

# RÉGLEMENT ROG CUP



WHITESHARK



# Règles De La Compétition

Pour cette édition , nous utiliserons en partie le règlement EUL :

Les joueurs devront :

- Etre majeur lors de l'inscription ( 18 ans).
- Avoir un rang minimum ( Platine III )
- Parler Français
- Avoir un ping <80ms

Ne pas faire partie du circuit compétitif Ubisoft (FCL/FL/EUCL/EUL)

Ne pas tenir de propos haineux, racistes, misogynes, insultes en tout genre, anti-jeu ou triche allant à l'encontre des valeurs véhiculées par WhiteShark sous peine de disqualification.

L'utilisation de MOSS sera obligatoire (<https://nohope.eu/>).

Tous les MOSS devront être upload par l'ensemble des joueurs sur un drive mis à disposition par l'équipe de modération.

Dans le cas ou un joueur ne serait pas capable de présenter son moss, le staff se réserve le droit de disqualifier l'équipe.

Discord sera utilisé pour toute la partie communication et annonces autour de la SharkCup ( <https://discord.gg/sharkcorp> ).



# Paramètres Des Matches

Voici les différents paramètres utilisés pour chaque match de cette compétition :

Hud Settings: Pro League

Number of Bans: 4+2

Ban Timer: 20

Number of rounds: 12

Attacker/Defender role swap: 6

Overtime Rounds: 3

Overtime Score Difference: 2

Overtime Role Change: 1

Objective rotation parameter: 2

Objective Type Rotation: Rounds Played

Attacker unique spawn: On

Pick Phase Timer: 15

6TH Pick Phase: On

6TH Pick Phase Timer: 15

Reveal Phase Timer: 5

Damage handicap: 100

Friendly fire damage: 100

Injured: 20

Sprint: On

Lean: On

Death replay: Off

Plant Duration - 7

Defuse Duration - 7

Fuse Time - 45

Defuse Carrier Selection - On

Prep Phase Duration - 45

Action Phase Duration - 180



# Format Des Matches

---

Ci-dessous, vous trouverez les formats que nous utiliserons tout au long de cette compétition :

Les matchs de la première et seconde phase de huitième de finale se joueront en Bo1

Les matchs de quarts de finale se joueront en Bo1

Les matchs de demi finale se joueront en Bo3

La finale se jouera en Bo3

# Map Pool

---

Le Map Pool utilisé pour la ROG Cup est le même que celui actuellement utilisé en EML (2025) :

- Bank
- Border
- Chalet
- ClubHouse
- Consulate
- Kafe Dostoyevsky
- Lair
- Nighthaven Labs
- Skyscraper



# Map Veto

Lors de chaque phase, les maps à jouer sont sélectionnées par les équipes via un système d'élimination (Veto) via le site "MapBan" :

[https://www.mapban.gg/en/for\\_streams](https://www.mapban.gg/en/for_streams) .

## Veto BO1

- L'équipe A ban l'une des 9 maps;
- L'équipe B ban l'une des 8 maps restantes ;
- L'équipe A ban l'une des 7 maps restantes ;
- L'équipe B ban l'une des 6 maps restantes ;
- L'équipe A ban l'une des 5 maps restantes ;
- L'équipe B ban l'une des 4 maps restantes ;
- L'équipe A ban l'une des 3 maps restantes ;
- L'équipe B ban l'une des 2 maps restantes ;
- La dernière map est la map jouée.

La désignation de l'équipe A et de l'équipe B se fait par tirage au sort.

L'équipe remportant le TOSS, choisi de commencer le Veto ou de laisser la main.

## Veto BO3

- L'équipe A ban l'une des 9 maps;
- L'équipe B ban l'une des 8 maps restantes ;
- L'équipe A ban l'une des 7 maps restantes;
- L'équipe B ban l'une des 6 maps restantes ;
- L'équipe A choisie l'une des 5 maps restantes ;
- L'équipe B choisie l'une des 4 maps restantes ;
- L'équipe A ban l'une des 3 maps restantes.
- L'équipe B ban l'une des 2 maps restantes.
- La dernière map sera la map décisive.

La désignation de l'équipe A et de l'équipe B se fait par tirage au sort.

L'équipe remportant le TOSS, choisi de commencer le Veto ou de laisser la main.