorts temporaires lors d'événements ponctuels SUPERCELL** : **INTERDITS**

--- **ATTENTION** : --- Toute attaque réalisée avec une troupe interdite sera sanctionnée d'**1 étoile sur le résultat final de la guerre** par attaque et/ou par défense ayant bénéficié de cette troupe.

10 - COMPTES AUTORISÉS PAR LIGUE ET PAR ÉQUIPE

--- **Un même compte ne peut pas jouer dans 2 équipes différentes de la ligue ASSAULT**, il est néanmoins possible de jouer avec un même compte en ligue ASSAULT et en ligue mixte SemiPro qui se joue un autre jour que la ligue ASSAULT.

11 - ÉQUIPES

Concernant les cas suivants,

LE STAFF ASKIP SERA SEUL JUGE ET SA DÉCISION NE SOUFFRIRA D'AUCUNE CONTESTATION POSSIBLE.

11A --- Si une équipe a un comportement irrespectueux ou provocateur vis à vis de ses adversaires, elle sera **sanctionnée d'une défaite sur tapis vert dès le 1er signalement** (si phase de poules), **et EXCLUE de la compétition si récidive ou si cas suffisamment grave dès la 1ère fois** (phase de poules). **Lors des matchs à élimination directe l'équipe sera directement éliminée.**

11B --- Si une équipe triche de façon générale ou utilise des logiciels tiers ou bots, ce sera exclusion immédiate de toute l'équipe (**avec destitution des palmarès et des prix à posteriori, si la fraude est découverte après la ligue par SUPERCELL**) et interdite définitivement de toutes les compétitions ASKIP.

11C --- Si problème insoluble ou difficilement arrangeable (cas non prévu dans le règlement), mais GDC lancée puis annulée après entente entre les deux clans, interdiction d'attaquer avant de relancer une nouvelle GDC (si cela est possible bien sûr et ne dépasse pas le cadre des dates autorisées chaque semaine), sous peine de se voir attribuer une défaite sur tapis vert.

Si les délais ne permettent pas de relancer une nouvelle GDC, l'équipe fautive sera déclarée vaincue sur tapis vert.



Règlement Hunger Clash Ligue (Automne 2023)

12 - JOUEURS

Concernant les cas suivants,

LE STAFF ASKIP SERA SEUL JUGE ET SA DÉCISION NE SOUFFRIRA D'AUCUNE CONTESTATION POSSIBLE.

12A --- Si un joueur a un comportement irrespectueux ou provocateur vis à vis de ses adversaires il aura un rappel à l'ordre la 1ère fois et sera exclu définitivement de la compétition dès récidive.
Si le cas est jugé suffisamment grave par le staff, ce sera une exclusion directe.

12B --- Si un joueur use de procédés déloyaux pour tricher ou déstabiliser son adversaire, la sanction ira de son exclusion directe à l'exclusion de son clan selon la gravité de la faute.

13 - CLAN HÉBERGEUR POUR LES GUERRES

Chaque équipe a la possibilité d'enregistrer 2 clans hébergeurs lors de son inscription.

En cas de difficulté, dans la limite de 2 hébergeurs par clan autorisés par le Bot (retrait et ajout d'hébergeur possible), vous devrez contacter le Staff dans votre room de clan pour effectuer vos changements d'hébergeurs. Veillez à limiter ce genre de changement nécessitant des manipulations et les anticiper.

14 - CAS D'UNE MISE À JOUR PENDANT LE TOURNOI

14A --- Cas d'une mise à jour **avec** apparition d'un nouvel hôtel de ville (HDV)

Dans le cas où un nouvel HDV apparaît pendant le déroulement du tournoi, par souci d'équité, il sera **interdit de up** si la MAJ a lieu **un jour de match**. Si la MAJ a lieu en dehors d'un jour de match, il sera alors possible de procéder au up de l'HDV, dans le respect des règles liées au BD de la compétition.

Dans le cas d'une mise à jour avec apparition d'un nouvel HDV, le BD de référence sera amené à évoluer.

Par défaut le BD passera à du Full Th16, toutefois les référents auront la possibilité de garder un certain nombre de TH15 après négociation.

14B --- Cas d'une mise à jour **sans** apparition d'un nouvel hôtel de ville (HDV)

Aucune restriction liée à l'apparition d'une mise à jour **sans** apparition d'un nouvel hôtel de ville (sauf troupes temporaires comme stipulé au §10).

--- Si une MAJ intervient un jour de match, empêchant le respect du délai de lancement, les équipes devront trouver un nouvel accord respectant les conditions usuelles de fin de match (le mercredi vers minuit au maximum) et avertir le STAFF. Dans le cas contraire, le STAFF sera seul juge et sa décision ne souffrira d'aucune contestation possible.

--- Dans le cas où la MAJ intervient au cours d'un match, il continue à se dérouler normalement.

LES COMPÉTITIONS ASKIP VEILLENT À GARANTIR UN ÉTAT D'ESPRIT 100 % FAIR PLAY.

LES COMMUNITY MANAGERS DE SUPERCCELL NOUS APPORTENT LEUR SOUTIEN INCONDITIONNEL PAR NOTAMMENT DES SCANS DE COMPTES POUVANT ÊTRE EFFECTUÉS AU COURS DE NOS COMPÉTITIONS SANS QUE L'ASKIP N'AIT À SE JUSTIFIER.

DANS TOUS LES CAS LE STAFF SERA SEUL JUGE ET SA DÉCISION NE POURRA EN AUCUN CAS ÊTRE REMISE EN CAUSE.



Règlement Hunger Clash Ligue (Automne 2023)

INSCRIPTIONS

PROCESSUS D'INSCRIPTION :

--- **Pré requis d'inscription d'une équipe**, le référent devra entrer dans le BOT les informations suivantes :

- **Nom de l'équipe**,
- **Nom(s)** du/des clan(s) **hébergeur(s)** -> 2 clans max,
- **Tag(s)** du/des **clan(s)** (#),
- Noms des **2 référents** d'équipe et donner leurs **identifiants Discord**,
- **MR** à rentrer

--- LES **ÉQUIPES S'ENGAGENT** À JOUER DANS LE FORMAT ÉTABLI (JOUR, HORAIRE, DURÉE, MEGAROSTER).

SERVICES OFFERTS PAR L'ASKIP

- Un site internet avec espace totalement réservé aux ligues (tableaux des résultats, équipes, etc.),
- Serveur discord pour réunir tous les clans , chats, gestion, négociations, etc,
- Une actualité via le compte TWITTER de l'ASKIP,
- Une page FACEBOOK ASKIP.