



# Règlement Overwatch

**LAN FestiGeek 2017**



# Table des matières

1. Application du règlement.....	4
1.1. Destinataires .....	4
1.2. Modifications du règlement .....	4
1.3. Finalité des décisions.....	4
2. Plateforme de tournoi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3. Structure du tournoi.....	4
3.1. Formats de match.....	4
3.1.1. Match au meilleur des 3 manches (BO3) .....	4
3.1.2. Match au meilleur des 5 manches (BO5) .....	5
3.1.3. Options des parties .....	5
3.1.4. Attaque (Prise de points) .....	5
3.1.5. Escorte (Charge utile) .....	5
3.1.6. Contrôle (Roi de la colline ou King of the Hill (KOTH)) .....	5
3.1.7. Hybride (Attaque/Escorte) .....	5
3.2. Format du tournoi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2.1. Premier jour : samedi 15 avril .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2.2. Deuxième jour : dimanche 16 avril ...	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2.3. Horaire.....	6
3.3. Dénomination des Brackets.....	6
3.3.1. Winner Bracket.....	6
3.3.2. Loser Bracket .....	6
3.4. Phase de poules .....	6
3.4.1. Départage en cas d'égalité parfaite .....	6
3.5. Phase finale.....	7
3.5.1. Finale .....	7
4. Teams .....	7
4.1. Roster.....	7
4.2. Capitaine .....	7
4.3. Coach.....	7

5. Paramètres .....	9
5.1. Paramètres de jeu .....	9
5.1.1. Version du jeu .....	9
5.1.2. Mode de jeu .....	9
5.2. Paramètres du joueur.....	9
6. Déroulement d'un match .....	10
6.1. Installation du matériel .....	10
6.2. Convocation .....	10
6.3. Avant le match .....	10
6.3.1. Préparation et bans de map.....	10
6.3.2. Lancement du match .....	11
6.4. Pendant le match .....	12
6.4.1. Communication .....	12
6.4.2. Points de match .....	12
6.4.3. Conditions de victoire .....	12
6.4.4. Arrêt volontaire du match en cours .....	12
6.4.5. Interruption involontaire d'un match .....	12
6.4.6. Demande d'investigation.....	13
6.5. Après le match .....	13
6.5.1. Validation du score.....	13
7. Infractions au règlement .....	13
7.1. Installation de logiciel interdit .....	13
7.2. Actions et comportements interdits dans le jeu entraînant des sanctions .....	13
7.3. Disqualification et expulsion .....	14
8. Dispositions générales.....	15
8.1. Comportement des joueurs .....	15
8.2. Santé .....	15
8.3. Droit à l'image .....	15

# 1. Application du règlement

Ce règlement fait office de document de référence durant l'entièreté de l'événement FestiGeek se déroulant à la HEIG-VD du 26 au 28 mai 2017.

## 1.1. Destinataires

Ce règlement s'applique à toutes les équipes participantes au tournoi Overwatch ("**OW**" ou "**jeu**" dans la suite de ce document) de la LAN de FestiGeek, ainsi qu'à leurs structures et équipe entière incluant notamment les coaches, managers, propriétaires, membres et employés.

L'ensemble de ces personnes obtiennent la dénomination de "**participants**" dans la suite de ce document.

En prenant part au tournoi, tout participant s'engage à avoir pris connaissance de son contenu et à le respecter dans son intégralité.

## 1.2. Modifications du règlement

Les organisateurs et l'équipe en charge du tournoi, dénommée "**admins**" dans la suite de ce document, se réserve le droit de modifier le règlement en tout temps et sans préavis.

## 1.3. Finalité des décisions

Les admins se réservent le droit de prendre des décisions en tout temps sur tous les points non explicités et de déroger au règlement lorsqu'ils le jugent nécessaire. Toutes les décisions prises par les admins sont finales et sans appel.

# 2. Structure du tournoi

## 2.1. Formats de match

### 2.1.1. Match au meilleur des 3 manches (BO3)

Un match au « meilleur des trois manches (Best Of 3 ou BO3) » se joue sur 3 maps différentes **dont au minimum 1 en mode KOTH (« King of the Hill » ou « Roi de la colline »)** utile pour un éventuel départage choisies par les 2 équipes par système de ban de maps via **owdraft** en 2 phases :

1. Ban des maps jusqu'à qu'il n'y en reste que 2. Ces 2 maps seront les 2 premières maps jouées.
2. Ban parmi les 3 maps KOTH jusqu'à qu'il n'y en reste qu'une (donc 1 ban chacun). Cette map sera celle jouée pour le départage **s'il y a égalité après les 2 premières maps jouées.**

Le vainqueur d'une rencontre est la première équipe qui gagne sur 2 maps.

### 2.1.2.Match au meilleur des 5 manches (BO5)

Un match au « meilleur des trois manches (Best Of 5 ou BO5) » se joue sur 5 maps différentes choisies par les 2 équipes par système de ban de maps via **owdraft**.

Ban des maps jusqu'à qu'il n'y en reste que 5 (ou 4 si une des maps a été déjà « gagnée d'avance », en cas de match de finale, par exemple). Ces maps restantes seront les maps jouées.

Le vainqueur d'une rencontre est la première équipe qui gagne sur 3 maps.

### 2.1.3.Options des parties

- Type de partie : Partie compétitive
- Haut débit : oui
- Limite de héro : 1 par équipe
- Kill-cam activée : non
- **Pour les matchs qui se déroule sur une map de type « roi de la colline » : Les matchs se déroulent en 2 manches gagnantes (BO3)**

### 2.1.4.Attaque (Prise de points)

Les attaquants doivent capturer une série d'objectifs ; les défenseurs tentent de les en empêcher jusqu'à la fin du temps imparti.

Cartes concernées :

- Temple d'Anubis
- Hanamura
- Usine Volskaya

### 2.1.5.Escorte (Charge utile)

Les attaquants escortent un 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.

Cartes concernées :

- Observatoire : Gibraltar
- Dorado
- Route 66

### 2.1.6.Contrôle (Roi de la colline ou King of the Hill (KOTH))

Deux équipes s'affrontent pour la capture et le contrôle d'un seul objectif à la fois. **La première équipe qui gagne deux manches remporte la partie.**

Cartes concernées :

- Tour de Lijiang
- Ilios
- Népal

### 2.1.7.Hybride (Attaque/Escorte)

Les attaquants commencent par capturer un convoi, avant de l'escorter jusqu'à sa destination pendant que les défenseurs tentent de les en empêcher.

Cartes concernées :

- King's Row
- Numbani

- Hollywood
- Eichenwalde

### 2.1.8. Horaire

Samedi : Début des poules à **10h00**

Dimanche : Début des matchs à **10h00**

Cet horaire est **à titre indicatif**. Il est sujet à de potentielles modifications sans préavis.

L'horaire final sera communiqué rapidement.

## 2.2. Dénomination des Brackets

### 2.2.1. Winner Bracket

Un « Winner Bracket » est la partie de l'arbre où les participants n'ont jamais perdu de match. Dans le cas d'un arbre à double éliminations, lorsqu'un participant en Winner Bracket perd un match, il tombe en « Loser Bracket ».

### 2.2.2. Loser Bracket

Un « Loser Bracket » est la partie de l'arbre où les participants ont déjà perdu un match. Lorsqu'un participant en Loser Bracket perd un match, il est éliminé.

## 2.3. Phase de poules

Les participants sont répartis aléatoirement et les poules fonctionnent selon le « **système Suisse** » (« Swiss-system »).

Le départage des équipes suivra les règles classiques du « **système Suisse** » (« Swiss-system<sup>1</sup> »).

Tous les matchs se déroulent en **BO3 (attention, format particulier ! Voir point 2.1.1 en page 4.)**

A la fin des poules, les 16 équipes ayant eu le meilleur score continueront dans un arbre à double éliminations. En cas d'égalité parfaite, **après tie-break classique avec le système Buchholz**, les critères d'égalité listés dans la section 3.4.1 seront appliqués.

À l'issue de la phase de poules :

- Les 16 premières équipes continueront dans un arbre à double éliminations

### 2.3.1. Départage en cas d'égalité parfaite

En cas d'égalité **parfaite** entre deux équipes **après application de toutes les règles de tie-breaks classique** Error! Bookmark not defined. **avec système Buchholz du système Suisse**, un match **en KOTH et en BO1** peut être fait afin de départager les 2 équipes **si le temps le permet** mais ceci seulement à la discrétion des admins. Les équipes **ne peuvent pas décider de la manière du départage**.

---

<sup>1</sup> Swiss-system tournament,

[https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Swiss-system\\_tournament&oldid=761785587](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Swiss-system_tournament&oldid=761785587)

Si ce match de départage final doit être nécessairement joué, il sera sur une carte de type « Contrôle » (Roi de la colline), à savoir : Tour de Lijiang, Ilios ou Népal

L'une de ces 3 maps sera décidée via ban de map (chaque équipe ban 1 map) et la map est jouée en BO1. Le vainqueur de ce match sera considéré comme gagnant final du départage.

## 2.4. Phase finale

La phase finale se déroule dans un arbre à 16 équipes participantes à double éliminations.

Tous les matchs se déroulent en **BO3 (attention, format particulier ! Voir point 2.1.1 en page 4.)**, à l'exception de la finale qui sera jouée en **BO5 (attention, format particulier ! Voir point 2.1.2 en page 4.)**.

### 2.4.1. Finale

La finale se déroule en BO5 mais la Team arrivant en Grande Finale depuis le Winner Bracket **aura une map gagnée d'avance** sur la Team arrivant en finale depuis le Loser Bracket. Le ban des maps se fera donc d'abord jusqu'à qu'il n'y ait plus que 4 maps en tout et non pas 5.

## 3. Teams

### 3.1. Roster

Un roster est obligatoirement composé d'au minimum 6 joueurs et d'au maximum 7 joueurs (1 remplaçant maximum). Ce roster ne pourra jamais être modifié au cours du tournoi et doit rester le même du début jusqu'à la fin du tournoi.

Le remplaçant sera indiqué comme tel et ne pourra pas être en contact avec les joueurs pendant les matchs auxquels il ne prend pas part. Toute communication avec son équipe est interdite (ex: shotcall, informations sur l'équipe adverse, etc.) pendant les matchs auxquels il ne prend pas part. Les mêmes règles s'appliquent à un joueur remplacé.

### 3.2. Capitaine

Le capitaine d'équipe est le joueur en charge de son équipe auprès des officiels du tournoi.

Le capitaine d'équipe doit rester la même personne durant tout le tournoi. Il doit s'occuper du processus de sélection du côté de l'équipe, des plaintes officielles, ou de tout autre problème auprès des officiels du tournoi.

### 3.3. Coach

Le coach peut communiquer avec les joueurs pendant la phase de Pick/Ban de maps.

Une fois la phase des Pick/Ban de maps terminée, le coach devra avoir **cessé de communiquer avec les joueurs** dès la fin du chargement de la partie (écran annonçant la carte utilisée pour la partie, ainsi que la composition des équipes).

Le coach peut seconder le capitaine d'équipe pour toute interaction avec les admins.

### 3.4. Remplaçant

Les remplaçants sont autorisés à être assis avec les autres joueurs. Les changements avec le remplaçant ne sont autorisés que lors des phases suivantes :

- Entre chaque rencontre (avant ou après un BO3 ou un BO5 complet)

Les joueurs **ne peuvent pas changer** durant une partie, lors d'une pause, au milieu d'un BO ou tout autre moment d'un BO en cours. Des exceptions peuvent être faites dans des cas majeurs (problème physique, technique ou de santé d'un joueur) **mais seulement à la discrétion d'un admin qui doit être prévenu au préalable.**

Les remplaçants doivent jouer les matchs avec leur propre compte.



## 4. Paramètres

### 4.1. Paramètres de jeu

#### 4.1.1. Version du jeu

La compétition utilise la dernière version de Overwatch. Tous les joueurs doivent s'assurer que leur jeu est à jour.

#### 4.1.2. Mode de jeu

Chaque partie est jouée en mode “**Partie compétitive**”. Une équipe gagne la partie en accumulant le plus de points ou si l'équipe opposante déclare forfait.

### 4.2. Paramètres du joueur

- Les joueurs ne peuvent utiliser que le compte indiqué lors de l'inscription. **Aucun changement n'est autorisé.**
- Il est **interdit** d'utiliser de programme modifiant la configuration standard du jeu ou d'utiliser des fichiers modifiés du client qui pourraient donner un quelconque avantage. Les mods purement esthétiques ou auditifs perceptibles uniquement par la personne les utilisant **mais qui ne donnent aucun avantage** sont tolérés, mais tout problème lié à ces mods que l'utilisateur pourrait rencontrer amènera toujours des décisions en sa défaveur.
- Tout type d'outil qui affiche des informations du jeu ou du système pendant le jeu (exemple Nvidia SLI Display, Rivatuner Overlays etc) est **interdit**.
- Les logiciels d'enregistrement audio ou visuel (sans donner d'information « in-game ») sont **autorisés et même fortement recommandés car utiles lors de litiges**
- Les logiciels de communications VoIP sont **autorisés** pour la communication entre les joueurs d'un même roster jouant ensemble uniquement.
- Il n'est pas autorisé de streamer sa partie en live, à moins qu'un décalage de 1 minute.

## 5. Déroulement d'un match

### 5.1. Installation du matériel

Les participants doivent amener **tous** leurs propres matériels nécessaires au bon déroulement du tournoi (par exemple, ceci inclut donc d'amener **son propre ordinateur**, écran, souris, casque, **câble réseau**), ainsi que tout autre objet étant lié à leur ordinateur).

Les participants sont également 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 retarderont pas le planning du tournoi pour ce type de raison.

### 5.2. Convocation

L'heure de convocation est l'heure à laquelle les participants doivent être présents pour jouer leur match officiel. Cette heure de convocation est indiquée sur l'horaire des tournois. **L'ordre des matchs est important. Le match se trouvant en haut de la liste des matchs à jouer doit toujours être joué en priorité.** Les participants sont invités à être présents et prêts quelques minutes avant l'heure de convocation pour éviter tout retard imprévisible. Si les participants de chaque côté sont prêts avant l'heure de convocation, ils ont l'autorisation de commencer leur match avant l'heure prévue, à la condition qu'ils effectuent tous leurs matchs dans l'ordre prévu, et qu'ils en informent les admins.

**Un retard peut entraîner le forfait de l'équipe retardée, en fonction de la décision de l'admin.**

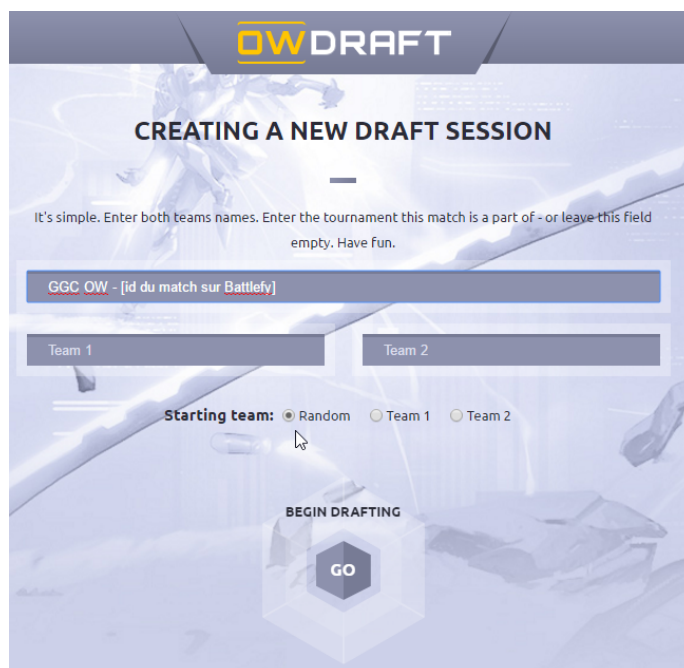
### 5.3. Avant le match

#### 5.3.1. Préparation et bans de map

Ban de maps via owdraft en 2 phases :

1. Ban des maps jusqu'à qu'il n'y en reste que 2. Ces 2 maps seront les 2 premières maps jouées.
2. Ban des 3 maps KOTH jusqu'à qu'il n'y en reste qu'une (donc 1 ban chacun). Cette map sera celle jouée pour le départage **s'il y a égalité après les 2 premières maps jouées.**

Le premier ban est aléatoire (choisir « Random » dans owdraft)



Nous partons du principe que le capitaine concerné sait comment utiliser cet outil, ainsi que comment contacter le capitaine de l'équipe adverse. Cependant en cas d'incertitude, contacter au plus vite un admin afin de limiter au maximum les retards.

### 5.3.2. Lancement du match

Les participants doivent commencer leur match au plus tard à l'heure prévue. Si les participants de chaque côté sont prêts avant l'heure de convocation, ils ont l'autorisation de commencer leur match avant l'heure prévue, à la condition qu'ils effectuent tous leurs matchs dans l'ordre prévu, et qu'ils en informent les admins. Si des joueurs sont en retard, il est autorisé par la team adverse de les attendre **15 minutes**. Ensuite, le match doit être lancé. Si au bout de ces 15 minutes d'attente, une équipe n'est toujours pas présente, **elle perd automatiquement sa partie par forfait**, sauf cas exceptionnel suite à la décision d'un officiel (le bon sens et le fair-play étant ici préconisés).

## 5.4. Pendant le match

### 5.4.1. Communication

Durant toute la durée d'un match, toute communication parvenant à un joueur doit être limitée aux seuls autres joueurs de son roster **jouant avec lui dans ce match**. Aucune autre communication n'est autorisée sous peine de disqualification pour triche. Lorsqu'une pause est activée dans le jeu, ils ont de plus l'autorisation de parler avec les officiels du tournoi mais toute autre communication est interdite.

### 5.4.2. Points de match

Les points de match s'obtiennent en cours de partie, soit en capturant un point (carte de type Attaque / Hybride), soit en atteignant des checkpoints (carte de type Escorte / Hybride).

### 5.4.3. Conditions de victoire

Les conditions de victoires sont celles utilisées par le mode de jeu « partie compétitive » officiel. Elles dépendent du type de partie (**voir chapitre 2.1 : Formats de match**) utilisé lors de la partie, à savoir :

- Attaque : L'équipe ayant accumulé le plus de points
- Hybride / Escorte : L'équipe ayant poussé la charge utile (payload) le plus loin.
- Contrôle : L'équipe ayant pris trois avec succès le contrôle du point pendant le temps imparti.

### 5.4.4. Arrêt volontaire du match en cours

Les joueurs ne sont pas autorisés à quitter une partie avant la fin de celle-ci. Ils n'ont pas l'autorisation de quitter leur siège à moins d'obtenir la permission d'un officiel du tournoi.

### 5.4.5. Interruption involontaire d'un match

Si un match est involontairement interrompu (plantage, déconnexion réseau, etc.) les règles suivantes doivent être suivies :

- Si le problème a lieu pendant les **30 premières secondes** et que les tentatives de reconnexion multiples restent infructueuses, alors un admin doit **immédiatement être averti par le biais des deux capitaines d'équipe** (et seulement eux), le match sera alors considéré comme nul, et pourra être recommencé.
- Si le problème a lieu après les **30 premières secondes**, le joueur ayant planté ou ayant eu une déconnexion a ***une minute*** pour tenter de se reconnecter. S'il y a trop de tentatives infructueuses, un admin doit **immédiatement être averti par le joueur en difficulté**. En parallèle, l'équipe en sous-nombre peut décider de poursuivre le match en sous-nombre ou d'abandonner, entraînant ainsi une défaite. Cependant, les solutions favorisant le fair-play étant privilégiées, le match pourra éventuellement être rejoué avec l'accord de l'équipe adverse, **et si le temps le permet**.

**Aucun arrangement à l'amiable n'est autorisé sans l'accord d'un officiel.** Les officiels pourront, en cas de validation, surveiller que les conditions soient respectées. Tous les arrangements faits à l'amiable sans validation officielle seront ignorés par les officiels et considérés comme nuls et non avenu en cas de litige.

#### 5.4.6.Demande d'investigation

Lorsqu'une équipe s'estime victime d'une violation du règlement durant son match, les joueurs doivent immédiatement le signaler à la fin du match.

Le capitaine et le coach (s'il y en a un) de chaque équipe (totalisant un maximum de 4 personnes pour les 2 équipes) et uniquement ces personnes-là devront avertir l'admin pour demander une investigation et en expliquer la raison.

Il est impératif de fournir des informations valables et pertinentes qui aideront les officiels du tournoi dans leur investigation. Les demandes d'investigation injustifiées et répétées seront sanctionnées.

### 5.5. Après le match

#### 5.5.1.Validation du score

Le capitaine de l'équipe **perdante** doit se rendre au coin admin et annoncer le résultat au(x) responsable(s).

## 6.Infractions au règlement

### 6.1. 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.

### 6.2. Actions et comportements interdits dans le jeu entraînant des sanctions

Les actions suivantes sont strictement interdites durant un match et entraîneront une défaite immédiate et irrévocable du match en cours :

- L'utilisation d'un bug ou exploit clairement injuste
- Contester avec véhémence la décision d'un officiel du tournoi
- Élever la voix de manière agressive envers un officiel

Une équipe sera immédiatement disqualifiée du tournoi (et peut subir d'autres sanctions indiquées dans le règlement général) si l'un de ses joueurs commet l'une des infractions suivantes :

- L'utilisation de n'importe quel programme de triche
- Avoir un comportement clairement inapproprié (sexisme, racisme, violence, injures, etc.)
- Utiliser un langage ou des gestes insultants
- Emettre des insultes, propos négatifs ou railleries, fréquemment et à répétition. Ceci inclut les railleries en cours de partie (« flaming »).
- Être coupable de comportement anti-sportif (déconnection intentionnelle, spam/flood, etc.)
- Endommager du matériel
- Être coupable d'actes violents
- Tricher avec préméditation ou utiliser un procédé inéquitable (ceci inclut également la réception d'informations non autorisées sur la partie en cours)

- Mentir ou induire en erreur un officiel du tournoi
- Refuser à répétition de suivre les instructions d'un officiel du tournoi
- Violer intentionnellement et consciemment des règles mentionnées dans ce règlement

### 6.3. Disqualification et expulsion

Après étude par un admin d'une infraction au règlement, une équipe ayant reçu une sanction peut également subir plusieurs défaites automatiques, la disqualification de l'équipe ou même l'expulsion de l'équipe.

Une équipe disqualifiée perd automatiquement tous ses prochains matchs et perd tous les droits et dotations et prix qu'elle aurait pu recevoir. Dans une phase de poules, tous les résultats des matchs précédents sont convertis en défaite. 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.

## 7. Dispositions générales

### 7.1. Comportement des joueurs

Tous les joueurs doivent faire preuve de fairplay et de convivialité pour respecter l'ambiance désirée du tournoi. Ils s'engagent à respecter les lois en vigueur sur le territoire suisse, notamment et particulièrement de ne pas tenir de propos racistes, injurieux, homophobes, xénophobes, sexistes, ou quelque autre forme de discrimination sociale, raciale ou politique envers les autres participants, les organisateurs ou quiconque en présence.

Tout comportement qualifié d'anti-jeu et anti-compétition portant préjudice au bon déroulement du tournoi, ou portant atteinte aux locaux ou au matériel gracieusement mis à disposition entraînera la disqualification sans sommation et l'expulsion définitive du (des) fautif(s) et, selon la décision prise par un admin et/ou membre du comité FestiGeek.

### 7.2. Santé

Afin d'éviter tous problèmes médicaux résultant du tournoi, les participants doivent être garants de ne pas être la proie de problèmes de santé incompatibles avec l'univers du jeu vidéo ou du tournoi. Les écrans, la foule ou le bruit ne pourront pas être tenus responsables de quelconques complications physiques ou psychologiques pour les participants.

### 7.3. Droit à l'image

Les participants autorisent les organisateurs à prendre des photos/vidéos d'eux et à les publier sur la page Facebook de l'évènement, dans une exposition, des revues et des journaux de la presse à des fins de promotion. Ils acceptent que ces droits soient cédés aux organisateurs sans contrepartie, notamment d'ordre financier. Tous les participants autorisent la possible diffusion de leurs matchs.