

RÈGLEMENT OFFICIEL

The Stanker's Showdown

Tournoi communautaire Sea of Thieves — Édition 2026

Version du 15 août 2026

Sommaire

1. Préambule
2. Organisateur et indépendance
3. Conditions de participation
4. Inscription des équipages
5. Format du tournoi
6. Mode de jeu et système de points
7. Règles de fair-play
8. Streaming obligatoire
9. Arbitrage, anti-triche et sanctions
10. Récompenses
11. Données personnelles et diffusion des contenus
12. Modification du règlement

1. Préambule

Le présent règlement encadre l'organisation et le déroulement de The Stanker's Showdown (ci-après « le tournoi »), compétition communautaire fondée sur le jeu Sea of Thieves. Il a pour objet de définir les conditions de participation, le format de la compétition, les règles de conduite applicables aux participants, ainsi que les modalités d'arbitrage et de sanction.

L'inscription au tournoi implique l'acceptation pleine et entière du présent règlement, ainsi que de la Politique de confidentialité et de la Politique de diffusion et de streaming, disponibles sur le site officiel du tournoi.

Ce document constitue une version de travail. Il sera complété et mis à jour au fur et à mesure de l'avancement de l'organisation ; la version publiée sur le site fait foi.

2. Organisateur et indépendance

The Stanker's Showdown est un événement communautaire indépendant. Il n'est pas organisé, administré, contrôlé, sponsorisé, parrainé, approuvé ou officiellement affilié à Microsoft Corporation ou Rare Ltd.

Les dénominations Sea of Thieves, ainsi que les marques, logos, éléments graphiques, visuels, contenus et autres signes distinctifs associés au jeu, appartiennent à leurs titulaires de droits respectifs, notamment Microsoft Corporation et Rare Ltd. Les références à Sea of Thieves faites dans le présent règlement et sur les supports du tournoi sont utilisées uniquement afin d'identifier le jeu auquel le tournoi se rapporte, et ne constituent aucune revendication de propriété ou de droit sur les éléments appartenant à leurs titulaires.

The Stanker's Showdown ne constitue pas un événement officiel de Sea of Thieves.

▀ Cette section reprend l'essentiel des Mentions légales du site. Se référer à la page Mentions légales pour la version la plus à jour et l'ensemble des informations relatives à l'éditeur du site.

3. Conditions de participation

3.1 Âge minimum

Aucune personne âgée de moins de 15 ans au premier jour du tournoi ne peut participer.

Pour les participants âgés de 15 à 17 ans, The Stanker's Showdown peut mettre en place des modalités spécifiques d'autorisation lorsque celles-ci sont nécessaires au regard de la réglementation applicable, notamment en matière de diffusion audiovisuelle et de droit à l'image.

3.2 Composition des équipages

- Chaque équipage est composé de 3 joueurs maximum ;
- 2 joueurs titulaires ;

- 1 joueur remplaçant.

Chaque joueur doit obligatoirement être en mesure de diffuser son écran. Cette obligation est individuelle et s'applique à l'ensemble des membres de l'équipage, y compris le remplaçant, afin que la diffusion puisse être assurée en toutes circonstances, quelle que soit la composition présente lors d'une manche donnée. Si aucune diffusion ne peut être assurée pour une manche donnée, l'équipage ne pourra pas y participer ; il conserve toutefois la possibilité de disputer les autres phases du tournoi.

3.3 Modalités techniques de diffusion

Les modalités techniques suivantes s'appliquent à la diffusion sur Twitch :

- 1080p (6000 à 8000 kbps) ;
- ou 720p (4000 à 6000 kbps) ;
- 60 fps obligatoire.

En complément de ces exigences techniques, chaque participant doit :

- être en mesure d'être présent le jour de la Finale ;
- être présent sur le serveur Discord officiel du tournoi, ainsi que l'ensemble des coéquipiers ;
- disposer d'une connexion et d'un matériel permettant de jouer et de streamer dans des conditions stables.

3.4 Paramètres in-game obligatoires (Sea of Thieves)

Afin de garantir des conditions de jeu équitables entre tous les équipages, les réglages suivants doivent être appliqués dans les paramètres du jeu avant chaque manche :

Paramètre	Valeur	Emplacement
Désactiver les notifications d'invitation	Activé	<i>Paramètres → Assistance au mode Streamer</i>
Autoriser les amis à me rejoindre	Non	<i>Paramètres → Assistance au mode Streamer</i>
Supplanter synthèse vocale	Non supplanté	<i>Paramètres → Langue</i>
Masquer les plaques nominatives pour moi	Désactivé	<i>Paramètres</i>

4. Inscription des équipages

L'inscription s'effectue via le formulaire officiel mis à disposition sur le site du tournoi. Une seule personne peut inscrire les trois membres de son équipage ; elle doit alors fournir des informations exactes et s'assurer que ses coéquipiers ont été informés de leur inscription ainsi que des règles et politiques applicables au tournoi.

The Stanker's Showdown peut demander une confirmation individuelle à un participant lorsque cela est nécessaire à la validation ou à la gestion de son inscription.

4.1 Étapes

- Remplir le formulaire d'inscription en ligne ;
- Attendre la confirmation de l'organisation ;
- Retrouver son équipage dans sa poule, communiquée avant le début de la phase de poules.

4.2 Modalités de remplacement

Le choix des joueurs présents le jour du tournoi sur le bateau est laissé à la discrétion de l'équipage. Un changement peut être effectué si l'équipage le souhaite d'une soirée à une autre.

Le même équipage devra en revanche être présent durant une même soirée : une fois une phase de poule commencée, l'équipage devra rester le même jusqu'à la fin de cette phase.

5. Format du tournoi

5.1 Phase de poules

Les équipages sont répartis en poules de 5, en Sloop. Chaque poule dispute 3 manches. Le nombre de poules s'adapte au nombre total d'équipages inscrits.

5.2 Classement général

Les points obtenus par chaque équipage sur l'ensemble de ses manches de poule sont cumulés afin d'établir un classement général.

5.3 Top 10

Les 10 meilleurs équipages du classement général sont répartis en 2 poules pour départager les prétendants à la Finale.

5.4 Finale

Les 5 meilleurs équipages de cette étape s'affrontent lors de 3 manches décisives. Un seul équipage remporte le tournoi.

6. Mode de jeu et système de points

6.1 Caches et stash

Des coffres sont répartis sous forme de caches à des points d'intérêt fixes sur les îles. La quantité de coffres dépend de la taille de l'île ; chaque cache est signalée par la Reaper Bounty. Une nouvelle stash apparaît selon le rythme 30 — 20 — 10 minutes.

6.2 Points de vente

Le butin récupéré peut être écoulé auprès de deux comptoirs : Reaper Hideout et North Star Sea Post.

À noter : la Reaper Bounty ne peut pas être rendue au Sea Post. Elle devra impérativement être extraite au Reaper's Hideout.

6.3 Barème de points (Sloop)

Action	Points
Boulet touché	+30
KO d'un adversaire	+50
Release d'un adversaire	+50
Coffre au trésor	+400
Deckshot	+100
Reaper Bounty	+2000
Équipage coulé	-1000

6.4 Égalité de points

En cas d'égalité de points entre deux équipages à l'issue des parties au classement général, un TDM (Team Death Match) sera organisé sur Reaper's Hideout, dans les conditions suivantes :

- armes autorisées : pistolet et sniper ;
- pas de réapparition ; les réanimations restent autorisées ;
- les deux équipages devront se canonner sur l'île en même temps, munis de 5 manges chacun.

L'équipage victorieux se voit attribuer 1 point symbolique, lui permettant de dépasser son rival direct au classement.

6.5 Manche interrompue

Une manche ne sera interrompue que si un événement extérieur à la volonté de l'organisation venait à se produire et porterait atteinte à l'égalité entre les compétiteurs (exemples : triche avérée, crash serveur).

Une déconnexion d'un joueur ne saurait être reconnue comme un élément permettant la mise en pause de la partie, et ce pour chacun des joueurs, quel que soit leur équipage.

Nous recommandons néanmoins à tous les participants de faire preuve de beau jeu et de se montrer aussi respectueux que possible de la difficulté rencontrée dans ce cas par un équipage adverse (pas de focus généralisé d'un équipage à la suite d'une déconnexion).

6.6 Litige de comptage

Le comptage des points étant assuré par le jeu lui-même, il ne peut pas y avoir de litige lié à celui-ci.

Si toutefois une erreur de barème survenait lors de sa mise en place, l'organisation n'aura d'autre choix que de faire rejouer la manche dans son intégralité — à condition que le problème ait été identifié avant le démarrage de la phase suivante.

7. Règles de fair-play

La compétition repose avant tout sur le respect, l'équité et le plaisir de jouer. Chaque équipage doit pouvoir défendre ses chances dans des conditions équitables. Les règles suivantes s'appliquent à l'ensemble des participants.

7.1 Aucune forme de triche

Toute forme de triche ou de tentative de contournement des règles est strictement interdite. Cela comprend notamment l'utilisation de logiciels, outils ou procédés externes donnant un avantage déloyal pendant les rencontres.

7.2 Crosshair et overlays interdits

L'utilisation d'un crosshair externe, ou de tout autre logiciel ajoutant un overlay permettant d'obtenir des informations supplémentaires en jeu, est interdite. L'objectif est que tous les joueurs disposent des mêmes informations et des mêmes possibilités pendant les affrontements.

7.3 Streamhack interdit

Le streamhack — le fait de regarder volontairement le stream d'un joueur, d'un caster ou d'une diffusion du tournoi afin d'obtenir des informations sur la position ou les actions d'un équipage adverse — n'est pas toléré. Les streams sont destinés à permettre à la communauté de suivre la compétition, et non à fournir des informations supplémentaires aux participants.

7.4 Comportement et toxicité

Sea of Thieves reste un jeu compétitif ; un peu de rivalité fait partie du spectacle. Pendant le combat, la provocation et le chambrage font partie du jeu. En dehors des affrontements liés au tournoi, en revanche, toute forme de toxicité, d'acharnement ou de comportement déplacé pourra être sanctionnée.

7.5 Autorité des arbitres

La modération et les arbitres se réservent le droit de prendre les mesures et d'appliquer les sanctions qu'ils jugeront nécessaires, au cas par cas, en fonction de la situation et de sa gravité. Cette latitude vise à garantir l'intégrité, l'équité et le bon déroulement du tournoi lorsqu'une situation n'a pas pu être anticipée par le présent règlement.

8. Streaming obligatoire

Le streaming est une condition obligatoire de participation au tournoi.

Chaque joueur participant à un match doit être en mesure de diffuser son écran conformément aux exigences techniques communiquées par l'organisation. Cette obligation vise notamment à :

- permettre la diffusion publique de la compétition ;
- assurer la transparence du déroulement des matchs ;
- permettre l'arbitrage ;

- prévenir et détecter les comportements contraires au règlement.

Le non-respect de cette obligation peut entraîner l'impossibilité de participer au match concerné, ainsi que l'application des sanctions prévues par le présent règlement.

▀ *Les modalités complètes relatives au streaming (consultation des streams, enregistrement, conservation et réutilisation des contenus) sont précisées dans la Politique de diffusion et de streaming, disponible sur le site officiel.*

9. Arbitrage, anti-triche et sanctions

9.1 Vérification du respect du règlement

Les streams, données et contenus disponibles dans le cadre du tournoi peuvent être consultés et utilisés par les arbitres afin de vérifier le respect du règlement, d'analyser une situation litigieuse, d'examiner une réclamation, de rechercher des comportements suspects ou d'établir les circonstances d'un incident.

Des captures, extraits, enregistrements ou autres éléments peuvent être conservés lorsqu'ils sont nécessaires à l'examen d'un incident, d'une suspicion de triche, d'une réclamation ou d'un litige, pendant une durée maximale de deux semaines après la fin du tournoi (sauf obligation légale ou nécessité particulière justifiant une durée différente).

9.2 Échelle des sanctions

- 1er avertissement : rappel à l'ordre ;
- 2e avertissement : 1000 points retirés par joueur (soit 2000 points en Sloop) ;
- 3e avertissement : disqualification.

Le corps arbitral se réserve le droit d'appliquer la sanction qui convient selon la gravité des faits, sans avoir à justifier l'existence d'avertissements préalables.

Nous vous remercions donc de bien vouloir respecter scrupuleusement les règles, pour votre confort comme pour celui du corps arbitral — dont la patience, bien que grande, n'est pas infinie face à des incidents à répétition.

9.3 Transmission aux ayants droit

Lorsqu'un comportement est susceptible de constituer une violation des règles applicables à Sea of Thieves ou à ses services, les éléments pertinents peuvent être transmis à Microsoft Corporation, Rare Ltd. ou à toute autre entité compétente lorsque cette transmission est justifiée. The Stanker's Showdown ne décide pas des sanctions susceptibles d'être appliquées par ces entités, et ne garantit pas qu'une sanction sera prise.

9.4 Réclamations et litiges

Toute réclamation peut être adressée aux arbitres en créant un ticket sur le serveur Discord officiel du tournoi (Sea of Stankers).

S'il s'agit de faits de jeu ayant pu fausser un résultat, la demande doit être émise au moins 12 heures avant le début de la phase suivante, afin de ne pas perturber l'ordre des événements tout en garantissant un traitement équitable pour tous les joueurs.

Pour les réclamations dites « intemporelles », c'est-à-dire non soumises à des impératifs temporels, les demandes pourront être reçues et traitées jusqu'à 2 semaines après la Finale. Passé ce délai, l'organisation ne pourra plus garantir d'action de sa part.

Chaque réclamation devra être appuyée par des preuves, sous n'importe quel format (capture, extrait vidéo, etc.). À défaut, les actions de l'organisation seront limitées et ne pourront pas nécessairement répondre de façon optimale aux attentes du réclamant.

10. Récompenses

Le podium de la Finale sera distingué à la hauteur de sa bravoure :

- 1ère place — Or : [À COMPLÉTER]
- 2e place — Argent : [À COMPLÉTER]
- 3e place — Bronze : [À COMPLÉTER]

▀ *Le détail des récompenses (nature, valeur, modalités de distribution) sera communiqué une fois le prize pool confirmé.*

11. Données personnelles et diffusion des contenus

Les traitements de données personnelles réalisés dans le cadre de l'inscription et de l'organisation du tournoi (Gamertag, identifiants Discord et Twitch, nom d'équipage, adresse e-mail facultative) sont décrits dans la Politique de confidentialité, disponible sur le site officiel.

Les conditions de diffusion, d'enregistrement, de conservation et de réutilisation des contenus audiovisuels liés au tournoi (streams, VOD, extraits, contenus promotionnels) sont décrites dans la Politique de diffusion et de streaming, disponible sur le site officiel.

La participation au tournoi implique que chaque participant a pris connaissance de ces deux documents et en accepte les termes.

12. Modification du règlement

The Stanker's Showdown peut modifier le présent règlement lorsque le fonctionnement du tournoi, les circonstances de son organisation ou les exigences réglementaires évoluent. La version publiée sur le site officiel fait foi.

Toute modification substantielle intervenant après le début des inscriptions sera communiquée aux équipages inscrits via le serveur Discord officiel du tournoi.