

1) Règles générales du jeu

1.0 Version de map : La version de la map sera la 6.63b.

1.1 Réunion des joueurs pour la rencontre : Le jour de la rencontre, vous devez être présent 15 minutes avant sur le channel de rendez-vous choisi entre les 2 teams afin d'assurer le lancement de la partie à l'heure prévue. Une team est tenue d'attendre 15 minutes au maximum ses adversaires après l'heure choisie. Si une équipe est légèrement en retard, vous pouvez commencer à faire les bans et les picks (explications et détails de ce mode en **2.5**)

1.2 Team non-complète : Si une team n'est pas complète :

- La team est présente avec 4 joueurs => le match peut être joué si la team complète le souhaite, sinon elle bénéficie d'une victoire.
- La team est présente avec moins de 4 joueurs => la rencontre est annulée et la team complète se voit attribuer une victoire automatique.
- La team complète peut décider aussi, par fair-play, de renégocier une nouvelle date avec cette équipe. L'administrateur de la division peut aussi forcer les 2 teams à renégocier une nouvelle date s'il estime le match important pour l'équilibre de la division. Le fair-play reste de vigueur.

1.3 Le mode : Le match se joue en -cm, une variante du mode -xl. Le mode -cm permet de bannir le pick de 8 héros (4 par team) et de pick dans n'importe quelle taverne. Le mode se déroule comme ceci :

- 1) Le mode à rentrer ingame est -CM. Puis les sentinelles entrent -CM 1
- 2) Ban des héros en ordre 1/1/1/1/1/1/1.
- 3) Choix des héros en ordre 1/2/2/2/2/1.

1.4 Les pauses : Les pauses sont acceptées mais elles doivent être précédées d'un avertissement pour l'autre équipe dans un souci de fair-play. Une pause dure au maximum 5 minutes et chaque team a le droit à 10 minutes de pause dans la partie (temps cumulé). Avant d'enlever la pause, veuillez avertir la team adverse et attendre sa confirmation.

Une pause de 10 minutes peut être accordée si un joueur le demande entre les 2 parties, au delà, la team adverse peut demander de lancer la partie sans lui.

1.5 Le all-chat : Seuls les capitaines de team sont autorisés à parler dans le all-chat pendant la partie pour éviter toute pollution inutile... mis à part pour féliciter la team adverse en fin de partie.

1.6 Les sauvegardes : Des sauvegardes doivent être prises régulièrement : après le firstblood, puis toutes les 10 minutes ou après une grosse action (combat 5v5 ou destruction des barracks par exemple). Evitez de sauvegarder à tout bout-de champs néanmoins.

1.7 Gérer une déconnexion : Si une déconnexion ou une plainte générale sur le lag/delai se produit avant 10 minutes de jeu ET avant le firstblood, vous DEVEZ recommencer la partie avec les mêmes héros/items/lignes de départ. A la rencontre de la première vague de creep, vous pouvez changer de ligne.

La semaine du Jeu Vidéo 2009 – Gamers Week

Les remakes : Si une déconnexion se produit 5 minutes après une save, un remake doit être obligatoirement fait (sauf si l'équipe qui joue avec le joueur de moins refuse) mais cette faveur ne s'applique qu'une fois par team et par rencontre. Sinon, la team qui est complète peut choisir ou non de remake la partie depuis la dernière sauvegarde. Une nouvelle fois, on appelle toutes les équipes à faire preuve de fair-play.

Le Héros du joueur déconnecté : Si une déconnexion se produit et que la team adverse refuse le remake, vous pouvez :

- Soit jouer le héros mais vous n'êtes pas autorisés à vendre, à récupérer ou à lui donner des items.
- Soit vendre les items (sur le héros et non les prendre puis les vendre) et ne pas utiliser le héros (Pour éviter ce problème, il existe la commande Freeze dans les cercles de commande près des tavernes).

1.8 Fin de la partie : La partie se termine lorsque le Trône de Glace ou l'Arbre de Vie tombent. A ce moment là, l'équipe gagnante doit prendre une screenshot (touche imprime écran système) avec le tableau déroulant visible (celui où l'on voit le nom des joueurs ainsi que le ratio des kills/deaths) ainsi que le replay renommé de la façon suivante "team1_team2.w3g" (où "team1" est le tag de la team coté sentinel et "team2" scourge) même en cas de remake.

1.9 Validation du match : Une fois les screens et les replays sauvegardés, le responsable de la team est amenée à communiquer le résultat le plus tôt possible. Pour cela, il doit se rendre sur la feuille de match et uploader lui-même par le petit module proposé le replay et les screenshots.

Chaque team victorieuse est responsable de cette manipulation sous peine de pas se voir délivrer ses points.

2) Restrictions et Bug Exploit

2.1 Backdoor : Le backdoor (ou creep skipping) est autorisé mais uniquement sur les six tours extérieures denyables. Pour deny la tour, il faut qu'elle ait au moins 10% de hp restants. Vous pouvez donc envoyer un héros détruire les tours ou barracks ennemis sans l'appui des creeps si la tour peut être deny par l'équipe adverse. Exemple : Une tour à 1300 hp. Possibilité de l'attaquer à partir de 130 hp restants.

2.2 Pooling : Le pooling est interdit par la mise à jour d'Icefrog en 6.50-6.51 avec l'apparition des items "grisés" et qui n'ont aucun effet s'ils ne sont pas utilisés/portés par celui qui l'a acheté. Il est donc interdit d'acheter des items pour un autre héros que le sien. Il est par contre possible de donner le contrôle de son héros à un autre joueur afin que celui-ci puisse acheter un item avec son propre or, mais dans ce cas, il devra le rendre à son propriétaire.

La semaine du Jeu Vidéo 2009 – Gamers Week

2.3 Don et prêt d'items : N'est pas considéré comme du pooling le don de consommables ou items spéciaux, ils sont notés comme partageables avec un cercle rouge rotatif :

Don



Clarity Potion



Flask of Sapphire Water



Observer Wards



Sentry Wards



Dust of Appearance



Ancien Tango of Essifation



Chicken



Gem of Truesight



Scroll of Teleportation



Animal Courier Recipe



Cheese

Ainsi que les items de régénération cités ci-dessous tant qu'il reste dans une limite d'utilisation raisonnable (5 minutes maximum) :

Prêt



Ring of Regeneration



Ring of Health



Sobi Mask



Void Stone



Perseverance



Bottle







Headress of Rejuvenation

La semaine du Jeu Vidéo 2009 – Gamers Week

2.4 Limitation de certains items : Limitation de certains items par team et par partie :

Limitations

	Necronomicon	2
	Shiva	2
	2 Eul's Scepter / 1 Guinsoo	
	ou 1 Eul's Scepter / 2 Guinsoo	

2.5 Items volés à l'adversaire : Les items volés à l'adversaire (poule tuée ou erreur de manipulation d'un joueur) sont désormais grisés. Ils ne peuvent ni être vendus, ni être utilisés, vous pouvez les détruire.

2.6 Héros interdits : Aucun héros n'est interdit.

2.7 Bug Exploit : Le Bug Exploit est le fait d'utiliser un bug du jeu (connu ou non) afin d'en tirer un bénéfice. Personne n'est à l'abri de tomber sur un bug, mais si c'est le cas et que les admins considèrent qu'il a été ensuite utilisé malhonnêtement, des sanctions pourront être prises contre la team. Un de ces exemples est d'utiliser le sort Fissure de l'EarthShaker pour bloquer le chemin des creeps ou le sprout du Furion.

3) Installation et Warm-UP :

3.1 Les joueurs doivent jouer sur l'ordinateur indiqué par les organisateurs du tournoi. Les joueurs doivent apporter leurs propres accessoires suivants :

Manettes

Claviers

3.2 Les joueurs sont responsables de la bonne installation et fonctionnement de leurs accessoires. Les Organisateurs de tournoi peuvent probablement aider les joueurs dans les problèmes techniques mais ne peuvent pas retarder le programme de tournoi pour de telles raisons.

3.3 Les joueurs ne peuvent apporter, installer ou employer tout logiciel ou matériel externe autre que ceux mentionnés ci-dessus, n'importe quelle forme de modification qui changerait le jeu ou permettrait à un joueur d'exécuter automatiquement plus d'une action dans le jeu, ou tout dossier de configuration. Seule exception à cette règle, les joueurs pouvant demander aux organisateurs de leur installer des drivers correspondants à leurs accessoires. Ils ne pourront pas les installer eux même (**sous peine d'exclusion**).

3.4 Les joueurs ne doivent effectuer aucun changement sur le matériel, le système d'exploitation, l'écran ou le moniteur à moins d'être exceptionnellement autorisé par un organisateur du tournoi.

La semaine du Jeu Vidéo 2009 – Gamers Week

3.5 Les joueurs ont 3 minutes, lors de leur installation, pour régler leurs matériels et pour s'échauffer, et doivent être prêts à jouer a la fin de ce temps.

Déroulements des matchs :

3.6 Les matchs sont joués selon la structure du tournoi et le programme fournis par les Organisateurs. Les participants sont encouragés à se tenir au courant du programme afin d'éviter les retards.

3.7 Quand vient le tour d'un joueur pour disputer son match et si le temps imparti est dépassé le match sera considéré perdu par forfait pour lui.

3.8 Pendant un match officiel, les joueurs ne peu vent pas communiquer avec des personnes non impliquées dans le matche même lorsqu'il y a des pauses dans le jeu. Les gens impliqués dans le match sont les joueurs et les officiels de l'événement. le joueur ne pourras faire une pause que si le ballons est en dehors du terrain ou lors d'une balle arrêté.

3.9 Les joueurs n'ont en aucun cas le droit de quitter un match officiel en cours à moins qu'il soit autorisé par le format du match ou il a été spécialement autorisé par les Arbitres.

3.10 En cas de violation de ces règles un avertissement sera donné à celui qui a transgressé l'une de ces règles.

3.11 Si un match est involontairement interrompu (Crash du pc ou du programme) les Arbitres et le Game master peuvent décider de rejouer le match