

Règlement Overwatch - PolyLAN 31

1. Règlement

- 1.1. Application du règlement
- 1.2. Destinataires
- 1.3. Modifications du règlement
- 1.4. Finalité des décisions

2. Teams + Staff

- 2.1. Roster
- 2.2. Les Joueurs
- 2.3. Capitaine
- 2.4. Coach / Membres tiers
- 2.5. Les administrateurs

3. Plateformes liées au tournoi

- 3.1. Plateforme de gestion de tournoi
- 3.2. Plateforme de communication officielle pendant le tournoi
- 3.3. Plateforme de sélection des maps

4. Structure du tournoi

- 4.1. Début et fin du tournoi
- 4.2. Format du tournoi
- 4.3. Sit-In (8h30 - Stand admin)
- 4.4. Paramètres de partie
- 4.5. Nombres de parties par ronde
- 4.6. Spectateurs

5. Paramètres

- 5.1. Version du jeu
- 5.2. Mode de jeu
- 5.3. Paramètres du joueur

6. Déroulement des parties

- 6.1. Installation + Préparation matérielle et logicielle
- 6.2. Convocation (Sit-In)
- 6.3. Avant la partie et choix des maps
- 6.4. Début de partie
- 6.5. Récapitulatif du début de partie
- 6.6. Condition de victoire
- 6.7. Arrêt volontaire du match en cours
- 6.8. Interruption involontaire d'un match
- 6.9. Validation du score
- 6.10. Debrief Discord/stand admin
- 6.11. Récapitulatif de fin de partie

6.12 Demande d'investigation

7. Infractions au règlement

7.1. Installation de logiciel interdit

7.2. Actions et comportements interdits dans le jeu entraînant des sanctions

7.3. Disqualification et expulsion

8. Dispositions générales

8.1. Comportement des joueurs

8.2. Santé

8.3. Droit à l'image

8.4 Streaming

9. Contacts

9.1 Equipe OW

9.2 Equipe LAN

10. Erratum

1. Règlement

1.1. Application du règlement

Ce règlement fait office de document de référence durant l'entièreté du tournoi PolyLAN Overwatch ayant lieu du 31 mars au 1^{er} avril 2018. Tout manquement au respect de ce règlement entraînera des sanctions immédiates et irrévocables. De plus, les sanctions sont collectives et tout participant sanctionné, sanctionnera inéluctablement son équipe.

1.2. Destinataires

Ce règlement s'applique à toutes les équipes participant au tournoi PolyLAN Overwatch. Sont également impliquées dans leur intégralité, les structures et équipes, ceci incluant notamment les coaches, managers, propriétaires, membres, employés et bénévoles. L'ensemble de ces personnes obtiennent la dénomination de "participants" dans la suite de ce document.

1.3. Modifications du règlement

Seuls les organisateurs et équipes en charge du tournoi, nommés administrateurs ou "admins" dans la suite de ce document, se réservent le droit de modifier le règlement en tout temps et sans préavis, cela dans le plus grand respect de l'équité et de l'impartialité envers les participants de ce tournoi.

1.4. Finalité des décisions

Les admins se réservent le droit de prendre des décisions en tout temps sur tous les points non explicités dans le présent document. Ainsi, ils peuvent également déroger au règlement lorsqu'ils le jugent nécessaire. Ces décisions, une fois officialisées, sont finales et sans appel.

2. Teams + Staff

2.1. Roster

Un roster est obligatoirement composé de 6 joueurs + 1 remplaçant. Ce roster ne pourra jamais être modifié au cours d'un même match du tournoi et doit rester le même du début à la fin de ce même match, sous peine de sanctions. Sauf cas exceptionnel, dans lequel l'administrateur responsable du tournoi prendra la décision en accord avec le responsable général des tournois, aucun remplaçant hormis ceux inscrits n'est accepté lors du tournoi.

2.2. Les Joueurs

Les joueurs sont les membres des équipes ou structures prenant part aux parties compétitives du tournoi. En prenant part au tournoi, tout participant s'engage à avoir pris connaissance du contenu du règlement et à le respecter dans son intégralité. Tout manquement au respect de ce règlement entraînera des sanctions immédiates et irrévocables. De plus, les sanctions sont collectives et tout participant sanctionné, sanctionnera inéluctablement son équipe.

2.3. Capitaine

Le capitaine d'équipe est le joueur en charge de son équipe auprès des administrateurs du tournoi. Le capitaine d'équipe doit rester la même personne durant l'intégralité du tournoi. Il doit s'occuper du processus de sélection du côté de l'équipe, des plaintes officielles, ou de tout autre problème auprès des administrateurs du tournoi. En cas de problème, le capitaine est la seule personne autorisée à se rendre sur Discord ou au stand admin pour s'entretenir avec les admins. Les capitaines sont responsables du relai de l'information entre les admins et leur équipe, de la création des parties, du report du score ainsi que du bon déroulement du tournoi. Un capitaine d'équipe est un élément au comportement et à la communication exemplaire.

Le capitaine se doit d'avoir pris connaissance du présent règlement, de s'être inscrit et d'utiliser les outils nécessaires au déroulement du tournoi, à savoir : Plamingo, Discord, OW draft et le lobby de création de partie OW.

2.4. Coach / Membre tiers

Le coach / membre tiers est une personne à la disposition de son équipe et en aucun cas n'a de responsabilité vis-à-vis du tournoi ou le droit d'interagir avec des personnes qui ne font pas partie de son roster à l'exception des admins. Le coach / membre tiers n'a en aucun cas le droit de jouer ou de remplacer un des joueurs de la team à laquelle il appartient.

2.5. Les administrateurs

L'administrateur en charge de votre match sera disponible pour toute question ou demande au stand admin de la LAN.

Les administrateurs ou "admins" sont les garants du bon fonctionnement de l'intégralité du tournoi. Ils sont les gérants des aspects organisationnels et arbitraux du tournoi. Ils sont les seuls à pouvoir départager les parties en cas de litige et leurs décisions sont incontestables. De plus, une fois une décision prise elle s'appliquera à tous les cas similaires subséquents. Toutes remises en question abusives et injustifiées, des choix et consignes, des administrateurs pourront être sanctionnées.

3. Plateformes liées au tournoi

3.1. Plateforme de gestion de tournoi

La plateforme de gestion utilisée pour le tournoi Overwatch est Plamingo, l'intranet de l'EPFL.

Les capitaines participant au tournoi doivent s'assurer d'avoir un compte PolyLAN afin de pouvoir suivre le déroulement du tournoi sur Plamingo sans encombre. Le capitaine de chaque équipe se doit d'y administrer les résultats de son équipe lors du tournoi et ceci dès que le match est fini.

3.2. Plateforme de communication officielle pendant le tournoi

Les plateformes de communication utilisées lors du tournoi sont Discord et le chat Plamingo. Les Capitaines d'équipes se doivent d'avoir un compte discord et PolyLAN pour pouvoir référer à un officiel à tout moment.

3.3 Plateforme de sélection des maps

Pour la sélection des maps jouées le site <http://owdraft.com/> fera office de référence. Chaque capitaine d'équipe est tenu de connaître son fonctionnement et d'être capable de l'utiliser rapidement !

4. Structure du tournoi

4.1. Début et fin du tournoi

Réunion, Sit-In : samedi 31 mars 2018 à 8h30.

Début du tournoi : samedi 31 mars 2018 à 9h00.

Fin du tournoi : dimanche 1^{er} avril 2018 à 20h00 au plus tard.

4.2. Format du tournoi

Le tournoi est composé de 3 phases distinctes :

- La phase de poule en Swiss rounds (5 rondes, 1h30 par ronde) : chaque équipe joue 5 matchs en Bo3. Les poules ayant lieu le samedi du début de journée à la fin d'après-midi. Les 16 premières équipes classées à la sortie des poules vont en arbre à double élimination les 4 autres équipes sont éliminées. Les matchs sont joués en Bo3 et une carte de KOTH doit être jouée en 3eme partie si les équipes sont à égalité en fin de 2ème partie.
- La phase de double élimination (quarts de finales -> finales WB/LB, 1h30 par ronde) : un arbre de tournoi à double élimination fait progresser les équipes jusqu'aux finales. Les matchs sont joués en Bo3 et une carte de KOTH doit être jouée en 3eme partie si les équipes sont à égalité en fin de 2ème partie. Une équipe est disqualifiée dans cette phase dès qu'elle perd son deuxième match.
- La phase de la finale (2h30 pour la totalité de la finale) : une finale est organisée entre les équipes ayant gagné le winner et le loser bracket. L'équipe venant du winner bracket, n'ayant subi aucune défaite, a une victoire d'avance sur l'équipe montant depuis le loser bracket. Le match est joué en Bo5, c'est-à-dire, sachant que l'équipe venant du winner bracket a une victoire d'avance, deux cartes seront jouées au minimum et quatre au maximum afin de décider du gagnant du tournoi.

4.3. Sit-In (8h30 - Stand admin)

Les équipes se doivent d'être présentes et prêtes au début du sit-in.

Chaque capitaine d'équipe se rend au stand admin afin d'y recevoir le brief de la journée.

Tout capitaine manquant à l'appel de 8h30 se doit d'être immédiatement remplacé au sit-in par l'un de ses équipiers sous peine de faire disqualifier son équipe.

4.4. Paramètres de partie

- Règles compétitives
- Map : Choix par ban via OW draft
- Objectif / Escorte / Hybride / KOTH
- Région des serveurs : EU
- Désactivation de la Kill Cam

4.5. Nombres de parties par ronde

Trois parties de type compétitive seront jouées par ronde, excepté pour la finale.

Les cartes seront choisies avec l'outil OW Draft.

Dès la phase de double élimination, une carte de type KOTH sera automatiquement jouée en 3ème partie si les équipes sont à égalité après la deuxième partie de leur ronde.

Au terme de la partie, l'équipe totalisant le plus gros score remporte la ronde.

4.6. Spectateurs

Seuls les admins tournoi et les streamers/enregistreurs (autorisés sur demande AVANT le début du tournoi) seront autorisés à assister en tant que spectateur d'une partie. Toute présence tierce aux joueurs des équipes concernées par le match joué, au staff d'organisation et au streamers/enregistreurs agréés du tournoi est formellement interdite.

5. Paramètres

5.1. Version du jeu

La compétition utilise la dernière version d'Overwatch. Tous les joueurs doivent s'assurer que leur jeu est à jour. Le dernier patch doit être downloadé au plus tard avant le premier match ou pendant le tournoi (si un nouveau patch est disponible). Sauf cas exceptionnel autorisé par les administrateurs, tout abus fait encourir un risque de disqualification.

5.2. 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.

5.3. Paramètres du joueur

-Les joueurs doivent utiliser que le compte indiqué lors de l'inscription. Aucun changement n'est autorisé, sous peine de disqualification de l'équipe.

-Il est interdit d'utiliser un ou des programmes modifiant la configuration standard du jeu ou d'utiliser des fichiers modifiés du client (par exemple, les modes, même purement graphiques ou purement audio sont interdits).

-Tout type d'outil qui affiche des informations du jeu ou du système pendant le jeu (exemple Nvidia SLI Display, Rivatuner Overlays, etc.) est strictement 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 uniquement.

-Tout manquement aux dispositions techniques mentionnées ci-dessus, sera sanctionné immédiatement.

6. Déroulement des parties

6.1. Installation + Préparation matérielle et logicielle

Les participants sont responsables de la bonne installation de leur matériel et de son fonctionnement, incluant câbles et adaptateurs adéquats. Le capitaine est inscrit et en possession d'un compte PolyLAN (Plamingo) et Discord, et est à l'aise avec ces outils.

Les administrateurs du tournoi ne sont pas autorisés à venir en aide aux participants s'ils rencontrent des problèmes techniques. Une équipe peut être sanctionnée, voir éliminée, si

des problèmes matériels trop fréquents empêchent le bon déroulement du tournoi.
Le matériel des joueurs doit être prêt à l'utilisation dès 8h30 le samedi matin !

6.2. Convocation (Sit-In)

L'heure de convocation est l'heure à laquelle les participants doivent être présents au stand admin Overwatch pour les informations relatives à la journée et par la suite, jouer leur premier match officiel. Cette heure de convocation est indiquée sur l'horaire du tournoi. Les participants sont invités à être présents et prêts à l'heure de convocation, pour éviter tout retard, ce qui implique de prévoir l'installation de son matériel au préalable.

6.3. Avant la partie et choix des maps

Au début de chaque ronde, le capitaine d'équipe étant dans l'équipe du haut crée un lobby dans Overwatch et y invite le capitaine adverse. Chaque capitaine invite ensuite l'intégralité de son équipe. Puis le créateur de la carte modifie les paramètres de partie. Les maps sont toutes activées et seront choisies selon un ban via OWdraft hébergé par le créateur de la partie. Les 3 cartes doivent être choisies avant de commencer les parties.

6.4. Début de partie

Les participants doivent commencer leur match au plus tard à l'heure prévue et selon les règles décrites dans la marche à suivre de création de partie. Si les participants de chaque côté sont prêts avant l'heure de convocation, ils ont l'autorisation de commencer leurs matchs avant l'heure prévue, à la condition qu'ils effectuent tous leurs matchs dans l'ordre prévu selon les pools Plamingo. Si des joueurs sont en retard, il est demandé à la team adverse de les attendre 10 minutes. Ensuite, et ce quoi qu'il arrive, le match doit être lancé.

6.5 Récapitulatif du début de partie

- Le capitaine dont le nom de l'équipe figure dans l'équipe du haut sur la liste du bracket Plamingo créé le lobby de partie. (Jouer/Arcade/Créer une partie)
- Le capitaine qui crée la partie invite le capitaine adverse, puis ces capitaines invitent le reste de leurs équipes.
- Le capitaine ayant créé la partie s'assure que les équipes portent bien leurs noms.
- Le capitaine ayant créé la partie s'assure que les règles de la partie respectent le présent règlement (point 4.5.).
- Lorsque tous les paramètres de partie et les équipes sont prêts, et uniquement dans ce cas de figure, le créateur de la partie peut alors démarrer cette dernière.
- Si une équipe n'est pas complète 10 minutes après le début de la tranche horaire du match, la partie commence sans les joueurs manquants.

6.6. Condition de victoire

Remporte la ronde l'équipe qui gagne le plus de parties ou si l'équipe adverse abandonne la ronde. Une ronde est composée de 3 parties.

6.7. Arrêt volontaire du match en cours

L'arrêt volontaire, hors abandon d'une équipe, d'un match est interdit et entraîne des sanctions ou une disqualification.

6.8. 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 relancé.
- 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 capitaine du 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.

Aucun arrangement à l'amiable n'est autorisé sans l'accord d'un Administrateur. Ces derniers pourront, en cas de validation, veiller à ce 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-avenus en cas de litige.

6.9. Validation du score

A la fin d'un match, les capitaines d'équipes doivent entrer leur score sur la plateforme de gestion du tournoi Plamingo, accompagné des captures d'écran de « l'écran de résultat/cartes » après la partie, comprenant :

- Le résultat du joueur (Victoire ou Défaite, en haut à gauche)
- La liste des deux équipes
- Les cadres des meilleurs joueurs (avec au moins un nom pour identification).

Toutes autres preuves numériques pouvant être considérés comme irréfutables par les admins (photos, vidéos, etc.) sera prise en considération.

Une fois que le résultat aura été reporté, contrôlé et validé par un administrateur, il sera définitif et l'équipe ne pourra plus faire appel de cette décision.

Tout manquement ou oubli est passible de sanctions ou disqualifications.

6.10. Debrief Discord/stand admin

Après chaque match Les capitaines se rendent au besoin sur le canal Overwatch du Discord PolyLAN ou au stand admin pour prendre connaissance d'informations éventuelles liées au tournoi et/ou contacter le capitaine de leur prochain match.

6.11. Récapitulatif de fin de partie

- Paragraphe 6.8 validation du score, les capitaines d'équipes doivent entrer leur score sur Plamingo et être munis d'une capture d'écran. Une équipe n'ayant pas de capture

d'écran pour valider son score en cas de litige ne pourra donner foi à ses arguments. N'oubliez pas de faire vos screenshots !

- Il est interdit de quitter l'écran de fin de partie avant la fin du timer pour retourner au lobby.
- Les capitaines se rendent ensuite sur le canal vocal et texte Overwatch du discord PolyLAN pour d'éventuels débrief et récoltes d'informations concernant le tournoi et son déroulement ainsi que pour arranger le rendez-vous avec le capitaine adverse du prochain match.

6.12. 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 de chaque équipe et uniquement ces personnes-là devront venir sur discord pour demander une investigation et en expliquer la raison. Les équipes se rendant sur discord en vue d'une investigation avec davantage de personnes que leurs 2 représentants désignés seront sanctionnés. 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 sévèrement sanctionnées.

7. Infractions au règlement

7.1. 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.

7.2. 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 :

- Toute utilisation de script
- L'utilisation d'un bug ou exploit clairement injuste
- Contester avec véhémence la décision d'un Administrateur du tournoi
- Toute action jugée agressive et/ou déplacée envers un/des administrateurs ou un des participants sera immédiatement sanctionnée.

Une équipe sera immédiatement disqualifiée du tournoi 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
- Utiliser un langage ou des gestes insultants
- Émettre des insultes, propos négatifs ou railleries à répétition. Ceci inclut les railleries en partie (« flaming »).
- Être coupable de comportement anti-sportif (déconnection intentionnelle, spam/flood, etc.)
- 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 Administrateur du tournoi
- Refuser à répétition de suivre les instructions d'un Administrateur du tournoi

- Violer intentionnellement et consciemment des règles mentionnées dans ce règlement

7.3. 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 ses 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.

8. Dispositions générales

8.1. 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, misogynes, homophobes, xénophobes ou quelque autre forme de discrimination sociale, raciale, sexuelle ou politique envers les autres participants, les organisateurs ou quiconque. Tout comportement anti-jeu et anti-compétitif portant préjudice au bon déroulement du tournoi, ou portant atteinte aux locaux ou au matériel mis à disposition entraînera la disqualification sans sommation et l'expulsion définitive du (des) fautif(s).

8.2. Santé

Afin d'éviter tout problème médical 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 (épilepsies...). Les écrans, la foule ou le stress ne pourront pas être tenus responsables de quelconques complications physiques ou psychologiques pour les participants. PolyLAN, ses équipes et l'équipe du tournoi Overwatch ne sont en aucun cas responsable si des soucis d'ordre sanitaires devraient avoir lieu chez ses joueurs pendant la durée du tournoi.

8.3. 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. Tous les participants autorisent l'éventuelle diffusion de leurs matchs.

8.4 Streaming

Étant au courant que certaines équipes souhaitent enregistrer leurs matchs (à fins d'entraînements, visionnage pour leurs followers, etc.), le streaming est autorisé, veuillez cependant vous référer aux mentions ci-dessous.

Le streaming et recording des matchs du tournoi par des personnes non membres du staff PolyLAN est permis, cependant un seul spectateur est permis par roster et il vous faut nous fournir son nom AVANT le début du tournoi afin que nous puissions avoir une liste des spectateurs autorisés et ayant été demandés par les structures concernées. Le spectateur n'a le droit de spectate que son équipe. Il n'est pas permis d'avoir de casters/streamers/recorders/spectateurs neutres autre que les officiels de CSG TV.

9. Contacts

9.1 Equipe OW

Responsable Overwatch: Marissa "Slayz" Duret / Slayz#2785

Admin Overwatch: Joseph « DarknessUnit » Koudelak / DarknessUnit#2904

Admin Overwatch: Flavia « flavz27 » Pittet / flavz27#2529

Admin Overwatch : Pierre-Alain «iosis555 » Curty / Iosis555#2232

9.2 Equipe LAN

Responsables Tournois : Malik Rosset & Samuel Darcey

10. Erratum

En cas de modification du présent règlement avant et pendant le tournoi, les participants inscrits recevront les modifications par mail et sur la chat de Plamingo.