



Game 20

Règlement du tournoi

Counter Strike : Global Offensive

Version du 29/01/2019

Article 1. Informations générales

1. Les organisateurs se réservent le droit de modifier le présent règlement à tout moment et sans préavis. Il est recommandé de consulter régulièrement ce document afin d'apprécier les modifications pouvant intervenir.
2. En participant à cette compétition, les joueurs acceptent sans réticence de respecter le règlement. Les joueurs acceptent l'application de ce règlement par l'organisateur et que toute décision prise par l'organisateur prévaut sur ce règlement.
3. Si un joueur est suspecté de tricher, un responsable du tournoi doit être prévenu avec la GOTV du match. Les joueurs doivent donc prévenir si la GOTV n'est pas lancée avant le début du match !
4. Un joueur accusé de tricherie devra accepter un contrôle par les organisateurs de son ordinateur pour prouver son innocence, ou risquer l'exclusion de la Lan le cas échéant (avec forfait immédiat de son équipe)
5. Tous les joueurs doivent se comporter de façon respectueuse envers leurs adversaires; c'est la base des règles de civilité. Si un joueur montre néanmoins un comportement irrespectueux, il doit s'attendre à recevoir un avertissement ou une autre forme de pénalité. En outre, l'équipe du joueur risque d'être disqualifiée ou bannie du tournoi.

Article 2. Règles du tournoi

1. Une équipe se compose de minimum cinq joueurs. Seuls les joueurs membres de l'équipe peuvent jouer un match du tournoi. Il est strictement interdit de faire jouer un joueur ayant rejoint l'équipe après le lancement de la compétition sous peine de disqualification.
2. Aucun spectateur n'est autorisé à rejoindre un serveur dédié à un match de tournoi excepté un responsable du tournoi. Des serveurs GOTV seront prévus à cet effet.
3. La finale sera jouée sur la scène, à l'intérieur des amphithéâtres, la première équipe à comptabiliser un total de deux défaites est éliminée.
4. Un match oppose deux équipes de cinq joueurs chacune, sur une map et suivant le principe du MR15.
5. Avant le match les leaders de chaque équipe seront avertis par un administrateur que son équipe doit jouer et un password leur sera donné. Un serveur sera alors réservé pour ce match. Les joueurs ont alors 5 minutes pour s'y connecter et débiter le match.
6. Si une équipe ne peut pas se présenter à temps, le leader doit impérativement prévenir un administrateur avant la fin des 5 minutes. Si tel n'est pas le cas, l'équipe peut encourir une pénalité qui peut aller jusqu'à la perte du match par forfait, voire la disqualification pure et simple de l'équipe pour le tournoi. Si aucune excuse valable (la validité de l'excuse sera évaluée par les admins) n'est donnée et que l'équipe ne peut pas présenter 4 joueurs endéans les 10 minutes après le début normal du match, elle perd le match par forfait. Exemples d'excuses valables : crash serveur, problème de réseau, problème électrique, plantage PC.

7. Un warm-up aura lieu avant chaque match, les joueurs sont tenus de tester si les réglages du serveur sont corrects et si la map est bien chargée. Avant que le match ne commence, les 2 équipes doivent signaler qu'elles sont prêtes.
8. En cas de force majeure entraînant la déconnexion de 3 joueurs ou plus, le match est considéré comme arrêté. Si le problème est survenu avant le début du 5^{ème} round le match est tout simplement recommencé à zéro. Dans le cas contraire : le round au cours duquel le problème est survenu n'est pas comptabilisé, le serveur sera relancé et le match sera repris à ce round, le score atteint à la fin du round précédent étant conservé. L'argent de départ sera de 5000\$ dans ce dernier cas. Si l'ordinateur d'un joueur plante (ou déconnexion involontaire) lors d'un match, une pause sera faite avant la fin du round, afin qu'il puisse se reconnecter et recevoir l'argent dû à la fin du round durant lequel il a eu un problème. Le joueur en question est sensé redémarrer et se reconnecter aussitôt. La pause doit être gérée par les joueurs.
9. Chaque équipe peut demander un maximum d'un temps mort pendant chaque carte jouée pendant le match. Ce temps mort ne peut excéder une période de 2 minutes. Le temps mort doit être demandé aux arbitres officiels du tournoi et commence dès la fin du round actuel.
10. Un screenshot des scores doit être pris avant chaque changement de camp afin de prouver les dits scores. Les joueurs sont responsables de ces screenshots. Il faut un screenshot par équipe.
11. Si un logiciel anti-cheat rapporte une violation durant une partie, le joueur est présumé coupable jusqu'à ce qu'il prouve son innocence.

Article 3. Structure du tournoi

La structure du tournoi variera en fonction du nombre d'équipes inscrites. La structure qui va suivre a été établie pour un tournoi avec 16 équipes participantes. Le tournoi est composé d'une phase de poules suivie d'une phase éliminatoire en double élimination.

3.1. Map-pool

Le map pool est constitué des maps suivantes :

- de_inferno
- de_train
- de_nuke
- de_mirage
- de_cache
- de_overpass
- de_dust2

3.2. Phase de poules

1. Les équipes seront réparties aléatoirement dans des poules de 4 équipes. Les 2 meilleurs de chaque poule seront placés pour la phase éliminatoire dans le Winner Bracket tandis que les autres seront placés dans le Loser Bracket (ce qui leur comptabilise déjà une défaite !).
2. L'équipe comptabilisant le plus de rounds gagnants à l'issue des 30 rounds gagne le match.
3. Les poules se dérouleront en BO1.
4. Pendant cette phase, un match peut donc se terminer par une égalité et si une équipe arrête de jouer avant la fin des 30 rounds les rounds restants sont crédités à l'autre équipe.
5. La sélection de la map jouée se fera avec un admin juste avant que le match débute en suivant la procédure suivante :

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

Un round cut aura alors lieu pour déterminer laquelle des 2 teams choisi son camp.

La désignation de l'équipe A et de l'équipe B se fait soit par tirage au sort, soit en fonction du placement de chaque équipe dans l'arbre. Par tirage au sort, c'est l'équipe vainqueur qui décide si elle souhaite ou non commencer l'élimination.

6. Le classement dans les poules est basé sur la répartition des points suivant :
 - Victoire : 3 Points
 - Egalité : 1 Point
 - Défaite : 0 Points
7. A la fin des poules, si nous n'arrivons pas à départager deux équipes, nous regarderons le nombre de rounds gagnés.

3.2. Phase éliminatoire

1. La phase éliminatoire consistera en un arbre en double élimination.
2. Le Winner Bracket sera joué en BO3 et le Loser Bracket en BO1.
3. Le veto pour le Loser Bracket est identique au veto des poules.
4. Le veto pour le Winner Bracket se déroulera de la manière suivante :
 - L'équipe B élimine une des 7 maps ;
 - L'équipe A élimine une des 6 maps restante;
 - L'équipe B choisi ensuite la map qu'elle préfère jouer dans les 5 restantes ;
 - L'équipe A choisi ensuite la map qu'elle préfère jouer dans les 4 restantes,
 - L'équipe B élimine une des 3 maps restante;
 - L'équipe A élimine une des 2 maps restante;
 - La dernière map est la map jouée en cas d'égalité.

Un round cut aura alors lieu pour déterminer laquelle des 2 teams choisi son camp pour chaque map.

La désignation de l'équipe A et de l'équipe B se fait soit par tirage au sort, soit en fonction du placement de chaque équipe dans l'arbre. Par tirage au sort, c'est l'équipe vainqueur qui décide si elle souhaite ou non commencer l'élimination.

5. La première équipe comptabilisant 16 rounds gagne la map et, en cas d'égalité, un overtime sera joué jusqu'à ce qu'une équipe l'emporte. Un overtime est joué en MR3, le startmoney étant fixé à 16000\$. Les équipes conservant les dies de la dernière manche pour débiter

Article 4. Interdictions et permissions

1. La version du jeu utilisée doit être la dernière version disponible de Counter-Strike : Global Offensive. En cas de mise à jour récente du jeu avant un événement, les organisateurs ont la possibilité d'utiliser la dernière version précédente après en avoir averti au préalable les équipes.
2. Tous les logiciels de chat vocal sont autorisés.
3. Les programmes qui permettent d'obtenir un avantage en match (par ex. les drivers qui permettent de voir à travers les murs (ASUS, Wallhack)) sont interdits. Tout programme modifiant le jeu en lui même est interdit. L'utilisation de logiciel tel que PowerStrip ou équivalent est interdite. Les fichiers du jeu ne peuvent être en aucun cas modifiés (mdl, wav, etc.).

4. Interdiction de jouer en 16bits.
5. Net_graph et cl_showfps sont inacceptables. Elles doivent être désactivées !
6. Pas de viseur spéciaux. Il est interdit d'utiliser un logiciel, d'appliquer du bic/tippex/autocollant sur l'écran afin de bénéficier d'une aide pour les armes sans viseur telles que les AWP/Autosnipe.
7. Tous les scripts, alias ou binds, utilisés ou non, sont illégaux excepté pour les achats. Pour exemple, ces scripts sont donc strictement interdits :
 - a. Turn scripts [180° ou similaire]
 - b. Stop-Shotscripts [Use- oder Awp-scripts]
 - c. Centerviewscripts
 - d. No-Recoil-scripts
 - e. Burstfire-scripts
 - f. Bunnyhop-scripts
 - g. Ratechangers (Lagscripts)
 - h. FPS-scripts
 - i. Stopsound-scripts
 - j. Anti flash scripts ou binds [le bind snd_restart est illégal]

4.1. Actions in-game interdites

Les actions suivantes sont strictement interdites durant un match :

1. Se déplacer à travers les murs, les plafonds ou sols ou encore marcher dans le ciel.
2. Interdiction de désamorcer la bombe à travers un mur (exemple de_dust2) ou à travers des trains (être en dessous pour désamorcer au-dessus).
3. Interdiction d'utiliser un quelconque bug pour poser une bombe.
4. Interdiction de couvrir la bombe par des objets qui empêcheraient le désamorçage de la bombe, tels que les kits sur la bombe ou une fumigène.
5. Poser une bombe qui ne fait pas de bruit ou qui ne peut être désamorcée.
6. Interdiction d'utiliser le clipping (le fait de monter assez haut dans la map pour voir à travers les décors)
7. Interdiction de bloquer les portes avec des objets.
8. Utiliser intentionnellement des flash bugs.
9. Les tags animés ainsi que les skins joueurs, armes et maps sont interdits.
10. Le « crouch-bugging », action de s'accroupir et de se relever successivement sans être vu.
11. Bunny hop interdit.
12. Lancer une grenade SOUS un mur
13. Les boosts :
 - a. Les « boosts » normaux (la courte échelle) sont permis pour atteindre des endroits non buggés et non cités au-dessus.
 - b. Les « jump boosts » ou « super boost » (la courte échelle où les 2 joueurs sautent pour propulser celui du dessus) sont interdits.
 - c. Les « speeds boosts » ou les « runs boosts » (2 joueurs en totem qui courent dans la même direction pour propulser celui du haut) sont interdits.
 - d. Les « flashes boosts » (lancer une flash dans les pieds de son coéquipier pour le propulser) sont interdits.
 - e. Le « Fireboost » (tirer sous un joueur pour le booster) est interdit

Article 5. Paramètres du serveur

La configuration utilisée sera la dernière ESL. Celle-ci est disponible sur leur site :
<https://play.eslgaming.com/benelux>

Article 6. Sanctions

6.1. Forfait

L'équipe perd 30-0 lors des poules en cas de forfait. Lors de la phase éliminatoire en BO3, le match sera recommencé. L'équipe où se trouvait le cheateur devra jouer à 4 et aura un dernier handicap, l'équipe adverse aura déjà 1 point sur les 2 demandés pour gagner le BO3. Dans ce cas-là, on ne jouera pas la map overtime vu qu'elle ne sera pas nécessaire. Si c'était un match en BO1 dans le Loser Bracket, le match sera recommencé depuis le début.

6.2. Exclusion

Exclusion définitive du joueur et forfait de la team où il y a le cheateur pour le match joué. Nous considérons le net_graph et le viseur personnel comme cheat !