

# Règlements tournoi Overwatch 2 La Console qui Console 2023

## I. Général

- A.** Les règlements peuvent être sujet à des changements ou modifications par les admins, si jugé nécessaire.
- B.** Tous les participants se doivent de lire, de comprendre et d'être en accord avec les règlements du tournoi.
- C.** Les admins ont la décision finale regardant n'importe quel aspect du tournoi.
- D.** Tous les joueurs doivent être présent physiquement et avoir un billet BYOC de tournoi, y compris le sub, s'il y a lieu.
- E.** Le gamertag donné doit être le même que l'account que vous allez utiliser lors du tournoi. Aucun smurf ne sera accepté.
- F.** Tous les joueurs doivent être en vocal sur le Discord de la Console qui Console pendant les matchs. (<https://discord.gg/BKsnAebd4w>).
- G.** La Console qui Console se réserve le droit de déplacer un joueur dans le plan de salle à n'importe quel moment.

## II. Équipe

### A. Capitaine

- 1.** Le nom du capitaine sur Discord doit concorder avec son gamertag et doit inclure entre parenthèses le nom de son équipe. Exemple : Player101 (Team).
- 2.** Samedi, avant le début du tournoi, c'est au capitaine de faire le 2e check-in auprès des admins pour confirmer la présence de son équipe.

**3.** Il est le seul à pouvoir prendre une capture d'écran à la fin de chacun des matchs, comme preuve, et l'envoyer aux admins via un groupe discord assigné.

**4.** Les admins doivent être en mesure de contacter le capitaine via discord durant toute la durée du tournoi. Il devra aussi regarder fréquemment le Discord de la Console qui Console pour être au courant des annonces qui peuvent être faites ou des changements de dernière minute.

## **B. Sub**

**1.** Chaque équipe est autorisée à un sub. Il doit être physiquement présent avec un billet BYOC de tournoi.

**2.** Il doit s'inscrire avec son équipe avant le début du tournoi.

**3.** Le même sub ne peut pas jouer dans deux équipes différentes.

**4.** Il peut seulement changer de place avec un joueur entre les parties et non pendant.

## **C. Streaming/Spectateurs**

**1.** Aucun spectateur n'est autorisé dans le lobby de vos matchs à l'exception des admins et des casters.

**2.** Le streaming de vos parties est permis avec un délai d'au moins 5 minutes, à vos risques.

## **III. Tournoi**

### **A. In game**

**1.** Tous les héros et skins sont permis à moins d'un bug connu qui empêcherait le jeu équitable. Vous serez alors mis au courant avant le début du tournoi.

## **B. Format**

- 1.** Vos matchs et les brackets vont être affichés sur la plateforme Toornament le jour du tournoi.
- 2.** Les matchs se dérouleront en format double élimination. La première équipe à remporter 2 matchs passe à la bracket suivante.
- 3.** Tous les modes de jeux et maps disponibles dans le format compétitif peuvent être joués. Le choix du premier match reviendra à l'équipe qui gagne le pile ou face avant le début des affrontements. En cas de prolongation, le choix de la map et du mode de jeu reviendra à l'équipe qui gagne un nouveau tir de pièce.
- 4.** Si c'est au tour de votre équipe de jouer, vous disposez de 15 minutes pour que tous les joueurs soient présents dans le lobby du match et prêts à commencer la partie. Si les 15 minutes s'écoulent, l'équipe possédant des joueurs absents sera disqualifiée par forfait. Si le cas ce présente, une preuve visuelle (une capture d'écran) est nécessaire pour confirmer qu'un ou plusieurs joueurs sont bel et bien arrivés en retard. Pour être valide, cette preuve doit indiquer l'heure du retard.

## **C. Problèmes techniques**

- 1.** Pour toutes les raisons valables à une interruption de la partie (déconnexion, problème d'équipement, contestation, etc.), vous devez mettre le jeu sur "/pause" et disposez d'une durée maximum de 15 minutes. Aucune pause stratégique ne sera autorisée.
- 2.** Avant de résumer la partie, c'est aux capitaines des deux équipes à confirmer dans le chat qu'elles sont prêtes à recommencer.
- 3.** En cas de déconnexion ou de problème d'équipement pendant un match, si les 15 minutes de pause se sont écoulées et que le problème n'est pas résolu, l'équipe en difficulté à l'option de déclarer forfait ou de reprendre la partie sans le joueur manquant jusqu'à son retour de connexion.

**4.** L'équipe qui refuse de reprendre la partie sera considérée comme ayant déclaré forfait.

**5.** Si une déconnexion survient avant le début du match, le joueur en difficulté disposera de 15 minutes pour tenter une reconnexion au match, sans quoi son équipe devra choisir de procéder sans son joueur, faire appel à son sub ou déclarer forfait.

**6.** Les admins ont le droit de réclamer une pause pendant une partie s'il y a un problème quelconque. Le temps de cette pause ne sera pas déduit du temps de pause alloué aux équipes.

#### **IV. Code de conduite**

**A.** Tout comportement considéré comme inapproprié envers les membres du LAN ou les autres joueurs ne sera pas toléré. Aussi, la Console qui Console se donne le droit de vérifier vos équipements en cas de soupçons, en cas de refus nous nous réservons le droit d'expulser le joueur et/ou son équipe. Cela inclut :

**1.** Il y aura une tolérance ZERO pour les comportements tels que le manque d'esprit sportif, l'abus verbal, le harcèlement sexuel, l'agressivité, l'utilisation de propos racistes ou homophobes que ce soit envers les joueurs ou le personnel. (Tout dépendamment de la gravité de l'infraction, il y a possibilité d'UN avertissement ou d'une expulsion directe)

**2.** Le hacking, l'exploitng, l'utilisation de n'importe quel type de cheating device/programs ou autre méthode similaire ne sera pas toléré et conduira à une disqualification immédiate de l'équipe en faute.