



## LGX COD WWII – Qualification 1

Road to « LuxGameFest » 2018

## **Sommaire :**

- 1) Frais d'inscriptions ----- (p.2)
- 2) Rejoindre Discord ----- (p.3)
- 3) Déroulement ----- (p.4)
- 4) Lobby Settings ----- (p.5)
- 5) Mode Settings ----- (p.6+7)
- 6) Mode & Map Order ----- (p.7)
- 7) Restrictions ----- (p.8)
- 8) Match Rules ----- (p.9+10)
- 9) Conditions générales ----- (p.10)
- 10) Livestream ----- (p.11)
- 11) Prizepool ----- (p.11)

### **1) Frais d'inscriptions :**

Frais d'inscription : 50€ par équipe !

***Le capitaine de l'équipe est prié de régler les frais d'inscriptions endéans les 3 jours ouvrables, sans quoi nous ne saurons garantir votre participation.*** Dès réception du paiement, nous vous ferons parvenir une confirmation par mail dans les 48h (jours ouvrables).

#### **Virement :**

BILLULL: LU60 0023 0101 2133 3800

11F Luxembourg SARL

Libellé : COD Q1 + Votre nom + prénom

Banque : BIL

## 2) Rejoindre Discord :

### Communication avec les adversaires + admins ?

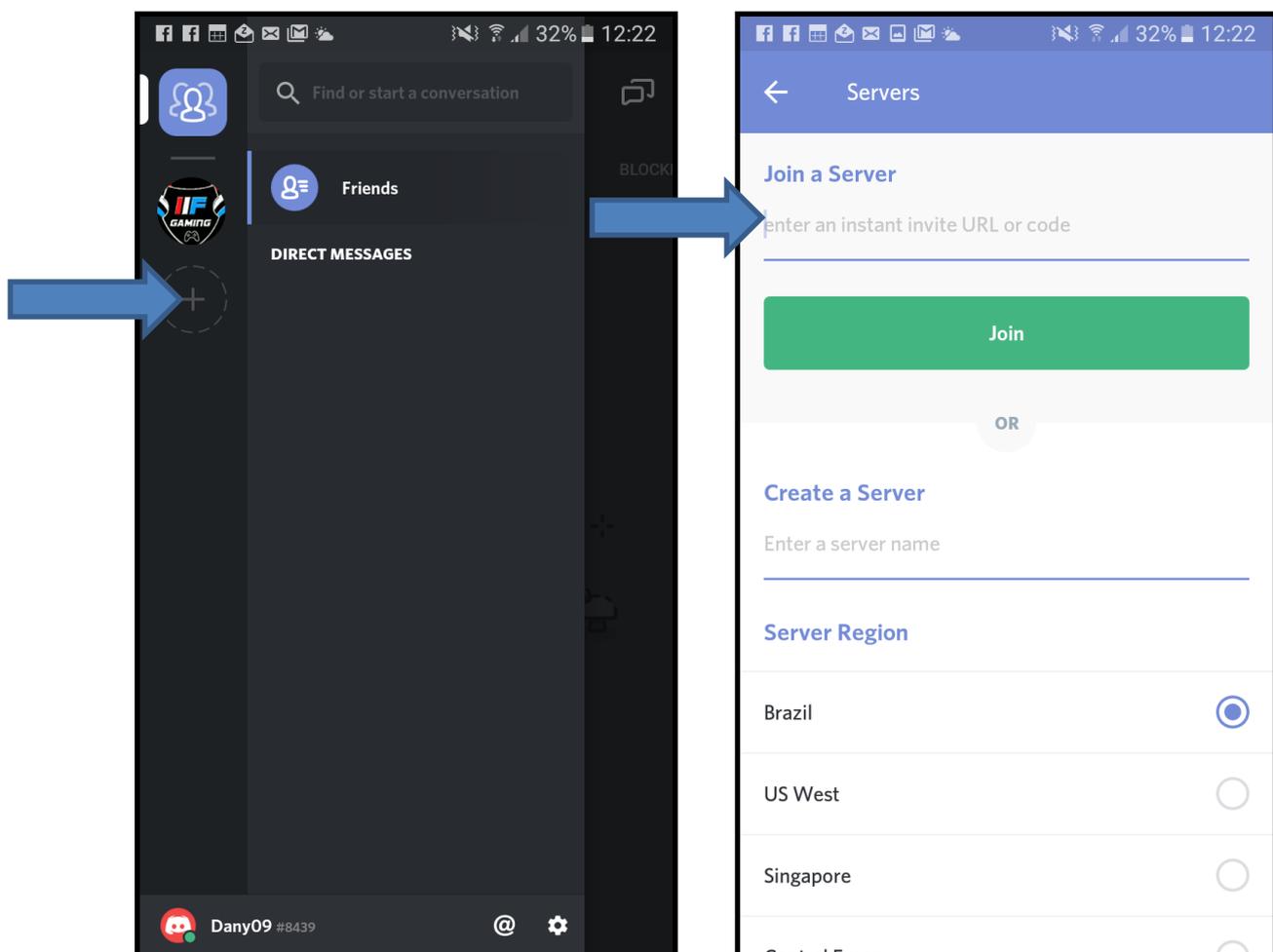
Toute la communication se fera à travers l'application « Discord » qui est spécifiquement prévue pour des évènements Gaming.



### Concerne uniquement le « CAPITAINE » de l'équipe !!!

- Veuillez télécharger l'application « Discord » sur vos smartphones !
- Créez un login !
- Rejoindre le groupe de discussion en introduisant le code suivant (voir image ci-dessous) : **5sMmHW9**
- Tous les capitaines seront dans le groupe. Vous aurez la possibilité de communiquer en privé avec votre adversaire et les admins.
- Vous pourrez contacter les admins à tout moment : Message, Images... En cas de problème majeur, nous aurons recours au support « Vocal ».

### Merci de rejoindre le groupe de discussion dès maintenant !!!



### **3) Déroulement de la qualification 1 (25/02/18) :**

#### **Phase de groupes (10h00 – 13h45)**

La qualification débutera avec une phase de groupes classique. Maximum 8 groupes de 4 équipes. Chaque équipe s'affrontera au format « Best Of 3 ». La meilleure équipe de chaque groupe passera à la phase suivante → élimination directe.

En cas d'égalité de points dans les groupes, on prendra en compte la confrontation directe. Si cela ne permet toujours pas de déterminer le 1<sup>er</sup> du groupe (3 équipes ex aequo ?), on prendra en compte les résultats des games.

- Match de groupe 1 (Bo3) : début dimanche 25/02/18 à 10h00
- Match de groupe 2 (Bo3) : début dimanche 25/02/18 à 11h15
- Match de groupe 3 (Bo3) : début dimanche 25/02/18 à 12h30

#### **Phase d'élimination directe (14h30 – 18h45)**

Les 8 meilleures équipes s'affronteront ensuite en élimination directe, toujours au format « Best of 3 ». Cette phase finale sera diffusée en **Livestream + commentaires** sur Twitch (<https://www.twitch.tv/11fgaming>) et Facebook (11F Gaming).

- 1/4 finales (Bo3) : début dimanche 25/02/18 à 14h30
- 1/2 finales (Bo3) : début dimanche 25/02/18 à 15h45 (prévu)
- Finale (Bo3 ou Bo5) : début dimanche 25/02/18 à 17h30 (prévu)

#### **IMPORTANT :**

- **Veillez prendre connaissance des horaires, adversaires, maps, modes sur Toornament à l'avance (tirage au sort de groupes prévu pour 21/02/18) :** <https://www.toornament.com/tournaments/1103278296798060544/matches/schedule>
- **Veillez respecter les horaires, les admins et les adversaires sans quoi le match sera perdu par forfait.**
- **Le capitaine devra introduire les résultats directement sur « Toornament » (Participant dashboard) ». Prenez toujours des photos de vos résultats afin d'avoir une preuve en cas de problème.**
- **Connectez-vous à l'application « Discord » avant et pendant la qualification, afin de pouvoir rester en contact avec les admins et vos adversaires (*Voir page 2*).**

## 4) Lobby Settings :

Les joueurs doivent sélectionner "esports Modes". Les paramètres ci-dessous seront automatiquement appliqués.

### Game Rules

- Time Limit: **Mode Specific**
- Score Limit: **Mode Specific**
- CODCaster: Enabled

### Lobby Options

- Join-In-Progress: Allowed
- Intermission: Disabled

### Spawn Settings

- Respawn Delay: **Mode Specific**
- Force Respawn: Enabled
- Wave Spawn Delay: Disabled
- Suicide Penalty: **Mode Specific**
- Team Kill Penalty: None

### General Settings

- Pre-Match Timer: 15 Seconds
- Pre-Round Timer: 5 Seconds
- Team Chage In-Game: Enabled
- Spectating: Team Only
- Spectating POV: **First Person Only**
- Killcam: Enabled
- Mini-Map: Normal
- Battle Chatter: **Disabled**
- Announcer: Enabled

### Health and Damage

- Hardcore Mode: Disabled
- Health: Normal
- Health Regeneration: Normal
- Friendly Fire: Enabled
- Number of Lives: **Mode Specific**
- Teamkill Kick Limit: Unlimited
- Headshots Only: Disabled
- Explosive Delay: 7.5 Seconds
- Scorestreak Delay: 15 Seconds

## 5) Mode Settings :

« Best of 3 » dans l'ordre : Hardpoint -> S&D -> Capture the flag

---

### Hardpoint (Game 1)

#### Game Rules :

- Time Limit: 10 Minutes
- Score Limit: 250 Points
- Location Order: Normal

#### Health and Damage

- Number of Lives: Unlimited

#### Spawn Settings :

- Respawn Delay: None
- Suicide Penalty: 2.5 Seconds

#### Maps

- Ardennes Forest - Hardpoint
  - Gibraltar - Hardpoint
  - London Docks – Hardpoint
  - Sainte Marie Du Mont - Hardpoint
- 

### Search & Destroy (Game 2)

#### Game Rules :

- Round Limit: 1.5 Minutes
- Score Limit: 6 Points
- Bomb Timer: 45 Seconds
- Plant Time: 5 Seconds
- Defuse Time: 7.5 Seconds
- Multi Bomb: Disabled
- Switch Sides: Every Round
- Silent Plant: Disabled

#### Health and Damage :

- Number of Lives: 1 Life

#### Spawn Settings :

- Respawn Delay: None
- Suicide Penalty: None

#### Maps :

- Ardennes Forest - Search and Destroy
- London Docks - Search and Destroy
- Sainte Marie Du Mont - Search and Destroy
- USS Texas - Search and Destroy

---

## **Capture the Flag (Game 3)**

### **Game Rules :**

- Time Limit: 10 Minutes
- Capture Limit: Unlimited
- Winning Condition: Flag Captures
- Auto Return Time: 30 Seconds
- Pickup Time: None
- Enemy Carrier: Delayed
- Extra Time: 1 Minute

### **Spawn Settings :**

- Respawn Delay: 7.5 Seconds
- Suicide Penalty: None

### **Health and Damage :**

- Number of Lives: Unlimited

### **Maps :**

- Ardennes Forest - Capture the Flag
- Flak Tower - Capture the Flag
- London Docks - Capture the Flag

---

## **6) Mode & Map order (Groups + Single elimination) :**

**« Best of 3 » dans l'ordre : Hardpoint -> S&D -> Capture the flag**

Groups - Match 1 : Ardennes Forest / USS Texas / London Docks

Groups - Match 2 : Gibraltar / Saint Marie Du Mont / Ardennes Forest

Groups - Match 3 : Saint Marie Du Mont / London Docks / Flak Tower

Single elimination (Top 8) : Ardennes Forest / USS Texas / Flak Tower

Single elimination (Top 4) : Gibraltar / Ardennes Forest / London Docks

Single elimination (Top 2) : London Docks / USS Texas / Flak Tower

- Les finales pourront être jouées dans un format «Best of 5». Cependant, cela dépendra principalement du timing lié à la qualification complète.

## **7) Restrictions :**

### **Misc :**

- Turrets
  - Map based turrets may not be used
- Incendiary Shells

### **Weapons :**

- Lewis
- MG 15
- Bren
- MG 42

### **Attachments :**

- High Caliber
- Rapid Fire
- FMJ

### **Scorestreaks :**

- Recon Aircraft
- Counter Recon Aircraft
- Care Package
- Emergency Airdrop
- Paratrooper
- Molotov Cocktail

### **Basic Trainings :**

- Espionage
- Launched
- Requisitions
- Instincts
- Rifleman
- Lookout
- Ordnance
- Concussed
- Bang

### **Equipment :**

- S-Mine 44
- Satchel Charge

## **8) Match Rules :**

1. Tous les matches doivent être joués dans leur intégralité à moins que les deux équipes ne conviennent d'annuler le match.

### **2. Maps :**

Veillez jouer sur les maps que nous avons déterminé à l'avance (voir page 7).

### **3. Hosting :**

Les équipes seront places (seeded) au hasard dès la fermeture des inscriptions (21/02/18). Les "seeds" sont faits dans l'ordre croissant, "Seed 1" étant le plus haut "seed". Par conséquent, dans un format "Best of 3", l'équipe "higher seeded" commencera toujours en tant que 1er hôte (Game 1). Les équipes alterneront ensuite l'hôte pour les 2 parties restantes, si elles vont jusqu'au game 3 (Best Of 3).

### **4. Introduire résultats :**

Le capitaine devra introduire les résultats directement sur « Toornament (Participant dashboard) ». Prenez toujours des photos de vos résultats afin d'avoir une preuve en cas de problème.

### **5. Délais entre les rounds :**

Les équipes ne peuvent pas retarder le match de plus de 5 minutes entre chaque round / map. Un round est défini comme un point d'arrêt pendant le match, où les paramètres de match peuvent être modifiés, et / ou les joueurs peuvent changer de côté ou changer d'équipement.

### **6. Jouer en "Man Down" :**

Par exemple, dans un 4v4, une équipe peut lancer une carte avec 3 joueurs. S'il vous manque plus d'un joueur, vous ne pouvez pas démarrer une carte.

### **7. Remplacent :**

Chaque équipe peut inscrire 1 remplaçant. Dans un "Best Of 3", il est permis de changer 1 joueur entre les games.

### **8. Insultes / Harcèlement :**

Les joueurs sont tenus de maintenir un comportement professionnel. En cas d'insultes et de harcèlement de l'équipe adverse, veuillez contacter les admins (Discord). La réclamation doit contenir une capture d'écran claire de l'insulte.

### **9. Match nul :**

S'il y a égalité, la map / game sera rejouée avec les mêmes conditions / paramètres.

## **10. Lag :**

S'il y a un problème majeur de lag lié à votre adversaire (Host), veuillez terminer la map en cours et montrer une preuve au format vidéo (barres de ping) aux admins sur Discord. Veuillez également montrer le résultat final de cette partie en question.

## **11. Déconnexions :**

- Les parties doivent être redémarrés si un joueur se déconnecte dans les 30 premières secondes et / ou avant le premier kill. Dans ce cas, tous les joueurs doivent quitter le match pour terminer la partie. (La preuve doit être saisie et fournie en cas de différend).
- Si un joueur se déconnecte après les 30 premières secondes et / ou après le premier kill, la game doit être continuée. Le joueur manquant pourra être réinvité au jeu. Si une équipe quitte complètement le jeu en raison de la déconnexion d'un joueur, elle perdra la game en question (forfait).

## **12. Restricted Items :**

Dans le cas où un joueur équipe un objet restreint (voir page 8), il perdra la map en question. Par contre, l'équipe adverse devra pouvoir prouver que l'objet restreint a été utilisé. Les équipes pourront également faire preuve de fair-play, et recommencer la partie si l'erreur a été notifiée dès le début de la partie.

## **13. Absences :**

- Une équipe a 15 minutes pour se présenter avec le nombre approprié de joueurs éligibles et être prête à commencer le match dans les temps prévus. Ne pas le faire entraînera un forfait. Les équipes sont seules responsables de leurs matchs (voir « schedule » sur toornament).
- Si votre adversaire ne se présente pas dans les temps. Veuillez en informer les admins sur Discord (voir page 3).

## **14. Réclamations :**

Toute réclamation en lien avec les matchs devra être notifiée directement sur Discord (Mauvaise Map ? Mode ? autres ?) aux admins. Toute réclamation de ce type, faite après que la partie soit jouée ne pourra plus être prise en compte. Le résultat final sera retenu.

**15. *À tout moment, l'organisateur se réserve le droit de modifier certains points stipulés dans ce présent règlement (structure du tournoi par exemple...) si le cas s'impose. Ces changements iront toujours dans l'intérêt des participants. Ceux-ci seront informés dès que possible.***

## **9) Conditions générales :**

- Si pour une raison quelconque, nous étions contraints d'annuler le tournoi, le montant vous sera remboursé dans son intégralité.
- Si pour une raison quelconque, vous étiez contraints d'annuler votre participation, le versement est uniquement remboursable au plus tard 7 jours avant le tournoi. Dépassé ce délai, celui-ci est non-remboursable.
- Les joueurs sont priés de respecter les horaires de leurs matchs, sous peine de perdre par forfait. 11F Luxembourg décline toute responsabilité en cas de retard du joueur, ou de tout autre incident.
- Le règlement des frais d'inscriptions, vaut acceptation de nos conditions générales.

## **10) Livestream :**

Une diffusion en direct (live stream) est prévue pour les phases d'élimination directe. Les admins décideront le jour même, quel match sera diffusé, sur base des résultats de la phase de groupes.

Sur Discord, l'admin responsable du Livestream, prendra contact avec les deux capitaines choisis, afin de pouvoir respecter les timings.

Le tout sera diffusé sur la chaine Twitch + page Facebook « 11F Gaming »

## **11) Prizepool :**

**Bons d'achat "Saturn Luxembourg" d'une valeur de 3.200€ !!!  
Powered by "LGX - Luxembourg Gaming Xperience"**

Qualification 1 + 2 -> Grand Finals

1er = 1.600€

2e = 800€

le 2<sup>e</sup> de la 1<sup>ere</sup> qualification (25/02/18) = 400€

le 2<sup>e</sup> de la 2<sup>ere</sup> qualification (04/03/18) = 400€

Si ce document ne suffit pas pour vous faire comprendre les étapes à suivre, n'hésitez pas à nous contacter sur « Discord » ou directement sur Facebook (Message privé) afin que nous puissions vous guider : **11F Gaming** - <https://www.facebook.com/11fgaming/?ref=ts>

**Lisez ce document attentivement, soyez respectueux envers vos adversaires !**

**Bonne chance à tous / 11F GAMING Team**