

Onglet 1



Français

Règlement Officiel Overwatch All For One Saison 8 - 2025



Mise à jour : 03/2025



Table des matières

Table des matières	3
1. Introduction	5
2. Acceptation et mise à jour du règlement	6
3. Éthique	7
4. Format du Tournoi	8
4.1 Les différentes plateformes et phases.....	8
4.2 Liges, divisions, poules.....	12
4.3 Ligue Championnat de France.....	14
4.4 Scoring.....	14
4.5 Évolution en divisions.....	15
4.6 Égalités en fin de stage.....	17
4.7 Map pool.....	18
4.8 Héros jouables.....	20
4.9 Cash Prize.....	20
5. Inscriptions	21
5.1 Règle des rôles/statuts.....	21
5.2 Annuaire des clubs.....	21
5.3 Équipes et structures en division Semi Pro et inférieures.....	22
5.4 Conditions pour le Championnat de France.....	23
6. Gestion des subs et des transferts	25
6.1 Transferts.....	25
6.2 Prêts.....	26
6.3 Quotas.....	27
6.4 Utilisation de l'Espace Transferts.....	28
6.5 Recrutements extérieurs.....	28
6.6 Transferts n'affectant pas le quota.....	29
7. Organisation d'un match online	29
7.1 Planification d'un match.....	29
7.2 Forfait pour non-présentation d'une équipe.....	30
7.3 Version et serveur du jeu.....	31
7.4 Comptes joueurs et programmes externes.....	31
7.5 Actions de jeu interdites et bugs.....	31
7.6 Protocole d'avant match.....	32
7.7 Création du match.....	33
7.8 Pendant le match.....	33
7.9 Pauses et changements tactiques.....	34
8. Validation des scores	35



9. Phases finales de ligues et Grandes Finales OAF0.....	36
9.1 Finales de division.....	36
9.2 Intégration des vainqueurs de LAN.....	36
9.3 Play-Ins.....	37
9.4 Playoffs.....	37
9.5 Grandes Finales.....	39
10. Cast.....	40
10 Cast.....	40
10.1 Co-Cast.....	40
10.2 Casters Indépendants.....	40
10.3 Stream de POV.....	40
11. Sanctions.....	41
11.1 Enquêtes et droit de surveiller la conformité.....	41
11.2 Soumission à des pénalités.....	41
11.3 Avertissements et récidives.....	41
11.4 Tableau de sanctions.....	41
11.5 Mesures disciplinaires.....	42
11.6 Demande d'enquête.....	43
12. Communication.....	43
12.1 Canaux de communication de l'OAF0.....	43
12.2 Droit à l'image.....	44
12.3 Communication des clubs.....	45
13. Assistance et FAQ.....	45
13.1 Bot Athena.....	45



1. Introduction

Ce Règlement, y compris ses mises à jour, **définit les règles et les normes de conduite** qui s'appliqueront comme condition de participation à ce tournoi.

Il s'applique à l'ensemble des **Associations, Clubs, Équipes, Propriétaires d'Équipe, Managers d'Équipe, Personnel d'Équipe et Joueurs** qui participent à la compétition ou à tout événement lié à cette compétition (LAN/homestand/online). Il a été conçu pour assurer l'intégrité de toutes les compétitions de Overwatch All For One (OAFO), pour protéger l'image et la réputation du tournoi et de son association et pour créer une expérience cohérente et de qualité pour les membres du public qui visionnent les événements de l'OAFO.

Ce Règlement Officiel établit les **règles générales des jeux en tournoi**, y compris les règles régissant l'admissibilité des Joueurs, la structure des tournois, la structure des points, les récompenses et la conduite des Joueurs.

Ce Règlement Officiel contient également des **limitations de responsabilité, des concessions de licence et d'autres conditions contractuelles juridiquement contraignantes**. De plus, chaque Participant doit s'engager à partager les coordonnées et les données de jeu lors de son inscription online sur le site [PlayAllForOne](https://play.allforone.com) et également fournir les données supplémentaires via Discord (notamment MMR).

Chaque Participant est tenu de **lire**, de **comprendre** et d'**accepter** le présent Règlement comme condition de participation au tournoi OAFO.

Les membres du pôle compétition de l'OAFO ainsi que le Comité opéreront en tant qu'« Administration du Tournoi » pour gérer les tournois, appliquer le présent Règlement et servir d'interlocuteurs aux équipes et aux structures.



2. Acceptation et mise à jour du règlement

Chaque participant (joueur ou staff) doit **accepter ce Règlement** pour **participer aux tournois**. Pour accepter ce Règlement, vous avez le choix entre les méthodes suivantes :

- Lors de **l'inscription sur le site** [PlayAllForOne](#);
- Par défaut, dès l'instant que vous **participez à n'importe quel match** faisant partie de notre compétition nous considérons que vous acceptez le présent règlement et ses potentielles mises à jour.

Il est possible que durant le tournoi, le règlement **subisse des modifications** et si cela venait à se produire, une mise à jour sera disponible dans les plus brefs délais sur notre site [PlayAllForOne](#). Vous serez cependant également averti via des annonces sur le Discord [Overwatch All For One](#).

Pour identifier les mises à jour :

- Surlignement jaune sur le nom du chapitre : lorsqu'il s'agit d'un **chapitre entier** qui est modifié;
- Surlignement jaune de mot/phrase : lorsqu'il s'agit d'un **point précis** qui a été modifié;
- Et la **date de mise à jour en bas de page** du présent règlement sera actualisée.

Votre **participation aux matchs** après publication et annonce de la mise à jour fera office d'**acceptation** du règlement modifié.



3. Éthique

Applicable à toutes **personnes inscrites** sur le site [PlayAllForOne](#) et/ou **participants** à un match de la compétition, que ce soit **durant un match** et **sur le Discord** [Overwatch All For One](#).

Les valeurs de l'OAF0 sont **l'esprit sportif** et le **professionnalisme**. Il est du devoir de tous d'observer les normes les plus élevées d'**intégrité personnelle** et de **bon esprit sportif** en tout temps.

Il est donc **interdit** d'utiliser ou d'adopter une conduite ou un langage jugés obscènes, insultants, menaçants, ou de quelque autre manière que ce soit répréhensible. Il est de même prohibé d'inciter à la haine ou à la discrimination.

Les participants **ne peuvent utiliser** de jurons, de gestes obscènes, de sponsors, de noms ou de descriptions de produits et de mots purement commerciaux dans leurs noms d'équipe, leurs BattleTags, pseudos Discord et sur le site ainsi que sur leur photo de profil. Cela inclut tous types d'abréviations ou de références.

Il est attendu des équipes de faire part d'intégrité compétitive et concurrentielle et qu'elles adoptent en tout temps un comportement conforme de **bon esprit sportif**, d'**honnêteté** et de **fair-play**. Celles-ci doivent donc jouer du meilleur de leurs capacités, ne pas utiliser ni promouvoir quelconque triche ou piratage et ne pas faire collusion pour désavantager une autre équipe, que ce soit en influençant le résultat d'un match ou de quelconques autres manières que la compétition. Ces comportements sont susceptibles d'être sanctionnés (voir [chapitre 11](#)).

Les joueurs devront avoir **13 ans révolu** avant le début de la saison pour pouvoir participer à la compétition. Tout joueur mineur devant participer à un événement physique (LAN/homestand) et/ou susceptible de toucher du cash prize devra posséder une **autorisation parentale** signée par un représentant légal qu'il devra fournir à son équipe qui la communiquera aux Administrateurs du tournoi.



4. Format du Tournoi

4.1 Les différentes plateformes et phases

L'OAF0 a fait le choix de **regrouper la compétition PC et Console**. Cependant **aucune équipe Console/Mix** ne pourra aller au-delà de la division **Espoir 1**. Le championnat reste le **même** et **soumis** aux mêmes **règles** et **ligne de conduite**, sauf quand cela est explicitement évoqué.

Une saison d'Overwatch All For One se divise en plusieurs phases, détaillées, ci-dessous, par ordre chronologique.

- La phase d'inscription : période durant laquelle les équipes **créent leurs rosters, s'inscrivent à la compétition** sur le site playallforone.com et intègrent le [Discord officiel](#) du tournoi;
- La Overwatch All For One - Esport Qualifier : évènement offline d'une durée de 2 jours, ouvert à toutes les équipes avec à la clé une place pour les playoffs du championnat de France.
- Les stages : **Périodes de matchs** (dont le nombre peut varier entre chaque édition de la compétition) où chaque équipe affronte une fois toutes les autres équipes de sa poule. À l'issue de chaque stage, les équipes, en fonction de leurs scores, seront amenées à monter ou à descendre de division ou encore se stabiliser dans la division actuelle (cf. [chapitre 4.5](#));
- Barrages : **Périodes de matchs** (entre deux stage) où les meilleures équipes de la ligue **Semi-Pro 1** affrontent les équipes de la ligue **Championnat de France** qui ne se sont pas directement qualifiées pour le stage suivant. Les équipes qui sortent vainqueurs de ces barrages sont qualifiées pour le **stage suivant** en ligue Championnat de France.
- PlayOffs : **Périodes de matchs** (entre le dernier stage et la Grande Finale) où les meilleures équipes de la ligue **Semi-Pro 1** et l'équipe vainqueur de la OAF0 - Esport Qualifier affrontent les équipes de la ligue **Championnat de France** qui ne sont pas directement qualifiées pour la Grande Finale. Les équipes qui sortent vainqueurs de ces PlayOffs sont qualifiées pour la **Grande Finale**.
- Les finales de ligues : **Phase de finales en tournoi à double élimination** pour toutes les ligues afin de déterminer les champions de celles-ci, exceptée la ligue Championnat de France PC;
- Grande Finale : Les équipes de la ligue Championnat de France s'affrontent en LAN pour déterminer qui sera le **Grand Champion de la saison d'OAF0** et le **Champion de France**.



Toutes les phases, sauf la OAF0 - Esport Qualifier et la Grande Finale, se déroulent **en ligne**.







4.2 Ligues, divisions, poules

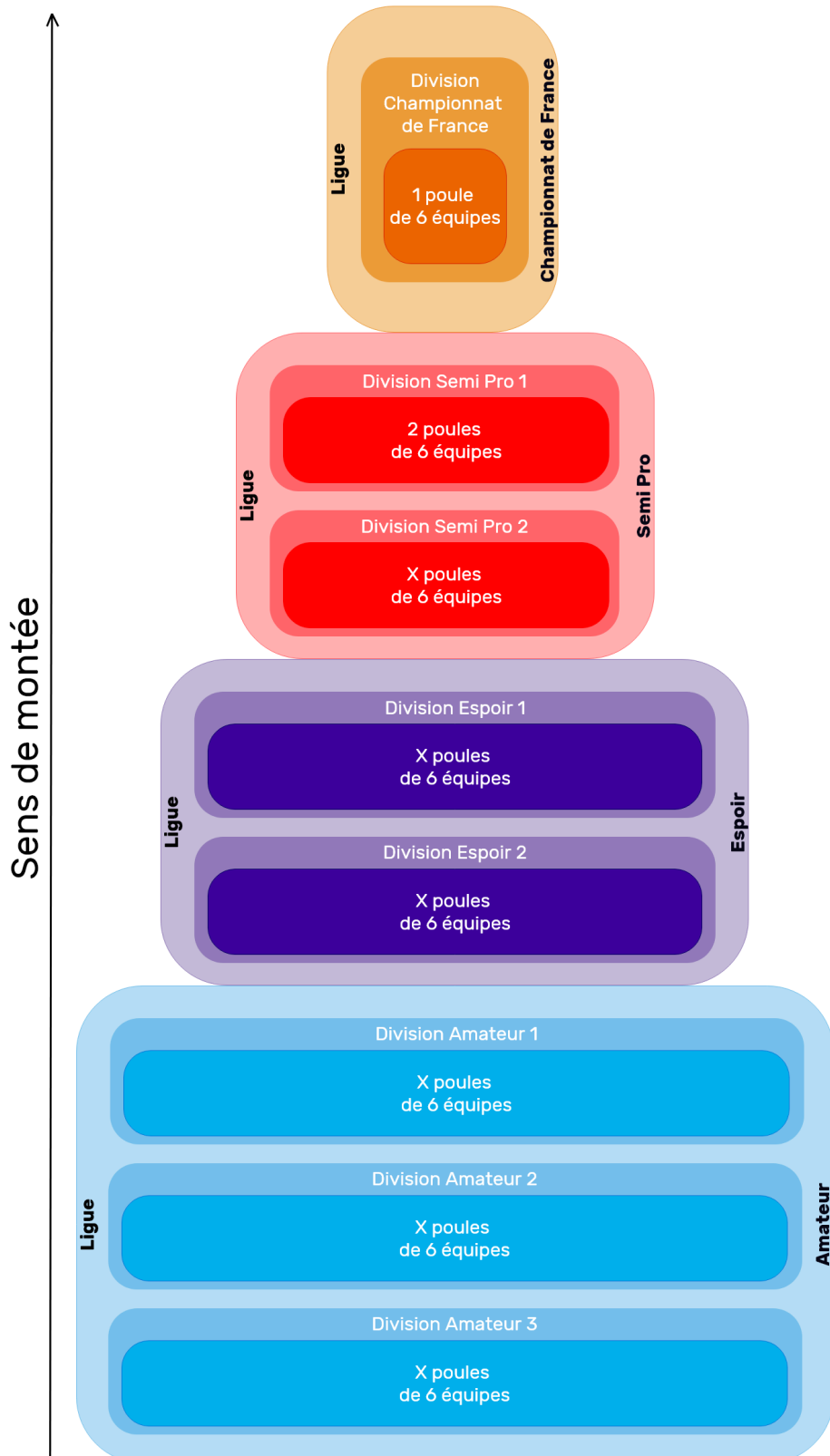
L'OAF0 est composée de 4 ligues : **Championnat de France** (CdF), **Semi Pro**, **Espoir** et **Amateur**.

Chaque ligue est constituée de divisions :

- Ligue Championnat de France
 - Division Championnat de France
- Ligue Semi Pro
 - Division Semi Professionnel 1
 - Division Semi Professionnel 2
- Ligue Espoir
 - Division Espoir 1
 - Division Espoir 2
- Ligue Amateur
 - Division Amateur 1
 - Division Amateur 2
 - Division Amateur 3

Ces 8 divisions sont **hiérarchisées** et le niveau des différentes divisions à l'intérieur d'une ligue n'est donc pas équivalent : moins le chiffre de la division est haut, plus le niveau de jeu est élevé (*exemple : la division Espoir 1 est hiérarchiquement plus élevée que la division Espoir 2*).

Le **nombre de divisions reste fixe**, cependant le **nombre de poules** à l'intérieur de chacune d'entre elles est quant à lui **variable** en fonction du nombre d'équipes inscrites à la compétition, sauf pour la division professionnel (Championnat de France et Semi Pro 1) qui resteront toujours à 1 et 2 poules respectivement. Ainsi le nombre de poules des autres divisions pourra être augmenté au besoin mais chaque poule sera toujours composée de **5 ou 6 équipes**.





4.3 Ligue Championnat de France

À partir de la saison 8, les inscriptions pour la ligue Championnat de France s'effectueront sur [dossier](#) ! Il est nécessaire aux équipes de la division Semi Pro 1 et Semi Pro 2 d'avoir connaissance de ces exigences car en cas de qualification pour les Grandes Finales, elles devront répondre aux mêmes conditions. Pour en connaître les modalités se référer au [chapitre 5.3](#).

Cette ligue fonctionne différemment des autres : elle est composée uniquement d'une division éponyme. Les équipes de cette ligue peuvent être reléguées de la division pendant la phase de barrage et jouer le stage suivant en Semi-Pro 1.

4.4 Scoring

Le classement durant les stages est effectué en fonction des points gagnés par les équipes à l'issue d'un match. Un match d'OAF0 se déroulant en **First to Three (la première équipe gagnant 3 cartes gagne le match)**, il peut donc en résulter deux cas distincts pour chaque équipe :

- Une victoire: rapporte **2 points** au classement général du stage en cours.
- Une défaite: rapporte **0 point** au classement général du stage en cours.

Si le match ne peut être réalisé en cas de forfait d'une équipe, d'autres résultats s'appliquent alors (voir [chapitre 7.2](#)) :

- L'équipe **ayant déclaré forfait perd 1 point** au classement général du stage en cours et **perd les 3 cartes du match**;
- L'équipe **gagnante par forfait gagne 2 points** au classement général du stage en cours et **gagne les 3 cartes du match**.

En cas de **disband d'une équipe** lors d'un stage en cours :

- Les points, cités ci-dessus, en cas de forfait d'un match sont appliqués à toutes les équipes de la poule concernées par le disband d'une équipe adverse. Ainsi **toutes les équipes** seront créditées de **2 points** au classement général et de **3 cartes gagnées**, même si le match contre cette équipe a déjà eu lieu.

Nota : Toute déclaration de forfait ou abandon de la compétition devra être communiquée au staff de la compétition avant la fin du stage en cours via le **Bot Athéna** par le **président** ou **capitaine** ou **manager** de l'équipe ou structure en question.



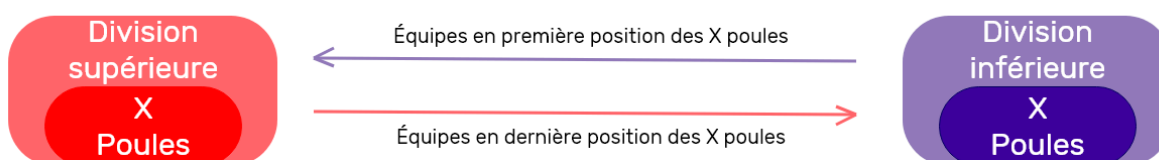
4.5 Évolution en divisions

À la fin de chaque stage sera effectuée une **montée/descente** pour **chaque division**, sauf pour la descente de la division Championnat de France et la montée de la division Semi Pro 1 qui utilise un autre système de montée/descente.

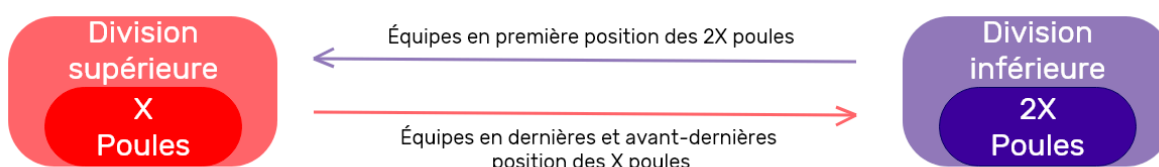
Système de montées/descentes/stabilisation :

- Si une division a le **même nombre de poules** que la division inférieure ou supérieure :
 - La **première équipe** de chaque poule **monte** dans la division supérieure pour le prochain stage;
 - La **dernière équipe** de chaque poule **descend** dans la division inférieure pour le prochain stage;
 - Les **autres équipes restent** dans la division pour le prochain stage.
- Si une division a le **double ou la moitié de poules** que la division inférieure ou supérieure (selon si vous montez ou descendez).
 - La **première équipe** de chaque poule **monte** dans la division supérieure pour le prochain stage;
 - Les **deux dernières équipes** de chaque poule **descendent** dans la division inférieure pour le prochain stage.
 - Les **autres équipes restent** dans la division pour le prochain stage.

Montées/Descentes si les divisions ont le même nombre de poules



Montées/Descentes si la division inférieure a deux fois plus d'équipes

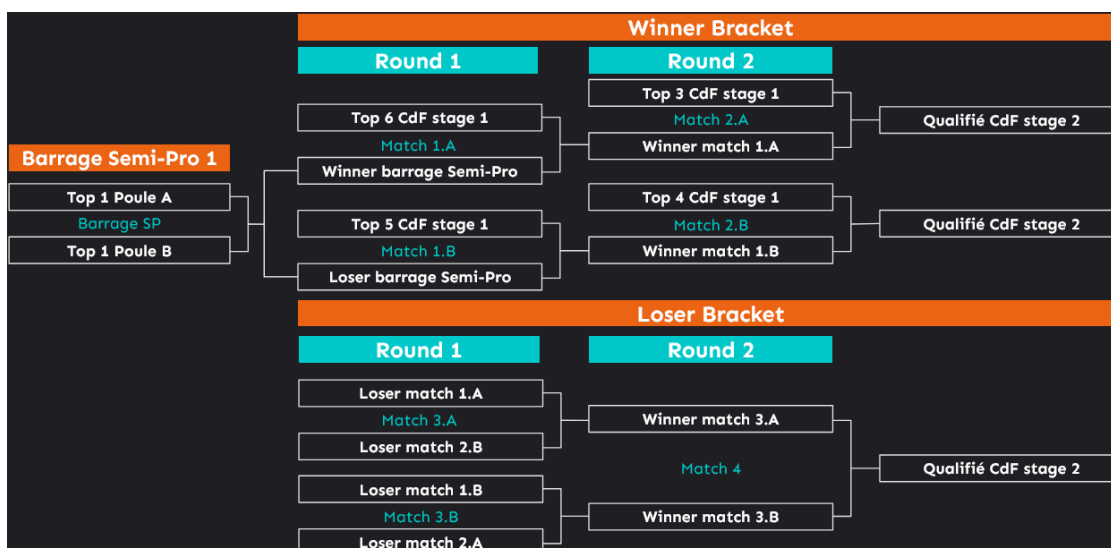




Système de barrages (Promotions division Semi-Pro 1/relégations division Championnat de France):

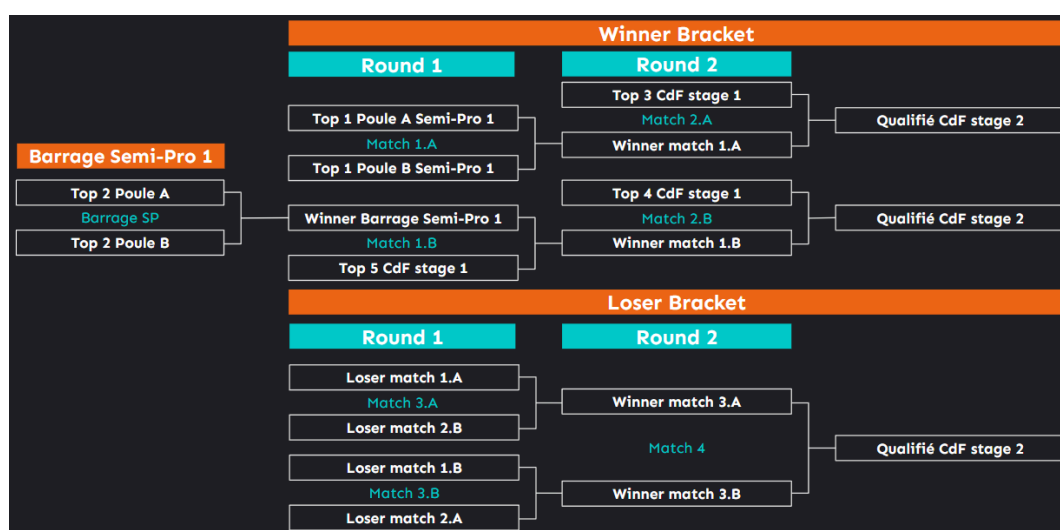
Entre le premier et le second stage, il y aura **une phase de barrages** afin de déterminer qui des **quatre dernières équipes de la division Championnat de France** et des **premiers de chaque poule de Semi-Pro 1** fera parti des 5 équipes de la division championnat de France pour le stage 2.

Le format des barrages suit le tableau suivant :



Des **6 équipes** qui prennent part à ce barrage, il y en a donc **3 qui se retrouvent en championnat de France** (qui prend la forme d'un groupe de 5 équipes au second stage). Les **3 autres** sont donc **relégués en Division Semi-Pro 1**.

Dans le cas où, lors du stage 1 de la division championnat de France, il n'y est que 5 équipes en tout et donc que 3 équipes pour les barrages (voir [9.2 Intégration des vainqueurs de LAN](#)), le format des barrages suivra alors le tableau suivant :





Comme précisé dans la partie [5.3 Équipes et structures en division ligue Semi Pro et inférieures](#), l'**OAF0** se réserve le droit d'**interdire à plusieurs équipes d'une même structure** de faire parti de la **division championnat de France**. Si à la suite des barrages ou des playoffs, la situation où deux équipes d'une même structure étaient dans la division championnat de France, alors il sera offert la **possibilité aux deux équipes de fusionner** en utilisant leur quota de transferts ou pour une des deux équipes **de rejoindre une autre structure**.

Dans le cas d'**une fusion de deux équipes**, le slot restant en championnat de France irait alors au **perdant du match 4** (*le dernier match du loser bracket*).

Dans le cas où il y aurait **plusieurs slots disponibles**, le staff de l'OAF0 se réserve le droit de **décider unilatéralement de la promotion des équipes** en division championnat de France après consultation avec celles-ci.

4.6 Égalités en fin de stage

En cas d'égalité entre des équipes en nombre de points au classement, elles seront départagées comme suit (*dans l'ordre*) :

1. L'équipe ayant le **nombre de cartes gagnées** la plus élevée prévaudra.
2. Si le nombre de cartes gagnées est équivalent pour les deux équipes, le **match ayant opposé les deux équipes à égalité** sera évalué et l'équipe ayant gagné cette rencontre prévaudra pour les départager.
3. Dans le cas où plus de deux équipes sont à égalité et que la règle précédente ne suffit pas à les départager, le système de **"Sonneborn-Berger"** sera utilisé. Le principe du système de "Sonneborn-Berger"(S.B.) est de départager les égalités en valorisant les équipes 8 qui ont obtenu leurs meilleurs résultats contre les équipes les mieux classées de sa division. Quand la poule est terminée, nous calculons les points des équipes en égalité selon le système S.B. (seulement pour les équipes en égalité) en se basant sur les nombres de points finaux des équipes de la poule. (*exemple : Si vous avez battu l'équipe qui est première de la poule, votre victoire sera valorisée par rapport à une équipe ayant gagné la dernière équipe de la poule.*)
4. Si une ou des égalités persistent, nous appliquerons un système de **polyvalence des modes de jeu**. L'équipe ayant gagné sur le plus de modes de jeu différents prévaudra. Le but de l'OAF0 étant de rendre vainqueur la meilleure équipe d'Overwatch 2, celle-ci doit être la meilleure sur l'ensemble de ses modes. (*exemple : si une équipe A gagne en*



moyenne sur tous les modes de jeu avec le même taux de victoires tandis qu'une équipe B gagne principalement sur le mode Escorte et Hybride et très peu dans les 2 autres modes, le système de polyvalence des modes de jeu va donner l'avantage à l'équipe A qui sera plus polyvalente sur l'ensemble des modes que l'équipe B.)

5. Si une ou des égalités persistent, **un/des match(s) en FT2** est/sont organisé(s) entre les équipes ex æquo. La date de ce(s) match(s) sera établie et communiquée au début du stage. Le map pool de ces matchs est le même que celui du stage en cours.
6. S'il reste encore des égalités ou s'il ne reste pas assez de temps avant le début du prochain stage pour organiser un/des match(s), l'ordre des équipes en égalité dans le classement sera **tiré au sort**.

Nota : En AUCUN cas le score des cartes ne peut être pris en compte pour départager des égalités et définir le classement.

4.7 Map pool

Le map pool est défini par le staff de l'OAF0 pour chaque stage. Celui-ci sera constitué des modes de jeu utilisés dans les parties compétitives d'Overwatch 2.

Les matchs de la compétition **se jouent en 'First to three' (FT3)**.

Excepté la OAF0 - Esport Qualifier qui se joue en **First to two (FT2)**. Ainsi que les Finales de Division et la Grande Finale qui se jouent en **First to Four (FT4)**.

A noter que :

- Le perdant de chaque carte **décidera de la prochaine map** qu'il souhaite jouer dans la liste des maps autorisées pour le stage en cours.
- Le vainqueur de chaque carte aura le choix de **débuter** la prochaine carte **du côté de son choix**, que ce soit en attaque ou en défense.
- Si vous arrivez à la **fin du map pool**, vous **retournez au début**.



		Control	Escort	Flashpoint	Hybrid	Push
Esport Qualifier : Swiss Round	FT2	Lijiang Tower	Rialto Dorado	New Junk City Suravasa	Paraíso Numbani	Colosseo Runasapi
Esport Qualifier : phases finales	FT2/FT3	Ilios	Route 66 Watchpoint : Gibraltar		Eichenwalde King's Row	
		Control	Hybrid	Flashpoint	Escort	Push
Stage 1	FT3	Lijiang Tower	Paraíso Eichenwalde Numbani	New Junk City Suravasa	Rialto Dorado Route 66	Colosseo Runasapi
Barrages						
		Control	Escort	Flashpoint	Hybrid	Push
Stage 2	FT3	Oasis	Havana Junkertown Watchpoint: Gibraltar	New Junk City Suravasa	Midtown Blizzard World Hollywood	New Queen Street Esperança
Playoffs						
		Control	Hybrid	Flashpoint	Escort	Push
Finales de division : bracket	FT3	Antarctic Peninsula	King's Row Numbani Paraíso	New Junk City Suravasa	Shambali Route 66 Rialto	Runasapi Esperança
Finales de division : finale	FT4	Népal Samoa	King's Row Numbani Hollywood		Shambali Route 66 Junkertown	
Grande Finale : bracket	FT3	Busan	Hollywood Midtown Eichenwalde		Circuit Royal Watchpoint: Gibraltar Havana	Colosseo New Queen Street
Grande Finale : finale	FT4	Ilios Samoa	Hollywood Midtown King's Row		Circuit Royal Watchpoint: Gibraltar Dorado	



Nota : Le **map pool** est susceptible d'être **modifié en cours de stage** en cas de **nouvelles cartes** ou de **nouveaux modes compétitifs** de jeu sortant sur la version actuelle d'Overwatch 2. Une annonce sera faite sur le [Discord de la compétition](#) si tel est le cas



4.8 Héros jouables

Tous les héros disponibles et jouables dans Overwatch 2 le sont également dans l'OAF0. Il n'y a ni héros pool ni Pick & Ban durant la compétition. Cela est susceptible de changer si le Pick & Ban sort sur la version actuelle de Overwatch 2. Tous les héros sont **jouables deux semaines après le jour officiel de leur sortie** sur Overwatch 2 et non pas dès que le héros peut être joué dans les parties compétitives du jeu.

Néanmoins, nous nous permettrons de bannir un héros de la compétition pendant une durée fixée sur le moment si celui-ci rencontre des bugs en jeu ou dans le cadre où Blizzard a banni un personnage des parties compétitives. Si cette phase de bannissement d'un héros se passe pendant des matchs, le héros sera banni et injouable après la map en cours de jeu.

Une annonce sera faite sur le [Discord de la compétition](#) si tel est le cas.

4.9 Cash Prize

Les quatre meilleures équipes des Grandes Finales se partageront un **cash prize évolutif et participatif**. Celui-ci grandira au fur et à mesure des dons sur le site www.playallforone.com, des achats dans la boutique officielle de la compétition et des montants donnés via le sponsoring. **L'intégralité de l'argent récolté est injecté dans le cash prize**. La répartition sera la suivante :

- Équipe championne de l'OAF0 : **50% du cash prize**;
- Équipe vice-championne de l'OAF0 : **25% du cash prize**;
- Équipe troisième de l'OAF0 : **15% du cash prize**;
- Équipe quatrième de l'OAF0 : **10% du cash prize**.

Les prix seront honorés par Athena Esport en virant la somme sur le compte des organisations propriétaires des équipes y étant éligibles.

L'équipe gagnante de la OAF0 - Esport Qualifier se passant à l'**Esport à Paris** se verra remettre une somme de **1000 euros de cash prize**.



5. Inscriptions

5.1 Règle des rôles/statuts

Chaque personne (joueur et/ou staff) devra **créer un compte** sur le site [PlayAllForOne](#) afin d'obtenir une licence et rejoindre le Discord [Overwatch All For One EU](#). Il y aura deux types de profil :

- La licence « Joueur » : il ne sera possible de **jouer** que dans **1 seule équipe**, de plus chaque joueur devra indiquer sur son profil si il **accepte d'être prêter et/ou transférer** (voir [chapitre 6.4](#));
- Le profil « Staff » : on entend par « Staff » notamment les managers, coachs, président, etc. Ce profil permet d'avoir accès à son/ses équipe(s) sur le site PlayAllForOne mais **ne permet pas de jouer** à la compétition. **Attention**, il est obligatoire malgré tout de s'inscrire sur le site et de rejoindre le Discord.

Nota : Il est possible d'être **Staff** dans une **équipe A** et **Joueur** dans une **équipe B**. Il est également possible d'être **Staff de plusieurs équipes en même temps**, mais **pas de plusieurs équipes en ligue Championnat de France**. De plus, si une équipe en division Semi-Pro 1 monte en Championnat de France, son Staff/Manager ne pourra plus être Staff/Manager d'autres équipes et devra se consacrer seulement à son équipe en Championnat de France.

Les joueurs doivent jouer sur leur propre **compte Blizzard "principal"**; c'est-à-dire que les joueurs doivent s'inscrire avec leur compte avec le **plus haut niveau de jeu**, et ne peuvent en **aucun cas utiliser un autre compte personnel** ou un autre compte **appartenant à une autre personne**. Le compte Blizzard devra être enregistré au nom légal du joueur.

5.2 Annuaire des clubs

Il s'agit d'une **liste des clubs** déclarés auprès de l'OAF0. Vous pouvez y retrouver des informations comme le contact, le discord ou les autres réseaux du club.

Les principaux avantages en tant que clubs concernent **la visibilité auprès des joueurs et du public** qui est offerte par l'OAF0 au moment de la publication de cet annuaire.



L'annuaire des clubs permet également aux clubs qui en sont membres de faire **rentrer une nouvelle équipe dans la compétition, alors que la saison a déjà commencé, au moment de l'inter-stage**. Cette nouvelle équipe doit **suivre le même processus d'inscription** que n'importe quelle autre équipe et sera placée en conséquence dans la division/poule appropriée. Les équipes qui sont ajoutées au tournoi par ce moyen **ne peuvent pas être positionnées** dans la division Championnat de France ou Semi-Pro 1.

Afin de s'inscrire à l'annuaire des clubs, celui-ci doit être **reconnu en tant qu'association loi 1901** ou **entreprise** et **fournir la preuve de son statut**. Cela peut-être en fournissant un **"Récipissé de déclaration de création d'association"** délivré par la préfecture au moment de la création de l'association ou **un numéro de SIRET** dans le cas d'une entreprise.

Il **n'est pas obligatoire** d'être dans **un club pour participer à la compétition**, hormis pour les divisions Championnat de France et Semi-Pro 1.

5.3 Équipes et structures en division Semi Pro et inférieures

Pour pouvoir vous inscrire à l'OAF0, il vous faudra **une équipe**. Une équipe est constituée **d'un président, de joueurs** et facultativement **d'un staff**. Tous les rôles et les niveaux sont acceptés dans la compétition.

La création de l'équipe se fait par le président, le capitaine ou le manager sur le site www.playallforone.com.

Une équipe doit respecter plusieurs critères :

- Avoir un président / représentant / capitaine / manager;
- Avoir entre 5 et 10 joueurs;
- Les joueurs n'ont pas de différence de rang à avoir entre eux , sachant que le classement d'un joueur pris en compte est le **classement le plus haut** sur son meilleur rôle, **indépendamment du rôle joué** dans la compétition;

Le rang de placement d'une équipe dans la compétition est déterminé en fonction du **plus haut rang entre tous les joueurs** qui composent l'équipe. Le rang le plus haut à indiquer doit être celui de la dernière saison jouer en compétitif. Ce rang doit être fourni à l'inscription de l'équipe dans le formulaire. Cela signifie que si une équipe est composée de 4 joueurs Gold 2 et un joueur Master 4, celle-ci sera considérée comme une équipe Master 4 et sera placée dans la poule/division appropriée.



Une structure est en droit de posséder plusieurs équipes, néanmoins **le staff de l'OAF0 se réserve le droit d'accepter ou non la participation à la compétition de plusieurs équipes venant de la même structure** si cela venait à donner trop d'avantages à cette dernière via la prolifération d'équipes et ainsi d'éviter une mainmise d'une ou plusieurs structures sur la compétition.

Nota : *Les membres de l'équipe et/ou de la structure s'engagent à respecter sans réticence ni interprétation ce présent Règlement et de faire preuve de **fair-play** et d'**esprit sportif** durant la compétition.*

Le nom de votre équipe sera automatiquement associé à votre nom de joueur sur le Discord de la compétition. Cette actualisation s'effectue **toutes les 4 minutes**.

La gestion de votre équipe n'est **nullement** du ressort de la compétition et de son staff.

Le staff de l'OAF0 est en droit de demander aux joueurs de **montrer leurs carrières** pour vérifier leurs classements en cas de soupçons. Si ceux-ci sont différents de ceux donnés initialement, le joueur et/ou son équipe pourra être disqualifié de la compétition en fonction de la situation.

5.4 Conditions pour le Championnat de France

La ligue Championnat de France ne sera accessible que pour les **associations** et **entreprises européennes de pays francophones**. La sélection sera faite sur **dossier** et la demande sera traitée par le staff de l'OAF0. Une structure ne peut avoir qu'**une seule équipe** en ligue Championnat de France. La candidature se fera en quatre temps :

Premier temps : Inscription à l'annuaire des clubs

Les structures/associations auront accès à un formulaire pour s'inscrire à l'annuaire des clubs (**disponible [ici](#)**) pendant la phase d'inscription qu'elles devront remplir avant une date butoir. Ce dossier devra contenir différentes informations obligatoires sur la structure :

- Contact du club
- Contact du président
- Contact du responsable communication
- Réseaux sociaux
- Partenaires/Sponsors
- Récépissé de l'association/structure



Deuxième temps : Candidature au Championnat de France

Les structures/associations auront accès à un formulaire (**disponible [ici](#)**) pendant la phase d'inscription qu'elles devront remplir avant une date butoir. Ce dossier devra contenir différentes informations obligatoires sur la structure :

- Avoir un staff de mise en relation avec l'OAF0 (manager unique par équipe)
- RIB de l'association
- Présentation du club
- Plan de communication, palmarès, sponsors...
- Présentation des joueurs si le roster est déjà formé
 - L'équipe doit être composée de 3 joueurs francophones minimum sur le terrain
- Si vous souhaitez Co-Caster cette saison
 - URL et contact de la chaîne de Cast

Troisième temps : attribution des slots

Une fois la date butoir passée, le staff OAF0 décidera de qui aura la possibilité de concourir en ligue Championnat de France (CdF). Sachant qu'il y a 6 équipes au maximum dans cette ligue, il y a trois cas distincts concernant l'attribution des slots :

- Il y a 6 structures ou moins qui prétendent à la ligue CdF : les équipes obtiennent **directement leur slot** dans la ligue CdF.
- Il y a plus de 6 structures qui prétendent à la ligue CdF : le staff **OAF0 choisira** unilatéralement sur la base du dossier d'inscription les 6 équipes qui feront partie de la division championnat de France. Les équipes non gardées parmi les 6 équipes seront automatiquement mises dans la division Semi Pro 1.

Les structures ayant déposé une candidature seront toutes contactées à la date prévue dans le planning, une fois l'attribution faite et sauront si elles ont obtenu un slot dans la ligue CdF la prochaine saison.

Quatrième temps : constitution des équipes

Les structures ayant un slot en ligue CdF ou ayant la possibilité d'en obtenir un, auront également accès à un nouveau **formulaire**



[Formulaire de déclaration de la Line-Up Championnat de France Saison 8](#)

qu'elles devront remplir avant une date butoir où elles devront communiquer :

- Le nom des joueurs et du staff de l'équipe (coach, manager...);
- Le palmarès et les carrières de chacun d'entre eux;
- Les liens des réseaux sociaux principaux de chacun d'entre eux.

Il est important de noter que les équipes doivent avoir au **moins 3 joueurs** de nationalité de [pays francophones](#) actifs lors d'un match.

L'équipe construite par la structure devra respecter les mêmes règles que toutes les autres équipes (voir [chapitre 5.3](#)).

6. Gestion des subs et des transferts

⚠ Important : ⚠ *Il ne faut **PAS quitter** son équipe d'origine, le transfert se fera **automatiquement** vers la nouvelle équipe. Quitter son équipe unilatéralement avant la fin de la procédure de transfert via la marketplace conduit à **la perte de la licence** de compétition par le joueur et **l'impossibilité** de rejoindre l'équipe de destination.*

6.1 Transferts

Chaque équipe a le droit d'ajouter des joueurs à son équipe (sans toutefois dépasser le quota de nombre de personnes maximum par équipe) sur une période indéfinie, c'est ce qu'on appelle un **transfert**. Le joueur transféré **quitte son ancienne équipe** pour **rejoindre la nouvelle** et ne pourra plus concourir pour l'ancienne. Ces transferts sont soumis aux règles suivantes :

- Il y a un **nombre limité** de transferts par équipe durant la saison cela ne concerne uniquement les **transferts vers votre équipe**, et non pas un transfert de l'un de vos joueurs dans une autre équipe (voir [chapitre 6.3](#));
- Les transferts **internes** (concernant des joueurs qui font déjà partie de la compétition) s'effectuent via [l'espace transfert](#) du site.
- Les transferts **externes** (concernent les joueurs qui rejoignent la compétition en n'ayant pas encore joué pour une équipe de l'OAF0) s'effectuent via (disponible au lancement de la saison). Les quotas les concernant sont moindre et l'équipe destinataire doit remplir le formulaire suivant: <https://forms.gle/pEMeXVqqfGHDKrd8>



- Vous ne pouvez transférer dans votre équipe que des joueurs qui sont issus d'équipes étant au maximum **une division au dessus de votre équipe, ou de n'importe quelle division inférieure ou égale** à la vôtre;

Le staff de l'OAF0 est **en droit de refuser** un transfert effectué par des équipes.

En cas de triche sur les déclarations de joueurs, l'entièreté de l'équipe sera disqualifiée de la compétition.

6.2 Prêts

Chaque équipe a le droit d'ajouter des joueurs à son équipe pour une période définie, ce qu'on appelle "**prêt**", ou "**sub**". Le joueur est considéré dans les **deux équipes** pendant ce laps de temps et peut concourir pour ses deux équipes. À la fin du prêt, le joueur n'est plus que dans son équipe d'origine et ne peut plus concourir pour l'équipe où il était en prêt. Ces prêts sont soumis à quelques règles :

- Les prêts ont une durée maximale de **84H**;
- Les prêts sont **limités en nombre** durant la saison pour chaque équipe, cela ne concerne uniquement les joueurs que vous empruntez et non pas ceux que vous prêtez (voir [chapitre 6.3](#));
- Les prêts s'effectuent via [l'espace transfert](#) du site;
- Vous pouvez **prêter et emprunter** uniquement des joueurs issus des équipes **participant à la saison d'OAF0 en cours** (sauf ligue Championnat de France et Semi-Pro, voir [chapitre 6.5](#));
- Vous ne pouvez emprunter dans votre équipe que des joueurs qui sont issus d'équipes étant au maximum une division au dessus de votre équipe, ou de n'importe quelle division inférieure ou égale à la vôtre.

Dans le cas de **la division professionnelle** (CdF et SP1), il est offert la possibilité aux équipes de faire **des prêts de joueurs externes**, ils sont également soumis aux **mêmes règles** (84h, quotas, ...) et **doivent être déclarés sur le formulaire** suivant [Transferts et remplaçants externes](#).

Le staff de l'OAF0 est **en droit de refuser** un prêt effectué par des équipes.

En cas de triche sur les déclarations de joueurs, l'entièreté de l'équipe sera disqualifiée de la compétition.



6.3 Quotas

Les quotas ont pour but de réguler les entrées et sorties de joueurs dans une équipe. Ils limitent le nombre de transferts et de prêts qu'une équipe peut effectuer sur toute la saison et sur chaque phase de stage. Il y a donc deux types de quotas :

- **Les quotas de transferts**, qui limitent le nombre de transferts :
 - Une équipe en **division professionnelle** (CdF à Semi-Pro 1) peut transférer au maximum **10 joueurs** en utilisant **l'espace de transfert** (transferts dits internes) et **5 joueurs externes à la compétition** (transferts dit externes) sur toute la saison jusqu'à la fin du Stage 2.
 - Une équipe **en ligue** (Semi-Pro 2 à Amateur 3) peut transférer au maximum **10 joueurs** en utilisant **l'espace de transfert** (transferts dit internes) et **3 joueurs externes à la compétition** (transferts dit externes) sur toute la saison jusqu'à la fin du Stage 2.

- **Les quotas de prêts**, qui limitent le nombre de prêts :

Jusqu'au Stage 2:

- Une équipe en **division professionnelle** (CdF à Semi-Pro 1) peut effectuer un prêt d'au maximum **15 joueurs** en utilisant **l'espace de transfert** et en **externe** sur toute la saison jusqu'à la fin du Stage 2
- Une équipe **en ligue** (Semi-Pro 2 à Amateur 3) peut effectuer un prêt d'au maximum **15 joueurs** en utilisant **l'espace de transfert** sur toute la saison jusqu'à la fin du Stage 2.

Finales de Division et Grande Finale:

- Une équipe **en division professionnelle** (CdF à Semi-Pro 1) peut effectuer un prêt d'au maximum **2 joueurs** en utilisant **l'espace de transfert** et en **externe** durant les finales de divisions et la Grande Finale.
- Une équipe **en ligue** (Semi-Pro 2 à Amateur 3) peut effectuer un prêt d'au maximum **2 joueurs** en utilisant **l'espace de transfert** durant les finales de division.



Une fois le quota concernant les prêts et les transferts **atteint** sur la saison, vous **ne pourrez plus** soit **emprunter** soit **transférer** de joueur jusqu'à la fin de la compétition, dépendamment lequel des quotas vous avez atteint.

Le gestionnaire de l'équipe (manager, capitaine, ...) devra **gérer ce quota** en respectant les limites maximums par stage, ainsi, si le quota de saison de transferts ou de prêts est atteint il n'aura plus la possibilité de faire usage de cette pratique le reste de la compétition.

Nota : Il n'y a **aucun moyen de regagner des prêts ou des transferts dépensés durant la saison, ni aucun moyen d'augmenter un quota maximal.** Il n'y a **aucun bonus à la fin de la saison** pour les équipes ayant économisé leurs prêts ou leurs transferts.

Vos quotas utilisés et restants sont déclarés et consultables à tout moment dans la page **"Gestion d'équipe"** sur le [site web](#) de la compétition.

6.4 Utilisation de l'Espace Transferts

L'entièreté des transferts et des prêts se feront sur le site www.playallforone.com via la **page "Espace Transfert"**. Les seules exceptions à cette règle sont les recrutements extérieurs . La liste des personnes empruntables ou transférables dans votre équipe est accessible sur cette page.

Pour ce faire, vous avez accès aux équipes actuelles, passées et aux statistiques du joueur, et il suffit au **staff de l'équipe** de cliquer sur le bouton **"Recruter"**, puis **indiquer** si cela est pour **un transfert ou un prêt** pour que la demande s'envoie chez le joueur. Le joueur transféré ou prêté devra accepter ou non la demande.

Veillez noter que vous ne pourrez plus recruter de joueurs si vos quotas de saison sont atteints (voir [chapitre 6.3](#)).

6.5 Recrutements extérieurs

Les équipes peuvent recruter des **joueurs extérieurs à la compétition OAFO**. Néanmoins, si cela se produit, le joueur en question doit **s'inscrire** sur le site www.playallforone.com et le staff de son équipe doit remplir ce formulaire :

- <https://forms.gle/pEMeEXVqgfGHDKrd8>

Ces recrutements seront pris en compte dans le quota de l'équipe.



6.6 Transferts n'affectant pas le quota

En cas de transfert d'un joueur d'une équipe concourant en ligue Championnat de France ou Semi Pro vers une autre structure ne **disputant pas à l'OAF0** afin de participer aux **OWCS et à la Faceit League Masters**, l'équipe aura le droit de recruter un joueur pour le remplacer **sans que cela n'affecte son quota**.

Une équipe aura également le droit à un transfert de joueur **n'affectant pas son quota par saison** si un de ses joueurs est banni durant le reste de la saison et qu'elle **n'est pas impliquée** dans son ou ses infraction(s). Si la situation venait à se reproduire dans une équipe, c'est en **commission de discipline** que se déciderait le droit ou non de bénéficier à nouveau d'un transfert n'affectant pas le quota de l'équipe.

7. Organisation d'un match online

7.1 Planification d'un match

24 à 48h avant chaque stage, l'OAF0 planifie les matchs **automatiquement** à une **date aléatoire** entre le début et la fin du stage, à **20h ou 21h**.

Au milieu du stage, une **nouvelle planification automatique** est réalisée pour les matchs n'ayant pas de dates.

STAGE 1 : 18/03 au 13/04		STAGE 2 : 28/04 au 18/05	
Planification pré stage : 17/03	Planification mi stage : 30/03	Planification pré stage : 26/04	Planification mi stage : 11/05

Si la date de matchs ne convient pas aux équipes, elles peuvent se mettre d'accord pour la déplacer à une autre date via: <https://PlayAllForOne.com>

⚠ ATTENTION : Tout match déplacé avec l'accord des deux équipes **ne sera plus sous la responsabilité du staff**. Vous ne pourrez donc pas demander d'assistance pour la planification d'un match qui a déjà été modifié (*cependant l'application du règlement et l'arbitrage seront toujours présents*).



Tous les matchs (*excepté les phases finales*) s'effectuent en **"FT3"** :

- 6 modes de jeu, choix de 1 à 3 maps par mode de jeu, le map pool change à chaque étape
- Un match peut être planifié jusqu'à **6h avant**.
- Les matchs seront **hebdomadaires** et ne pourront être annulés à moins de **48H** du créneau convenu au préalable.

En plus, pour les **divisions professionnelles**,

- **Pas de déplacement de matchs** en cas de conflit avec d'autres événements prévus **après le lock des rosters**
- Si vous êtes au courant d'un risque de conflit avant cette date, **prévenez directement le staff de l'OAF0**

Quelques exceptions pour les tournois/compétitions de haut tier (*OWCS, Faceit League Master, etc...*)

Nous vous recommandons donc d'être toujours disponible à l'horaire de votre match pour ne pas subir une défaite par forfait.

7.2 Forfait pour non-présentation d'une équipe

Une équipe est déclarée forfait pour non-présentation :

- Si l'équipe **explicite officiellement** sa non-capacité à être présente au match à **l'équipe adverse** et au staff Compétition de l'OAF0 **via le Bot Athéna**. L'équipe sera donc déclarée vaincue par forfait et écopera de 3 cartes perdues et d'un point de pénalité au classement général (voir [chapitre 11.4](#));
- Si **3 joueurs** ou plus de l'équipe sont **en retard de plus de 15 minutes** après l'horaire officiel du match, elle sera déclarée vaincue par forfait et écopera de 3 cartes perdues, d'un point de pénalité au classement général et d'un carton jaune (voir [chapitre 11.4](#));
- Si **2 joueurs** ou moins de l'équipe sont **en retard de plus de 25 minutes** après l'horaire officiel du match et que **l'équipe a notifié l'adversaire** qu'elle étendait le temps de retard en utilisant son temps de pause technique, elle sera déclarée vaincue par forfait et écopera de 3 cartes perdues, d'un point de pénalité au classement général et d'un carton jaune (voir [chapitre 11.4](#)).
 - En effet, les équipes ont la possibilité d'utiliser **l'entièreté de leur temps de pause technique** d'un match pour permettre d'**étendre le temps de retard autorisé** si maximum **deux de ses joueurs ne sont pas présents**. Le cas échéant, l'équipe devra notifier l'utilisation de



ce temps dans le chat écrit de la partie dans le lobby Overwatch 2 **avant** les 15 minutes règlementaires et ne saurait demander de **pauses techniques** (voir [chapitre 7.9](#)) durant le match. Si l'équipe ne notifie pas son adversaire dans ce temps imparti mais que ses joueurs arrivent durant les 15 à 25 minutes après l'horaire officiel du match, elle sera déclarée forfait.

- Si la **composition d'équipe** (Line-up) communiquée sur le site est **incomplète/incorrecte**, elle sera déclarée vaincue par forfait et écopera de 3 cartes perdues, d'un point de pénalité au classement général et d'un carton jaune (voir [chapitre 11.4](#));

Nota : L'équipe qui demande un forfait devra notifier à un **membre du staff Compétition de l'OAF0** et y joindre obligatoirement une **capture d'écran du lobby avec l'heure apparente, les joueurs de son équipe présents et le noms des deux équipes inscrites** pour pouvoir constater l'absence. L'équipe sera alors déclarée vaincue par forfait et écopera de 3 cartes perdues et d'un point de pénalité au classement général.

7.3 Version et serveur du jeu

La version du jeu utilisée en match doit être la **dernière version** d'Overwatch 2 disponible. Tous les matchs doivent se jouer sur un **serveur localisé en Europe**.

7.4 Comptes joueurs et programmes externes

Tous les joueurs doivent utiliser leur **propre compte Battle.net** qu'ils ont communiqué lors de leur inscription. Tout **autre compte utilisé** par un joueur lors d'un match officiel résultera en **défaite par forfait** pour son équipe et des sanctions pourront être appliquées au joueur concerné.

TOUS programmes externes, scripts, piratages ou personnalisation de fichiers de jeu modifiant de quelconques manières le jeu Overwatch 2 est **proscrit**. Des disqualifications et sanctions seront appliquées si la détermination de tels programmes est faite (voir [chapitre 11.4](#)).

7.5 Actions de jeu interdites et bugs

Il est **strictement interdit** d'exploiter des bugs changeant de quelconque manière le principe du jeu. De plus, l'utilisation de "bugs-map" est également **proscrite**. Cela inclut le "skywalking", le fait de se déplacer à travers les murs, toits, plafonds ou toute autre texture.



Néanmoins, les actions rendues possibles par le moteur du jeu comme les "roll-out" (*endroit accessible uniquement avec certains personnages et/ou certaines de leurs capacités*) ou le placement d'artefacts à travers les textures (*ex : translocateur de Sombra indestructible par l'équipe adverse grâce à une texture*) sont **autorisées**.

Il est **strictement interdit** d'utiliser le **Xim** et **toutes autres applications/outils** pouvant contribuer à une amélioration de l'Aim. En cas de **suspicion** sur l'utilisation d'**une quelconque aide** merci d'envoyer le **code du match** au bot Athena.

7.6 Protocole d'avant match

Le protocole d'avant match est **immuable** et **identique** pour toutes les divisions.

La **composition des équipes** (joueurs titulaires et remplaçants) et le **nom du capitaine** doivent être **déclarés** sur le [site](#) dans l'onglet "Gérer mes matchs" sur la page "Gestion d'équipe" au plus tard **10 minutes avant le match**. La feuille du match sera alors au complet et consultable par les deux équipes, le staff de l'OAF0 et les casters. Les joueurs figurant sur la feuille de match commenceront le match.

⚠ ATTENTION : En division professionnelle, Il doit y avoir au moins 3 joueurs de pays francophones dans chaque équipe sur la feuille de match, et toujours 3 joueurs de pays francophones dans chaque équipe sur le terrain.

Toute déclaration émanant d'un membre de l'une des équipes participantes (joueur, coach, manager, etc...) sur le déroulement, la modification de la configuration, de la partie devra se manifester lors de cette phase. L'équipe adverse se réserve le droit de ne pas accéder aux requêtes qui seront formulées en dehors de cette période.

Les équipes doivent être en **vocal sur le Discord de l'OAF0** durant leur rencontre, et s'y connecter **10 minutes** avant le début de la rencontre.

Le non-respect du protocole entraînera des sanctions (voir [Chapitre 11](#)).



Veillez noter qu'en décidant de participer à un match **sans respecter l'ensemble des critères établis** (tels que l'annonce préalable de votre Line-Up, la précision des Btags utilisés en jeu, la déclaration des joueurs remplaçants, et le respect du délai maximal de retard fixé à 15 minutes), vous **renoncez au droit de formuler des réclamations** ultérieures. En engageant votre équipe dans un match, vous consentez à **adhérer aux règles fixées par l'équipe adverse**, et toute contestation ultérieure sera considérée comme irrecevable.

7.7 Création du match

Les matchs de l'OAF0 sont réglés à partir d'un **code workshop** que vous devrez entrer lors de la création du match. Le code est le suivant :

KGKZK

Pour les équipes participantes en division professionnelle le code est le suivant :

9G6JV

Il ne vous restera plus qu'à **changer les cartes manuellement** durant le cours du match. Les 3 cartes devant être jouées sont celles définies par le map pool (voir [chapitre 4.7](#)).

Comme la première carte est sur le mode Point de Contrôle, les équipes n'ont pas à choisir si elles veulent défendre ou attaquer. Néanmoins, durant toute la rencontre, le **perdant** de chaque carte **décidera de la prochaine map qu'il veut** jouer dans la liste des cartes autorisé pour le stage en cours. Le gagnant **décidera de quel côté** il veut commencer pour la **prochaine carte** (Attaque ou Défense).

7.8 Pendant le match

Les **coachs et les managers** ont le **droit de parler** avec leurs joueurs durant le match et leurs pauses.

Les **seules personnes** ayant le droit d'être **spectateurs du match** sont :

- Les administrateurs OAF0 et leurs partenaires;
- Les arbitres OAF0;
- Les casters licenciés OAF0;
- L'équipe de régie de l'OAF0 et leurs partenaires;
- Les coachs et managers, spectateurs de leur équipe uniquement;
- Les joueurs remplaçants, spectateurs de leur équipe uniquement.



7.9 Pauses et changements tactiques

Il est possible de demander **deux sortes de pauses** durant un match OAF0:

- La pause tactique : les coachs des équipes ont le droit de demander une pause de **2 minutes entre deux cartes** pour parler à leurs joueurs;
- La pause technique : En cas de déconnexion ou autre souci technique, chaque équipe dispose d'une banque de temps de **10 minutes** qu'elle peut répartir comme elle l'entend en maximum **3 pauses techniques par match**. Si une équipe dépense l'entièreté de ses 10 minutes en moins de 3 pauses techniques ou si elle utilise ses 3 pauses techniques mais en ne dépensant pas l'entièreté de sa banque de temps, l'équipe ne saurait se voir attribuer une nouvelle pause. Il n'est pas possible d'utiliser un changement tactique pour remplacer un joueur déconnecté. La carte reprendra donc son cours sans le joueur s'il n'a pas pu se connecter à nouveau. Ce temps de pause technique peut être utilisé par une équipe pour allonger le temps de retard en début de match mais le cas échéant, l'équipe ne saurait demander de pauses techniques durant le match (voir [chapitre 7.2](#)).

Cependant pour un changement de joueur vous devez demander un changement tactique.

Les changements tactiques : les équipes possèdent **2 Changements Tactiques d'une minute trente** (1m30) par match. Pendant chaque changement tactique, jusqu'à **deux joueurs** peuvent être **remplacés**. Un changement tactique peut être réalisé **entre deux cartes**. Il n'est **pas possible** d'utiliser les deux changements tactiques au **même moment**. Le changement doit être **annoncé dans le chat** par le coach ou le manager ou le capitaine de l'équipe.

Il est tout à fait possible que les deux équipes procèdent à un changement tactique au même moment. Les deux équipes devront donc annoncer dans le chat les changements à venir.

En résumé, pour le changement tactique :

- 1 changement tactique = jusqu'à 2 joueurs remplacés;
- 2 changements tactiques par match, donc jusqu'à 4 joueurs peuvent être remplacés;
- 1 seul changement tactique par transition d'une carte à l'autre;
- Les 2 équipes peuvent procéder à un changement tactique en même temps.



8. Validation des scores

Pour que le match soit pris en compte, il est nécessaire de **rentrer le score** du match. L'un des deux capitaines ou manager des équipes ayant disputé le match devra reporter sur la feuille de match le résultat de celui-ci, disponible sur la plateforme <https://www.playallforone.com>.

Le score devra être rentré **carte par carte**, dans l'ordre chronologique.

Nous recommandons aux deux capitaines de prendre des captures d'écran des résultats à chaque carte et au capitaine/manager n'ayant pas rentré les scores de bien vérifier sur le site si aucune erreur/triche n'a été réalisée par le capitaine adverse lors de la saisie des scores.

En cas d'inexactitudes dans la saisie des scores, il est nécessaire de contacter le staff compétition de l'OAF0 par le biais d'**un message privé au Bot Discord** Athena Esport - Support Bot#2449.

Lors de ce contact, vous devrez fournir les informations suivantes :

- Noms des deux équipes impliquées dans le match :
- Division de votre équipe dans le Stage en cours (Placement, Stage 1, Stage 2, etc...) :
- La Poule auquel votre équipe appartient :
- La date et l'heure du match :
- Le score détaillé pour chaque carte (par exemple, Busan : 2 - 3 pour eux / Ilios : 2 - 1 pour nous) :
- Une capture d'écran confirmant l'accord de l'équipe adverse sur le score déclaré.

Veuillez noter que le score ne pourra être modifié que par cette procédure et aucune autre méthode ne sera acceptée.

Si le score d'un ou de plusieurs matchs n'a pas été rentré à la fin d'une phase, le match resultera en **défaite pour les deux équipes**.



9. Phases finales de ligues et Grandes Finales OAF0

9.1 Finales de division

Les phases finales permettent de déterminer quelles équipes seront championnes des ligues Semi Pro, Espoirs et Amateurs. Les meilleures équipes de ces divisions s'affrontent dans un **tournoi à double élimination**, où le gagnant de la finale est déclaré champion.

Ces phases finales se déroulent en ligne. Les matchs du tournoi sont en **First To Three "FT3"** (la première équipe à gagner 3 cartes remporte le match) sauf pour la **finale qui sera en "FT4"** (la première équipe à gagner 4 cartes remporte le match).

Dans ce format, les **modes de jeu** et la **première carte** sont **imposés** par le staff OAF0. Le **perdant** d'une carte pourra **choisir** la **prochaine carte** dans le mode de jeu imposé tandis que le **gagnant** pourra **choisir** s'il préfère **attaquer** ou **défendre** en premier.

Cependant, pour la finale, **l'équipe venant du winner bracket** (c'est-à-dire l'équipe qui n'a jamais perdu de match) doit **choisir la 1ère carte** parmi les cartes imposées en mode de jeu "Contrôle de point".

Excepté ces règles, ces matchs sont identiques aux matchs "classiques" de l'OAF0 (voir [chapitre 7](#)).

Il y a donc 3 phases finales différentes :

- Les finales Semi Pro, où s'affronteront les premiers au classement de chaque poule du dernier stage de la saison en division Semi Pro ;
- Les finales Espoir, où s'affronteront les premiers au classement de chaque poule du dernier stage de la saison en division Espoir ;
- Les finales Amateur, où s'affronteront les premiers au classement de chaque poule du dernier stage de la saison en division Amateur ;

Nota : Le **format des finales de division** est **susceptible de changer** en fonction du **nombre de poules et d'équipes**. Le format final sera annoncé avec les équipes participantes sur le [Discord de la compétition](#)



9.2 Intégration des vainqueurs de LAN

Les équipes **vainqueuses** de l'**Overwatch All For One - Esport Qualifier** et de la **Gamers Assembly** obtiennent un slot direct pour les **Play-Ins** et les **Playoffs** du Championnat de France.

Bien qu'elles soient tenues de passer par les Play-Ins pour confirmer leur classement, leur qualification en Playoffs est **garantie à 100%**.

Ces équipes devront respecter les mêmes conditions que les autres équipes en Championnat de France (voir [5.4 Conditions pour le Championnat de France](#)), c'est à dire :

- Structure déclaré sous loi 1901 et inscrit dans l'annuaire des clubs
- Pas d'autres équipes de la même structure en Championnat de France
- 3 joueurs francophone minimum dans l'équipes et sur le terrain pendant un match

Si une structure possède déjà une équipe en championnat de France, ou qu'une équipe n'est pas affiliée à une structure sous loi 1901, elle peut se rendre sur l'annuaire des clubs afin de **rejoindre une autre structure** participant à l'OAF0 (via un partenariat ou autre) et concourir sous ses nouvelles couleurs aux Play-Ins & PlayOffs.

Cas particuliers :

Si une équipe victorieuse d'une LAN (Esport Qualifier ou Gamers Assembly) se qualifie également pour les Playoffs via le circuit classique, ou si la même équipe remporte les deux LAN, alors le slot restant sera attribué à une équipe Semi-Pro supplémentaire.

Si une équipe de la division Championnat de France remporte l'Esport Qualifier, choisit de poursuivre son parcours via le circuit classique, et que cette même équipe remporte également la Gamers Assembly, alors le slot pour les Playoffs du Championnat de France sera attribué au top 2 de la Gamers Assembly. Ce cas de figure est le seul où le ce slot pour les PlayOffs ne sera pas attribué au vainqueur.

9.3 Play-Ins

Les **quatre meilleures équipes** de la ligue Semi Pro ainsi que le vainqueur de la "Overwatch All For One - Esport Qualifier" et de la "Gamers Assembly" participent aux Play-Ins afin de déterminer leur placement dans les PlayOffs.



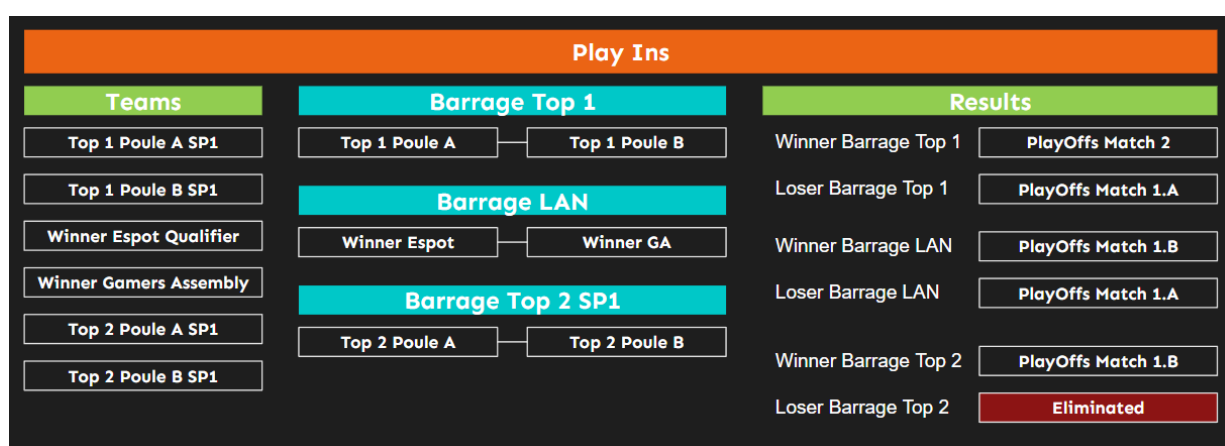
Système des Play-Ins :

Les Play-Ins se déroulent en 3 matchs, tous en **First To Three** (la première équipe à gagner 3 cartes remporte le match). Ces matchs sont :

- un barrage entre le top 1 de chaque poule de Semi-Pro 1
- un barrage entre le top 2 de chaque poule de Semi-Pro 1
- un barrage entre le vainqueur de l'Esport Qualifier et de la Gamers Assembly

Les règles sont les mêmes que pour les matchs des phases finales de ligues (voir [chapitre 9.1](#))

Format des Play-Ins :



Cas spécifiques :

Dans le cas où il manquerait une équipe pour ces Play-Ins ou pour les PlayOffs (voir [9.2 Intégration des vainqueurs de LAN](#)), l'équipe perdante du barrage top 2 ne serait pas éliminée et intégrée aux PlayOffs. Le placement de l'arbre des PlayOffs sera alors ajusté

9.4 Playoffs

Les 5 équipes ayant passé les Play-Ins se retrouveront en PlayOffs afin d'affronter les 3 dernières équipes du Championnat de France pour gagner une des deux places restantes en grande finale.

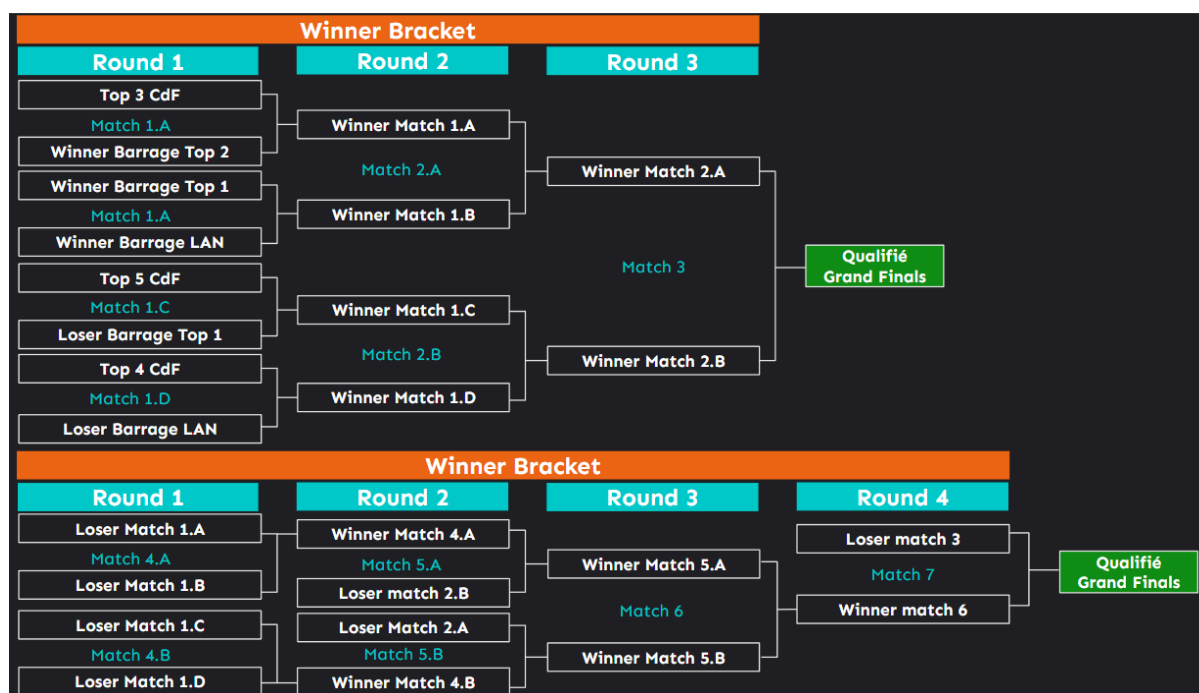
Système des Playoffs :

Les Playoffs se déroulent en **tournoi à double élimination**. Les matchs sont en **First To Three** (la première équipe à gagner 3 cartes remporte le match).



Les règles sont les mêmes que pour les matchs des phases finales de ligues (voir [chapitre 9.1](#))

Format des Playoffs :



Une structure ne peut avoir deux équipes en lice lors des Grandes Finales. Si une structure se retrouve dans ce cas, elle peut **fusionner ses équipes** (en respectant les règles énoncées au [chapitre 5.3](#)) ou l'équipe qualifiée via les Playoffs peut **rejoindre une autre structure** participant à l'OAF0 (via un partenariat ou autre) et concourir sous ses nouvelles couleurs aux Grandes Finales.

Nota : Les équipes Semi Pro doivent respecter les mêmes conditions que les équipes de la ligue Championnat de France pour pouvoir participer aux Grandes Finales (voir [chapitre 5.4](#)).

Si une équipe Semi Pro parvient à se qualifier aux Grandes Finales mais ne peut y participer, le président ou le manager de l'équipe devra le communiquer à un membre du staff Compétition de l'OAF0 via le bot en expliquant la raison. La place vacante en Grandes Finales reviendra à l'équipe perdante du dernier match du loser bracket (match 6 sur la slide au dessus)..

9.5 Grandes Finales

Les Grandes Finales sont un **tournoi à double élimination** regroupant les deux premières équipes de la division Championnat de France et les deux



gagnants des Playoffs. Elles permettent de déterminer quelle équipe sera Championne de France de l'OAF0.

Les matchs des Grandes Finales sont en **LAN** et non en ligne comme tous les autres matchs de l'OAF0. Les matchs des Grandes Finales sont en **First To Three** (la première équipe à gagner 3 cartes remporte le match), exceptée la **finale** qui est en **First To Four** (la première équipe à gagner 4 cartes remporte le match).

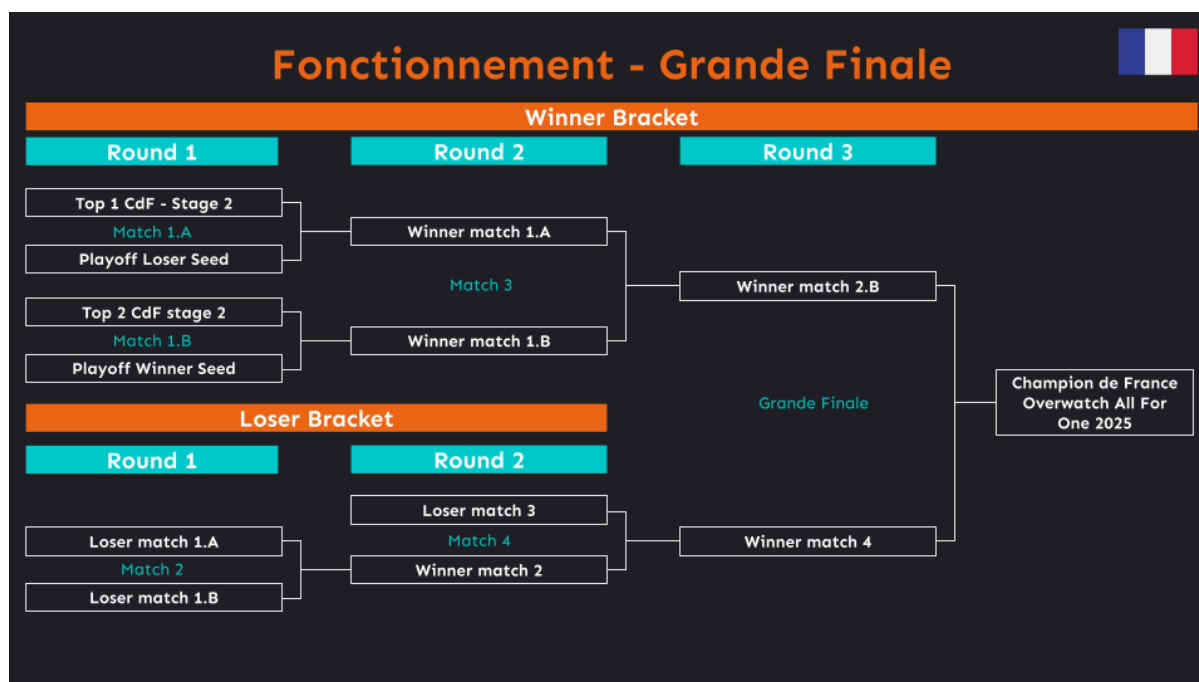
Les coaches et managers auront le droit de communiquer avec leurs joueurs **uniquement** entre les cartes et durant les pauses.

Les seules personnes acceptées en tant que spectateurs dans la partie personnalisée seront :

- Les Administrateurs Overwatch All For One
- L'équipe de régie Overwatch All For One

Exceptées ces règles, ces matchs sont identiques aux matchs des phases finales de division (voir [chapitre 9.1](#)).

Format des Grandes Finales :





10. Cast

En streamant **un match Overwatch All For One** les joueurs s'engagent à refléter **une bonne image de la compétition** et à **adopter une bonne conduite**. Les équipes diffusées devront donc répondre de leurs actes et paroles s'il y a un ou plusieurs incidents mais en aucun cas l'OAF0 sera responsable de ces situations.

[Règlement de Diffusion](#)

[Formulaire d'Accréditation](#)

Un délai de **15 secondes** doit être appliqué pour toute diffusion afin de minimiser les risques d'interférences stratégiques.

10.1 Co-Cast

Chaque équipe de la compétition, quelle que soit la division, peut être **affiliée à un Co-Caster** qui pourra diffuser les matchs de son équipe sur sa chaîne.

Le Co-Caster doit **remplir le formulaire d'accréditation** pour pouvoir s'affilier à son équipe.

10.2 Casters Indépendants

Faites une **demande d'accréditation** pour obtenir les droits de cast sur une à plusieurs divisions !

Les **droits de diffusion** sur les divisions sont accordés en fonction de la qualité du contenu, avec des possibilités d'évolution.

10.3 Stream de POV

Le stream de leur **propre point de vue** par les joueurs en match n'est pas soumis à une demande d'accréditation. Les **règles de diffusion** doivent cependant être respectées.

Il est demandé d'indiquer dans le titre du live **"Championnat de France OAF0 - Division X"**.



11. Sanctions

11.1 Enquêtes et droit de surveiller la conformité




Afin de préserver l'intégrité de l'OAF0, le **staff OAF0** aura le droit de **contrôler** le respect de ce Règlement Officiel, d'**enquêter** sur d'éventuelles violations de ce Règlement Officiel et d'**imposer des sanctions** en cas de violation. Les participants s'engagent à **coopérer** avec le staff OAF0 dans le cadre d'une telle enquête. Le refus d'un Participant de coopérer à une enquête interne ou externe menée par le staff OAF0 ou son représentant concernant une violation de ce Règlement Officiel constitue en soi **une violation de ce dernier**, y compris, sans s'y limiter, une attitude mensongère, la falsification ou la destruction des preuves.

11.2 Soumission à des pénalités

Toute **violation** du Règlement Officiel par un ou plusieurs membres d'une équipe sera passible d'une **pénalité**. La nature et l'étendue des pénalités imposées seront déterminées par le staff OAF0. Toutes les décisions du staff OAF0 concernant les violations de règles ou d'autres problèmes concernant la compétition sont **définitives**.

11.3 Avertissements et récidives

Certains comportements peuvent être sanctionnés d'**avertissements**. Inoffensifs au départ, leur accumulation de la part d'un joueur ou d'une équipe sera sanctionné. Il existe trois avertissements :

-  Les rappels à l'ordre: qui accumulés résultent en sanction légère;
-  Les cartons jaunes: qui accumulés résultent en sanction;
-  Les cartons rouges: qui accumulés résultent en sanction lourde.

Ce système permet de sanctionner plus lourdement la récidive et la prolifération de comportements et actions contraires au règlement ou nocives à la compétition. Désormais tous les avertissements seront suivis de saison en saison et pris en compte lors des futures inscriptions concernant la structure, équipes et joueurs



11.4 Tableau de sanctions

Fautes	Sanctions
Forfait annoncé (voir chapitre 7.2)	Défaite, 3 cartes perdues, 1 point de pénalité au classement
Retard de plus de 15 minutes (voir chapitre 7.2)	Défaite, 3 cartes perdues, 1 point de pénalité au classement, carton jaune ■
Line Up incomplète/incorrecte (voir chapitre 7.2)	Défaite, 3 cartes perdues, 1 point de pénalité au classement, carton jaune ■
Battletag du compte inscrit différent de celui du compte en match	Défaite, 3 cartes perdues, 1 point de pénalité au classement, carton jaune ■
Triche (scripts, programmes externes... voir chapitre 7.4)	Disqualification de l'équipe
Action de jeu interdite (skywalking, bugs cartes... voir chapitre 7.5)	Disqualification du joueur
Smurfing, fausse déclaration de rang (voir chapitre 5.2)	Disqualification du joueur et/ou de l'équipe

11.5 Mesures disciplinaires

Si le staff OAF0 décrète qu'un joueur a enfreint le **règlement**, le **code éthique** ou toute autre **clause des règles**, le staff OAF0 est susceptible de prendre les mesures disciplinaires suivantes en fonction du cas qui s'applique :

- Match à rejouer;
- Match requalifié en défaite;
- Émission d'un avertissement verbal et écrit au joueur et/ou à l'équipe;
- Passage en conseil disciplinaire;
- Disqualification du joueur et/ou de l'équipe pour un ou plusieurs match(s) de la compétition;
- Disqualification du joueur et/ou de l'équipe des compétitions organisées par Athena Esport.

La nature et la portée de la mesure disciplinaire prise par le staff OAF0 seront évaluées à la seule et absolue discrétion du staff OAF0.



11.6 Demande d'enquête

Dans le cas où une équipe s'estime victime d'une violation du Règlement durant son match, **son manager** peut envoyer, par mail, une demande d'enquête à la Commission à cette adresse : contact@playallforone.com. **Les managers des deux équipes** seront convoqués pour en expliquer les raisons et **seuls ces derniers seront acceptés** dans la discussion. Il est impératif de fournir des **informations valables et pertinentes** ainsi que des **preuves** (captures d'écran, extrait du match, code du match) pour aider la Commission dans son investigation.

Les demandes d'investigations injustifiées et répétées seront **lourdement sanctionnées**.

12. Communication

12.1 Canaux de communication de l'OAF0

- L'adresse de contact Overwatch All For One est :
Contact@PlayAllForOne.com
- Site officiel Overwatch All For One est :
<https://www.PlayAllForOne.com>
- Le Facebook™ officiel de Overwatch All For One FR est :
<https://www.facebook.com/OverwatchAllForOneFR>
- Le compte Twitter™ officiel de Overwatch All For One FR est :
<https://twitter.com/OverwatchAllForOneFR>
- Le compte Youtube™ officiel de Overwatch All For One est :
[Overwatch AllForOne](https://www.youtube.com/OverwatchAllForOne)
- Le Discord officiel de Overwatch All For One EU est :
<https://discord.gg/AllForOne>
- Le Twitch officiel de Overwatch All For One est :
<https://www.twitch.tv/overwatchAllForOne>



- Le groupe social Blizzard Overwatch All For One officiel est :
<https://blizzard.com/invite/Dwn9HM0d>
- L'Instagram officiel Overwatch All For One est :
<https://www.instagram.com/playAllForOne>
- Le Reddit officiel Overwatch All For One est :
https://www.reddit.com/r/Overwatch_AllForOne
- Le compte Tiktok™ officiel de Overwatch All For One est :
<https://www.tiktok.com/@overwatch.all.for.one>

12.2 Droit à l'image

L'ensemble des membres prenant part à Overwatch All For One **autorise** la Commission Overwatch All For One : à prendre des photos/vidéos d'eux et à les publier sur les réseaux sociaux de l'Overwatch All For One (Facebook, Twitter, Snapchat, Instagram, LinkedIn), dans une exposition, des revues et des journaux de la presse à des fins de promotion. Ils **acceptent** que ces droits soient cédés à l'association Overwatch All For One sans contrepartie. Tous les participants autorisent l'éventuelle diffusion de leurs matchs.

Le participant ou son ayant droit donne autorisation à l'association Overwatch All For One ou ses représentants de capter par tout moyen son image et de l'utiliser notamment aux fins de :

- Réalisation d'albums photos des événements organisés par l'association;
- Réalisation de films ou spots des événements organisés par l'association;
- Réalisation d'affiches ou de visuels;
- Publication en ligne des productions audiovisuelles.

Le participant ou son représentant légal ne pourra s'opposer à la diffusion de représentations de son image ni à l'utilisation de son nom comme élément de légende.

Conformément aux articles 39 et suivants de la loi du 6 janvier 1978 relatives à l'informatique, aux fichiers et aux libertés (RGPD), toute personne peut obtenir communication et, le cas échéant, rectification ou suppression des informations la concernant, en s'adressant à l'Association Overwatch All For One.



12.3 Communication des clubs

Chaque membre participant à la Overwatch All For One est **autorisé** et **encouragé** à utiliser Overwatch All For One à des fins de communication dans le respect des valeurs portées par la compétition, des règles de fair-play et de convivialité.

Chaque club peut intégrer un community manager au sein de son staff.

Chaque club est libre de communiquer à son rythme. Cependant, les étapes suivantes sont **obligatoires** :

- 1H avant un match : publication d'un post sur tous les réseaux de l'équipe annonçant le match;
- À la fin du match : publication du score et remercier l'équipe adverse (vous pouvez aussi annoncer le prochain match).

Les « Hashtags » # et mentions @ sont **obligatoires** pour chacune des publications en ligne concernant la Overwatch All For One : #OAF08 @PlayAllForOne

Les communiqués de presse sont à envoyer à : Contact@PlayAllForOne.com

13. Assistance et FAQ

13.1 Bot Athena

Si vous avez une question, voulez une indication ou une précision sur un sujet que le règlement ne peut satisfaire, vous pouvez **contacter le bot Discord** prévu à cet effet : **Athena Esport - Support Bot#2449**.

Le staff OAF0 vous répondra **dès que possible** via le bot. Toutes questions liées à la compétition posées aux différents membres du staff OAF0 sans passer par le bot ne recevront **aucune réponse**.

Nous vous prions de **bien vérifier dans le règlement** s'il n'y a déjà pas réponse à vos questionnements avant d'utiliser le bot. Nous vous prions également de **bien expliquer** et définir votre demande/problématique ainsi que d'utiliser un **langage compréhensible et courtois** lorsque vous utilisez celui-ci.

Insulter et/ou spammer le bot ne vous permettra pas d'avoir une réponse plus rapide. Les membres du staff OAF0 sont **bénévoles** et ne sont donc pas



disponibles à toute heure de la journée, mais font le **maximum** pour vous répondre le plus rapidement et de la meilleure manière possible.

Des sanctions peuvent être appliquées en cas d'insultes ou de vulgarités proférées via le bot.



Official Rules Overwatch All For One Season 8 - 2025





Update: October 19, 2023

Table of contents

Table of contents.....	3
1. Introduction.....	5
2. Acceptance and updating of the regulations.....	5
3. Ethics.....	6
4. Tournament format.....	7
4.1 The different platforms and phases.....	7
4.2 Leagues, divisions, pools.....	9
4.3 French Championship League (former Division 1).....	11
4.4 Scoring.....	11
4.5 Divisional development.....	12
4.6 Equality at the end of the course.....	12
4.7 Map pool.....	13
4.8 Playable heroes.....	14
4.9 Cash Prize.....	14
5. Registrations.....	14
5.1 Roles/status rule.....	14
5.2 Teams and structures in the Semi Pro or lower league.....	15
5.3 League conditions French Championship.....	16
6. Subscription and transfer management.....	17
6.1 Transfers.....	17
6.2 Loans.....	18
6.3 Quotas.....	18
6.4 Use of the Transfers Area (or Marketplace).....	20
6.5 External recruitment for top leagues.....	20
6.6 Transfers not affecting quota.....	21
7. Organizing an online match.....	21
7.1 Planning a match.....	21
7.2 Forfeit due to no-show.....	22
7.3 Game version and server.....	22
7.4 Player accounts and external programs.....	23
7.5 Prohibited game actions and bugs.....	23



7.6 Pre-match protocol.....	23
7.7 Match creation.....	24
7.8 During the match.....	24
7.9 Breaks and tactical changes.....	24
8. Score validation.....	25
9. League finals and OAF0 Grand Finals.....	26
9.1 League finals.....	26
9.2 Grand Final play-offs.....	26
9.3 Grand Finals.....	28
10. Cast.....	29
10.1 Official cast.....	29
10.2 Streaming POV.....	29
11. Sanctions.....	29
11.1 Investigations and right to monitor compliance.....	29
11.2 Subject to penalties.....	30
11.3 Warnings and repeat offences.....	30
11.4 Penalty table.....	30
11.5 Disciplinary measures.....	31
11.6 Inquiry request.....	31
12. Communication.....	31
12.1 OAF0 communication channels.....	31
12.2 Image rights.....	32
12.3 Club communications.....	33
13. Support and FAQs.....	34
13.1 Bot Athena.....	34



1. Introduction

These Rules, including any updates, **define the rules and standards of conduct** that will apply as a condition of participation in this tournament.

It applies to all **Associations, Teams, Team Owners, Team Managers, Team Staff and Players** participating in the competition or any event related to this competition (LAN/homestand/online). It has been designed to ensure the integrity of all Overwatch All For One competitions, to protect the image and reputation of the tournament and its association and, to create a consistent, quality experience for members of the public viewing OAF0 events.

These Official Rules establish the **general rules of tournament play**, including rules governing Player eligibility, tournament structure, point structure, rewards and Player conduct.

These Official Rules also contain **limitations of liability, licensing and other legally binding contractual terms**. In addition, each Participant must agree to share contact details and game data when registering online on the [PlayAllForOne](#) website and also provide additional data via Discord (in particular MMR).

Each Participant must **read, understand** and **accept** these Rules as a condition of participation in the OAF0 Tournament.

The members of the OAF0 Competition Department and the Committee will act as "Tournament Administration" to manage the tournaments, apply the present Regulations and act as interlocutors for the teams and structures.



2. Acceptance and updating of the regulations

Each participant (player or staff) must **accept these rules in order to take part in the tournaments**. To accept these rules, you can choose between the following methods:

- When **registering on the [PlayAllForOne](#) website**;
- By default, as soon as you **take part in any match** forming part of our competition, we consider that you accept the present rules and any updates.

It's possible that the rules may **change** during the tournament, and should this happen, an update will be posted on our [PlayAllForOne](#) site as soon as possible. You will also be notified via announcements on the [Overwatch All For One](#) Discord.

To identify updates :

- Yellow highlight on chapter name: when an **entire chapter is** modified;
- Yellow word/phrase highlighting: when **a specific point has been** changed;
- And the update **date at the bottom of this page** will be updated.

Your **participation in the matches** after publication and announcement of the update will constitute **acceptance of** the modified rules.

3. Ethics

Applicable to anyone **registered** on the [PlayAllForOne](#) website and/or **participating** in a match of the competition, whether **during a match** or **on the [Overwatch All For One](#) Discord**.

The values of the OAF0 are **sportsmanship** and **professionalism**. It is everyone's duty to observe the highest standards of **personal integrity** and **good sportsmanship at** all times.

It is therefore **forbidden** to use or adopt any conduct or language deemed obscene, insulting, threatening or in any other way reprehensible. It is also forbidden to incite hatred or discrimination.

Participants **may not use** profanity, obscene gestures, sponsors, product names or descriptions and purely commercial words in their team names,



BattleTags, Discord nicknames and on the site as well as on their profile picture. This includes all types of abbreviations or references.

Teams are expected to demonstrate competitive integrity and behave at all times in a manner consistent with **good sportsmanship, honesty and fair play**. Teams are expected to play to the best of their ability, not to use or promote any form of cheating or hacking, and not to collude to disadvantage another team, whether by influencing the outcome of a match or in any way other than competition. Such behaviour is liable to be sanctioned (see [chapter 11](#)).

Players must be **at least 13 years old** before the start of the season to take part in the competition. Any player under the age of 18 who is required to take part in a physical event (LAN/homestand) and/or who is likely to receive a cash prize must have **parental authorisation** signed by a legal representative, which he/she must provide to his/her team, who will pass it on to the tournament administrators.

4. Tournament format

4.1 The different platforms and phases

The OAF0 has chosen to **combine PC and Console competitions**. However, no Console team will be able to advance beyond **Semi-Pro 2**. The championship remains the **same** and is **subject** to the same **rules** and **code of conduct** unless explicitly stated otherwise.

An Overwatch All For One season is divided into several phases, detailed below in chronological order.

- Registration phase: this is when teams **create their rosters, register for the competition** on playallforone.com and join the [official](#) tournament [Discord](#);
- The OAF0 - Esport Qualifier : An offline event lasting 2 days, open to all teams with a place to the French Championship Playoffs for the winning team.
- Stage: Periods of matches (the number of which may vary between each edition of the competition) in which each team plays all the other teams in its pool once. At the end of each stage, the teams, depending on their scores, will move up or down a division, or stabilize in their current division (see [chapter 4.5](#));



- **Barrage: Periods of matches** (between two stages) where the best teams in the Semi-Pro 1 league play against the French Championship teams who have not qualified directly for the next stage. The team who win these barrages qualify for the next stage in the French Championship league.
- **Playoffs :Periods of matches** (between the previous stage and the Grande Finale) where the best teams of the **Semi-Pro 1** league and the winning team of the OAF0 - Esport Qualifier against the **French Championship league** team who are not directly qualified for the Grande Finale. The winning teams of these Playoffs qualify for the **Grande Finale**.
- **League finals: Double-elimination tournament finals** for all leagues to determine their champions, with the exception of the Championnat de France PC league;
- **Grande Finale:** Teams from the French PC Championship league compete in LAN to determine the **OAF0 Season Grand Champion** and **French Champion**.

All phases, except the OAF0 - Esport Qualifier and the Grand Finals, take place **online**.



Amateur divisions

Professional divisions

Applications

Period where clubs candidate in order to get a spot to the French Championship division, with or without determined players

27th of January to 2nd of February 2025

Registration

Team creation period, registration on the website playallforone.com, time to join our official Discord server Overwatch All For One EU

27th of January to 16th of March 2025

Roster search

Team creation period, registration on the website playallforone.com, time to join our official Discord server Overwatch All For One EU

27th of January to 7th of March 2025

Overwatch All For One - Esport Qualifier

A two-day competitive LAN event at Esport (Paris) where 24 teams compete to win a share of the €1,000 prize pool. Participants will have the opportunity to win their spot for the French Championship playoffs, while experiencing a unique in-person gaming experience.

15th March to 16th March 2025

Stage 1

Match period where each team is placed in a group with other teams of their level, which they must face to determine promotion, relegation, or division stagnation

18th of March to 13rd of April 2025

Stage 1

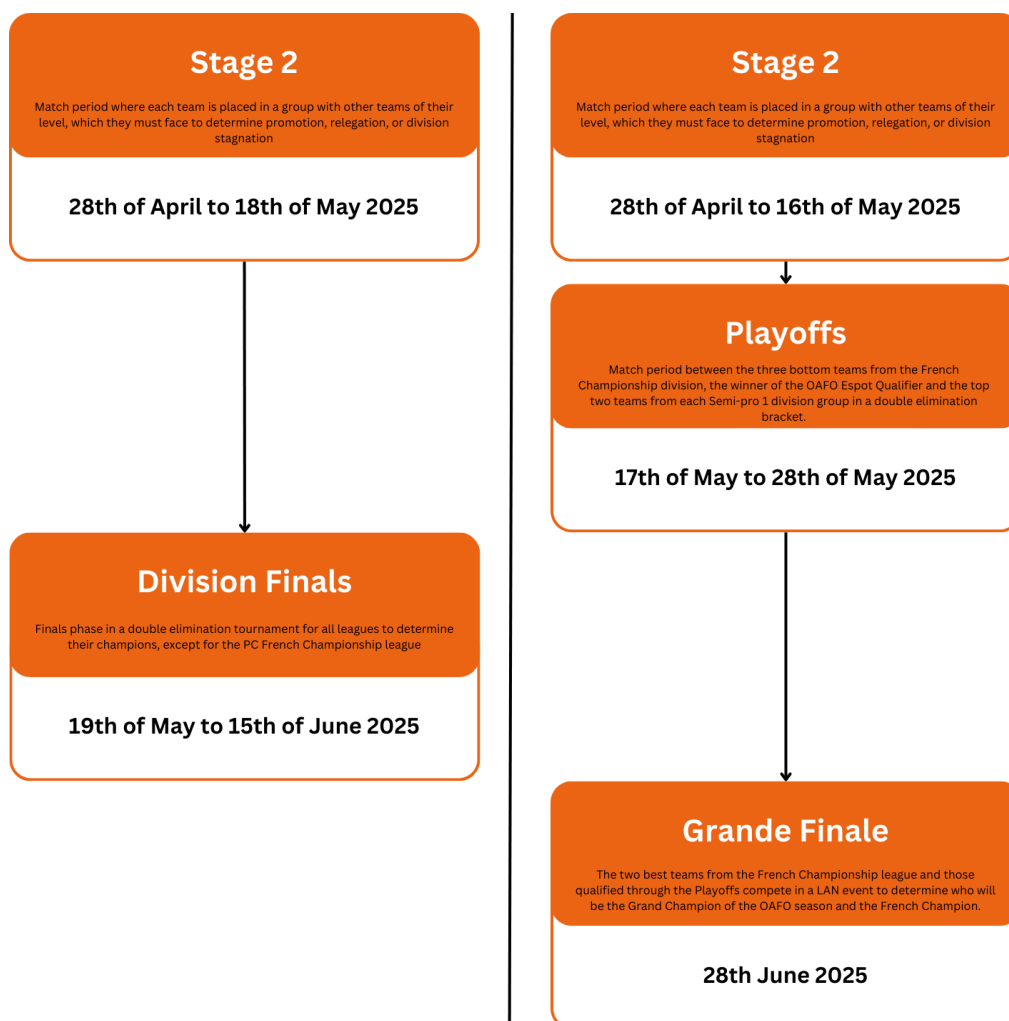
Match period where each team is placed in a group with other teams of their level, which they must face to determine promotion, relegation, or division stagnation

17th of March to 13rd of April 2025

Barrages

Match period between the four bottom teams from the French Championship division and the top two teams from each Semi-pro 1 division group in a double elimination bracket.

22nd of April to 24th of April 2025



4.2 Leagues, divisions, pools

OAFO comprises 4 leagues: **Championnat de France (CdF)**, **Semi Pro**, **Espoir** and **Amateur**.

Each league is made up of divisions:

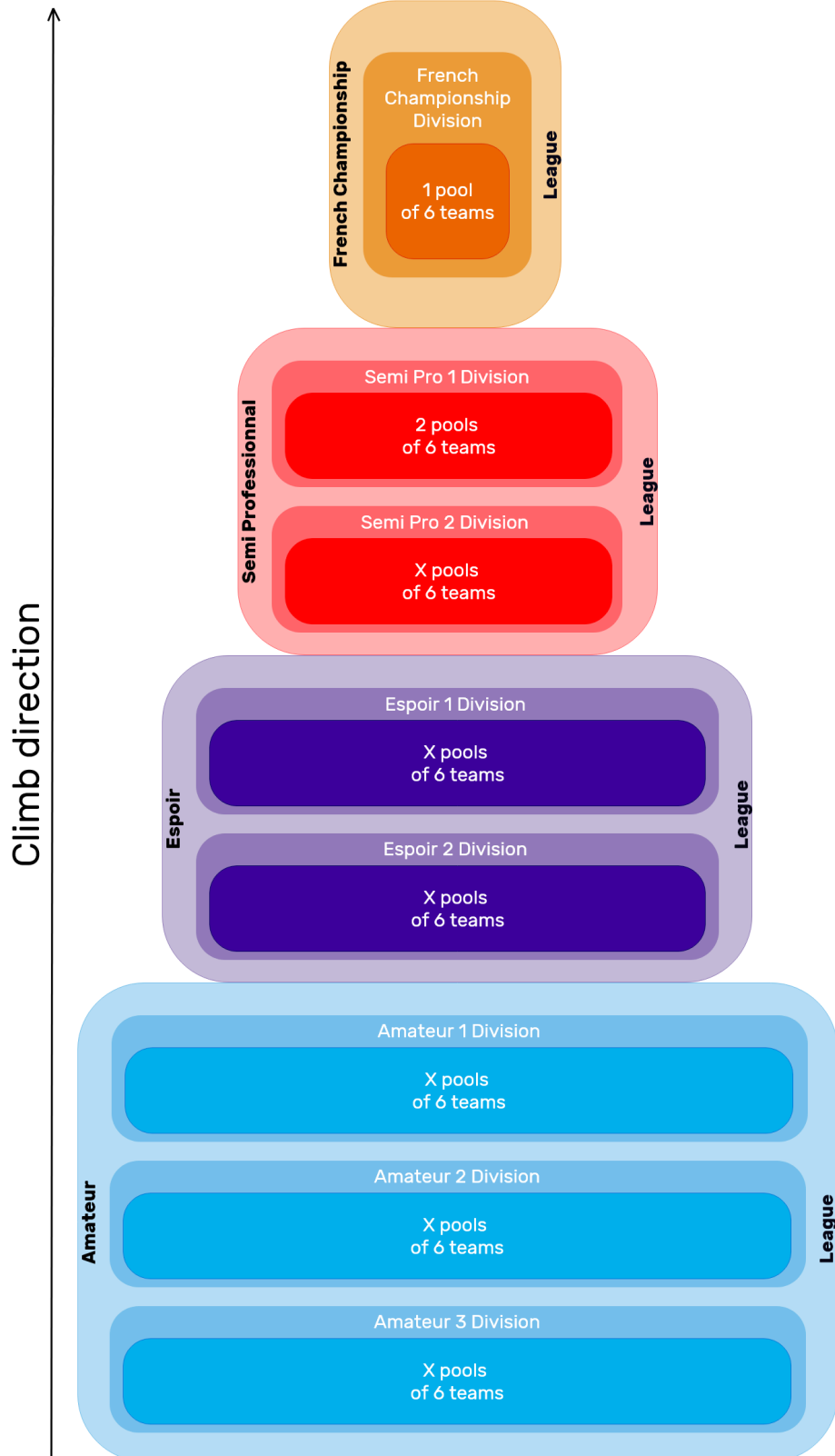
- League French Championship
 - French Championship Division
- Semi Pro League
 - Division Semi Professional 1
 - Division Semi Professional 2
- Espoir League
 - Espoir 1 division
 - Espoir 2 division



- Amateur League
 - Amateur 1 division
 - Amateur 2 Division
 - Amateur 3 division

These 8 divisions are **hierarchical**, and the level of the different divisions within a league is therefore not equivalent: the lower the division number, the higher the level of play (*e.g. the Espoir 1 division is hierarchically higher than the Espoir 2 division*).

The **number of divisions remains fixed**, but the **number of pools** within each division is **variable** according to the number of teams entered in the competition, except for the French Championship and Semi Pro 1 divisions, which will remain at 1 and 2 pools respectively. The number of pools in the other divisions can be increased as required, but each pool will always comprise **6 teams**.





4.3 French Championship League (former Division 1)

From season 7 onwards, registration for the Championnat de France league will be by **dossier**! Teams in the Semi Pro 1 division need to be aware of these requirements, because if they qualify for the Grand Finals, they will have to meet the same conditions. For details, please refer to [chapter 5.3](#).

This league operates differently from the others: it consists solely of an eponymous division, teams in this league do **not move down a division** during the season, and there is no resetting of standings and points at each stage. The final overall ranking therefore takes into account **all** matches played during the season.

4.4 Scoring

Ranking during training courses is based on the points earned by teams at the end of a match. As an OAF0 match is played on a First to Three basis (the first team to win three maps wins the match), this can result in two distinct cases for each team:

- The victory earns **2 points** in the overall standings for the current course.
- The defeat means **0 points** in the overall standings for the current course.

If a match cannot be played because a team has withdrawn, other results apply (see [chapter 7.2](#)):

- The **forfeiting team loses 1 point** in the general ranking of the current round and **loses all 3 maps of the match**;
- The team **winning by forfeit earns 2 points** in the general ranking of the current course and **wins the 3 maps of the match**.

In case of **disbandment of a team** during a training course :

- The points for forfeiting a match mentioned above are applied to all teams in the pool affected by an opposing team's disband. Thus all teams will be credited with **2 points** in the general ranking and **3 maps won**, even if the match against this team has already taken place.

*Note: Any declaration of forfeiture or withdrawal from the competition must be communicated to the competition staff before the end of the current course via the **Bot Athéna** by the **president** or **captain of the team** or structure in question.*



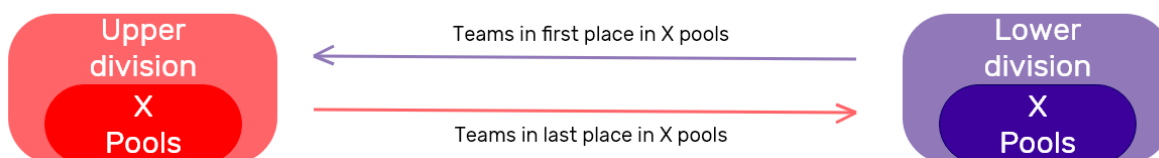
4.5 Divisional development

At the end of each stage, **each division will be upgraded or downgraded**, except for the downgrading of the Championnat de France division and the upgrading of the Semi Pro 1 division, as the Championnat de France league is **closed** after the placement phase.

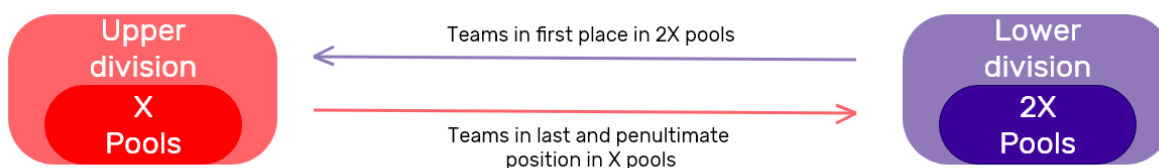
Up/down/stabilization system :

- If a division has the **same number of pools** as the lower or higher division:
 - The **top team** in each pool **moves** up to the next division;
 - The **last team** in each pool **moves** down to the next division;
 - The **other teams remain** in the division for the next course.
- If a division has **double or half the number of pools** as the lower or higher division (depending on whether you're moving up or down).
 - The **top team** in each pool **moves** up to the next division;
 - The **last two teams** in each pool **drop down to** the next division.
 - The **other teams remain** in the division for the next course.

Up and down if divisions have the same number of pools



Up and down if the lower division has twice as many pools

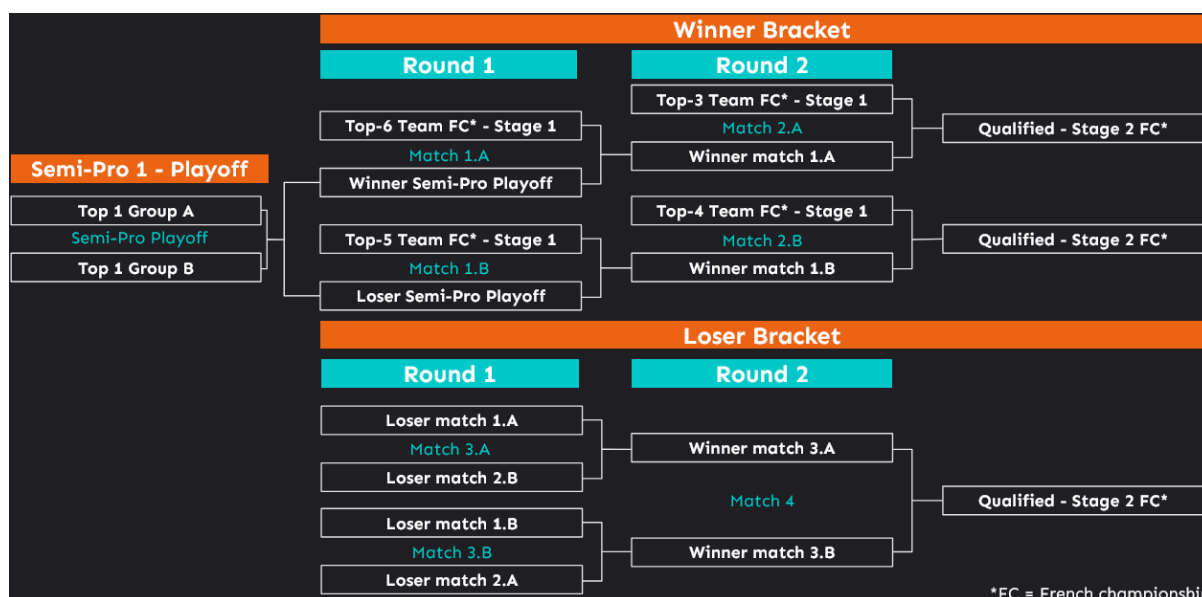


How it works - Barrages (Promotions from Semi-Pro 1/Relegations French championship division):

Between the first and the second stage, there is a “Barrages” phase to determine which teams (among the top teams of each group in the Semi-Pro division and the bottom-4 teams of the French Championship division) will be in the French Championship division for the stage 2.

The format for the “barrage” stage is as follows:

Version 01/25



In the end, of the six teams that take part in this “barrage” phase, 3 teams end up in the french championship division (which is made of a single 5-team group) for the second stage. The other 3 teams end up being relegated to the Semi-Pro 1 division.

As reminded in the part [5.3 of this document](#) the OAF0 staff reserves the right to itself to forbid several teams of the same organization to be part of the French Championship division. If following the “Barrage” stage or the Playoffs the situation were to happen, the possibility will be offered to both teams to merge using their transfer quotas. Otherwise, it might be possible for one of the two teams to join another organization.

In the case where there would be several slots available due to this situation, the OAF0 staff reserves itself the right to decide unilaterally on the promotion of teams to the French championship division. However, this can only be done after consulting said teams.

4.6 Equality at the end of the course

In the event of a tie between teams on points, the tie will be broken as follows (in order):

1. The team with the highest **number of map won** will prevail.
2. If the number of maps won is equal for both teams, the **match between the tied teams** will be evaluated and the team that won that match will prevail.



3. If more than two teams are tied and the previous rule is not sufficient to break the tie, the "**Sonneborn-Berger**" system will be used. The principle of the "Sonneborn-Berger" (S.B.) system is to break ties by rewarding the teams with the best results against the highest-ranked teams in their division. When the pool is over, we calculate the points of the tied teams according to the S.B. system (for tied teams only), based on the final points of the teams in the pool (*e.g. if you beat the top team in the pool, your win will be valued against a team that beat the last team in the pool*).
4. If one or more ties persist, we will apply a system of **game mode versatility**. The team that wins the most different game modes will prevail. As the aim of the OAF0 is to make the best Overwatch 2 team the winner, this team must be the best on all its modes (*example: if Team A wins on average on all game modes with the same win rate, while Team B wins mainly on Escort and Hybrid and very little in the other 2 modes, the game mode versatility system will give the advantage to Team A, which will be more versatile on all modes than Team B*).
5. If a tie or ties persist, **a match or matches in FT2 will** be organized between the tied teams. The date of these match(es) will be established and communicated at the start of the course. The map pool for these matches is the same as for the current course.
6. If there are still ties, or if there is not enough time before the start of the next course to organize match(es), the order of the tied teams in the standings will be **drawn**.

Note: Under NO circumstances can map scores be taken into account to break ties or determine ranking.

4.7 Map pool

The map pool is defined by the OAF0 staff for each course. The map pool will be made up of the game modes used in Overwatch 2 competitive games.

The competition matches are played in 'First to 3' (FT3).



Only the last match of the final, to be played live in the town of Meyzieu on May 4 and 5, 2024, will be played in 'First to 4' (FT4). This match will determine the French champion.

		Control	Escort	Flashpoint	Hybrid	Push
Esport Qualifier : poules	FT2	Lijiang Tower	Rialto Dorado	New Junk City Suravasa	Paraíso Numbani	Colosseo Runasapi
Esport Qualifier : phases finales	FT3	Ilios	Route 66 Watchpoint : Gibraltar		Eichenwalde King's Row	
		Control	Hybrid	Flashpoint	Escort	Push
Stage 1	FT3	Lijiang Tower	Paraíso Eichenwalde Numbani	New Junk City Suravasa	Rialto Dorado Route 66	Colosseo Runasapi
Barrages						
		Control	Escort	Flashpoint	Hybrid	Push
Stage 2	FT3	Oasis	Havana Junkertown Watchpoint: Gibraltar	New Junk City Suravasa	Midtown Blizzard World Hollywood	New Queen Street Esperança
Playoffs						
		Control	Hybrid	Flashpoint	Escort	Push
Finales de division : bracket	FT3	Antarctic Peninsula	King's Row Numbani Paraíso	New Junk City Suravasa	Shambali Route 66 Rialto	Runasapi Esperança
Finales de division : finale	FT4		Népal Samoa		King's Row Numbani Hollywood	
Grande Finale : bracket	FT3	Busan	Hollywood Midtown Eichenwalde	New Junk City Suravasa	Circuit Royal Watchpoint: Gibraltar Havana	Colosseo New Queen Street
Grande Finale : finale	FT4		Ilios Samoa		Hollywood Midtown King's Row	

Note: The map pool is subject to change during the course in the event of new maps or new competitive game modes being released on the current version of



Overwatch 2. An announcement will be made on the [competition Discord](#) if this is the case.

4.8 Playable heroes

All heroes available and playable in Overwatch 2 are also available and playable in OAF0. There are no hero pools or pick & bans during the competition. All heroes are **playable two weeks after the day of their release** in Overwatch 2, not as soon as the hero can be played in the competitive parts of the game.

Nevertheless, we will take the liberty of banning a hero from the competition for a fixed period of time if the hero encounters in-game bugs or if Blizzard has banned a character from competitive games. If matches are currently happening during this hero ban phase, the hero will be banned and unplayable after the map in progress. An announcement will be made on the [competition Discord](#) if this is the case.

4.9 Cash Prize

The top four teams in the Grand Finals will share an **evolving, participatory cash prize**. This will grow as donations are made on the www.playallforone.com website, purchases are made in the official competition store and sponsorship amounts are donated. All the money raised is injected into the cash prize. The breakdown will be as follows:

- OAF0 champion team: **50% of cash prize;**
- OAF0 runner-up team: **25% of cash prize;**
- OAF0 third-place team: **15% of cash prize.**
- OAF0 fourth-place team: **10% of cash prize**

Prizes will be honored by Athena Esport by transferring the sum to the account of the organizations owning the teams eligible for them.

The winning team of the OAF0-Espot Qualifier at Espot in Paris will receive a cash prize of 1,000 euros.



5. Registrations

5.1 Roles/status rule

Each person (player and/or staff) will have to **create an account** on the [PlayAllForOne](#) website in order to obtain a license and join the [Overwatch All For One EU](#) Discord. There will be two types of profile:

- The "Player" license: it will only be possible to play in 1 team, and each player will have to indicate on his profile whether he agrees to be loaned and/or transferred (see [chapter 6.4](#));
- The "Staff" profile: by "Staff" we mean managers, coaches, president, etc. This profile gives you access to your team(s) on the PlayAllForOne site, but does not **allow you to play** in the competition. Please note, however, that you still need to register on the site and join the Discord.

Note: It is possible to be Staff in an A team and Player in a B team. It is also possible to be Staff for several teams at the same time, but not for several teams in the Championnat de France league. Moreover, if a team in a Semi-Pro 1 division moves up to the French Championship division, its Staff will no longer be able to staff/manage other teams and will have to dedicate himself to his team in the French Championship.

Players must play on their own "main" Blizzard account; i.e. players must register with their account with the highest level of play, and may under no circumstances use another personal account or another account belonging to another person. The Blizzard account must be registered in the player's legal name.

5.2 Club Registry

This is a registry made of clubs that gave out their contact details to the OAF0, you can find their contact details (Discord, social networks, etc.) and other information they see fit.

The main advantages as a club to be in the registry are related to the visibility offered by the OAF0 who makes the registry available to everyone in the Overwatch 2 community.

The club registry also allows member clubs to add a new team to the OAF0 tournament even after the start of the season. The new team will be added to the tournament during the inter-stage break. This new team must follow the same registration procedure as every other team at the beginning of the season



(detailed in this document) and will be placed according to its rank to the appropriate division/group. The teams joining the tournament this way will not be allowed to join the Semi-Pro 1 division or the French championship division.

To be part of the club registry, the club must be recognised as an organization under the 1901 French law or be an established company. To prove its status, the club can provide a "Récipissé de déclaration de création d'association" which is a document provided by the french state at the creation of the organization or a SIRET number in the case of a company.

It is not mandatory by any means to be part of a club to take part in the tournament except for the French championship and the Semi-Pro 1 divisions.

5.3 Teams and structures in the Semi Pro or lower league

To register with OAF0, you'll need a team. A team consists of a president, players and optional staff. All roles and levels are accepted in the competition.

The team is created by the president or manager at www.playallforone.com.

A team must meet several criteria:

- Have a president/representative;
- Between 5 and 10 players;
- Players must have a maximum difference of two ranks between them (*e.g. between Gold 4 and Diamond 4*), bearing in mind that a player's ranking taken into account is the highest **ranking** on his best role, **regardless of the role played** in the competition;

The group/division of a team and its subsequent grade is based on the highest rank among all players of a team. This rank must be provided upon registration of the team to the OAF0 tournament. It means if a team is made of four Gold 2 players and a Master 1 player, this team will be considered as a Master 1 team and will be placed in the appropriate group/division.

A structure is entitled to own several teams, but the OAF0 staff reserves the right to accept or refuse the participation in the competition of several teams from the same structure if this would give too much advantage to the latter through the proliferation of teams and thus avoid a stranglehold on the competition by one or more structures.



The members of the team and/or structure undertake to respect these rules without hesitation or interpretation, and to demonstrate **fair play** and **sportsmanship** during the competition.

Your team name will be automatically associated with your player name on the competition Discord. This update takes place **every 4 minutes**.

The management of your team is **in no way** the responsibility of the competition and its staff.

The OAF0 staff has the right to ask players to show their careers to check their rankings in case of suspicion. If these are different from those given initially, the player and/or his team may be disqualified from the competition, depending on the situation.

5.4 League conditions French Championship

The Championnat de France league is open only to **European associations** and **companies from French-speaking countries**. Selection will be based on a **dossier**, and the application will be processed by the OAF0 staff. A structure can only have **one team** in the Championnat de France league. The application will be made in four stages:

First step: Club directory registration

Structures/associations will have access to a form to register in the club directory (available [here](#)) during the registration phase, which they will be asked to complete by a set deadline. This form must contain various mandatory about the structure:

- Contact details of the liaison between the club and OAF0
- Contact details of the president of the club
- Contact details of the community Manager
- Social Networks (links) and partnership list (names)
- Proof that your association has been created under the 1901 french law - "Récipissé de déclaration de création"

Second step: Apply to the French Championship

Structures/associations will have access to a form (available [here](#)) during the registration phase, which they will be asked to complete by a set deadline. This form must contain various mandatory about the structure:



- Have a liaison agent between the OAF0 and your club (A manager can only be registered for one team at a time)
- Bank account identifiers for the club (RIB in France, IBAN in the EU, etc.)
- Club presentation
- Communication plan, record of victories/participations, sponsors)
- Players introduction if you already have a roster
- If you wish to Co-Cast matches during the season, also provide :
- URL and contact details for the casting channel

Third step: slot allocation

Once the deadline has passed, the OAF0 staff will decide who will be able to compete in the Championnat de France (CdF) league. As there are only a maximum of 6 teams in this league, there are three distinct cases regarding slot allocation:

- If 6 or fewer teams are eligible for the CdF league, they have **their own slot** in the CdF league.
- There are more than 6 teams vying for the CdF league: The OAF0 staff will unilaterally select the 6 teams to be included in the French Championship division on the basis of the registration file.

Structures that have applied will all be contacted once the allocation has been made, and will be informed whether they have a slot in the CdF league next season, whether they will have to go through the placement phase to obtain it, or whether they will not be able to access it during the next season.

Fourth stage: team building

Structures with a slot in the CdF league or with the possibility of obtaining one, will also have access to a new **form** which they will have to fill in before a deadline by which they will have to communicate :

- Names of players and team staff (coach, manager, etc.);
- The track record and careers of each of them;
- Links to the main social networks for each of them.
- At least **3** players of a [French Speaking](#) nationality, active in a match.



The team built by the structure must respect the same rules as all other teams (see [chapter 5.2](#)).

6. Subscription and transfer management

! Careful: Do **not** leave your home team the transfer will be made **automatically** to the destination team. Leaving your team unilaterally before the end of the transfer procedure via the marketplace will result in the **player losing his competition license** and being unable to join the destination team.

6.1 Transfers

Each team has the right to add players to its team (without exceeding the maximum number of people per team) over an indefinite period, known as a **transfer**. The transferred player **leaves his old team to join the new one**, and can no longer compete for the old one. Transfers are subject to the following rules:

- Transfers are **limited** during the season and during each training camp for each team. This only concerns **transfers within your team**, not a transfer of one of your players to another team (see [chapter 6.3](#));
- The internal transfers (involving players already in the competition) are made via the [marketplace](#) on the website, while external transfers concern players joining the competition who have not yet played for an AFO team. Quotas for these players are lower and the receiving team must fill in the following form
-
- You can only transfer players to your team from teams in a **division above, equal to or below** your own;

The OAF0 staff has the right to refuse a transfer made by teams.

In the event of cheating on player declarations, the entire team will be disqualified from the competition.

6.2 Loans

Each team has the right to add players to its team for a defined period, known as a "**loan**" or "**sub**". The player is considered to be on **both teams** during this period, and can compete for both teams. At the end of the loan, the player is



only with his original team and can no longer compete for the team where he was on loan. These loans are subject to a few rules:

- Loans have a maximum duration of **84 hours**;
- Loans are **limited** during the season and in each phase for each team, and only concern players you borrow, not those you lend (see [chapter 6.3](#));
- Loans are made via the site's [transfer area](#);
- You can only lend and borrow players with teams participating in the current OAF0 season (except Championnat de France and Semi-Pro leagues, see [chapter 6.5](#));
- You can only borrow players from teams in **a division higher than yours**, or in **a division equal to or lower than yours**;

The OAF0 staff has the right to refuse loans made by teams.

In the event of cheating on player declarations, the entire team will be disqualified from the competition.

6.3 Quotas

Quotas are designed to regulate the entry and exit of players in a team. They limit the number of transfers and loans a team can make throughout the season and during each training camp phase. There are two types of quota:

- Transfer quotas, which limit the number of transfers:
 - A team in a **professional division** (Semi-Pro 1 or French championship) can transfer a maximum of **10 players** using the **marketplace** (so-called internal transfers) and **5 players** from **outside the competition** (so-called external transfers) over the entire season until Stage 2.
 - A **league team** (Amateur 3 to Semi-Pro 2) can transfer a maximum of **10 players** using the **marketplace** (so-called internal transfers) and **3 players** from **outside the competition** (so-called external transfers) over the entire season until Stage 2.
 -
- Loan quotas, which limit the number of loans :

Until Stage 2 :

- A team in a **professional division** (Semi-Pro 1 or French Championship) can loan out a maximum of **15 players** using the **marketplace** and **outside the competition** over the entire season until the Stage 2.
- A **league team** (Amateur 3 to Semi-Pro 2) can loan out a maximum of **15 players** using the **marketplace** over the entire season until the Stage 2.



Division finals and the Grande Finale :

- A team in a **professional division** (Semi-Pro 1 or French Championship) can loan out a maximum of **2 players** using the **marketplace** and **outside the competition** during division finals and the Grande Finale.
- A **league team** (Amateur 3 to Semi-Pro 2) can loan out a maximum of **2 players** using the **marketplace** during the division finals.

Once the season quota for loans or the season quota for transfers has been **reached**, you won't be able to borrow or transfer any **more** players until the end of the competition, depending on which quota you've reached.

The manager will have to manage this quota while respecting the maximum limits, in this way, if the season's quota of transfers or loans is reached, he will no longer be able to make use of this for the rest of the competition.

Note: There is no way to win back loans or transfers spent during the season, nor is there any way to increase a maximum quota, whether season or stage. There is no bonus at the end of the season for teams who have saved their loans or transfers.

Your used and remaining quotas are declared and can be consulted at any time in the "Team management" page on the competition [website](#).

6.4 Use of the Transfers Area (or Marketplace)

All transfers and loans are processed via the "**Transfer Area**" page on the www.playallforone.com website. The only exceptions to this rule are external recruitments for the French Championship and Semi Pro 1 divisions (see [chapter 6.5](#)). The list of people who can be loaned or transferred to your team is available on this page.

To do this, you have access to the player's current and past teams and statistics, and all the team staff have to do is click on the "Recruit" button, then indicate whether it's for a transfer or a loan for the request to be sent to the player.



Please note that you will no longer be able to recruit players if your season quotas and/or your quotas for this course are reached (see [chapter 6.3](#)).

6.5 External recruitment for top leagues

Teams in the Championnat de France and Semi Pro leagues may recruit **players from outside the OAF0 competition**. However, if this happens, the player in question must **register** on www.playallforone.com and his team staff must send our Athena Esport **Discord bot** - Support Bot#2449 the following information:

- The player's Battletag;
- The player's Discordtag;
- A screenshot of the player's rankings for all competitive roles over the last three competitive seasons;
- The URL of the player's profile page on our website;
- If it's a loan (maximum duration 12h and indicate the loan time slot) or a transfer.

These recruitments will count towards the team's quota.

6.6 Transfers not affecting quota

In the event of a transfer of a player from a team competing in the French Championship or Semi Pro league to another structure not **competing in the OAF0 in** order to take part in the **Overwatch Contenders** or **Overwatch League**, the team will be entitled to recruit a player to replace him/her, **without this affecting its quota**. As the Overwatch All For One is a competition highlighting the French talent pool, it's only natural not to penalize and to encourage its players to move up the competitive ladder.

A team will also be entitled to a player transfer **not affecting its quota per season** if one of its players is banned for the rest of the season and **the team is not involved in the offence(s)**. Should the situation arise again in a team, the **Disciplinary Committee will** decide whether or not to allow a transfer that does not affect the team's quota. Overwatch All For One is aware of the difficulties an innocent team can face after such a sanction against one of its players, and is keen to have a **healthy** and **fair** competition for all its players.



7. Organizing an online match

7.1 Planning a match

For each stage, **24 to 48 hours before its launch**, all league matches are **automatically programmed** at a **random date**, between the beginning and end of the stage, at 20h or 21h.

During the stage, a **new automatic planning** is made for the matches without a time slot.

If the match date is not convenient for the teams, they can agree to reschedule it to another date via : <https://PlayAllForOne.com>

! CAREFUL : Any match reschedule with the agreement of both teams will **no longer be under the staff responsibility**. Consequently, you will not be able to

STAGE 1 : 18/03 to 13/04		STAGE 2 : 28/04 to 18/05	
Pre stage planning : 17/03	Mid stage planning : 30/03	Pre stage planning: 26/04	Mid stage planning : 11/05

request assistance for planning a match that has already been rescheduled (however rules application and arbitration will always be present).

All matches (*except for the finals phases*) are played in **"FT3"** :

- 6 game modes, choice of 1 to 3 maps per game mode, the map pool change at every stage

A match can be scheduled up to **6 hours in advance**.

Matches are scheduled **weekly** and cannot be cancelled less than 48 hours before the agreed



On top of that, **for the professional division,**

No rescheduling of matches in case of conflicts with other events planned **after the roster lock**

If you think there will be a conflict before this date, **contact the OAF0 staff immediately**

Exceptions will be made for high tier tournaments (OWCS, Face It League Master, etc...)

We therefore recommend that you are always available at your match time to avoid forfeiting the match.

7.2 Forfeit due to no-show

A team is declared a no-show:

- If the team **officially explains** its inability to attend the match to **the opposing team and to the OAF0 Competition staff**. The team will then be declared defeated by forfeit and will lose 3 maps and a penalty point in the overall ranking (see [chapter 11.4](#));
- If 3 or more players from the team are **late by more than 15 minutes** after the official match time, the team will be declared defeated by forfeit and will incur 3 lost maps, a penalty point in the general ranking and a yellow card (see [chapter 11.4](#));
- If 2 or fewer players from the team are **late by more than 25 minutes** after the official match time and **the team has notified the opponent** that it is extending the late time by using its technical break time, it will be declared defeated by forfeit and will incur 3 lost maps, a penalty point in the overall ranking and a yellow card (see [chapter 11.4](#)). Teams have the option of using the **entire technical break of** a match to **extend the authorized delay** if no more than **two of their players are present**. In this case, the team must notify the user of this time in the Overwatch 2 lobby written game chat **before** the 15-minute time limit, and may not request **technical breaks** (see [chapter 7.9](#)) during the match. If the team does not notify its opponent within this time limit, but its players arrive 15 to 25 minutes after the official match time, it will be forfeited.
- If the line-up communicated on the website is **incomplete/incorrect**, the team will be declared defeated by forfeit and will incur 3 lost maps, a penalty point in the general ranking and a yellow card (see [chapter 11.4](#));

The team requesting a forfeit must notify a **member of the OAF0 Competition staff** and attach a **screenshot of the lobby** with **the apparent time**, so that the



absence can be ascertained. The team will then be declared defeated by forfeit and will lose 3 maps and a penalty point in the overall ranking.

7.3 Game version and server

The game version used in the match must be the **latest version** of Overwatch 2. All matches must be played on the **server located in France**.

7.4 Player accounts and external programs

All players must use their **own Battle.net account**, which they provided upon registration. Any other account used by a player during an official match will result in a forfeit defeat for his or her team, and sanctions may be applied to the player concerned.

ALL external programs, scripts, hacking or customization of game files modifying the Overwatch 2 game in any way is **prohibited**. Disqualifications and sanctions will be applied if such programs are found (see [chapter 11.4](#)).

7.5 Prohibited game actions and bugs

It is **strictly forbidden** to exploit bugs that in any way change the principle of the game. Furthermore, the use of "bug-maps" is also **forbidden**. This includes "skywalking", i.e. moving through walls, roofs, ceilings or any other texture. However, actions made possible by the game engine, such as "roll-outs" (areas accessible only with certain characters and/or certain of their abilities) or the placement of artifacts through textures (e.g. *Sombra's translocator, indestructible by the opposing team thanks to a texture*), are **authorized**.

Using **Xim** and **any other applications/tools** that could enhance Aim is strictly prohibited. If there's any **suspicion** regarding the **use of any assistance**, please send the **match code** to the Athena bot.

7.6 Pre-match protocol

The pre-match protocol is **unchanging** and **identical** for all divisions.

The **composition of the teams** (starting players and substitutes) and the **name of the captain** must be **declared** on the [site](#) in the "Manage my matches" tab on the "Team management" page no later than **10 minutes before the match**. The match sheet will then be complete and available for consultation by



both teams, OAF0 staff and casters. The players listed on the match sheet will start the match.

! CAREFUL: In professional division, there must be at least **3 players from a French-speaking countries** in **each team** on the match sheet, and always **3 players from French-speaking countries** in each team **on the pitch**.

If the match is broadcast, both teams must be present in their chat rooms **30 minutes** before kick-off.

Any statement by a member of one of the participating teams (player, coach, manager, etc.) concerning the progress or modification of the configuration of the game must be made during this phase. The opposing team reserves the right to refuse any requests made outside this period.

Teams must be **vocal on the OAF0 Discord** during their match.

Failure to comply with the protocol will result in sanctions (see [chapter 11](#)).

Please note that by deciding to participate in a match **without meeting all the established criteria** (such as the prior announcement of your Line-Up, the accuracy of the Btags used in-game, the declaration of replacement players, and the respect of the maximum delay period set at 15 minutes), you **waive the right to make subsequent claims**. By engaging your team in a match, you agree **to adhere to the rules set by the opposing team**, and any subsequent challenge will be considered inadmissible.

7.7 Match creation

OAF0 matches are settled using a **workshop code** that you must enter when creating the match. The code is as follows: **KGKZK**

For the participating teams in the **CdF** and **Semi-Pro 1** division the code is as follows: **9G6JV**

All that's left is to **change the maps manually during the** course of the match. The 3 maps to be played are those defined by the map pool (see [chapter 4.7](#)).

As the first map is in Control Point mode, teams don't have to choose whether to defend or attack. However, throughout the match, the **loser** of each map **will decide which map** he wants to play **next** from the list of maps allowed for the current stage. The winner **decides which side to** start on for the **next map** (Attack or Defense).



7.8 During the match

Coaches and managers have the right to **speak** with their players during the match and during breaks.

The **only persons entitled to be spectators at the match** are :

- OAF0 directors and their partners;
- OAF0 referees;
- OAF0-licensed casters;
- The OAF0 management team and their partners;
- Coaches and managers, spectators of their team only;
- Substitute players, spectators of their team only.

7.9 Breaks and tactical changes

Two types of break can be requested during an OAF0 match:

- The tactical break: team coaches have the right to ask for a **2-minute** break **between maps** to talk to their players;
- The technical break: In the event of a disconnection or other technical problem, each team has a time bank of **10 minutes** which it can divide up as it sees fit into a maximum of **3 technical breaks per match**. If a team spends its entire 10 minutes in less than 3 technical breaks, or if it uses its 3 technical breaks but does not spend its entire time bank, the team cannot be allocated a new break. It is not possible to use a tactical change to replace a disconnected player. The map will resume without the player if he/she has not been able to reconnect. This technical break can be used by a team to extend the delay at the start of the match, but in this case the team cannot request technical breaks during the match (see [chapter 7.2](#)).

Each team is also allowed **two tactical changes of one and a half minutes** (1m30) per match, during which **two players** may be **substituted**. A tactical change can **only** be made **between two maps**. It is **not possible** to use both tactical changes at the **same time**. The change must be **announced in the chat** by the coach, manager or team captain.

It's quite possible that both teams will make a tactical change at the same time. Both teams will therefore have to announce the forthcoming changes in the chat.

In summary, for the tactical change:



- 1 tactical change = up to 2 players replaced;
- 2 tactical changes per match, so up to 4 players can be substituted;
- Only 1 tactical change per map transition;
- The 2 teams can make a tactical change at the same time.

8. Score validation

For the match to be taken into account, **the score must be entered**. One of the two captains or managers of the teams who played the match must enter the result on the match sheet, available on the <https://www.playallforone.com> platform.

Scores must be entered **map by map** in chronological order

We recommend that both captains take screenshots of the results for each map, and that the captain/manager who did not enter the scores check the website to make sure that the opposing captain did not make any mistakes/cheats when entering the scores.

In case of inaccuracies in the entry of scores, it is necessary to contact the competition staff of the OAFO through **a private message to the Discord Bot 'Athena Esport - Support Bot#2449'**.

When contacting you will need to provide the following information:

- Names of the two teams involved in the match:
- Division of your team in the Internship in progress (Placement, Stage 1, Stage 2, etc.):
- The Pool your team belongs to:
- The date and time of the game:
- The detailed score for each card (for example, Busan: 2 - 3 for them / Ilios: 2 - 1 for us):
- A screenshot confirming the agreement of the opposing team on the declared score.

The score cannot be changed in any other way.

If the score of one or more matches has not been entered at the end of a phase, the match will result in **defeat for both teams**.



9. League finals and OAF0 Grand Finals

9.1 League finals

The finals determine which teams will become champions of the Semi Pro, Espoirs and Amateurs leagues. The best teams in these divisions compete in a **single-elimination tournament**, where the winner of the final is declared champion.

These final phases take place online. Tournament matches are **First To Three** (first team to win 3 maps wins the match).

In this format, the **game modes** and the **first card** are **imposed** by the OAF0 staff. The **loser of** a map can **choose** the **next map** in the imposed game mode, while the **winner** can **choose** whether to **attack** or **defend** first.

With the exception of these rules, these matches are identical to the "classic" OAF0 matches (see [chapter 7](#)).

There are therefore 3 different final phases:

- The Semi Pro finals, where the top two finishers from the last training camp of the season in the two Semi Pro 1 division pools will face off;
- The Espoir finals, where each of the top-ranked players from the last Espoir 1 division training camp of the season will face off;
- The Amateur finals, where each of the top-ranked competitors from the last Amateur 1 division stage of the season will compete;

9.2 Grand Final play-offs

The **two finalist teams** from the Semi Pro league qualify for the Grand Finals Playoffs, where they will face the last three teams from the Championnat de France league as well as the winning team of the "Overwatch All for One - Espot Qualifier" for a place in the Grand Finals.

Playoffs system :

Playoffs are **double-elimination tournaments** consisting of 5 matches. These matches are **First To Three** (first team to win 3 maps wins the match). The rules are the same as for league final phase matches (see [chapter 9.1](#)).

Playoffs format :



A structure cannot have two teams competing in the Grand Finals. If a structure finds itself in this situation, it may **merge its teams** (in compliance with the rules set out in [chapter 5.2](#)) or the team qualified via the Play-Ins may **join another structure** participating in the OAF0 (via a partnership or otherwise) and compete under its new colors at the Grand Finals.

Note: Semi Pro teams must meet the same conditions as French Championship league teams in order to take part in the Grand Finals (see [chapter 5.3](#))

If a Semi Pro team manages to qualify for the Grand Finals but is unable to take part, the team president or manager must inform a member OAF0 Competition staff by the bot, explaining the reason. The vacant Grand Finals place will revert to the loser of the last loser bracket match (match 6 on the picture before).

9.3 Grande Finale

The Grande Finales are a **double-elimination tournament** featuring the top four teams in the French Championship division and the two winners of the Play-Ins. They determine which team will become French and OAF0 Champions.

Grand Finals matches are played on **LAN**, not online like all other OAF0 matches. Grand Finals matches are **First To Three** (first team to win 3 maps wins the match), except for the **final**, which is **First To Four** (first team to win 4 maps wins the match).



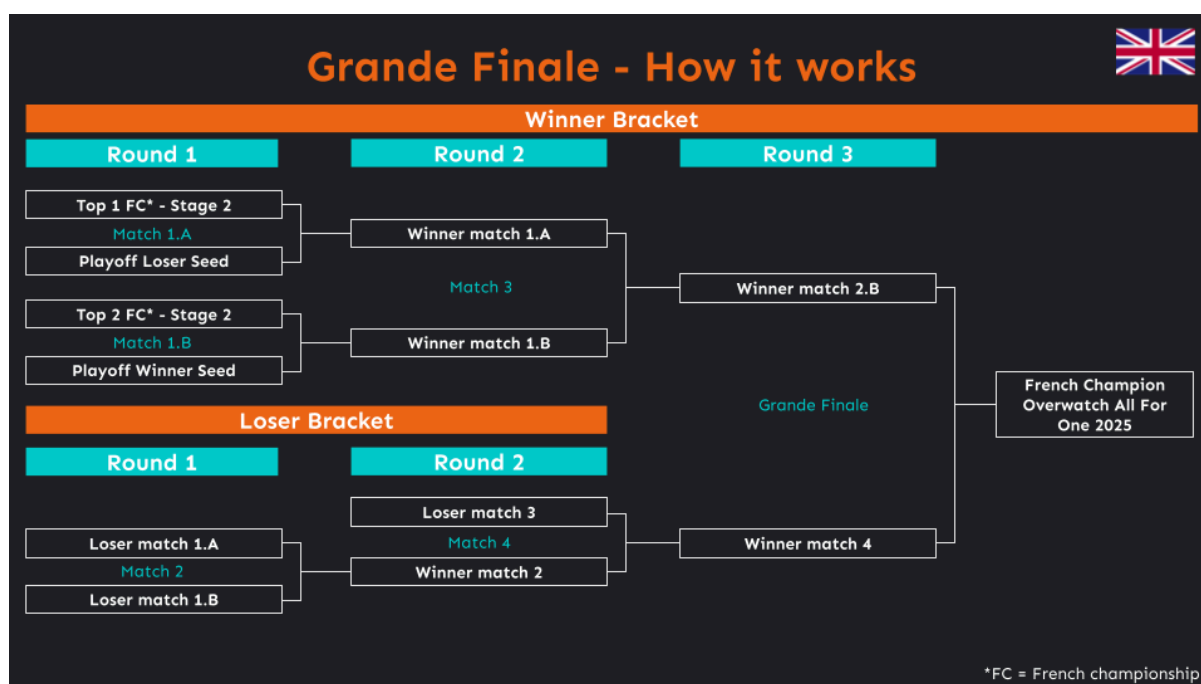
Coaches and managers may **only** communicate with their players between maps and during breaks.

The only people accepted as spectators in the personalized section will be :

- Overwatch All For One Administrators
- The Overwatch All For One management team

With the exception of these rules, these matches are identical to divisional final phase matches (see [chapter 9.1](#)).

Grand Finals format :



10. Cast

10.1 Official cast

Casting of OAFO matches by **third parties not authorized** by the OAFO commission is strictly **forbidden**.

As soon as the date and time of the match have been fixed, the match is made available to all commentators with casting rights for the competition.

Teams may not refuse an official cast of their matches.

Version 01/25



10.2 Streaming POV

Players are entitled to broadcast their matches if they have not already been cast by an official OAF0 caster and after informing the opposing team and providing the streaming link

Please indicate "OAF0 Tournament" in the live title.

We advise you to set a 3-minute delay on your streams.

By streaming an Overwatch All For One match, players undertake to reflect a **good image of the competition** and to **adopt good conduct**. Streamed teams will therefore be held accountable for their actions and words in the event of one or more incidents, but OAF0 will in no way be held responsible for such situations.

11. Sanctions

11.1 Investigations and right to monitor compliance

In order to preserve the integrity of the OAF0, the **OAF0 staff** shall have the right to **monitor** compliance with these Official Rules, to **investigate** possible violations of these Official Rules and to **impose sanctions** in the event of a violation. Participants agree to **cooperate** with OAF0 staff in any such investigation. A Participant's refusal to cooperate with an internal or external investigation conducted by OAF0 staff or its representative regarding a violation of these Official Rules constitutes **a violation of these Official Rules**, including, but not limited to, misrepresentation, falsification or destruction of evidence.

11.2 Subject to penalties

Any **violation of** the Official Rules by one or more members of a team will be subject to a **penalty**. The nature and extent of penalties imposed will be determined by the OAF0 staff. All decisions of the OAF0 staff concerning rule violations or other competition issues are **final**.

11.3 Warnings and repeat offences

Certain behaviors can be sanctioned by **warnings**. Initially harmless, the accumulation of such behavior by a player or a team will be penalized. There are three types of warning:



- Calls to order, which accumulate into light sanctions;
- Yellow cards, which accumulate into penalties;
- Red cards, which accumulate into heavy penalties.

This system makes it possible to impose heavier penalties for repeat offences and the proliferation of behaviour and actions contrary to the rules or harmful to the competition.

11.4 Penalty table

Faults	Sanctions
Advertised package (see chapter 7.2)	Defeat, 3 maps lost, one point penalty in the standings
Delay of more than 15 minutes (see chapter 7.2)	Defeat, 3 maps lost, one point penalty, yellow card
Incomplete/incorrect line-up (see Chapter 7.2)	Defeat, 3 maps lost, one point penalty, yellow card
Battletag of registered account different from that of match account	Defeat, 3 maps lost, one point penalty, yellow card
Cheating (scripts, external programs... see chapter 7.4)	Team disqualification
Prohibited game action (skywalking, bug maps... see chapter 7.5)	Player disqualification
Smurfing, false declaration of rank (see chapter 5.2)	Disqualification of player or team

11.5 Disciplinary measures

If the OAF0 staff decides that a player has violated the **rules**, the **code of ethics** or any other **clause of the rules**, the OAF0 staff may take the following disciplinary measures, depending on the case in question:

- Match to be replayed;
- Match requalified as a defeat;
- Issuance of a verbal and written warning to the player and/or team;
- Disciplinary board;
- Disqualification of the player and/or team for one or more matches in the competition;



- Disqualification of the player and/or team from competitions organized by Athena Esport.

The nature and scope of the disciplinary action taken by the OAF0 staff will be assessed at the sole and absolute discretion of the OAF0 staff.

11.6 Inquiry request

In the event that a team considers itself to be the victim of a breach of the Regulations during its match, **its manager** may send a request for an investigation to the Commission by e-mail to the following address: contact@playallforone.com. **The managers of both teams** will be summoned to explain the reasons, and **only they will be included** in the discussion. It is imperative to provide **valid and relevant information** as well as **evidence** (screenshots, match extract, match code) to help the Commission in its investigation.

Unjustified and repeated requests for investigations will be **heavily penalized**.

12. Communication

12.1 OAF0 communication channels

- The Overwatch All For One contact address is :
Contact@PlayAllForOne.com
- Official Overwatch All For One website is :
<https://www.PlayAllForOne.com>
- The official Overwatch All For One FR Facebook™ is :
<https://www.facebook.com/OverwatchAllForOneFR>
- The official Twitter™ account for Overwatch All For One FR is :
<https://twitter.com/OverwatchAllForOneFR>
- The official Overwatch All For One Youtube™ account is :
[Overwatch AllForOne](#)
- The official Overwatch All For One EU Discord is :



<https://discord.gg/AllForOne>

- The official Twitch of Overwatch All For One is :

<https://www.twitch.tv/overwatchAllForOne>

- The official Blizzard Overwatch All For One social group is :

<https://blizzard.com/invite/Dwn9HM0d>

- The official Overwatch All For One Instagram is :

<https://www.instagram.com/playAllForOne>

- The official Overwatch All For One Reddit is :

https://www.reddit.com/r/Overwatch_AllForOne

- The official Overwatch All For One Tiktok™ account is :

<https://www.tiktok.com/@overwatch.all.for.one>

12.2 Image rights

All members taking part in Overwatch All For One **authorize** the Overwatch All For One Commission: to take photos/videos of them and publish them on the Overwatch All For One social networks (Facebook, Twitter, Snapchat, Instagram, LinkedIn), in an exhibition, magazines and newspapers for promotional purposes. They **agree** that these rights may be transferred to the Overwatch All For One association without compensation. All participants authorize any broadcasting of their matches.

The participant or his/her beneficiary authorizes the Overwatch All For One association or its representatives to capture his/her image by any means and to use it in particular for the purposes of :

- Photo albums of events organized by the association;
- Production of films or spots for events organized by the association;
- Creation of posters or visuals;
- Online publication of audiovisual productions.

The participant or his/her legal representative may not object to the distribution of representations of his/her image or to the use of his/her name as part of the caption.

In accordance with Articles 39 et seq. of the French Data Protection Act of January 6, 1978 (RGPD), any person may obtain communication and, where



appropriate, rectification or deletion of information concerning him or her, by contacting the Overwatch All For One Association.

12.3 Club communications

Each member participating in the Overwatch All For One is **authorized** and **encouraged** to use Overwatch All For One for communication purposes in accordance with the values of the competition and the rules of fair play and conviviality.

Each club can add a community manager to its staff.

Each club is free to communicate at its own pace. However, the following steps are **mandatory**:

- 1H before a match: publication of a post on all team networks announcing the match;
- At the end of the match: publish the score and thank the opposing team (you can also announce the next match).

The "Hashtags" # and @ are **mandatory** for each online publication concerning the Overwatch All For One: #OAF07 @PlayAllForOne

Press releases should be sent to Contact@PlayAllForOne.com

13. Support and FAQs

13.1 Bot Athena

If you have a question, want an indication or a precision on a subject that the rules cannot satisfy, you can **contact the bot Discord** envisaged for this purpose: Athena Esport - Support Bot#2449.

The OAF0 staff will reply **as soon as possible** via the bot. All questions related to the competition asked to the different members of the OAF0 staff without using the bot will not be **answered**.

Please **check the rules to see** if your questions have already been answered before using the bot. We also ask you to **clearly explain** and define your request/problem and to use **understandable and courteous language** when using the bot.



Insulting and/or spamming the bot will not get you a faster response. OAF0 staff members are **volunteers** and are therefore not available at all hours of the day, but they will do their **utmost** to answer you as quickly and efficiently as possible.

Sanctions may be applied in the event of insults or vulgarities uttered via the bot..