

# Règlement



**OVERWATCH**

[www.azertyclub.com](http://www.azertyclub.com)



## Sommaire

CHAPITRE I - INFORMATIONS GENERALES.....	3
Article I-1. Informations sur le Règlement .....	3
Article I-2. Application du règlement .....	3
Article I-3. Matériel .....	3
Article I-4. Alimentation .....	3
CHAPITRE II – FORMATS.....	4
Article II-1. Match « Best Of 3, 5 et 7 » .....	4
Article II-2. Mode de jeu.....	4
Article II-3. Format .....	4
CHAPITRE III – TEAMS.....	5
Article III-1. Composition .....	5
Article III-2. Capitaine.....	5
CHAPITRE IV – PARAMETRES DU JEU .....	5
Article IV-1. Version .....	5
Article IV-2. Interdictions .....	5
CHAPITRE V – MATCHS .....	6
Article V-1. Format des matchs – MAPS.....	6
Article V-2. Liste des MAPS .....	6
Article V-3. Avant le match .....	7
Article V-4. En match.....	7
CHAPITRE VI – REGLEMENT/LITIGES .....	8
Article VI-1. Décisions .....	8
Article VI-2. Comportement et sanctions.....	8



# CHAPITRE I - INFORMATIONS GENERALES

## Article I-1. Informations sur le Règlement

Ce règlement a été rédigé par l'équipe de l'Azerty Club, pour la compétition d'Overwatch® qui se déroulera lors de l'Azerty Party 2018.

L'équipe de l'Azerty Club est la seule compétente à organiser et à gérer les compétitions sportives des Azerty Party. **Elle se réserve le droit de modifier le présent règlement à tout moment et sans préavis.**

## Article I-2. Application du règlement

En participant à l'Azerty Party 2018, 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.

## Article I-3. Matériel

Chaque joueur devra impérativement apporter son matériel pour le tournoi (PC, clavier, souris, casque, écran, câbles etc...). Les câbles réseaux seront fournis.

Les participants seront responsables en cas de mauvais fonctionnement de leur matériel.

## Article I-4. Alimentation

Voir règlement et informations générales de la LAN.



# CHAPITRE II – FORMATS

## Article II-1. Match « Best Of 3, 5 et 7 »

Un match « Best Of 3 » se joue en deux parties gagnantes et oppose deux équipes de six joueurs.

Un match « Best Of 5 » se joue en trois parties gagnantes et oppose deux équipes de six joueurs.

Un match « Best Of 7 » se joue en quatre parties gagnantes et oppose deux équipes de six joueurs.

## Article II-2. Mode de jeu

Les matchs devront se faire en **partie compétitive (personnalisée) EU – Sans aucune modification (en invitation uniquement)**

**Il est à noter que les modes de jeux peuvent être modifiés selon le nombre de joueurs inscrits.**

## Article II-3. Format

Le tournoi commencera par des matchs de poules en deux groupes, toutes les équipes d'un groupe se rencontrent tous en BO3.

Les scores comptabilisés seront de 1 point par maps gagnée (même en cas de défaite) et 0 pour une maps perdue au score final.

*Note : Sur une manche de « contrôle », la victoire du mode « contrôle » compte pour 1 point et non pour chaque maps.*

En cas d'égalité des scores entre les équipes lors des comptabilisations finales, les paramètres de ratio victoires/défaites seront pris en compte. Si aucune équipe n'est départagée, un match en BO1 sera effectué.

A l'issue du résultat final, les 2 premières équipes de chaque groupe qui auront comptabilisé le plus de points seront placées en playoff (arbre à double élimination). Les matchs y seront joués en BO5.

Les équipes gagnantes lors des demi-finales s'affronteront pour la phase finale au format BO7.

1<sup>er</sup> : gagnant de la grande finale

2<sup>ème</sup> : perdant de la grande finale

3<sup>ème</sup> : gagnant du loser bracket 2



# CHAPITRE III – TEAMS

## Article III-1. Composition

Une équipe est obligatoirement composée d'au minimum **6 joueurs** (+ 1 joueur de remplacement autorisé), cette équipe restera fixe jusqu'à la fin du tournoi.

Le joueur remplaçant ne pourra pas entrer en contact avec son équipe lors des matchs auquel il ne participe pas.

## Article III-2. Capitaine

Dans chaque équipe, un capitaine devra être désigné et fera le lien avec les admins du tournoi pendant toute sa durée.

Son rôle sera de gérer son équipe, les plaintes et problèmes auprès des admins du tournoi.

# CHAPITRE IV – PARAMETRES DU JEU

## Article IV-1. Version

Le jeu se jouera à la dernière version du jeu disponible à la date du tournoi. Les participants (hors mise à jour lors du début du tournoi) doivent avoir leur jeu à jour.

Limite de héro : 1 par équipe sans limitation de rôle. Les changements de Héros sont autorisés.

## Article IV-2. Interdictions

- Aucun programme tier modifiant les fichiers/paramètres n'est toléré, cela s'applique également aux modifications esthétiques et audios du jeu.
- Tout type de programme affichant des informations en jeu est interdit.
- Chaque équipe peut utiliser un logiciel de communication VOiP (Teamspeak, discord, mumble ect..) mais ne devra pas joindre un canal/serveur d'une autre équipe.
- Les logiciels de capture vidéos/visuels **réseaux** (streaming...)
- **La vision KILLCAM devra être DESACTIVEE.**



# CHAPITRE V – MATCHS

## Article V-1. Format des matchs – MAPS

Phase de poules (Bo3) : Assault – Contrôle – Escorte

Phase de playoffs (Bo5) : Assault – Contrôle – Escorte – Assault/Escorte - Contrôle

Phase de playoffs finale (Bo7) : Assault – Contrôle – Escorte – Assault/Escorte – Assault – Escorte – Contrôle

L'ordre des modes devra être impérativement être respecté.

## Article V-2. Liste des MAPS

Assault :

- Hanamura
- Colonie lunaire horizon
- Temple d'anubis
- Usine Volskaya

Contrôle :

- Illios
- Népal
- Oasis
- Tour de Lijiang

Escorte :

- Observatoire : Gibraltar
- Dorado
- Junkertown
- Route 66

Assault/Escorte :

- Blizzard World
- Eichenwalde
- Hollywood
- King's Row
- Numbani



### Article V-3. Avant le match

Chaque équipe devra, dans chaque catégorie associée à son format de match (cf V-1), bannir une map à tour de rôle. L'équipe qui possèdera le 1<sup>er</sup> choix de ban devra se départager par un pile/face ou tirage au sort.

Cette manipulation est effectuée lors de de chaque mode.

*Ex : Phase de poule Equipe A contre Equipe B.*

*Phase de poule = BO3 = Assault – Contrôle – Escorte*

*Le premier choix se fera pour le mode Assault (Hanamura, Colonie lunaire horizon, Temple d'anubis, Usine Volskaya). L'équipe B gagne le tirage au sort.*

*Equipe B ban Hanamura*

*Equipe A ban Colonie lunaire Horizon*

*Equipe B ban Temple Anubis*

*La seule carte restante étant Usine Volskaya, la map choisie pour Assault sera celle-ci.*

*La manipulation est à faire pour les deux autres modes (tirage au sort pour le 1<sup>er</sup> choix compris).*

*Les 3 maps pour les 3 modes sont choisis.*

*Les équipes s'invitent en partie personnalisé compétitif (cf II-2), désactive toutes les maps sauf celle choisi par la procédure. Le match peut commencer. A la fin de ce match, les équipes se réinvitent pour procéder à la deuxième map et ainsi de suite.*

Selon le planning et les retards, l'admin du tournoi essayera de donner une partie d'échauffement aux équipes. **Les joueurs devront impérativement être présents au moins 10 minutes avant l'horaire communiquée de leur match.**

Une pause de 5 minutes maximum est autorisée entre chaque map.

### Article V-4. En match

Si le match est interrompu suite à une coupure (réseau, plantage), la partie devra être mise en pause et le joueur devra se reconnecter le plus vite possible. Une utilisation abusive de la pause est interdite.

En cas de problème aggravé, le staff se réserve le droit d'annuler/recommencer le match selon la circonstance.

Les joueurs ne sont pas autorisés à quitter leur emplacement sauf par une autorisation du staff. Si un joueur quitte de son plein gré le match, la victoire sera accordée à l'équipe adverse.

A la fin d'un match, chaque capitaine (des deux équipes) devra rendre les résultats aux admin du tournoi. **Des impressions écrans/vidéos locales sont VIVEMENT CONSEILLE en cas de litige.**

En cas de violation du règlement, les équipes ne doivent pas arrêter le match, celle-ci doit se terminer. A la fin du match, le capitaine devra rendre compte à un admin du tournoi qui poursuivra une investigation. Tout élément prouvant les circonstances devra être fourni.



# CHAPITRE VI – REGLEMENT/LITIGES

## Article VI-1. Décisions

Le staff du tournoi est l'arbitre du tournoi.

Le tournoi est contrôlé par un admin du tournoi. Celui-ci a tout pouvoir pour appliquer le règlement en relation avec le tournoi et tous les matchs de ce tournoi. L'admin du tournoi attribue les arbitres aux matchs (si il est possible), peut donner des avertissements, peut donner des pénalités à des joueurs, et prendre part dans l'étude des infractions effectuées afin d'établir d'éventuelles sanctions supplémentaires.

En cas de manque d'équipes/problèmes techniques, le staff se réserve le droit de modifier les types de matchs/conditions voir le jeu.

## Article VI-2. Comportement et sanctions

Une équipe peut être réprimandée et recevoir une sanction si l'un de ses joueurs commet l'une des infractions suivantes :

- Refuser de suivre les instructions d'un admin du tournoi ou du staff
- Arriver en retard à l'heure du match
- Contester la décision d'un admin du tournoi
- Utiliser un langage ou des gestes insultants
- Etre coupable de comportement antisportif
- Recevoir plus d'un avertissement
- Etre coupable d'actes violents
- Tricher ou utiliser un procédé inéquitable ☐ Mentir ou induire en erreur un officiel du tournoi ☐ Violier les règles de ce document.

Une équipe recevant une sanction perd automatiquement la manche en cours, ou la prochaine si elle ne joue pas.

