

Règlement du tournoi CS:GO

I - Préambule

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 divergence d'interprétation de ce document, l'avis des administrateurs du tournoi a préséance sur celui des joueurs. Les joueurs doivent respecter les horaires donnés 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.

II- Format du tournoi

Format double élimination

Le tournoi est dans un format double élimination classique avec un winner bracket et un loser bracket. Les équipes sont au nombre de 16. Le tournoi se décompose en 2 phases : matchs de Poules, puis matchs suivant un arbre de tournoi à double élimination. Les matchs de Poules se dérouleront en B01. Suite à ces matchs, un classement sera établi et le tournoi à double élimination commencera. Les 8ème et quarts de finales seront en B01. En fonction du planning, les formats des demi-finales sont susceptibles de changer.

Demi-finale winner (B01)

La demi-finale du winner bracket se joue en B01, les deux équipes gagnantes de ce match iront en finale de ce bracket.

Finale winner (B03)

La finale du winner bracket se fera quant à elle en B03, l'équipe victorieuse sera qualifié pour jouer dans la grande finale contre le vainqueur du loser bracket.

Demi-finale loser (B01)

La demi-finale du loser bracket se joue en B01, les deux équipes gagnantes de ces matchs iront en finale de ce bracket.

Finale loser (B03)

La finale loser se fera comme la finale winner c'est à dire en B03 et l'équipe victorieuse sera qualifié pour jouer dans la grande finale contre le vainqueur du winner bracket.

Grande finale (B03)

Pour la grande finale, les deux vainqueurs des winner et loser bracket s'affronteront dans un match en B03 sur scène. La grande finale est obligatoirement joué sur scène.

III- Validation des résultats

Les résultats de chaque match sont remontés directement sur nos serveurs. En revanche, en cas de contestation, un chef d'équipe peut contacter directement les organisateurs du tournoi.

IV- Utilisation de la pause

Chaque équipe dispose au maximum de 2 pauses **tactiques**, pour une durée cumulée maximum de 2 minutes par side. Ce qui représente donc un total de 4 pauses tactiques réparties sur 4 minutes.

La Pause Technique a lieu en cas de problème technique (serveur, matériel, ...).

La pause **technique** dure quant à elle autant de temps que nécessaire jusqu'à résolution du problème. Celle-ci peut être déclenchée à tout moment par un joueur ou un administrateur du tournoi.

L'abus de l'utilisation de la pause **technique** entraînera une disqualification définitive du tournoi.

V- Déroulement du jeu

Liste des cartes : La liste des cartes disponibles (susceptible de changer en fonction des mises à jours du map pool compétitif) est composée de :

- | | |
|---------------|--------------|
| - de_inferno | - de_dust II |
| - de_nuke | - de_mirage |
| - de_vertigo | - de_train |
| - de_overpass | |

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. 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 et se manifester auprès des officiels du tournoi en cas de contestation. Après l'annonce du match, les joueurs ont 10 minutes pour se préparer et se connecter au serveur du jeu. En cas d'absence ou retard trop important, la disqualification de l'équipe peut être décidée.

Choix de la map :

Le choix de map s'effectuera sur « mapban.gg ».

- **Pour un match standard (BO1)** 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 retire l'une des 3 maps restantes
- L'équipe A retire l'une des 2 maps restantes

- La map restante est **jouée**

La désignation de l'équipe A et de l'équipe B se fait au tirage au sort.

- **Pour un match en B03** : Le choix de la map 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 **choisit** l'une des 5 maps restantes
- L'équipe A **choisit** l'une des 4 maps restantes
- L'équipe B retire l'une des 3 maps restantes
- L'équipe A retire l'une des 2 maps restantes
- La map restante sera la map jouée en cas d'égalité.

VI – Règles contre les triches et assistances

Il est **strictement** interdit aux participants d'utiliser **quelconque** outil ou assistance extérieure pouvant apporter un avantage déloyal lors du tournoi.

Dans le cas où une équipe peut avoir vision sur les écrans de son adversaire, des panneaux seront installés pour éviter toute tricherie. Ceci comprend notamment (liste non exhaustive), l'utilisation de *cheats (wall, aim, scripting quelconque, ...)*, ainsi que la communication avec un tier-extérieur durant le match (hors coach pendant les pauses tactiques). Quelconque constatation, automatique (VAC) ou manuelle d'une quelconque assistance entraînera **la disqualification immédiate de l'équipe du tournoi**.

VII – Règles de bonne conduite

Tous les participants sont invités à se comporter de façon respectueuse envers les autres participants. Une équipe peut être réprimandée et recevoir un avertissement si un de ses joueurs :

- Utilise un langage et des gestes insultants ;
- Est coupable d'actes violents ;
- Arrive en retard à l'heure de convocation ;
- Laisse intentionnellement un adversaire remporter le match.

Un manquement à ces règles pourra entraîner un avertissement, la perte du match ou encore **la disqualification de l'équipe**.