

The Student Gaming League 2017

Règlement et organisation

Informations générales	3
Article 1 : Authenticité du règlement et droits de copie	3
Article 2 : Application et modification du règlement	3
Article 3 : Responsabilité du joueur	3
Description du tournoi	4
Calendrier	4
Récompenses	5
League of Legends	5
Hearthstone	5
Counter-Strike: GO	5
Overwatch	5
Règles générales	6
Article 4 : Inscriptions au tournoi	6
Article 5 : Les remplaçants	7
Article 6 : Le statut étudiant et éligibilité	7
Article 7 : Tricherie	7
Article 8 : Problèmes techniques	8
Article 9 : Droit à l'image	9
Déroulement du tournoi	10
Article 10 : Format du tournoi	10
Les phases de qualifications : du 6 mars au 6 avril 2017	10
Les phases finales : du 10 avril au 4 mai 2017	11
Article 11 : Déroulement des soirs de matchs	11
11.1. Déroulement général	11
11.2. Check-in et avant match	11
11.3. Annonce des matchs	12
11.4. Résultats des matchs	12
Règles spécifiques à chaque jeu	13
League of Legends	13
Format et horaires	13
Paramètres de jeu	13
Hearthstone	14
Format et horaires	14

Règles générales	14
Les phases de qualifications	14
Les phases finales	14
Counter-Strike: Global Offensive	16
Format et horaires	16
Paramètres de jeu	16
Map pool	16
Processus du choix de map (mapveto)	16
Overtime	17
Paramètres du joueur	17
Paramètres du serveur	17
Autres actions interdites	18
Overwatch	19
Format et horaires	19
Modes de jeu	19
Choix des cartes	20
Paramètres de jeu	20

Informations générales

Article 1 : Authenticité du règlement et droits de copie

L'intégralité de ce règlement a été décidée et rédigée par l'équipe du *Student Gaming Network* (SGN), association organisatrice de la compétition.

Toute reproduction ou copie, même partielle, de ce document est interdite sans l'autorisation préalable du Student Gaming Network.

Article 2 : Application et modification du règlement

Le SGN et ses représentants sont souverains dans leurs décisions : aucune de leurs décisions ne peut être contestée par un participant. Ils se réservent le droit de prendre des décisions sur des points non spécifiés par le présent règlement, voire en apparence contraire à ce dernier dans le but seulement de conserver l'esprit e-sportif et l'équité de la compétition.

Le non-respect des règles de la compétition peut entraîner une sanction pouvant aller jusqu'à la disqualification du joueur ou de l'équipe. Les comportements allant à l'encontre de l'esprit sportif comme le racisme, la vulgarité ou le non-respect des organisateurs donnent lieu à une sanction, à la discrétion totale des organisateurs.

Le SGN se réserve le droit de modifier le règlement à tout moment afin qu'il puisse être au mieux adapté aux conditions du tournoi. Le cas échéant, les participants seront les premiers informés via leur email fourni lors de l'inscription.

Toute réclamation ou demande peut être faite auprès des organisateurs, directement via Discord (<https://discord.gg/SGL17>) en privé les soirs de matchs ou via l'adresse de contact : sgl17@sgnw.fr.

Article 3 : Responsabilité du joueur

Chaque participant inscrit à la Student Gaming League (SGL) confirme avoir pris entière connaissance du règlement établie au jour de son inscription et atteste de respecter tous les articles le composant.

Description du tournoi

En 2017, le tournoi étudiant et inter-école du SGN est de retour pour une deuxième édition de la Student Gaming League. Plus ambitieuse, l'équipe s'est renforcée, les nouveaux sponsors sont déterminés et les récompenses encore plus alléchantes.

Cette année, en plus des classiques *League of Legends*, *Hearthstone* et *Counter-Strike: Global Offensive*, nous introduisons un 4ème jeu PC : *Overwatch*.

Comme l'année dernière, le tournoi est ouvert à tous les étudiants et reste gratuit malgré une dotation importante.

Ce document rassemble toutes les modalités de la compétition, jusqu'aux règles spécifiques à chaque jeu. Si toutefois vous ne trouvez pas vos réponses ici, vous pouvez contacter l'équipe directement sur Discord (<https://discord.gg/SGL17>) ou bien nous envoyer un mail à sgl17@sgnw.fr.

Calendrier

Cette année, la SGL révisé sa formule et 4 dates majeures sont à retenir :

- ★ Les inscriptions sont ouvertes du 9 janvier 2017 au 2 mars 2017 inclus.
- ★ Une première phase de qualifications se déroule du 6 mars au 6 avril pour chaque jeu.
- ★ A l'issue de cette première période, les 32 meilleures équipes (ou joueurs pour *Hearthstone*) sont qualifiées pour les phases finales. Dans un arbre à élimination directe, les équipes s'affrontent du 10 avril au 4 mai 2017 jusqu'aux demi-finales.
- ★ La grande finale pour chaque jeu se déroulera un week-end fin mai ou début juin. Elle aura lieu dans une salle à Paris, toutes les informations seront prochainement annoncées.

Récompenses

League of Legends

- ★ Un voyage aux **League of Legends Championship Series** à Berlin (*en cours de validation par Riot*)
- ★ Lots *Fnatic Gear*
- ★ Une qualification pour le tournoi européen étudiant et représenter la France : les **University eSport Masters** (lien du site internet : <http://www.uemasters.com/>)

Hearthstone

- ★ 500 euros de lots (*Fnatic Gear + cash*)

Counter-Strike: GO

- ★ 1000 euros de lots (*Fnatic Gear + cash*)

Overwatch

- ★ 1200 euros de lots (*Fnatic Gear + cash*)

Cette page peut être amenée à évoluer en fonction des nouvelles contributions de nos partenaires.

Règles générales

Article 4 : Inscriptions au tournoi

L'inscription au tournoi se déroule exclusivement sur le site de la SGL :

<https://league.sgnw.fr>

Les inscriptions sont ouvertes du lundi 9 janvier 2017 à 10h00 jusqu'au jeudi 2 mars 2017 à 23h59.

Un joueur peut s'inscrire à autant de jeux de la compétition qu'il le souhaite.

Chaque participant doit avoir créé son compte et rempli les champs obligatoires, à savoir :

- ★ Un pseudo
- ★ Une adresse email
- ★ Son établissement d'origine
- ★ Son BattleTag / Nom d'invocateur / SteamID
- ★ Son rang estimé dans le jeu

De plus, chaque équipe doit être caractérisée par :

- ★ Le nom entier de l'équipe
- ★ Le tag de l'équipe (3 ou 4 lettres)
- ★ Son capitaine
- ★ L'établissement représenté (= établissement d'origine du capitaine)
- ★ Ses membres (+ remplaçants optionnels)

Une équipe peut être constituée d'étudiants venant d'établissements différents. Le cas échéant, l'établissement représenté par l'équipe correspond à celui du capitaine.

Nous invitons les joueurs n'ayant pas d'équipe complète à se rendre sur notre serveur Discord (<https://discord.gg/SGL17>) pour trouver des coéquipiers.

Pour les jeux par équipe, l'un des membres doit prendre le rôle de capitaine, qui va construire son équipe sur le site. Le capitaine sera responsable de son équipe, notamment au moment des *check-in* : il est l'interlocuteur privilégié des administrateurs/arbitres pendant le tournoi.

Toute équipe ou inscription incomplète à la clôture des inscriptions ne sera pas prise en compte.

Article 5 : Les remplaçants

Pour les jeux par équipe (League of Legends, Counter-Strike: Global Offensive et Overwatch), l'inscription jusqu'à 2 remplaçants est permise, mais pas obligatoire.

Ce ou ces remplaçants devront suivre le même processus d'inscription que les autres joueurs de l'équipe et respecter les mêmes conditions d'éligibilité.

Après la clôture des inscriptions, seuls les joueurs listés seront autorisés à participer aux matchs de la compétition. Les mercenaires sont interdits.

Aucune modification d'équipe, donc de remplaçants, ne sera permise.

Les coachs ne sont pas autorisés.

Article 6 : Le statut étudiant et éligibilité

Pour être éligibles, les équipes doivent être composées exclusivement d'étudiants de l'établissement supérieur ou de jeunes diplômés. Dès l'inscription, nous recommandons fortement aux participants d'indiquer leur adresse mail d'établissement supérieur.

Sont éligibles :

- les étudiants français, belges ou suisses résidant en France, en Belgique ou en Suisse,
- les étudiants français en échange dans un pays européen (le justificatif demandé sera celui de l'établissement français),
- les étudiants étrangers inscrits dans un établissement en France (le justificatif demandé sera celui de l'établissement français).

Les lycéens ne sont pas considérés comme des étudiants.

A tout moment de la compétition, l'équipe organisatrice se réserve le droit de demander un justificatif du statut étudiant, sans préavis, que le joueur devra fournir immédiatement.

Nous acceptons les justificatifs valables jusqu'en décembre 2016. Un justificatif n'indiquant pas l'année est invalide.

L'incapacité d'un joueur à justifier de son statut lorsqu'il lui est demandé pourra entraîner jusqu'à la disqualification de l'équipe.

Article 7 : Tricherie

Le Student Gaming Network et les bénévoles qui le composent n'ont aucune tolérance envers la tricherie. Un joueur surpris à tricher, à abuser des mécaniques du jeu ou à exploiter des bugs verra **toute son équipe disqualifiée** du tournoi, et le joueur fautif sera banni des futurs tournois organisés par le SGN.

En outre, l'utilisation de programmes tiers modifiant l'exécution normale du jeu ou l'affichage de ce dernier est strictement interdite. La découverte d'une telle fourberie disqualifie toute l'équipe, sans préavis ni négociations possibles.

Par ailleurs, porter une accusation sans preuve ou n'est pas un acte anodin, en abuser peut être sanctionné.

Article 8 : Problèmes techniques

La majeure partie de la compétition se déroulant en ligne (exceptée la finale), il est de la responsabilité des équipes et des joueurs de se donner les moyens pour jouer dans de bonnes conditions. Chaque équipe et chaque joueur est responsable de son matériel et de son bon fonctionnement (ordinateur, jeu à jour, connexion à internet stable).

L'équipe organisatrice laisse les participants libres de choisir leurs éventuels outils de communication pendant les matchs. Les équipes qui le souhaitent peuvent utiliser le serveur Discord de la compétition comme outil de communication pendant les matchs.

Pour CS:GO, des mises à jour de Valve auront lieu pendant le tournoi. Nos serveurs seront toujours maintenus à jour, les clients des joueurs devront l'être également.

C'est à l'équipe d'anticiper ses potentiels absents et donc le recours à un remplaçant en cas de problème. Le calendrier des matchs ne sera pas modifié et le match se déroulera comme prévu.

En cas de déconnexion involontaire d'un joueur, le match pourra être mis en pause. Il est toléré jusqu'à 10 minutes de pause cumulée par équipe, uniquement pour des problèmes de connexion des joueurs. Après ces 10 minutes, même si le joueur a toujours des problèmes de connexion, le match reprendra son cours.

Pour Hearthstone, pas de remplaçant possible. En cas de déconnexion involontaire d'un joueur, le match pourra être rejoué. Un seul *rematch* est autorisé par BO.

Toute utilisation abusive des pauses techniques sur la durée du tournoi sera sanctionnée.

Article 9 : Droit à l'image

L'organisation se réserve le droit de regarder et diffuser sur Internet en live ou *a posteriori* n'importe quel match de la compétition sans avertissement préalable.

Déroulement du tournoi

Article 10 : Format du tournoi

Comme pour la première édition de la compétition, chaque jeu a son soir de semaine déterminé, qui restera le même jusqu'à la fin de la compétition :

- ★ Lundi > League of Legends
- ★ Mardi > Hearthstone
- ★ Mercredi > Counter-Strike: Global Offensive
- ★ Jeudi > Overwatch

Les phases de qualifications : du 6 mars au 6 avril 2017

Cette année, nous souhaitons garantir à nos joueurs :

- ★ Toujours autant de fun
- ★ 3 matchs de qualifications par soir
- ★ Des matchs équilibrés, au plus tôt dans la compétition
- ★ Un temps d'attente déterminé à l'avance

Nous avons donc choisi d'utiliser le système suisse :

Chaque match correspond à un *round*. Chaque équipe joue un total de 15 *rounds* qualificatifs (5 soirs de qualifications, 3 matchs par soir).

A l'issue de chaque *round*, le classement général des équipes est mis à jour, et le *round* suivant est généré. Le principe général est que l'équipe que vous affrontez est d'un niveau proche du vôtre et que vous ne l'avez jamais rencontré par le passé. Plus on avance dans les *rounds*, plus les matchs sont équilibrés, plus le classement général reflète le véritable niveau des équipes.

Pour plus d'informations, nous vous invitons à consulter la page [Wikipédia du système suisse](#).

Nous comptons sur la ponctualité des joueurs : aucun retard ne sera toléré.

Chaque jeu a 3 horaires pré-définis pour le début de leur match (voir règles spécifiques à chaque jeu) et seront rappelés aux capitaines d'équipes.

Le classement final est établi selon les conditions suivantes (dans l'ordre) :

- ★ Nombre de victoires / égalités / défaites
- ★ Buchholz médian

Les phases finales : du 10 avril au 4 mai 2017

Pour chaque jeu, les 32 meilleures équipes à l'issue des 5 semaines précédentes sont qualifiées pour les phases finales.

Les équipes s'affronteront ensuite dans **un arbre à élimination directe, initialisé en fonction du classement qualificatif**. Les premiers matchs constituent donc les 16ème de finale, puis les 8ème de finale, puis les quarts de finale, puis les demi-finales qui se dérouleront en ligne.

La grande finale se déroulera à Paris dans une salle prochainement annoncée. Toutes les informations relatives à l'organisation avec les finalistes seront transmises en temps et en heure.

Article 11 : Déroulement des soirs de matchs

11.1. Déroulement général

Les 3 matchs par soir pour les phases de qualifications demanderont une exigence particulière de la part des joueurs. Les étapes générales sont les suivantes :

1. *Check-in* des équipes via leur capitaine à une heure donnée
2. Préparation et annonce du premier match
3. Fin du premier match et résultats à renseigner par le capitaine
4. Mise à jour du classement général, préparation et annonce du deuxième match
5. Et ainsi de suite

Seul le premier match de la soirée sera connu à l'avance, le classement étant continuellement mis à jour.

Les capitaines d'équipe seront briefés quelques jours avant le début de la compétition et accompagnés tout au long de l'aventure.

11.2. *Check-in* et avant match

Le capitaine d'équipe dispose d'un délai de 15 minutes entre 20h15 et 20h30 pour annoncer son équipe comme étant prête le soir de match. En effet, un *check-in* effectué implique donc que l'ensemble des joueurs de l'équipe soit prêt à jouer.

Veuillez contacter vos éventuels remplaçants en avance si vous savez qu'un joueur sera absent.

Tout retard d'un joueur sera sanctionné, jusqu'au forfait de l'équipe fautive pour ce match.

Tout manquement au *check-in* est synonyme de forfait de l'équipe pour la soirée. Une absence un soir de qualifications est tolérée, mais 3 défaites viendront s'ajouter à l'équipe ou le joueur concerné(e). En revanche, une deuxième absence sera synonyme d'abandon du tournoi, et donc d'une disqualification définitive de l'équipe.

Si toutefois le capitaine ne peut être présent pour la soirée, son rôle peut être assuré exceptionnellement par un autre membre de l'équipe s'il prévient au maximum 4h avant le début des matchs.

Le *check-in* se déroule de la façon suivante :

1. Le capitaine se présente sur le serveur Discord du tournoi (<https://discord.gg/SGL17>)
2. Si son équipe est prête, le capitaine indique `!checkin` dans le canal textuel approprié.
3. Le capitaine patiente avant d'être notifié par les administrateurs/arbitres du tournoi pour l'annonce de son prochain match.

11.3. Annonce des matchs

L'équipe organisatrice s'efforce d'annoncer les matchs au plus vite.

Les matchs sont annoncés aux capitaines d'équipe concernés directement dans le canal textuel de Discord.

Les deux équipes ont alors 10 minutes pour lancer le match.

Si un joueur est manquant au bout du temps imparti, l'équipe fautive est considérée comme forfait pour le match.

11.4. Résultats des matchs

Une fois le match terminé, les deux capitaines d'équipe doivent renseigner leur score via l'URL donnée par les arbitres. Il est conseillé d'y joindre une capture d'écran du tableau de fin de match.

Si les deux capitaines renseignent un score identique, le résultat est automatiquement mis à jour.

Si les scores sont différents, une vérification manuelle des administrateurs/arbitres sera effectuée.

Bien qu'une faute de frappe ou une erreur soit tolérée, un abus sur le report des scores sera sanctionné.

Règles spécifiques à chaque jeu

League of Legends

Format et horaires

Les phases de qualifications se déroulent en "Best-of-1".

Lancement du premier match : 20h30

Lancement du deuxième match : 21h45

Lancement du troisième match : 23h00

Veuillez rester attentifs aux annonces, les deuxième et troisième matchs pouvant être lancés plus tôt si toutes les équipes sont prêtes.

Les phases finales se déroulent en "Best-of-3".

La grande finale se déroule en "Best-of-5".

Paramètres de jeu

- ★ Carte : *Summoner's Rift*
- ★ Taille de l'équipe : 5
- ★ Autoriser les spectateurs : *Tous*
- ★ Type de jeu : *Tournament Draft*

Le nom d'invocateur renseigné lors de l'inscription doit rester le même tout au long de la compétition.

Hearthstone

Format et horaires

Le tournoi se déroule en deux phases distinctes:

- ★ les phases de qualifications
- ★ les phases finales

Règles générales

Les matchs se déroulent selon un timing précis:

Lancement du premier match : 20h30

Lancement du deuxième match : 21h15

Lancement du troisième match : 22h00

Veuillez rester attentifs aux annonces, les deuxième et troisième matchs pouvant être lancés plus tôt si tous les joueurs sont prêts.

Les matchs s'enchaînent alors, avec ou sans pause selon votre choix et en accord avec l'adversaire, sachant que le temps vous est compté, du fait du timing des soirées de matchs.

Les phases de qualifications

Les phases de qualifications se déroulent en "Best-of-3", en mode *Conquest*.

Il est demandé aux joueurs de fournir 4 decks conformes au mode *Standard* effectif au 1er janvier 2017. Ces decks sont définitifs et ne peuvent être modifiés jusqu'à la fin des phases de qualifications.

Au début du match, chaque joueur choisit trois de ses quatre classes, et les propose à l'adversaire, qui en bannira une. Vous devrez alors gagner avec les deux classes restantes.

En cas de modifications du mode *Standard* durant cette phase, le reste des matchs des phases de qualifications se fera en *Wild*, avec conservation des *decklists*. Aucune modification ne sera tolérée, et l'utilisation de cartes ne faisant pas parti du mode *Standard* au 1er janvier 2017 sera sanctionnée (une capture d'écran faisant foi).

Les phases finales

Les phases finales se déroulent en "Best-of-5", en mode *King of the Hill*.

Les cartes valables seront celles conforme au mode *Standard* au 1er avril 2017 (date à confirmer).

Cinq decklist seront demandées aux participants une semaine au moins avant le début des phases finales.

Au début du match, vous proposerez 4 de vos 5 classes à votre adversaire, qui en bannira une. Vous devrez alors battre les trois classes restantes de l'adversaire.

En cas de modification du mode *Standard* pendant les phases finales, le reste de la compétition se fera en *Wild*. Aucune modification ne sera tolérée, et l'utilisation de cartes ne faisant pas parti du mode *Standard* au 1er avril 2017 sera sévèrement puni sur simple screen.

La grande finale se déroule en "Best-of-7", en mode *King of the Hill*.

Au début du match, vous proposerez vos cinq classes à l'adversaire, qui en bannira une. Il faudra alors battre les quatre classes restantes de l'adversaire.

Conquest

Le premier joueur qui gagne avec ses deux classes remporte le match.

King of the Hill (KotH)

Le premier joueur à battre les trois (ou quatre pour la finale) decks adverses remporte le match. Un deck battu ne peut être rejoué, et un deck vainqueur doit être rejoué la manche suivante.

Standard

Seules les cartes conformes au mode *Standard* de Blizzard sont acceptées.

En cas d'arrivée de la nouvelles extension durant les phases de qualifications, entraînant la modification du mode *Standard* les decks resteront inchangés. En revanche, les matchs se dérouleront en *Wild*.

L'utilisation de cartes non conformes au mode *Standard* (au 1er janvier 2017 pour les phases de qualifications, au 1er avril 2017 pour les phases finales), que ce soit antérieur ou postérieur, est considérée comme de la tricherie et sera sanctionnée.

Counter-Strike: Global Offensive

Format et horaires

Les phases de qualifications se déroulent en "Best-of-1".

Lancement du premier match : 20h30

Lancement du deuxième match : 21h45

Lancement du troisième match : 23h00

Veuillez rester attentifs aux annonces, les deuxième et troisième matchs pouvant être lancés plus tôt si toutes les équipes sont prêtes.

Un "Best-of-1" est joué sur une carte en 2 manches de 15 rounds. L'équipe à atteindre 16 rounds gagnés remporte le match. Un "Best-of-1" peut se terminer par une égalité si les deux équipes ont chacune remporté 15 rounds.

Les phases finales se déroulent en "Best-of-3".

Un "Best-of-3" est joué sur deux ou trois cartes en 2 manches de 15 rounds. Un match de "Best-of-3" ne peut pas se terminer par une égalité: si les deux équipes ont chacune remporté 15 rounds, un *overtime* de 2 manches de 3 rounds est joué. L'équipe qui remporte 2 matchs gagne le "Best-of-3".

La grande finale se déroule en "Best-of-5".

Paramètres de jeu

Map pool

★ de_dust2

★ de_mirage

★ de_cbble

★ de_nuke

★ de_train

★ de_cache

★ de_inferno

★ de_overpass

Cette liste de maps est définitive et valide pendant toute la durée de la compétition.

Processus du choix de map (*mapveto*)

"Best-of-1"

L'équipe A et B sont choisies aléatoirement.

L'équipe A retire l'une des 8 maps

L'équipe B retire l'une des 7 maps restantes

L'équipe A retire l'une des 6 maps restantes

L'équipe B retire l'une des 5 maps restantes

L'équipe A retire l'une des 4 maps restantes

L'équipe B retire l'une des 3 maps restantes

L'équipe A retire l'une des 2 maps restantes

La map restante est jouée

Le choix du camp terroriste ou anti-terroriste est décidé par un round au couteau.

"Best-of-3"

L'équipe A et B sont choisies aléatoirement.

L'équipe A retire l'une des 8 maps

L'équipe B retire l'une des 7 maps restantes

L'équipe A choisit l'une des 6 maps restantes, l'équipe B choisit le camp

L'équipe B choisit l'une des 5 maps restantes, l'équipe A choisit le camp

L'équipe A retire l'une des 4 maps restantes

L'équipe B retire l'une des 3 maps restantes

L'équipe A retire l'une des 2 maps restantes

La map restante est utilisée pour départager en cas d'égalité

Le match se joue sur les deux maps choisies par les deux équipes et débute sur la map de l'équipe A. La dernière map restante est utilisée pour départager les 2 équipes si elles remportent chacune l'une des deux premières map. Le choix du côté se décide par un round au couteau pour la map de départage.

Overtime

Un *overtime* se compose de deux manches de 3 rounds. Chaque équipe commence un *overtime* avec \$10'000 in-game.

La première équipe qui remporte 4 manches gagne le match.

Dans le cas d'une égalité au cours du premier *overtime*, un deuxième *overtime* est lancé. Autant d'*overtimes* nécessaires seront joués jusqu'à ce qu'un vainqueur soit identifié.

Paramètres du joueur

Tout type d'outil qui affiche les performances du système pendant le jeu (Nvidia SLI Display, Rivatuner Overlays, ...), et autres radars extérieur au jeu CS:GO (type radar sonore) sont interdits.

Paramètres du serveur

- | | |
|---------------------|---|
| ★ mp_startmoney 800 | > Défini à 10000 dans le cas d'un <i>overtime</i> |
| ★ mp_roundtime 1,75 | > La durée d'un round est de 1 minute 45 |
| ★ mp_buytime 25 | > Chaque équipe a 25 secondes pour acheter |
| ★ mp_freezetime 15 | |
| ★ mp_maxrounds 30 | > Défini à 6 dans le cas d'un <i>overtime</i> |

- ★ mp_c4timer 35 > La bombe explose au bout de 35 secondes
- ★ mp_tkpunish 0 > Pour éviter les bans intempestifs
- ★ ammo_grenade_limit_default 1
- ★ ammo_grenade_limit_flashbang 2
- ★ ammo_grenade_limit_total 4
- ★ sv_competitive_official_5v5 1
- ★ sv_hibernate_when_empty 0
- ★ mp_autokick 0
- ★ sv_holiday_mode 0
- ★ host_players_show 2
- ★ sv_damage_print_enable 1
- ★ mp_warmuptime 300
- ★ mp_spectators_max 0 > Aucun spectateur n'est autorisé

Autres actions interdites

Les actions suivantes sont interdites pendant toute la durée du tournoi et seront sanctionnées :

- ★ Toute forme d'utilisation de script ou de fichier du jeu modifié
- ★ Utiliser un bug qui change le principe du jeu (bugs de spawns)
- ★ Poser une bombe qui ne peut pas être diffusée. Cela n'inclut pas les poses où plusieurs joueurs sont nécessaires pour diffuser la bombe
- ★ Désamorcer une bombe à travers un mur, un plafond ou tout autre élément de décor
- ★ Les courtes échelles avec l'aide d'un joueur ou plus sont autorisées, sauf si elles conduisent à atteindre des emplacements interdits où les textures, murs, sols deviennent transparent ou pénétrable
- ★ Le "Pixelwalking" : marcher ou rester sur des éléments invisibles de la map

Overwatch

Format et horaires

Les phases de qualifications se déroulent en "Best-of-1".

Lancement du premier match : 20h30

Lancement du deuxième match : 21h30

Lancement du troisième match : 22h30

Veuillez rester attentifs aux annonces, les deuxième et troisième matchs pouvant être lancés plus tôt si toutes les équipes sont prêtes.

Les phases finales se déroulent en "Best-of-3".

La grande finale se déroule en "Best-of-5".

Modes de jeu

King of the Hill (KotH)

La première équipe à atteindre 3 victoires sur les 5 manches remporte le match.

Assault

L'équipe qui marque le plus de points remporte la victoire. En cas de prise complète de la carte par les deux équipes un deuxième cycle attaque/défense sera joué.

Pour les phases finales, en cas d'égalité 0-0, 1-1, 3-3 ou 4-4, un KotH en 3 manches sera joué sur la map Ilios.

Escort

L'équipe qui pousse le convoi le plus loin gagne le match. Si les deux équipes atteignent le dernier point, un deuxième cycle attaque/défense sera joué.

Pour les phases finales, dans les rares cas de deuxième égalité, un KotH en 3 manches sera joué sur la map Ilios.

Hybrid

L'équipe qui pousse le convoi le plus loin gagne le match. Pour les phases finales, en cas de 0-0 ou de deuxième égalité, un KotH en 3 manches sera joué sur la map Ilios.

Choix des cartes

Une phase de *map pick/ban* aura lieu une fois le match annoncé. Un arbitre enverra un lien (<http://owdraft.com/>) aux deux capitaines de l'équipe qui se succéderont dans le choix des cartes à bannir. La première équipe à bannir est choisie au hasard par Owdraft.

Dans le cas d'un "Best-of-1" (phases de qualifications), les capitaines bannissent une carte chacun leur tour jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'une. La carte doit ensuite être communiquée aux arbitres. L'autre équipe que celle qui a banni en dernier choisit son camp pour débiter le match.

Le camp est choisi par l'autre équipe que celle qui a banni en dernier.

Dans le cas d'un "Best-of-3" (phases finales) :

- ★ Les capitaines bannissent une carte chacun leur tour jusqu'à ce qu'il en reste 3
- ★ La première équipe à bannir choisit la première carte à jouer parmi les 3 restantes
- ★ L'autre équipe choisit son camp pour cette première carte ainsi que la deuxième carte à jouer
- ★ La première équipe choisit le camp pour la deuxième carte
- ★ La carte restante sera jouée en cas d'égalité, le camp étant choisi par l'autre équipe que celle qui a banni en dernier.

Paramètres de jeu

- ★ Mode : *Compétitif*
- ★ Sélection des héros : *1 par équipe, pas de doublons*
- ★ Pas de derniers instants : *On*
- ★ Bande passant élevée : *Activée*

Les autres paramètres seront laissés standards.