

Règlement du tournoi de CS:GO pour le tournoi Festigeek en mai 2017

Table des matières

- 1. Application du règlement
 - 1.1 Destinataires
 - 1.2 Modifications du règlement
 - 1.3 Finalité des décisions
- 2. Plateforme de gestion du tournoi
 - 2.1 Enregistrement sur la plateforme
 - 2.2 Recherche du tournoi
 - 2.3 Inscription de la Team au tournoi
- 3. Structure du tournoi
 - 3.1 Format de match
 - 3.1.1 Match au meilleur d'une (1) manche (BO1)
 - 3.1.2 Match au meilleur d'une (3) manche (BO3)
 - 3.1.3 Match de départage
 - 3.2 Format du tournoi
 - 3.2.1 Informations générales
 - 3.2.2 Premier jour : samedi 15 avril 2017
 - 3.2.3 Deuxième jour : dimanche 16 avril 2017
 - 3.2.4 Horaires
 - 3.3 Dénomination des Brackets
 - 3.3.1 Winner Bracket
 - 3.3.2 Loser Bracket
 - 3.4 Phase de poules
 - 3.4.1 Obligations de jouer
 - 3.5 Phase finale
 - 3.5.1 Grande Finale
- 4 Team
 - 4.1 Roster
 - 4.2 Capitaine
 - 4.3 Coach
- 5 Paramètres
 - 5.1 Paramètres du joueur
 - 5.1.1 Illégal scripts
 - 5.1.2 Commande illégale ou paramètre de démarrage
 - 5.1.3 Overlays
 - 5.1.4 Fichiers personnels
 - 5.1.5 Logiciel interdit ou composant interdit

- 5.1.6 Couleur de l'écran
 - 5.1.7 Contenu du dossier de config
- 5.2 Paramètres du serveur
- 5.3 Map pools
- 6 Déroulement d'un match
 - 6.1 Installation du matériel
 - 6.2 Convocation
 - 6.3 Avant le match
 - 6.3.1 IP du match
 - 6.3.2 Démo
 - 6.3.3 Processus de sélection aléatoire de la map lors d'un BO1
 - 6.3.4 Processus de sélection aléatoire de la map lors d'un BO3
 - 6.3.5 Lancement du match
 - 6.4 Pendant le match
 - 6.4.1 Warmup
 - 6.4.2 Pause
 - 6.4.3 Pause tactique
 - 6.4.4 Communication
 - 6.4.5 Overtime
 - 6.4.6 Interruption involontaire d'un match
 - 6.4.7 Demande d'investigation
 - 6.5 Après le match
 - 6.5.1 Validation du score
- 7 Infractions au règlement
 - 7.1 Action et bug interdits
 - 7.1.1 Bombes
 - 7.1.2 Climbing
 - 7.1.3 Boosting, sky walking, sharking
 - 7.1.4 Grenades
 - 7.1.5 Suicide
 - 7.1.6 Autres
 - 7.2 Actions et comportements interdits dans le jeu menant à des sanctions
 - 7.3 Disqualification et expulsion
- 8 Dispositions générales
 - 8.1 Comportement des joueurs
 - 8.2 Santé
 - 8.3 Droit à l'image

1. Application du règlement

Ce règlement fait office de document de référence durant l'entière durée de l'événement de la lan de la Festigeek.

1.1. Destinataires

Ce règlement s'applique à toutes les teams participant au tournoi Counter-Strike: Global Offensive ("CSGO" ou "jeu" dans la suite de ce document) de la Festigeek, ainsi qu'à leurs structures et équipe entière. L'ensemble de ces personnes obtiennent la dénomination de "participants" dans la suite de ce document.

En prenant part au tournoi, tout participant s'engage à avoir pris connaissance de son contenu et à le respecter dans son intégralité.

1.2. Modifications du règlement

Les organisateurs et l'équipe en charge du tournoi, dénommée "admins" dans la suite de ce document, se réservent le droit de modifier le règlement en tout temps et sans préavis.

1.3. Finalité des décisions

Les admins se réservent le droit de prendre des décisions en tout temps sur tous les points non explicités et de déroger au règlement lorsqu'ils le jugent nécessaire. Toutes les décisions prises par les admins sont finales et sans appel.

2. Plateforme de gestion du tournoi

La plateforme de gestion utilisée pour l'édition du tournoi sera toornament.

2.1. Structure du tournoi

Début du tournoi : Le samedi 27 mai 2017 à 9h00

Fin du tournoi : Le dimanche 28 mai 2017 vers 17h00

2.2. Format de match

Le format utilisé est des poules avec pour la suite un arbre à double élimination qui contiendra 8 équipes.

Les 8ème seront en BO1.

Le choix de la map se fera de la façon suivante: la team “A” élimine la première map, puis la team “B” jusqu’à en rester qu’une.

Pour les 1/4 de finales, les 1/2 finales et la finale, le format passe en BO3

2.2.1. Match au meilleur d’une (1) manche (BO1)

Un match au « meilleur d’une manche (Best Of 1 ou BO1) » se joue en 1 partie et oppose deux équipes de cinq joueurs. Le vainqueur du match est l’équipe qui a gagné la partie.

2.2.2. Match au meilleur d’une (3) manche (BO3)

Un match au « meilleur des trois manches (Best Of 3 ou BO3) » se joue en 2 ou 3 parties et oppose deux équipes de cinq joueurs. Le vainqueur d’un match est l’équipe qui a gagné deux parties.

2.3. Format du tournoi

2.3.1. Informations générales

Méthode de compétition 5 vs 5

Durée d’une partie : jusqu’à ce qu’un vainqueur soit désigné.

Vainqueur du match: Une partie est gagnée lorsqu'une équipe met 16 rounds sur 30 rounds. Suivant le match joué dans le tournoi, un overtime peut être joué pour départager les deux équipes (voir 5.4.5).

Restrictions: La Negev et la R8 sont interdites.

Placement en poules: Basé sur les précédents résultats des tournois en Suisse et sur le niveau moyen de la team en matchmaking.

2.3.2. Déroulement du tournoi

Phase du tournoi:

-Huitième de finale

-Quart de finale

-Demi-finale (BO3)

-Grande Finale (BO3)

2.3.5. Horaire

Cet horaire est à titre indicatif. Il est sujet à des potentielles modifications sans préavis.

3. Team

3.1. Composition d'un team

Le nombre maximum de personnes dans une team est de cinq personnes. Il n'y a que 5 joueurs.

3.2. Joueur

Un joueur fait partie d'un roster de 5 joueurs. Seul les joueurs sont autorisés à parler pendant le match au sein du roster.

3.3. Capitaine

Le capitaine d'équipe est le joueur en charge de son équipe auprès des officiels du tournoi.

Le capitaine d'équipe doit rester la même personne durant tout le tournoi. Il doit s'occuper du processus de sélection du côté de l'équipe, des plaintes officielles, ou de tout autre problème auprès des officiels du tournoi. Lors d'un problème, seulement lui peut prendre contact avec les officiels.

4. Paramètres

4.1. Paramètres du joueur

4.1.1. Illégal scripts

Tous les scripts sont illégaux sauf pour acheter ou les scripts de démo. Voici quelques exemples de script illégaux :

- Jumpthrow scripts
- Stop shoot scripts
- Center view scripts
- Turn scripts
- No recoil scripts
- Burst fire scripts
- Rate changers
- FPS scripts
- Anti flash scripts or binding
- Bunnyhop scripts
- Stop sound scripts

4.1.2. Commande illégale ou paramètre de démarrage

Les commandes suivantes sont interdites :

- mat_hdr_enabled

Les commandes suivantes dans les options de lancement sont interdites :

- +mat_hdr_enabled 0/1
- +mat_hdr_level 0/1/2

4.1.3. Overlays

Tous les overlays In-Game sauf ci-dessous sont interdits :

- cl_showpos 1
- cl_showfps 1
- net_graph 0/1

4.1.4. Fichiers personnels

Le HUD peut être modifié tant qu'aucune information qui est disponible dans le HUD standard ne soit supprimée ou falsifiée. Si vous utilisez un HUD personnalisé, il doit être lisible. Si un administrateur est entravé dans son travail en raison de HUD illisibles, des mesures peuvent être prises.

Les fichiers personnalisés ne sont autorisés que pour votre HUD et l'interface graphique.

D'autres fichiers personnalisés sont interdits, y compris les modèles personnalisés, modifiés textures ou des sons (volume, paysages sonores).

4.1.5. Logiciel interdit ou composant interdit

Modifier les graphiques ou les textures du jeu avec l'aide de pilotes comme Videocard ou des outils similaires est illégal. En outre, toute sorte de superposition qui affiche les performances du système lors de la lecture (par exemple Nvidia SLI Display, RivaTuner overlays) est illégale. Les outils qui n'affichent que les FPS sont légaux.

Tout hardware aidant par quelconque moyen le joueur est interdit.

Vous serez punis indépendamment du fait que les modifications ont été apportées à l'aide du matériel externe ou un logiciel et quelle que soit leur utilisation ou non activement.

4.1.6. Couleur de l'écran

L'utilisation de l'affichage 16 bits est interdite.

4.1.7. Contenu du dossier de config

Dans le dossier de config vous êtes seulement autorisé à avoir des fichiers de configuration. Photos, démos, screenshots et fichiers compressés sont interdits. Si un administrateur est entravé dans son travail en raison d'un trop grand nombre de fichiers de configuration peu claire, des mesures peuvent être prises.

4.2. Paramètres du serveur

Les paramètres de configuration des serveurs sont repris de la version du 14.01.2016 de l'ESL.

Les serveurs utilisent un tickrate de 128.

- Le lien pour trouver toute la config :
<https://play.eslgaming.com/download/26251762/>
- Les commandes ajoutées par nos soins :
tv_enable 1
tv_delay 120
sv_coaching_enabled 1

4.3. Map pools

Les maps ci-dessous pourront être joués pendant toute la durée du tournoi.

-de_inferno

-de_nuke

-de_train

-de_cache

-de_cbble

-de_overpass

-de_mirage

5. Déroulement d'un match

5.1. Installation du matériel

Les participants sont responsables de la bonne installation de leur matériel et leur fonctionnement. Ceci inclut de fournir et d'installer les pilotes adéquats si nécessaire, ainsi que les câbles et adaptateurs adéquats.

5.2. Convocation

L'heure de convocation est l'heure à laquelle les participants doivent être présents pour jouer leur match officiel. Cette heure de convocation est indiquée sur l'horaire des tournois. L'ordre des matchs est important. Le match se trouvant en haut de la liste des matchs à jouer doit toujours être joué en priorité. Les participants sont invités à être présents et prêts quelques minutes avant l'heure de convocation pour éviter tout retard imprévisible. Si les participants de chaque côté sont prêts avant l'heure de convocation, ils ont l'autorisation de commencer leur match avant l'heure prévue, à la condition qu'ils effectuent tous leurs matchs dans l'ordre prévu.

5.3. Avant le match

5.3.1. Démo

Il est obligé d'enregistrer une démo pour chaque match joué. Cette dernière pourra être demandée pendant toute la durée du tournoi. Tout manque de démo lors d'une demande d'un officiel entraînera des sanctions.

5.3.2. Processus de sélection aléatoire de la map lors d'un BO1

Pour choisir sur quel map le match sera joué, le ban se fera ainsi :

- l'équipe supérieure dans l'arbre est considérée comme l'équipe A. L'autre équipe est par définition l'équipe B.
- l'équipe A commence à ban suivie de l'équipe B jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une map. Cette map sera jouée.

5.3.3. Processus de sélection aléatoire de la map lors d'un BO3

Pour choisir sur quelle map le match sera joué, le ban se fera ainsi :

- l'équipe supérieure dans l'arbre est considérée comme l'équipe A. L'autre équipe est par définition l'équipe B
- l'équipe A commence à ban suivie de l'équipe B jusqu'à ce qu'il ne reste plus que trois map
- L'équipe A choisit une des trois map restantes, celle-ci sera la première map jouée pendant la confrontation
- L'équipe B choisit une des deux map restante, celle-ci sera la deuxième map jouée pendant la confrontation
- La map restante sera jouée pour le match de départage.

5.3.4. Lancement du match

Les participants doivent commencer leur match au plus tard à l'heure prévue. Si les participants de chaque côté sont prêts avant l'heure de convocation, ils ont l'autorisation de commencer leur match avant l'heure prévue, à la condition qu'ils effectuent tous leurs matchs dans l'ordre prévu. Si des joueurs sont en retard, il est autorisé par la team adverse de les attendre 15 minutes. Ensuite, le match doit être lancé. Si au bout de ces 15 minutes d'attente, une équipe n'est toujours pas présente, elle perd automatiquement sa partie par forfait, sauf cas exceptionnel suite à la décision d'un officiel (le bon sens et le fair-play étant ici préconisés). En cas de BO1, elle perd le match. En cas de BO3, elle perd la partie qu'elle doit jouer mais a toujours la possibilité de disputer les parties suivantes si elle revient à temps et n'a pas déjà perdu 2 parties. Une équipe peut commencer un match avec

un joueur manquant. L'équipe adverse peut choisir de jouer avec 4 ou 5 joueurs

5.4. Pendant le match

5.4.1. Warmup

Avant le début du match, les deux équipes doivent signaler qu'elles sont prêtes en rentrant la commande `/ready`. Si un joueur a des problèmes temporaires, il peut retirer son statut de prêt en rentrant la commande `/unready`.

5.4.2. Pause

Si vous avez un problème qui vous empêche de jouer, vous êtes autorisé à utiliser la fonction pause. La fonction pause doit être utilisée au début du prochain round (au cours du freezetime). Vous devez annoncer la raison avant ou immédiatement après l'avoir utilisée. Si aucune raison n'est donnée, l'équipe adverse peut réactiver le jeu et continuer à jouer. La réactivation ou la pause du jeu sans aucune raison peut conduire à une sanction. La fonction de pause peut être utilisé par tous les joueurs sur le serveur en utilisant cette commande: `/pause`

5.4.3. Pause tactique

Une pause tactique d'une minute par équipe et par match est autorisée. Cette pause doit être faite pendant le freezetime. Il faut utiliser la pause via le menu et non via la console. Toute erreur pourra être considérée comme une pause sans raison et pourra conduire à une sanction.

5.4.4. Communication

Durant toute la durée d'un match, toute communication parvenant à un joueur doit être limitée aux seuls autres joueurs de son roster jouant avec lui dans ce match. Aucune autre communication n'est autorisée. Lorsqu'une pause est activée dans le jeu, ils ont l'autorisation de

parler avec le coach, le remplaçant et avec les officiels du tournoi mais toute autre communication est interdite.

5.4.5. Overtime

Dans le cas d'une égalité (15-15), un overtime sera joué avec un MR3 et 10'000 \$ de start money. Au début de l'overtime, les équipes restent dans le dernier côté joué (CT, T). Elles changent de côté après 3 rounds. Les équipes continuent les overtimes jusqu'à ce qu'un vainqueur soit déterminé.

5.4.6. Interruption involontaire d'un match

Si un match est involontairement interrompu (plantage, déconnexion réseau, ...) les règles suivantes doivent être suivies :

- La pause doit être faite (tout en respectant les règles de la pause énoncées ci-dessus) et maintenue jusqu'à ce que tous les 10 joueurs soient connectés.
- Si le problème a lieu avant que trois rounds d'une des moitiés soit complétée, le serveur doit être redémarré et la moitié est recommencée à partir de zéro.
- Si le problème a lieu après que trois rounds d'une des moitié soit complétés, la moitié doit être relancée et le score sera compté à partir du dernier round complété. L'argent de départ est fixé à 2000 et l'équipe qui a perdu le dernier round doit se suicider avec la commande "kill" dans la console. Ce round n'est pas compté. Le score continue dès le round suivant. L'argent de départ est de nouveau fixé à 800.

Si un joueur se déconnecte involontairement, une pause doit être faite (tout en respectant les règles de la pause énoncées ci-dessus). Si aucun kill a été fait, le match recommencera. Si le premier kill a déjà eu lieu, les joueurs devront mettre la pause au début du prochain round. Le temps d'attente d'un joueur déconnecté est de 10 minutes. Si le joueur rejoint la partie dans les temps, le match

peut être repris. Si après 10 minutes le joueur manquant n'est pas reconnecté, le match se poursuit avec un joueur en moins.

Aucun arrangement à l'amiable n'est autorisé sans l'accord d'un officiel. Les officiels pourront, en cas de validation, surveiller que les conditions soient respectées. Tous les arrangements faits à l'amiable sans validation officielle seront ignorés par les officiels et considérés comme nul et non avenu en cas de litige.

5.4.7. Demande d'investigation

Si une équipe a des soupçons de triche contre un joueur adverse, le capitaine doit aller en informer les officiels. Ils regarderont la gotv seulement sur le joueur concerné pour savoir si les soupçons de triche sont avérés, le record du joueur peut être demandé. Si le joueur en question est dans l'incapacité de fournir ça record, le match sera considéré comme un forfait.

5.5. Après le match

5.5.1. Validation du score

A la fin du match, le capitaine des deux équipes devra se présenter au coin des admins pour annoncer le score et prendre connaissances du prochain match.

6. Infractions au règlement

6.1. Action et bug interdits

6.1.1. Bombes

Il est interdit de planter la bombe d'une manière qu'il ne peut plus être atteint. Les endroits qui peuvent être atteints avec l'aide d'un coéquipier sont autorisés. La violation de cette règle entraînera la déduction de 3 rounds.

6.1.2. Climbing

Les boosts avec l'aide de coéquipiers sont autorisés. Il n'est pas autorisé d'atteindre des positions ou les textures disparaissent dans les murs ou les motifs si un mouvement spécial (par exemple un saut) est nécessaire.

6.1.3. Boosting, sky walking, sharking

Le boosting a travers les murs, les plafonds, le sol, les pixels ou les surfaces invisibles ainsi que le sky walking, floating et sharking sont interdits.

6.1.4. Grenades

Lancer des grenades dans un mur est interdit. Les jeter par-dessus les murs ou les toits est autorisé.

6.1.5. Suicide

Il est interdit de se suicider via la console pour réduire le temps du round.

6.1.6. Autres

L'utilisation de bugs n'est en général pas autorisée. Si un bug qui ne figure pas dans le règlement est utilisé, un officiel décidera si une mesure sera prise.

6.2. Actions et comportements interdits dans le jeu menant à des sanctions

Les actions suivantes sont strictement interdites durant un match et entraîneront une défaite immédiate et irrévocable du match en cours :

- Toute utilisation de script
- L'utilisation d'un bug ou exploit clairement injuste
- Contester avec véhémence la décision d'un officiel du tournoi

- **Élever la voix de manière agressive envers un officiel**

Une équipe sera immédiatement disqualifiée du tournoi (et peut subir d'autres sanctions indiquées dans le règlement général) si l'un de ses joueurs commet l'une des infractions suivantes :

- **L'utilisation de n'importe quel programme de triche**
- **Avoir un comportement clairement inapproprié**
- **Utiliser un langage ou des gestes insultants**
- **Émettre des insultes, propos négatifs ou railleries à répétition. Ceci inclut les railleries en partie (« flaming »)**
- **Être coupable de comportement anti-sportif (déconnection intentionnelle, spam/flood, etc.)**
- **Endommager du matériel**
- **Être coupable d'actes violents**
- **Tricher avec préméditation ou utiliser un procédé inéquitable (ceci inclut également la réception d'informations non autorisées sur la partie en cours)**
- **Mentir ou induire en erreur un officiel du tournoi**
- **Refuser à répétition de suivre les instructions d'un officiel du tournoi**
- **Violer intentionnellement et consciemment des règles mentionnées dans ce règlement**

6.3. Disqualification et expulsion

Après étude par un admin d'une infraction au règlement, une équipe ayant reçu une sanction peut également subir plusieurs défaites automatiques, la disqualification de l'équipe ou même l'expulsion de l'équipe.

Une équipe disqualifiée perd automatiquement tous ses prochains matchs et perd tous les droits et dotations et prix qu'elle aurait pu recevoir. Dans une phase de poules, tous les résultats des matchs précédents sont convertis en défaite. Dans une phase finale, le match précédent est converti en défaite et son adversaire précédent avance au tour suivant à la place de l'équipe éliminée.

7. Dispositions générales

7.1. Comportement des joueurs

Tous les joueurs doivent faire preuve de fairplay et de convivialité pour respecter l'ambiance désirée du tournoi. Ils s'engagent à respecter les lois en vigueur sur le territoire suisse, notamment et particulièrement de ne pas tenir de propos racistes, injurieux, homophobes, xénophobes ou quelque autre forme de discrimination sociale, raciale ou politique envers les autres participants, les organisateurs ou quiconque en présence.

7.2. Santé

Afin d'éviter tous problèmes médicaux résultant du tournoi, les participants doivent être garants de ne pas être la proie de problèmes de santé incompatibles avec l'univers du jeu vidéo ou du tournoi. Les écrans, la foule ou le bruit ne pourront pas être tenus responsables de quelconques complications physiques ou psychologiques pour les participants.

7.3. Droit à l'image

Les participants autorisent les organisateurs à prendre des photos/vidéos d'eux et à les publier sur la page Facebook de l'évènement, dans une exposition, des revues et des journaux de la presse à des fins de promotion. Ils acceptent que ces droits à l'image soient cédés aux organisateurs sans contrepartie, notamment d'ordre financier. Tous les participant autorisent la possible diffusion de leurs matchs.

