



Règlement du tournoi
Counter-Strike : Global Offensive

Nantarena 16.2

1 PREAMBULE

En participant à cette compétition les joueurs acceptent, sans réticence ou interprétation, de respecter le règlement. Il est à noter que celui-ci est susceptible d'évoluer durant la LAN. Par ailleurs, en cas de divergences d'interprétation de ce document, l'avis des administrateurs du tournoi a préséance sur celui des joueurs.

Les joueurs doivent respecter les horaires données par les organisateurs et s'assurer d'être disponibles lorsqu'ils seront appelés avant le début du tournoi ainsi qu'à chaque fois que cela sera nécessaire, sous peine de disqualification.

2 INFRACTIONS AU RÈGLEMENT

2.1 Infractions en jeu

Les actions suivantes sont strictement interdites durant un match, elles entraîneront un avertissement ou une sanction systématique.

- Toute forme d'utilisation de script est interdite.
- Utiliser un bug qui change le principe du jeu est interdit.
- Se déplacer à travers les murs, les plafonds ou sols est interdit. Cela inclut le fait dans marcher dans le ciel.
- Poser une bombe qui ne peut pas être désamorcée est interdit.
- Désamorcer une bombe à travers un mur, un plafond ou tout autre élément de décor est interdit. Vous devez voir une partie de la bombe pour pouvoir la désamorcer.
- Les courtes échelles avec l'aide d'un joueur ou plus sont autorisées, sauf si elles conduisent à atteindre des emplacements interdits où les textures, murs, sols deviennent transparents ou pénétrables.
- Le « projectile boost » (jeter une grenade sous un joueur pour le pousser) est interdit.
- Le « mapswimming » (nager dans les airs) est interdit.
- Le « pixelwalking » (marche ou rester sur des éléments invisibles de la map) est interdit.
- Le « bunny hopping » (succession de plus de trois bonds) est interdit.

Remarque : Le nombre de grenades n'est soumis à aucune restriction.

Les joueurs doivent se conduire correctement. Leur attitude envers les spectateurs et organisateurs devra rester correcte. Toute insulte ou comportement agressif sera sanctionné.

Toute tricherie entraînera la disqualification du joueur pour tout le tournoi, et ce, sans avertissement préalable.

2.2 INFRACTIONS AU BON DÉROULEMENT DE LA LAN

Les horaires de reprise de match sont communiqués par les admins, ces horaires doivent être respectés pour le bon déroulement de la LAN et le respect des autres équipes.

Dans le cas d'un retard de plus de 30 minutes par rapport à l'horaire indiqué, l'équipe admin se réserve le droit de disqualifier l'équipe retardataire.

En cas de doute sur les horaires de reprise des matchs, ne pas hésiter à prendre contact avec les admins.

3 FORMAT DU TOURNOI

Ce chapitre décrit les différents formats de match qui peuvent être utilisés lors du tournoi. Les choix du format de match est à l'appréciation de l'organisateur selon la structure de son tournoi.

3.1 PHASE DE POULE

Durant la phase de poule les maps seront imposées (de_dust2, de_nuke, de_mirage)

En cas d'égalité entre deux équipes dans une même poule, leur classement sera déterminé selon le résultat de leur rencontre et non par leur goal average (l'équipe ayant gagnée la rencontre aura donc le meilleur classement des deux). Dans le reste des cas le classement est effectué par goal average.

3.2 MATCH STANDARD (B01)

Un « match standard » se joue en une partie et oppose deux équipes de cinq joueurs. Une partie est jouée sur une carte de 2 manches de 15 rounds. Les équipes doivent jouer alternativement terroriste et contre terroriste en changeant de manche, et marquent un point en gagnant un round dans le jeu. Le gagnant du match est l'équipe qui a gagné le plus de points à la fin des deux manches. Le vainqueur d'un match est l'équipe qui a gagné une partie.

Lors d'une phase de poule la partie est gagnée lorsqu'une équipe remporte 16 rounds. Le play-on est a priori désactivé mais dépendra de la volonté des officiels.

Lors d'un arbre en simple élimination ou double élimination, si les deux équipes sont à égalité à la fin des deux manches, un overtime est joué jusqu'à ce qu'un vainqueur soit déclaré. Un overtime se compose de deux manches de 3 rounds. On y applique les paramètres de jeu définis dans l'article 3.

3.3 MATCH AU MEILLEUR DES TROIS MANCHES (B03)

Un « match au meilleur des trois manches » se joue en 2 parties gagnantes et oppose deux équipes de 5 joueurs.

Chaque partie est jouée sur une carte de 2 manches de 15 rounds. Les équipes doivent jouer alternativement terroriste et contre-terroriste en changeant de manche, et marquent un point en gagnant un round dans le jeu. Le vainqueur d'une partie est l'équipe qui a gagné le plus de points à la fin des deux manches

Si les deux équipes sont à égalité à la fin des deux manches d'une partie, un overtime est joué jusqu'à ce qu'un vainqueur soit déclaré.

3.4 DÉROULEMENT DU JEU

3.4.1 Liste des cartes

La liste des cartes disponibles est composée de :

- de_nuke
- de_dust2
- de_cache
- de_overpass
- de_cobblestone
- de_mirage
- de_train

3.4.2 Avant le match

Les matchs sont joués en fonction de la structure et du planning du tournoi fournis par les officiels du tournoi. Les participants sont encouragés à s'informer du planning du tournoi afin d'éviter tout retard ou forfait. Avant le lancement du premier match chaque équipe doit présenter son capitaine d'équipe aux officiels du tournoi. Il peut être l'un des joueurs ou bien le coach. Le capitaine d'équipe doit rester la même personne durant tout le tournoi. Le capitaine d'équipe est la personne en charge de son équipe auprès des officiels du tournoi. Il doit s'occuper des plaintes officielles, ou de tout autre problème auprès des officiels.

Pré-match BO1:

Pour tout BO1, l'équipe vainqueur du pile ou face sera considérée comme l'équipe A :

- L'équipe B ban une des 7 maps
- L'équipe A ban une des 6 maps restantes
- L'équipe B ban une des 5 maps restantes
- L'équipe A ban une des 4 maps restantes
- L'équipe B ban une des 3 maps restantes
- L'équipe A choisit la map qui sera jouée

Le choix du camp terroriste ou contre-terroriste sera déterminé par un cut-round.

Pré-match BO3:

Pour tout BO3, l'équipe vainqueur du pile ou face choisi sera considérée comme l'équipe A :

- L'équipe B ban une des 7 maps

- L'équipe A ban une des 6 maps restantes
- L'équipe B ban une des 5 maps restantes
- L'équipe A ban une des 4 maps restantes
- L'équipe A choisit une des trois cartes restantes, cette map sera jouée en première
- L'équipe B choisit une des deux cartes restantes, cette map sera jouée en deuxième
- La dernière map sera jouée si besoin en cas d'égalité.

Le choix du camp terroriste ou contre-terroriste est déterminé par l'équipe ayant choisi la map, pour la troisième map les camps sont déterminés par un cut round.

3.4.3 Pendant le match

Un match officiel ne peut pas être lancé et joué sans qu'un arbitre officiel ait donné le signal de départ. Tout match lancé sans l'approbation d'un arbitre officiel sera considéré comme nul.

Les joueurs ne peuvent pas communiquer durant un match officiel avec des personnes externes au match, même si une pause est activée dans le jeu. Ils peuvent parler uniquement avec les autres joueurs, le coach de l'équipe et les officiels du tournoi, même s'ils sont morts dans le jeu.

Les joueurs ne sont pas autorisés à quitter un match officiel en cours sauf si le format du match ou un officiel le précise explicitement. Si une équipe ou un joueur quitte un match avant son terme, le reste des rounds sera considéré comme abandonné par l'équipe concernée.

Si un match est involontairement interrompu (plantage, déconnexion réseau,...) les officiels du tournoi peuvent décider de recommencer le match en fonction des règles suivantes :

- Si le problème a eu lieu avant la fin du premier round et qu'il concernait un joueur « vivant » dans le jeu, la mi-temps est entièrement rejouée.
- Si le problème a lieu après la fin du premier round, le jeu continue son déroulement normal. Aucune compensation ne sera donnée pour la perte d'argent liée à l'interruption du match.

La pause n'est autorisée qu'à la fin du round où la déconnexion a eu lieu.

Lors d'un overtime, l'équipe qui a fini en terroriste durant la seconde manche de la carte débutera à nouveau en terroriste.

3.4.4 Après le match

Lorsqu'une équipe s'estime victime d'une violation du règlement durant son match, les joueurs ne devront pas pour autant arrêter la partie tant que celle-ci n'est pas finie. Une fois la partie terminée, le capitaine de l'équipe pourra demander officiellement une investigation auprès des officiels du tournoi. Il est fortement conseillé de fournir les informations les plus valables possibles qui pourraient aider les officiels du

tournoi dans leur investigation. Les demandes d'investigation injustifiées et répétées pourront être sanctionnées.

A la fin d'un match, le capitaine de chaque équipe doit venir annoncer le score auprès des officiels pour le bon déroulement du tournoi. Les joueurs doivent se tenir à portée de voix pour entendre les prochains matchs, afin de pouvoir être prêts lors de leur prochain jeu.

3.5 COMPOSITION DES EQUIPES

Tout changement de joueur au sein d'une équipe durant le tournoi est interdit.

4 PARAMÈTRES

4.1 PARAMETRES GRAPHIQUES DU JOUEUR

L'utilisation de programmes externes modifiant les paramètres graphiques en cours de jeu est interdite.

4.2 PARAMETRES JOUEUR

- 4 grenades au total dont 2 flashs possibles
- `cl_bobcycle` 0.98 (valeur par défaut)
- `weapon_debug_spread_show` doit être à "0"
- `net_graph` doit être à "0"
- `weapon_recoil_model` ne doit pas être utilisé ou modifié
- `mat_hdr_level` ne doit pas être utilisé ou modifié
- En règle générale, toutes les armes et grenades sont autorisées

4.3 PARAMETRES SERVEUR

Le serveur utilisera la configuration `esl5on5`.

4.4 PARAMETRES DE JEU OVERTIME

- `mp_startmoney` 10000
- en MR3