

Basado en el reglamento Oficial de División Abierta de Overwatch. La organización tendrá discernimiento para modificar la rotación de mapas como lo crea necesario.

Formato: Categoría del mejor entre 5 Mapas.

Desempate: Si una partida termina en empate, los jugadores tendrán que jugar una partida de desempate para determinar el ganador del mapa. El ganador del mapa anterior escogerá lados de inicio.

Mapa de desempate: Ilios

En caso de un segundo empate se jugará en Oasis.

Rotación de Mapas: Cada set de mapas incluirá los siguientes modos de mapa en este orden: Control – Escolta – Asalto – Híbrido – Control.

Selección: El equipo con mayor seedeo en la partida escogerá el primer mapa, el de menor seedeo elegirá lados. El perdedor del primer mapa escogerá el siguiente mapa en el modo de juego, mientras que el ganador elegirá lados. Por cada mapa consecuente, el perdedor elegirá el siguiente mapa y el ganador seleccionará lados. Los mapas elegidos quedarán eliminados del pool una vez se hayan usado. Para desempates el primer mapa siempre será Ilios

Pool de mapas:

Control: Nepal / Lijiang

Escolta: Ruta 66 / Gibraltar

Asalto: Horizonte / Anubis

Híbrido: Eichenwalde / Hollywood / King's Row

No habrá baneos, a menos que haya un bug que rompa el balance competitivo del mapa.

Selección de Héroe: Héroe disponibles en "modo competitivo".