

Règlement Counter-Strike : Global Offensive

Version 1.1–10/09/2021



SOMMAIRE

Informations Générales	3
Application du règlement	3
Diffusion de la compétition	3
Format de match	4
Match « Best Of 1 »	4
Match « Best Of 3 »	4
Match « Best Of 3 » avec map d'avance (grande finale)	5
Prolongations	5
Map pool	5
Déroulement du tournoi	6
Structure du tournoi	6
Déroulement des match du Winner bracket	6
Déroulement des match du Loser bracket	6
Planning du Tournoi	6
Déroulement d'un match	7
Avant le match	7
Capitaine	7
Coach	7
Remplaçant	7
Pause Technique	8
Pause Tactique	8
Arrêt du match en cours	8
Validation du résultat	9
Paramètres de jeu	10
Version du jeu	10
Paramètres joueurs	10
Infraction au règlement	11
Définition	11
Comportement interdit et sanctions	11
Action de jeu interdites	12
Disqualification	12

Chapitre I. Informations Générales

Article I.1. Application du règlement

En participant au tournoi CS:GO de l'EPSILAN, les joueurs acceptent, sans réticence ou interprétation, de respecter le règlement. Les joueurs acceptent l'application de ce règlement par l'organisateur.

L'organisation se réserve également le droit de prendre des décisions sur des points non-couverts par le règlement ou même contraire à celui-ci dans le but de conserver l'esprit sportif et l'équité de la compétition.

Article I.2. Diffusion de la compétition

Vous pouvez, si vous le souhaitez, diffuser la compétition depuis la plateforme de votre choix. Pensez à bien respecter un délai de 3 minutes de décalage pour éviter tout problème de streamhack.

Chapitre II. Format de match

Article II.1. Match « Best Of 1 »

Un match « Best Of 1 » se joue en une partie et oppose deux équipes de cinq joueurs. Une partie est jouée sur une map de deux manches de 15 rounds, la partie se termine lorsque l'une des équipes atteint 16 rounds.

Dans le cadre d'un Best of 1, le choix de la map doit respecter la procédure suivante :

- L'équipe A **retire** l'une des 7 maps ;
- L'équipe B **retire** l'une des 6 maps restantes ;
- L'équipe A **retire** l'une des 5 maps restantes ;
- L'équipe B **retire** l'une des 4 maps restantes ;
- L'équipe A **retire** l'une des 3 maps restantes ;
- L'équipe B **retire** l'une des 2 maps restantes ;
- La map restante est jouer en decider ;
- L'équipe A choisit le side de départ ;

Article II.2. Match « Best Of 3 »

Un match au « meilleur des trois manches » se joue en 2 ou 3 parties et oppose deux équipes de cinq joueurs. Chaque partie est jouée sur une map de deux manches de 15 rounds, la partie se termine lorsque l'une des équipes atteint 16 rounds.

Dans le cadre d'un Best of 3, le choix de la map doit respecter la procédure suivante :

- L'équipe A **retire** l'une des 7 maps ;
- L'équipe B **retire** l'une des 6 maps restantes ;
- L'équipe A **choisit** l'une des 5 maps restantes. Ce sera la **1^{ère}map** jouée ;
- L'équipe B choisit le side;
- L'équipe B **choisit** l'une des 4 maps restantes. Ce sera la **2^{ème}map** jouée ;
- L'équipe A **choisit** le side;
- L'équipe B **retire** l'une des 3 maps restantes ;
- L'équipe A **retire** l'une des 2 maps restantes ;
- La map restante est jouer en decider;
- L'équipe B **choisit** le side;

Le vainqueur d'un match est l'équipe qui a gagné deux parties.

L'équipe A sera par défaut l'équipe la plus haute dans l'arbre du tournoi.

Article II.3. Match « Best Of 3 » avec map d'avance (grande finale)

Dans le cadre d'une grande finale d'un tournoi avec double bracket, le choix de la map doit respecter la procédure suivante :

- L'équipe B **retire** l'une des 7 maps ;
- L'équipe A **retire** l'une des 6 maps restantes ;
- L'équipe B **retire** l'une des 5 maps restantes ;
- L'équipe A **retire** l'une des 4 maps restantes ;
- L'équipe B **choisit** l'une des 3 maps restantes. Ce sera la **1^{ère} map** jouée ;
- l'équipe A **choisit** le side ;
- L'équipe A **choisit** l'une des 2 maps restantes. Ce sera la **2^{ème} map** jouée en cas d'égalité ;

- l'équipe B **choisit** le side ;

L'équipe B est l'équipe venant du Loser Bracket et l'équipe A est l'équipe venant du Winner Bracket et possédant une map d'avance.

Article II.4. Prolongations

En cas d'égalité, si besoin de départager les deux équipes, une prolongation sera jouée en deux manches de **3 rounds** avec un **startmoney 16 000**, si les équipes se retrouvent de nouveau à égalité après ces deux manches la prolongation continue

Article II.5. Map pool

Le map pool est constitué des maps suivantes :

- Inferno
- Ancient
- Nuke
- Mirage
- Dust2
- Overpass
- Vertigo

Chapitre III. Déroulement du tournoi

Article III.1. Structure du tournoi

Le tournoi se déroule dans un arbre à double élimination, un arbre à double élimination est un tournoi en deux parties.

La première partie du haut que l'on nomme "Winner Bracket".

La seconde partie du bas que l'on nomme "Loser Bracket".

Dès qu'une équipe perd un match dans le Winner Bracket, elle se voit transvaser dans le Loser Bracket, si elle perd son match en Loser Bracket, elle est éliminée de la compétition.

Article III.2. Déroulement des match du Winner Bracket

Le premier et deuxième tour du Winner Bracket seront joués en BO1 (voir ci-dessus).

Le troisième et quatrième tour du Winner Bracket seront joués en BO3 (voir ci-dessus).

Les deux matchs du quatrième tour sont joués l'un après l'autre.

Enfin la Grande Finale sera jouée en BO3 avec map d'avance (voir ci-dessus).

Article III.3. Déroulement des match du Loser Bracket

Tous les tours de Loser Bracket à l'exception du dernier seront joués en BO1 (voir ci-dessus).

Le dernier tour sera quant à lui joué en BO3 (voir ci-dessus).

Article III.4. Planning du Tournoi

Vous trouverez ici un planning détaillé du tournoi :

SAMEDI		DIMANCHE	
12:00	CHECK-IN	FINALE WB	Map 1 13:00
12:30	BRIEFING DES JOUEURS	FINALE WB	Map 2 14:00
13:00	SEIZIÈME DE FINALE	FINALE WB	Map 3 15:00
14:00	HUITIÈME DE FINALE	FINALE LB	Map 1 16:00
15:00	Map 1 QUART DE FINALE	FINALE LB	Map 2 17:00
16:00	Map 2 QUART DE FINALE	FINALE LB	Map 3 18:00
17:00	Map 3 QUART DE FINALE	GRANDE FINALE	Map 1 19:00
18:00	Map 1 1ère DEMI-FINALE	GRANDE FINALE	Map 2 20:00
19:00	Map 2 1ère DEMI-FINALE	FIN DU TOURNOI	21:00
20:00	Map 3 1ère DEMI-FINALE		
21:00	Map 1 2nde DEMI-FINALE		
22:00	Map 2 2nde DEMI-FINALE		
23:00	Map 3 2nde DEMI-FINALE		



Chapitre IV. Déroulement d'un match

Article IV.1. Avant le match

L'organisateur essaiera autant que possible de donner une chance aux équipes de s'échauffer avant chaque match, mais en raison des contraintes temporelles, il ne pourra pas garantir un temps minimum spécifique.

Le match doit démarrer à l'heure exacte indiquée sur le planning, les joueurs doivent être présents 10 minutes avant le début du match et prêts à démarrer au moins 5 minutes avant l'heure de match indiquée.

L'adresse IP du match ainsi que son mot de passe seront disponibles sur la page de match.

Les Vétos se feront également sur cette page.

Article IV.2. Capitaine

Avant le lancement du premier match, chaque équipe doit présenter son capitaine d'équipe aux officiels du tournoi. Il peut être l'un des 5 membres de l'équipe, le manager ou bien le coach de l'équipe. Le capitaine d'équipe doit rester la même personne durant tout le tournoi.

Le capitaine d'équipe est la personne chargée de son équipe auprès des officiels du tournoi. Il doit s'occuper du choix de la map, des plaintes officielles, ou de tout autre problème auprès des officiels du tournoi.

Le capitaine de l'équipe doit être sur le discord de la compétition pendant toute la durée de celle-ci

Article IV.3. Coach

Les équipes peuvent faire appel à un coach lors des tournois. Ce coach doit être rattaché à l'équipe au même titre qu'un joueur, doit être présenté aux officiels du tournoi avant le début de l'événement, et doit rester le même tout au long du tournoi.

Article IV.4. Remplaçant

Les équipes peuvent faire appel à un remplaçant, ce joueur doit être annoncé aux officiels avant le début du tournoi.

Article IV.5. Pause Technique

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 avant la fin du troisième round, la mi-temps est continuée avec le nombre de rounds restants et les scores de la période interrompue seront ajoutés à la nouvelle. Les deux équipes redémarrent la nouvelle mi-temps avec 800\$;

Si le problème a lieu après la fin du troisième round, la mi-temps est continuée avec le nombre de rounds restants et les scores de la période interrompue seront ajoutés à la nouvelle. Les deux équipes redémarrent la nouvelle mi-temps avec 5000\$;

Si l'un des joueurs plante ou est déconnecté, il doit revenir se connecter aussi vite que possible. Les équipes peuvent mettre en pause la partie à la fin du round en cours afin de permettre au joueur de se connecter. L'utilisation excessive de la pause technique est interdite. Il est à la charge de chaque équipe de s'assurer qu'il ait la possibilité de mettre le match en pause avant le début du match.

Article IV.6. Pause Tactique

Chaque équipe peut demander un maximum de deux temps morts par mi-temps 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.

Article IV.7. Arrêt du match en cours

Les joueurs ne sont pas autorisés à quitter un match officiel en cours sauf s'ils en sont autorisés par le format du match ou si cela a été expressément autorisé par un officiel du tournoi. Si une équipe ou un joueur quitte un match avant son terme, le reste des rounds restant à jouer seront donnés à l'équipe adverse.

Article IV.8. Validation du résultat

A la fin d'un match, chaque capitaine d'équipe doit reporter le résultat du match auprès des officiels du tournoi sur le channel discord approprié.

Il doit aussi reporter le résultat du tournoi manuellement sur le toornament.

Si vous apercevez une erreur dans la remontée des résultats veuillez en informer les officiels immédiatement, les résultats des manches sont considérés valides dès lors que le prochain tour a commencé.

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.

Chapitre V. Paramètres de jeu

Article V.1. Version du jeu

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.

Article V.2. Paramètres joueurs

Les seuls overlays du jeu autorisé sont :

```
net_graph 1  
cl_showpos 1  
cl_showfps 1  
cl_showdemooverlay 1/-1
```

Chapitre VI. Infraction au règlement

Article VI.1. Définition

Les officiels du tournoi sont les arbitres et les directeurs du tournoi.

Le tournoi est contrôlé par un directeur de tournoi. Celui-ci a tout pouvoir pour appliquer le règlement en relation avec le tournoi et tous les matchs de ce tournoi. Le directeur de tournoi attribue les arbitres et runners aux matchs. Ils pourront donner des avertissements, donner des pénalités à des joueurs, et prendre part dans l'étude des infractions effectuées afin d'établir d'éventuelles sanctions supplémentaires.

Article VI.2. Comportement interdit et sanctions

Une équipe peut être réprimandée et recevoir un avertissement si l'un de ses joueurs, manager ou coach commet l'une des infractions suivantes (liste non exhaustive) :

- Refuser de suivre les instructions d'un officiel du tournoi ;
- Arriver en retard à l'heure de convocation ;
- Contester la décision d'un officiel de tournoi ;
- Utiliser un langage ou des gestes insultants ;
- Être coupable de comportement antisportif (à l'appréciation des administrateurs du tournoi) ;
- Recevoir plus d'un avertissement ;
- Être coupable d'actes violents ;
- Tricher ou utiliser un procédé inéquitable ;
- Mentir ou induire en erreur un officiel du tournoi ;
- Violer les règles de ce règlement.
- Participer dans plusieurs équipes
- Communiquer avec une personne étrangère de l'équipe pendant un match

Une équipe recevant une sanction perd automatiquement la manche en cours, ou la prochaine si elle ne joue pas.

Article VI.3. Action de jeu interdites

Les actions de jeu suivantes sont interdites et peuvent aller de la perte de round à l'exclusion de l'équipe du tournoi (selon le jugement des administrateurs des tournois et la commission compétition du circuit) :

L'utilisation d'un script quel qu'il soit est interdit (ex : Jumpthrow)

L'utilisation de bugs qui changent le principe du jeu est interdit (ex : spawn bugs).

L'utilisation de bugs maps est strictement interdite. Cela inclus le « skywalking », le fait de se déplacer à travers les murs, les sols et les toits.

La bombe doit être posée de façon à être désamorçable.

Le « Fireboost » (tirer sous un joueur pour le booster) est interdit, tout comme les différents « flashbugs ». Les flashes peuvent être envoyés par-dessus les murs et toits mais en aucun cas sous les murs (certains bugs).

Le lancé de grenades sous les murs n'est pas autorisé, le lancé au-dessus des murs et des toits l'est.

L'utilisation du mode graphique 16 bit est strictement interdite.

Le « pixelwalking » est illégal (s'asseoir ou se tenir sur des rebords de carte invisibles)

Toute customisation de fichiers du jeu est interdite.

Les sanctions sont à l'appréciation des officiels de la compétition.

Article VI.4. Disqualification

Après étude d'une infraction au règlement par le directeur de la compétition et du directeur de tournoi, une équipe ayant reçu une sanction peut également subir plusieurs défaites automatiques, la disqualification de l'équipe, l'expulsion de l'équipe et l'interdiction de participer aux futures compétitions durant un an.