



Règlement spécifique au tournoi CS:GO

En date du 28/06/2019

Rédigé par le comité de direction des compétitions

Sommaire

CHAPITRE I : Informations générales	3
Article I-1. Règlement général.....	3
Article I-2. Application du règlement	3
CHAPITRE II : Format de match	4
Article II-1. Match « Best Of 1 »	4
Article II-2. Match « Best Of 3 »	4
Article II-3. Overtime	4
Article II-4. Map pool.....	4
Article II-5. Choix de map	5
Pour un match en BO1	5
Pour un match en BO3	5
Pour un match en BO3 avec map d'avance (grande finale)	5
Article II-6. Phase de poule.....	6
Repêchage des meilleurs 3 ^{èmes} de poules	6
CHAPITRE III DEROULEMENT D'UN MATCH	7
Article III-1. Avant le match.....	7
Article III-2. Capitaine	7
Article III-3. Interruption du match	8
Article III-4. Arrêt du match en cours	8
Article III-5. Validation du résultat	8
CHAPITRE IV PARAMETRES DE JEU.....	9
Article IV-1. Version du jeu.....	9
Article IV-2. Paramètres joueurs	9
Article IV-3. Paramètre serveurs	9
CHAPITRE V INFRACTIONS AU REGLEMENT	10
Article V-1. Définition	10
Article V-2. Comportements interdits et sanctions.....	10
Article V-3. Actions de jeu interdites.....	10
Article V-4. Disqualification	11

CHAPITRE I : Informations générales

Article I-1. Règlement général

Le règlement spécifique au tournoi CS:GO de la PxL-Lan a été décidé et écrit par le comité de direction des compétitions. Ce règlement est inspiré de celui des Masters Français du Jeu Vidéo (affiliation historique).

Le comité de direction se réserve le droit de modifier le présent règlement à tout moment et sans préavis.

Article I-2. Application du règlement

En participant à la PxL-Lan les joueurs acceptent, sans réticence ou interprétation, de respecter le présent règlement ainsi que celui intérieur à la lan-party. 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.

CHAPITRE II : Format de match

Plusieurs formats de matchs peuvent être utilisés lors du tournoi CS:GO de la PxL-Lan. Le choix du format de match est à l'appréciation de l'organisateur selon la structure de son tournoi.

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 termine lorsque l'un des équipes atteint 16 rounds.

Les équipes doivent jouer alternativement terroriste et contre-terroriste en changeant de manche.

Les sides de dépôts seront définis par un défi entre 1 joueur de chaque équipe.

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 termine lorsque l'un des équipes atteint 16 rounds.

Les équipes doivent jouer alternativement terroriste et contre-terroriste en changeant de manche.

Les sides de dépôts seront définis par un défi entre 1 joueur de chaque équipe.

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

Article II-3. Overtime

En cas d'égalité, si besoin de départager les deux équipes, un Overtime sera joué en deux manches de **3 rounds** avec un **startmoney 16 000**, les équipes conservant les sides de la dernière manche pour débiter.

Article II-4. Map pool

Le map pool est constitué de :

- de_dust2
- de_train
- de_nuke
- de_mirage
- de_vertigo
- de_overpass
- de_inferno

Article II-5. Choix de map

Lors de chaque phase, les maps à jouer peuvent être imposées par l'organisation ou bien sélectionnées par les équipes via un système d'élimination (Véto Valve).

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 commence le véto.

Les sides de départs seront définis par un défi entre 1 joueur de chaque équipe.

Pour un match en BO1 :

Le choix de la map doit respecter la procédure suivante :

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none">▪ L'équipe B retire l'une des 7 maps▪ L'équipe B retire l'une des 5 maps restantes▪ L'équipe B retire l'une des 3 maps restantes▪ La dernière map est la map jouée | <ul style="list-style-type: none">▪ L'équipe A retire l'une des 6 maps restantes▪ L'équipe A retire l'une des 4 maps restantes▪ L'équipe A retire l'une des 2 maps restantes |
|---|---|

Pour un match en BO3 :

Le choix de la map doit respecter la procédure suivante :

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">▪ L'équipe B retire l'une des 7 maps▪ L'équipe B retire l'une des 5 maps restantes▪ L'équipe B choisie l'une des 3 maps restantes
Ce sera la map de l'équipe B▪ La dernière map sera la 1^{ère} map jouée | <ul style="list-style-type: none">▪ L'équipe A retire l'une des 6 maps restantes▪ L'équipe A retire l'une des 4 maps restantes▪ L'équipe A choisie l'une des 2 maps restantes.
Ce sera la map de l'équipe A |
|--|--|

Pour un match en BO3 avec map d'avance (grande finale uniquement) :

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

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none">▪ L'équipe B retire l'une des 7 maps▪ L'équipe B retire l'une des 5 maps restantes▪ L'équipe B choisie l'une des 3 maps restantes
Ce sera la 2^{ème} map jouée en cas d'égalité▪ La dernière map est retirée | <ul style="list-style-type: none">▪ L'équipe A retire l'une des 6 maps restantes▪ L'équipe A retire l'une des 4 maps restantes▪ L'équipe A choisie l'une des 2 maps restantes.
Ce sera la 1^{ère} map jouée |
|--|---|

L'équipe A est l'équipe venant du loser bracket et l'équipe B est l'équipe venant du winner bracket et possédant une map d'avance.

Les sides de départs seront définis par un défi entre 1 joueur de chaque équipe.

Article II-6. Phase de poule

En phase de poule, chaque équipe rencontre les autres équipes présentes dans sa poule.

- Une victoire rapporte **3 points**
- Un match nul rapporte **1 point**
- Une défaite rapporte **0 points**.

Les critères pour départager et établir un classement au sein d'une poule sont les suivants :

- Plus grand nombre de points obtenus en phase de poule
- En cas d'égalité entre plusieurs équipes, le partage dans l'ordre suivant :
 - Goal average particulier entre les équipes à égalité de points
 - Goal average général avec l'ensemble des autres participants

En cas de nouvelle égalité parfaite entre plusieurs équipes, un match pour les départager aura lieu. Celui-ci devra être disputé entre les équipes sous un format « Overtime » (MR3 – 16 000\$). La map sera alors choisie par veto BO1.

Repêchage des meilleurs 3^{èmes} de poules

Pour des raisons inhérentes au format du tournoi, il peut arriver qu'un certain nombre des équipes ayant fini 3^{ème} de leur poule soit repêchées.

Les critères pour départager et établir un classement des meilleurs 3^{ème} sont les suivants :

- Goal average particulier avec les matchs contre les 1^{ers} et 2nd de la poule
- Plus grand nombre de rounds inscrit contre les 1^{ers} et 2nd de la poule

Exemple : Poule de 4 équipes

Matches

Team A vs Team B : 16-10
Team A vs Team C : 16-8
Team A vs Team D : 16-3
Team B vs Team C : 15-15
Team B vs Team D : 4-16
Team C vs Team D : 10-16

Classement

Team	Pts	Joués	Gagné(s)	Nul(s)	Perdu(s)	Round Avg
Team A	9	3	3	0	0	+27
Team D	6	3	2	0	1	+5
Team C	1	3	0	1	2	-8
Team B	1	3	0	1	2	-18

Départage entre les Teams C et B

- Plus grand nombre de points obtenus en phase de poule : **Égalité (1 chacun)**
- En cas d'égalité entre plusieurs équipes, le partage dans l'ordre suivant :
 - Goal average particulier entre les équipes à égalité de points : **Égalité (match nul)**
 - Goal average général avec l'ensemble des autres participants : **Team C (-8)**

Calcul du meilleur 3^{ème} de l'ensemble des poules (cas de la team C)

Goal average particulier avec les matchs contre les 1^{ers} et 2nd de la poule : **-8**

Plus grand nombre de rounds inscrit contre les 1^{ers} et 2nd de la poule : **14**

CHAPITRE III DEROULEMENT D'UN MATCH

Article III-1. Avant le match

Le match doit démarrer à l'heure exacte indiqué sur le planning, les joueurs doivent être prêts à démarrer au moins 15 minutes avant l'heure de match indiquée.

De plus, il n'est pas possible de quitter la zone de match sans la permission de l'arbitre durant les 30 minutes qui précèdent le match.

Si un quelconque problème survient avec son ordinateur, sa connexion ou tout autre élément qui empêcherait le lancement du match, le joueur doit en avertir l'arbitre immédiatement afin de le résoudre au plus tôt avant le début du match.

Article III-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 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 du choix de la map et du côté de son équipe, des plaintes officielles, ou de tout autre problème auprès des officiels du tournoi.

Article III-3. Interruption du match

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 la restauration du round est possible (sauvegarde des variables de jeu par le bot), l'administrateur du tournoi pourra faire reprendre le match au début du round ou l'incident a eu lieu après notification des deux équipes ;
- Sinon, 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 ;
- Sinon, si le problème a eu 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\$;
- Sinon, si le problème a eu 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 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.

Si une interruption liée à l'infrastructure concerne plus de 50% des joueurs « vivants », et que l'issue du round en question ne peut par conséquent pas être déterminée, ce dernier n'est pas pris en compte. La mi-temps est continuée suivant les cas décrits précédemment.

Article III-4. 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 III-5. Validation du résultat

A la fin d'un match et sauf indication contraire le jour du tournoi, le score est remonté automatiquement à l'organisateur. Le capitaine d'équipe se doit néanmoins de vérifier le score sur l'Intranet.

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 IV PARAMETRES DE JEU

Article IV-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 évènement, les organisateurs ont la possibilité d'utiliser la dernière version précédente après en avoir averti au préalable les équipes.

Article IV-2. Paramètres joueurs

Tous les joueurs doivent utiliser leur propre compte Steam. L'utilisation de programme externe modifiant les paramètres graphiques en cours de jeu est interdite.

Les paramètres suivants ne sont pas modifiables ou utilisables par les joueurs :

- cl_bobcycle 0.98 (ne pas modifier)
- weapon_recoil_model 0 (ne pas utiliser)
- mat_hdr_level 0/1/1 (ne pas utiliser)

Les seuls overlay du jeu autorisé sont :

- net_graph 0
- cl_showpos 1
- cl_showfps 1
- cl_showdemooverlay 1/-1

Article IV-3. Paramètre serveurs

Les paramètres principaux de la configuration des serveurs de jeux sont :

- mp_startmoney 800
- mp_roundtime 1.92
- mp_freezetime 15
- mp_maxrounds 30
- mp_c4timer 40
- sv_pausable 1
- sv_matchpause_auto_5v5 1
- ammo_grenade_limit_default 1
- ammo_grenade_limit_flashbang 2
- ammo_grenade_limit_total 4

Paramètres de l'Overtime :

- mp_maxrounds 6
- mp_startmoney 16000

CHAPITRE V INFRACTIONS AU REGLEMENT

Article V-1. Définition

Les officiels du tournoi sont les arbitres et le directeur 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 aux matchs, peut donner des avertissements, peut donner des pénalités à des joueurs, et prendre part dans l'étude des infractions effectuées afin d'établir d'éventuelles sanctions supplémentaires.

Article V-2. Comportements interdits et sanctions.

Une équipe peut être réprimandée et recevoir un avertissement si l'un de ses joueurs commet l'une des infractions suivantes :

- Manger nourriture et/ou boissons dans la zone de jeu (exception pour l'eau)
- 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
- Etre coupable de comportement antisportif
- Recevoir plus d'un avertissement
- Etre coupable d'actes violents
- Tricher ou utiliser un procédé inéquitable
- Mentir ou induire en erreur un officiel du tournoi
- Violier les règles de ce règlement.

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

Article V-3. Actions 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 le comité de direction des compétitions) :

- L'utilisation de la pause pendant un round. La pause doit être utilisée en cas de problème technique à la fin d'un round ou pendant le freezetime du round suivant uniquement.
- L'utilisation d'un script quel qu'il soit est interdit
- 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.**
- Le fait de poser la bombe de façon silencieuse (« Silent Bombs ») est interdit. La bombe doit également 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).
- L'utilisation du mode graphique 16 bits est strictement interdite.
- Le fait de binder « +duck » sur la molette de la souris est interdit.
- Toute customisation de fichiers du jeu est interdite.

Article V-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 de la PxL-Lan pour un temps indéfini.