



Gamers Assembly 2024

Règlement

Tournoi Overwatch 2



Historique des changements

DATE	VERSION	DESCRIPTION
07/01/2024	v1.0	Rédaction du règlement
21/03/2024	v2.0	Changement du planning/Ajout règles pour les subs
23/03/2024	v2.1	Changement de la phase de poule



Table des matières

I - Règles générales	4
I.1 - Application du règlement	4
I.2 - Date et lieu	4
II - Eligibilité	4
II.1 - Participation au tournoi	4
II.2 - Capitaine et/ou Manager de l'équipe	4
II.3 - Joueurs	4
II.4 - Age minimum	5
III - Matériel	5
IV - Jeu & format du tournoi	5
IV.1 - Version du jeu	5
IV.2 – Format & Déroulement	5
IV.3 - Déroulement d'un match	8
VI - Stream & rediffusion	11
VII - Matches sur scène	11
VII.1 - Accès arrière-scène/scène	12
VII.2 - Planning arrière-scène/scène	12
VII.3 - Équipements imposés	12
VII.4 - Pénalités	13
VIII – Gains	13
VIII.1 - Répartition	13
VIII.2 - Distribution	14



I - Règles générales

I.1 - Application du règlement

En vous inscrivant au tournoi de la Gamers Assembly 2024 via la billetterie en ligne, vous acceptez sans réticence ou interprétation de respecter ce règlement. L'organisation se réserve également le droit de prendre des décisions sur des points non-couverts par ce règlement ou même contraire à celui-ci dans le but de conserver l'esprit sportif et l'équité de la compétition.

FuturoLAN se réserve le droit de modifier à tout moment ce règlement. Il est du devoir des participants de vérifier qu'ils connaissent la dernière version du règlement. Si des modifications sont apportées au règlement, elles seront répertoriées dans l'historique des changements en page 2 dudit règlement.

I.2 - Date et lieu

La Gamers Assembly 2024 se tiendra du 30 mars au 1^{er} avril 2024 au Parc des Expositions de Poitiers (86). Toutes les informations pratiques se retrouvent sur notre site internet :
<https://ga2024.gamers-assembly.net/infos>

Il s'agit d'un événement "offline", pour participer au tournoi, votre présence sur site est obligatoire.

Le Tournoi Overwatch 2 se déroulera du Samedi 30 Mars 13h30 au Dimanche 31 Mars 23h00.

II - Eligibilité

II.1 - Participation au tournoi

Pour participer à ce tournoi, vous devez n'être banni d'aucune compétition officielle pour triche, et ne pas entrer en contradiction avec les lois locales ou les règles de l'éditeur.

II.2 - Capitaine et/ou Manager de l'équipe

Un capitaine d'équipe devra être choisi au sein de votre équipe afin de faciliter l'organisation en début de tournoi (notamment pour les "captain time", auxquels seulement les capitaines/managers de chaque équipe devront être présents). Concernant le manager, il n'est autorisé d'en avoir qu'un seul par équipe. Cependant, et si l'équipe le souhaite, ce dernier peut remplacer le capitaine d'équipe lors d'un captain time.

II.3 - Joueurs

Le tournoi se joue en équipe de 5 joueurs.



II.4 - Age minimum

Les participants au tournoi doivent être minimum âgés de 12 ans.

III - Matériel

Pour participer à ce tournoi, il vous faudra :

Votre ordinateur, câble d'alimentation, câble ethernet (minimum 10m) clavier, souris et casque audio.

IV - Jeu & format du tournoi

IV.1 - Version du jeu

Tous les matchs seront joués sur le patch Overwatch « live » le plus récent.

IV.2 - Format & Déroulement

IV.2.1 – Format

Le tournoi se déroulera comme indiqué ci-dessous, sous réserve du nombre totales d'inscriptions :

IV.2.1.1 – Phase de Poules

La première phase de compétition se jouera dans un format Poule selon les règles suivantes :

- Tous les matchs de poules seront joués le Samedi 30 Mars
- Les équipes seront réparties en 3 poules. Le nombre d'équipes par poule sera définie par le nombre d'inscrits total
- Tous les matchs seront joués en aller simple
- Tous les matchs de poules seront joués en FT3 (Map Pool/Map Order indiqué section « IV.2.3 - Map Pool »)

IV.2.1.2 – Phase Finales

La phase finale se jouera en Arbre à double élimination selon les règles suivantes :

- Tous les matchs seront joués le Dimanche 31 Mars
- Les 2 premiers de chaque poule de la phase précédente accèderont à la Division 1
- Les 2 derniers de chaque poule de la phase précédente accèderont à la Division 2
- La répartition des équipes dans les arbres(seeding) se fera par un appairage en croix entre les différentes poules(ex : 1^{er} contre 2^{ème}/3^{ème}, 3^{ème} contre 2^{ème}/1^{er}, etc)
- Tous les matchs seront joués en FT3 sauf les Grandes finales qui seront en FT4 (Map Pool/Map Order indiqué section « IV.2.3 - Map Pool »)

Ces formats pourront être modifiés en fonction du nombre d'équipes inscrites.

IV.2.2 – Planning

- PHASE DE POULE

Samedi 30 Mars	
13H30	Round 1
15H	Round 2
16H30	Round 3
18H	Round 4
19H30	Round 5
21H	Round 6

Ce planning est généré pour un nombre total de 16 équipes inscrites et peut être amener à changer si cela est nécessaire.

- PHASE FINALE

ATTENTION AU CHANGEMENT D'HORAIRE – PASSAGE A L'HEURE D'ÉTÉ LE DIMANCHE - A 2H, ON AVANCE D'UNE HEURE DONC IL SERA 3H

DIVISION 1

Dimanche 31 Mars	
10h30	WB 1
12H	WB 2 + LB 1
14h30	WB Final + LB 2
16H	LB 3
17H30	LB Final
20H	Grand Final

DIVISION 2

Dimanche 31 Mars	
10H	WB 1
11H30	WB 2 + LB 1
14H	WB Final + LB 2
15H30	LB 3
17H	LB Final
18H30	Grand Final

Ce planning est généré pour un nombre total de 16 équipes inscrites et peut être amener à changer si cela est nécessaire.

IV.2.3 – Map pool/Map Order

- **PHASE DE POULE**

Tous les matchs de la **phase de poule** seront joués en FT3 selon l'ordre suivant :

“ Control – Hybrid – Escort – Push – Flashpoint ”

Seule la première carte (Control) est définie par l'organisation. Toute carte disponible en mode de jeu « compétitif » peut être sélectionnée comme carte suivante

La carte suivante est choisie par le perdant de la carte précédente. Le gagnant de la carte précédente choisit le côté de la carte par lequel il veut commencer

Une carte ne peut être sélectionné qu'une seule fois par match.

Si une égalité venait à survenir au terme des 5 Cartes, une 6^{ème} carte de Control devra être jouée.

La première carte de chaque round est indiquée dans le tableau ci-dessous :

Samedi 30 Mars	
Round 1	Lijiang
Round 2	Népal
Round 3	Ilios
Round 4	Busan
Round 5	Oasis
Round 6	Samoa

Ceci est une liste exhaustive et pourra être modifié (ajout ou suppression de round) en fonction du nombre d'équipes totales inscrites

- **PHASE FINALE**

Tous les matchs de la **phase finale** seront joués en FT3 selon l'ordre suivant :

“ Control – Hybrid – Escort – Push – Flashpoint ”

Seule la première carte (Control) est définie par l'organisation. Toute carte disponible en mode de jeu « compétitif » peut être sélectionnée comme carte suivante

La carte suivante est choisie par le perdant de la carte précédente. Le gagnant de la carte précédente choisit le côté de la carte par lequel il veut commencer

Une carte ne peut être sélectionné qu'une seule fois par match.



Si une égalité venait à survenir au terme des 3 Cartes, une 4^{ème} carte de Control devra être jouée.

Les **Grandes Finales** seront joués en FT4 selon l'ordre suivant :
“ **Control – Hybrid – Escort – Push – Flashpoint – Escort – Hybrid**”

Seule la première carte (Control) est définie par l'organisation. Toute carte disponible en mode de jeu « compétitif » peut être sélectionnée comme carte suivante

La carte suivante est choisie par le perdant de la carte précédente. Le gagnant de la carte précédente choisit le côté de la carte par lequel il veut commencer

Une carte ne peut être sélectionné qu'une seule fois par match.

Si une égalité venait à survenir au terme des 7 Cartes, une 8^{ème} carte de Control devra être jouée.

La première carte de chaque round est indiquée dans le tableau ci-dessous :

Dimanche 31 Mars	
WB 1	Busan
WB 2 + LB 1	Népal
WB Final + LB 2	Ilios
LB 3	Samoa
LB Final	Peninsule Antartica
Grand Final	Lijiang

Ceci est une liste exhaustive et pourra être modifié (ajout ou suppression de round) en fonction du nombre d'équipes totales inscrites

IV.3 - Déroulement d'un match

IV.3.1 - Absence

Si une équipe ne répond pas après 10 minutes suivant la date officielle d'un match, cette équipe peut être déclarée comme absente. Si l'équipe absente essaie activement de se préparer et de rester en contact avec l'autre équipe ou avec l'administration, cette équipe ne peut pas être considérée comme absente.

IV.3.2 - Limite de temps



Chaque équipe dispose de 10 minutes pour envoyer les résultats d'un match à l'administration après sa conclusion. Le fait de ne pas envoyer ces résultats à temps ou de ne pas répondre à tout message envoyé par l'administration entraînera la défaite de l'équipe non réactive. Le capitaine d'équipe doit rapporter les résultats.

IV.3.3 - Concessions

Les équipes peuvent demander à être autorisées à concéder la victoire d'un jeu ou d'un match. Les équipes peuvent demander à ce que leur adversaire ne reçoive pas de pénalité de forfait. Un responsable de l'Administration doit être contacté pour ces demandes.

IV.3.4 - Preuves de litige

En cas de litige, veuillez fournir une preuve vidéo / capture d'écran à l'administration. L'administration devra être contactée au plus vite de manière physique en se rendant à leur table. Le problème doit être clairement exposé ainsi que le moment dans la vidéo où le problème est survenu, et/ou ce que le responsable de l'administration doit rechercher dans l'image/la vidéo.

IV.3.5 - Map Pool

Veuillez vous référer à la section « IV.2.3 - Map Pool » dans ce règlement.

IV.3.6 - Résultats

Tous les résultats doivent être rapportés par le capitaine de l'équipe gagnante immédiatement sur le channel « Résultats » présent sur le discord du tournoi après la fin de chaque Match. Le score de chaque Carte doit aussi être reporté.

IV.3.7 – Hero Pool

Tous les héros activés dans le jeu compétitif Overwatch sont autorisés pour la durée du tournoi.

IV.3.8 - Plateformes

PC uniquement.

IV.3.10 – Remplaçant (Sub)

Les remplaçants(subs) sont autorisés lors du tournoi.

La personne remplaçante devra respectée les points suivants :

- Elle doit être en possession d'un billet accompagnateur
- Elle aura accès à la table de son équipe mais n'aura pas de place assise à cette table.
- Elle devra jouer sur le set up de la personne qu'elle remplace au cours d'un match

Si l'équipe et/ou la personne concernée ne respecte pas ces règles, des sanctions pourront être prises à l'égard de l'équipe et/ou de la personne.

Un Remplaçant ne pourra rentrer qu'entre deux cartes. Il n'est pas permis de faire entrer en jeu le remplaçant pendant une carte(ex : 2 mini map d'une carte « Control », changement de side, etc...)



IV.3.11 - Spectateurs

Les spectateurs ne sont pas autorisés dans le lobby du match.

IV.3.11 - Création et paramètres de jeu

IV.3.11.1 - Responsabilités de l'équipe

La sélection de la carte, l'hôte du serveur et les règles de sélection du côté sont énumérés ci-dessous. Les capitaines d'équipe seront responsables d'inviter les autres joueurs de leur équipe. La création des lobbys de match est à décider entre chaque capitaine/manager d'équipe au début de chaque match.

IV.3.11.2 - Paramètres de match personnalisé

- Préréglages : Compétitif
- Modes, tous : Caméra de mort désactivée
- Modes, tous : Skins désactivés
- "invitation uniquement" doit être sélectionnée dans le lobby de jeu personnalisé.

- Hôte du serveur : Tous les matchs se dérouleront sur le serveur "Pays-Bas".

IV.3.11.3 – Code en match

Pour faciliter la création des matchs, veuillez utiliser le code de match suivant : FEA78

IV.3.12 - Règles en Jeu

IV.3.12.1 – Pauses

Les équipes ont droit à un maximum de quinze (15) minutes de pause ("Temps de pause") réparties en un maximum de trois (3) "pauses" (chacune ne dépassant pas cinq (5) minutes) pendant un match. Une fois le temps de pause d'une équipe écoulé, le match reprendra.

Les équipes doivent attendre la fin de tout affrontement d'équipe en cours avant d'initier une pause.

Si une équipe en pause ne reprend pas le jeu avant l'écoulement des (5) cinq minutes allouées pour une pause, elle utilisera immédiatement sa prochaine pause et ajoutera cinq (5) minutes supplémentaires au minuteur de pause actuel.

Les équipes doivent attendre la fin de tout affrontement d'équipe en cours avant d'initier une pause.

IV.3.12.2 - Redémarrage du jeu

En cas de crash du serveur ou d'autres circonstances imprévues, les équipes doivent immédiatement en informer l'Administration, et par conséquent, l'Administration peut évaluer un redémarrage du jeu à sa seule discrétion, ce qui sera communiqué à chaque capitaine d'équipe. Des exemples peuvent inclure, mais ne sont pas limités à :

- Paramètres de jeu incorrects



- Crash du serveur.

V - Infractions au règlement

V.1 – Comportement

Tous les participants doivent faire preuve de respect envers quiconque, y compris, mais sans s'y limiter, les autres participants, l'administration ou toute personne proche ou éloignée du tournoi.

Tout propos diffamatoire, insultes ou comportement général irrespectueux envers quiconque, quel que soit le sujet, y compris, mais sans s'y limiter, la race, la couleur, la religion, le sexe, l'origine nationale, l'âge, le handicap, l'orientation sexuelle, l'identité de genre ou toute autre classe ou caractéristique, seront soumis à des sanctions.

V.2 – Triche et Exploitation de bugs

Toute forme de triche ne sera pas tolérée. Si un joueur est surpris en train de tricher, lui et son équipe seront bannis du tournoi en cours et de tous les tournois suivants de la structure.

Toute exploitation de bug est interdite dans les paramètres du tournoi. Si l'existence d'une exploitation de bug est incertaine, l'administration décidera si des mesures doivent être prises.

V.3 – Signalement

Dès qu'ils ont connaissance de tout comportement interdit, les participants sont tenus de signaler immédiatement les détails à l'administration. Le non-respect de cette exigence constitue une violation indépendante de ces règles.

VI - Stream & rediffusion

Pour pouvoir stream vos parties, vous devez faire la demande auprès de mediatv@futurolan.net et respecter l'overlay imposé par l'organisation, sous peine de sanctions.

Les WebTVs officielles sont choisies par l'organisation, et ces dernières ont le choix de couvrir les matchs qu'ils souhaitent, vous ne pouvez pas refuser d'être stream, sous peine de sanctions.

VII - Matches sur scène

Les joueurs doivent accepter les conditions particulières liées à la scène, notamment :

- éclairage spécial
- flexibilité du planning et contraintes de timing

- équipement imposé
- mouvements et placement des techniciens audiovisuel Futurolan
- mouvements du staff technique
- respect des partenariats et des exigences partenaires de la Gamers Assembly

Les joueurs ne pourront notamment pas faire valoir un partenariat joueur ou équipe s'il entre en conflit avec un partenaire Gamers Assembly (sauf équipements joueurs à apporter, voir art IV.).

Dans tous les cas, l'organisateur se réserve le droit d'autoriser ou d'interdire tout accessoire ou équipement sur scène qu'il jugerait inapproprié, sans justification d'aucun motif.

VII.1 - Accès arrière-scène/scène

L'accès arrière scène/scène est sujet à accréditation spéciale délivrée au point d'accueil arrière-scène. Seuls les joueurs et un coach par équipe seront habilités à leur arrivée.

Seuls les responsables scène peuvent donner des accréditations supplémentaires (notamment pour les photographes/caméraman d'équipe).

VII.2 - Planning arrière-scène/scène

Les joueurs doivent se présenter à l'accueil arrière-scène au moins **1h** avant leur passage prévu sur scène.

Le « show » scène doit démarrer à l'heure exacte indiquée sur le planning : les joueurs doivent donc être prêts à monter sur scène au moins 15 minutes avant l'heure du match indiquée.

Les joueurs disposent de 30 minutes pour faire leurs réglages et leurs échauffements sur leurs configurations.

Durant le match, une pause de 5 minutes maximum sera effectuée entre chaque manche dans le cas où les manches durent 1h chacune.

Les joueurs ne pourront pas quitter l'arrière-scène sans la permission du staff durant les 15 minutes qui précèdent le passage sur scène.

VII.3 - Équipements imposés

Une partie du matériel de jeu sur scène est imposé :

- PC ou console
- Ecran



- Casque audio

Les seuls éléments que les joueurs doivent apporter sont :

- Clavier ou Contrôleur de jeu
- Souris / Tapis de souris
- Micro-casque

Tout équipement supplémentaire sera sujet à autorisation par l'organisateur.

De plus, les joueurs doivent utiliser le logiciel de communication vocale fourni par le staff (sauf si le jeu propose une communication vocale intégrée). Aucun autre logiciel (ou serveur) ne pourra être utilisé.

VII.4 - Pénalités

Tout manquement au respect des consignes de scène sera porté aux administrateurs tournoi pour sanctions.

Sur décision de l'organisateur, chaque manquement pourra également faire l'objet d'une pénalité sur la récompense potentielle du joueur (ou de son équipe) à hauteur de 20% de la récompense obtenue. Ces pénalités sont cumulatives.

En dernier recours, l'organisateur pourra prononcer la perte du match prévu sur scène.

VIII – Gains

VIII.1 - Répartition

Répartition du cashprize			
	Palier 1 (9 à 18 équipes inscrites)	Palier 2 (19 à 27 équipes inscrites)	Palier 3 (28 à 32 équipes inscrites)
1er	750 €	1 300 €	1 950 €
2ème	350 €	660 €	920 €
3ème	160 €	400 €	450 €
4ème	-	300 €	300 €
5ème	-	-	300 €



VIII.2 - Distribution

Après consultation et approbation des joueurs, le cashprize remporté par l'équipe sera versé à un seul joueur / une seule entité. Par défaut, les gains seront reversés à la personne morale ou physique enregistrée lors de l'achat du slot.

Le règlement des gains s'effectuera sous un délai de **90 jours** maximum, néanmoins les informations pour le paiement seront collectées à la fin du tournoi, en backstage scène, en compagnie d'un des arbitres du tournoi, veuillez donc à ne pas partir sans en informer les officiels du tournoi.

Une équipe déclarant forfait ou étant disqualifiée de la compétition peut se voir retirer ses gains en fonction de la gravité de la situation. Dans ce cas, cette décision sera portée au Directeur des tournois.

Par ailleurs, les gains non réclamés dans un délai de 6 mois, après la fin de l'événement, soit avant le 2 octobre 2024, ne seront pas versés.