

Bordeaux Geek Festival 2017 - Espace eSport
19 et 20 mai 2018
Règlement Overwatch
BYOC

Du samedi 19 mai au dimanche 20 mai

Chaque équipe recevra une convocation adressée au capitaine avant le tournoi, précisant l'heure d'installation et les modalités d'accès au Parc des Expositions.

En participant au tournoi Overwatch du Bordeaux Geek Festival, les joueurs acceptent, sans réticence ou interprétation, de respecter le règlement. Les joueurs acceptent l'application de ce règlement par l'organisateur. L'organisation se réserve également le droit de prendre des décisions sur des points non-couverts par le règlement ou même contraire à celui-ci dans le but de conserver l'esprit sportif et l'équité de la compétition.

I. Règlement du jeu

A. Règles pour les équipes

Une équipe doit être constituée de 6 joueurs.

L'équipe peut faire appel à 1 remplaçant et à un manager. Ces derniers devront être inscrits au préalable lors de l'inscription de l'équipe. Le joueur remplaçant ne pourra s'inscrire dans une autre équipe.

Un remplaçant fait partie de l'équipe au même titre que les autres joueurs. Il aura la possibilité de jouer n'importe quel match mais aura également les mêmes obligations que les autres joueurs.

Chaque équipe de la journée est également priée de rester joignable dans l'heure précédant son match, en cas d'avance sur l'horaire prévu.

Le capitaine d'équipe ou le manager devra faire part des problèmes éventuels au sein de l'équipe afin de préparer les organisateur pour l'événement.

B. Matériel

Le tournoi se déroule en BYOC (Bring Your Own Computer), chaque joueur apportant son matériel : un ordinateur (fixe ou portable), un écran, un clavier ainsi qu'une souris, un câble ethernet RJ45 (longueur minimum 10 mètres), une multiprise ainsi qu'un casque audio ou écouteurs (les enceintes sont interdites).

C. Déroulement du tournoi

Le format pourra être ajusté selon le nombre final de participants et le planning du tournoi. Il est donc sujet à de potentielles modifications. En cas de doutes, veuillez vous adresser à un organisateur responsable pour ce tournoi.

1 - Format du tournoi

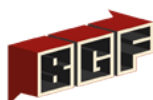
Etape 1: Phase de poule Matches en BO1 - 8 équipes réparties en 2 poules tirées aléatoirement. A l'issue de ces matchs toutes les équipes sont envoyées en winner bracket.

En phase de poule, chaque équipe rencontre les autres équipes présentes dans sa poule.

Une victoire rapporte 3 points

Un match nul rapporte 1 point

Une défaite rapporte 0 points.



Les critères pour départager et établir un classement au sein d'une poule sont les suivants : Plus grand nombre de points obtenus en phase de poule
En cas d'égalité entre plusieurs équipes, le partage dans l'ordre suivant :
Goal average particulier entre les équipes à égalité de points
Goal average général avec l'ensemble des autres participants
En cas de nouvelle égalité parfaite entre plusieurs équipes, un match pour les départager aura lieu. Celui-ci devra être disputé entre les équipes sous un format « Overtime ». La map sera alors choisie par veto BO1.

Étape 2 : Winner et loser bracket - Matches en BO3 pour tous les matchs du winner bracket, BO1 pour le loser bracket

2 - Formats des matchs

Ce chapitre décrit les différents formats de match qui sont utilisés lors du tournoi. Le choix du format de match est à la seule discrétion des organisateurs en accord avec la structure du tournoi.

MATCH STANDARD - "BEST OF 1 OU BO1"

Un match « Best Of 1 » se joue en une partie et oppose deux équipes de six joueurs.

- Map d'escorte: Les attaquants escortent le convoi jusqu'à un point de livraison pendant que les défenseurs tentent d'empêcher celui-ci d'arriver à destination avant la fin du temps imparti. Une partie est jouée en deux manches, chaque équipe jouant alternativement en attaque et en défense. La partie est remportée par l'équipe ayant fait parcourir le plus de distance au convoi.

- Map capture de points: Les attaquants doivent capturer une série d'objectifs ; les défenseurs tentent de les empêcher jusqu'à la fin du temps imparti. Une partie est jouée en deux manches, chaque équipe jouant alternativement en attaque puis en défense. La partie est emportée par l'équipe ayant capturé le plus de points à la fin de la rencontre.

- Map de contrôle: Deux équipes s'affrontent pour la capture et le contrôle d'un seul objectif à la fois. Une partie est jouée en cinq manches maximum, la première équipe qui gagne trois manches remporte la partie. Le vainqueur d'un match est l'équipe qui gagne la partie.

MATCH AU MEILLEUR DES TROIS MANCHES - "BEST OF 3 OU BO3"

Un match au « meilleur des trois parties » se joue en 2 ou 3 parties et oppose deux équipes de six joueurs.

- Map d'escorte: Les attaquants escortent le convoi jusqu'à un point de livraison pendant que les défenseurs tentent d'empêcher celui-ci d'arriver à destination avant la fin du temps imparti. Une partie est jouée en deux manches, chaque équipe jouant alternativement en attaque et en défense. La partie est remportée par l'équipe ayant fait parcourir le plus de distance au convoi.

- Map capture de points: Les attaquants doivent capturer une série d'objectifs ; les défenseurs tentent de les empêcher jusqu'à la fin du temps imparti. Une partie est jouée en deux manches, chaque équipe jouant alternativement en attaque puis en défense. La partie est emportée par l'équipe ayant capturé le plus de points à la fin de la rencontre.

- Map de contrôle: Deux équipes s'affrontent pour la capture et le contrôle d'un seul objectif à la fois. Une partie est jouée en cinq manches maximum, la première équipe qui gagne trois manches remporte la partie. Le vainqueur d'un match est la première équipe à gagner deux parties. Le vainqueur d'un match est l'équipe qui a gagné deux parties.

Si le match se termine par un match nul, les deux équipes défendant gagnent leurs rounds et bloquent l'objectif sur le même point de contrôle, alors la map sera rejouée.

D. Déroulement des matchs

1 - Avant le match

Un retard de 15 minutes maximum sera toléré par rapport à l'heure de convocation. Passé ce délai, l'équipe qu'elle devait affronter sera déclarée vainqueur.

Chaque équipe de la journée est également priée de rester joignable dans l'heure précédant son match, en cas d'avance sur l'horaire prévu.

INSTALLATION

Les joueurs sont responsables de la bonne installation de leurs matériels et leur fonctionnement. Ceci inclut de fournir et d'installer les pilotes adéquats si nécessaire, ainsi que les câbles et adaptateurs adéquats. Les officiels du tournoi peuvent aider le joueur s'il rencontre des problèmes techniques, mais ils ne peuvent pas retarder le planning du tournoi pour ce type de raison.

Avant le lancement du premier match chaque équipe doit présenter son capitaine d'équipe aux organisateurs du tournoi. Le capitaine d'équipe doit rester la même personne durant tout le tournoi. Le capitaine d'équipe est la personne en charge de son équipe. Il doit s'occuper de son équipe, des plaintes officielles, ou de tout autre problème.

Les joueurs ont 30 minutes, à partir de leur heure de convocation, pour installer leur configuration, s'échauffer, et être prêt à jouer le match indiqué.

2 - Pendant le match

LANCEMENT DU MATCH

Le match doit être lancé dans les 5 minutes après le moment où un organisateur a autorisé son lancement et pas avant.

MAP POOL

Le map pool est constitué des maps suivantes : King's Row , Numbani, Gibraltar, Dorado, Hanamura, Temple d'Anubis, Usine Volskaya, Népal, Tour Lijang, Hollywood, Ilios, Route 66, Eichenwald, Oasis, Horizon Lunar Colony, Junkertown, Blizzard World.

CHOIX DE LA MAP

Lors de chaque phase, les maps à jouer peuvent être imposées par l'organisation ou bien sélectionnées par les équipes via un système d'élimination (Veto):

- L'équipe qui commence la phase de veto sera choisie soit par tirage au sort, soit en fonction du placement de chaque équipe dans l'arbre, soit en fonction des seeds de chaque équipe.
- Les équipes bannissent les cartes une par une, chacune leur tour, jusqu'à ce qu'il reste le nombre de maps nécessaires pour le bon déroulement du match (1 map dans le cadre d'un BO1, 3 maps dans le cadre d'un BO3 et 5 maps dans le cadre d'un BO5).
- Les équipes choisissent parmi les cartes restantes une par une, chacune leur tour, et elles seront jouées selon l'ordre dans lequel elles ont été choisies.

<http://owdraft.com> pourra être utilisé

COMMUNICATION

Les joueurs ne peuvent pas communiquer durant un match officiel avec des personnes externes au match, même si une pause est activée dans le jeu. Ils peuvent parler uniquement avec les autres joueurs de leur équipe, le coach de l'équipe et les officiels du tournoi, même s'ils sont morts dans le jeu. Aucune exception ne sera faite.

INTERRUPTION D'UN MATCH

Si un match est involontairement interrompu (plantage, déconnexion réseau,...) les organisateurs du tournoi peuvent décider de recommencer le match. En cas de déconnexion prolongée d'un joueur (suite à un problème de connexion), le match pourra être rejoué si et seulement si les 2 équipes donnent leur accord.

FIN DE MATCH

A la fin d'un match, un organisateur viendra relever le score auprès des capitaines d'équipe. Une fois le score noté, le capitaine d'équipe ne peut pas revenir sur le résultat et poser une réclamation.

Demande d'investigation : Lorsqu'une équipe s'estime victime d'une violation du règlement durant son match, les joueurs ne devront pas pour autant arrêter la partie tant que celle-ci n'est pas finie. Une fois la partie terminée, le capitaine de l'équipe pourra demander une investigation auprès des officiels du tournoi. Il est fortement conseillé de fournir les informations les plus valables possibles qui pourraient aider les officiels du tournoi dans leur investigation. Les demandes d'investigation injustifiées et répétées pourront être sanctionnées. Une équipe décidant d'arrêter de jouer la partie (par exemple, si un joueur décide de partir « afk » ou quitte volontairement la partie) sans qu'elle soit réellement terminée (affichage de l'écran « victoire » ou « défaite ») perdra par forfait.

II. Paramètres de jeu

A. Version du jeu

La version du jeu utilisée doit être la dernière version disponible de Overwatch.

B. Paramètres du joueur

Tous les héros peuvent être joués, la seule condition à respecter est la suivante : Un même héros par team, les doublons sont strictement interdits.

Tous les joueurs doivent utiliser leur propre compte Battle net.

La région choisie doit être EUROPE.

L'utilisation de programme externe modifiant les paramètres graphiques en cours de jeu est interdite.

Les paramètres suivants ne sont pas modifiables ou utilisables par les joueurs :

Limite de sélection Héros : Aucun

Tous les héros sont actuellement autorisés

Limite de sélection Rôle : Aucun

Autoriser commutation Héros : On

Respawn héros aléatoire : Off

C. Paramètres Gameplay

Escarmouche uniquement : Off

Modificateur de la santé : 100%

Dommages modificateurs : 100%

Modificateur de guérison : 100%

Taux de charge de l'ultime : 100%

Temps de Respawn : 100%

Cooldown capacités : 100%

Désactiver les peaux : Off

Désactiver les barres de santé : Off

Désactiver kill cam : On

Désactiver feed kill : Off

Headshots seulement : Off

D. Liste des maps

Désactivez toutes les cartes sauf pour la carte qui doit être jouée.

Les logiciels de communications VoIP seront mis à disposition et devront être utilisés par les joueurs. Les joueurs seront équipés de casques (enceintes interdites).

La communication entre les joueurs et le responsable tournoi sera effectuée via un serveur Discord, Mumble ou Teamspeak. Les conversations sur le serveur pourront être enregistrées et utilisées en cas de besoin.

III. Infractions au règlement

A. Installation de logiciel interdit

Les joueurs ne peuvent pas amener ou utiliser de logiciel externe qui interagit avec le jeu, ou toute forme de modification qui altère la version du jeu vidéo ou permet à un joueur d'exécuter plus d'une action en même temps, ou tout fichier de configuration, sans l'autorisation préalable d'un officiel du tournoi.

B. Actions interdites dans le jeu

Les actions de jeu suivantes sont interdites et peuvent aller de la perte de round à l'exclusion de l'équipe du tournoi (selon le jugement des administrateurs des tournois) :

L'utilisation de la pause pendant un round.

La pause doit être utilisée en cas de problème technique à la fin d'un round ou pendant le freezetime du round suivant uniquement.

L'utilisation d'un script quel qu'il soit est interdit

L'utilisation de bugs qui changent le principe du jeu est interdit (ex : spawn bugs).

L'utilisation de bugs maps est strictement interdite.

Cela inclus le « skywalking », le fait de se déplacer à travers les murs, les sols et les toits. Toute customisation de fichiers du jeu est interdite.

C. Sanctions

Un joueur ou une équipe peut être réprimandé(e) et recevoir un avertissement si l'un de ses joueurs commet l'une des infractions suivantes :

- Arriver en retard à l'heure de convocation.
- Contester la décision d'un officiel de tournoi.
- Utiliser un langage ou des gestes insultants.
- Être coupable de comportement anti-sportif.
- Refuser de suivre les instructions d'un officiel du tournoi.
- Recevoir plus d'un avertissement.
- Être coupable d'actes violents ou manquer de respect aux membres de l'équipe organisatrice pourra mener à une exclusion définitive du tournoi.
- Tricher ou utiliser un procédé inéquitable.
- Mentir ou induire en erreur un officiel du tournoi.
- Arriver en retard à l'heure de son match.
- Ne pas respecter les règles de ce règlement.
- Changer de joueur pendant le tournoi (non remplaçant) amènera à une exclusion directe du tournoi.

D. Renvoi

Après étude d'une infraction au règlement par le directeur de la compétition et du directeur de tournoi, une équipe ayant reçu une sanction peut également subir plusieurs défaites automatiques, la disqualification de l'équipe, l'expulsion de l'équipe et l'interdiction de participer aux futures compétitions durant un an.

Une équipe disqualifiée perd automatiquement tous ses prochains matchs et perd tous les droits et dotations qu'elle aurait pu recevoir. Dans une phase de poules, tous les résultats des matchs précédents sont convertis en défaite. Tous les points gagnés ou perdus sont recalculés en conséquence. Dans une phase finale, le match précédent est converti en défaite et son adversaire précédent avance au tour suivant à la place de l'équipe éliminée.

VALIDITÉ DU RÈGLEMENT

L'association AB2G se réserve le droit de modifier à tout moment le présent règlement ainsi que de prendre des décisions sur les points non couverts par le règlement. Il est du devoir des participants de vérifier qu'ils possèdent bien la dernière version du règlement. Les organisateurs et l'association AB2G se réservent le droit d'interdire de participation à ses futurs événements les personnes mises en cause.

Version 18/03/2018