

Bordeaux Geek Festival 2017 - Espace eSport

25 et 26 mai 2017

Règlement Counter-Strike :Global Offensive

BYOC

En participant au tournoi CS:GO du Bordeaux Geek Festival, 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.

I. Règlement du jeu

A. Règles pour les équipes

Une équipe doit être constituée de 5 joueurs.

L'équipe peut faire appel à 1 remplaçant et à un manager. Ces derniers devront être inscrits au préalable lors de l'inscription de l'équipe. Le joueur remplaçant ne pourra s'inscrire dans une autre équipe.

Un remplaçant fait partie de l'équipe au même titre que les autres joueurs. Il aura la possibilité de jouer n'importe quel match mais aura également les mêmes obligations que les autres joueurs.

Chaque équipe de la journée est également priée de rester joignable dans l'heure précédant son match, en cas d'avance sur l'horaire prévu.

Le capitaine d'équipe ou le manager devra faire part des problèmes éventuels au sein de l'équipe afin de préparer les organisateur pour l'événement.

B. Matériel

Le tournoi se déroule en BYOC (Bring Your Own Computer), chaque joueur apportant son matériel : un ordinateur (fixe ou portable), un écran, un clavier ainsi qu'une souris, un câble ethernet (longueur minimum 10 mètres), une multiprise ainsi qu'un casque audio ou écouteurs (les enceintes sont interdites).

C. Déroulement du tournoi

Le format pourra être ajusté selon le nombre final de participants et le planning du tournoi. Ils est donc sujets à de potentielles modifications. En cas de doutes, veuillez vous adresser à un organisateur responsable pour ce tournoi.

1 - Format du tournoi

Etape 1: Phase de poule Matches en BO1 - 8 équipes réparties en 2 poules tirées aléatoirement. A l'issue de ces matchs toutes les équipes sont envoyées en winner bracket.

Chaque résultat de match attribue des « points de poule » (ci-après désigné comme points) comme suit : 2 pour une victoire, 0 pour une défaite.

A la fin de la poule, les critères suivants sont appliqués dans l'ordre pour déterminer la position distincte de chaque participant :

- Plus grand nombre de points obtenu dans tous les matchs de poule
- BO1 entre les 2 équipes si égalité parfaite.
- Plus grand nombre de points obtenu lors des matchs de poules joués entre les participants à égalité.



Etape 2 : Winner et loser bracket - Matches en BO3 pour tous les matchs du winner bracket, BO1 pour le loser bracket

4 - Formats des matchs

Ce chapitre décrit les différents formats de match qui sont utilisés lors du tournoi. Le choix du format de match est à la seule discrétion des organisateurs en accord avec la structure du tournoi.

MATCH STANDARD - “BEST OF 1 OU BO1”

Un match standard se joue en une partie et oppose deux équipes de cinq joueurs. Une partie est jouée sur une map de 2 manches de 15 rounds déterminée par la procédure de choix de map. 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 16 rounds. Un match standard peut se terminer par une égalité si les deux équipes ont chacune remporté 15 rounds. Lorsqu'une équipe gagne 16 rounds le match se termine et les rounds restants ne sont pas joués. Les sides de départs seront définis par un cut-round.

MATCH AU MEILLEUR DES TROIS MANCHES - “BEST OF 3 OU BO3”

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 2 manches de 15 rounds déterminée par la procédure de choix de map. 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 plus de points à la fin des deux manches. Le vainqueur d'un match est l'équipe qui a gagné deux parties. Les sides de départs seront définis par un cut-round.

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. Un overtime se compose de deux manches de 3 rounds pour lesquels s'appliquent les paramètres de jeu .

OVERTIME OU MATCH DE DÉPARTAGE

Un match de départage est joué comme un match standard. Si les deux équipes sont à égalité à la fin du match un overtime est joué jusqu'à ce qu'un vainqueur soit déclaré. Un overtime se compose d'une manche de 3 rounds avec un startmoney 10000, les équipes conservant les sides de la dernière manche pour débiter.

D. Déroulement des matchs

1 - Avant le match

Un retard de 15 minutes maximum sera toléré par rapport à l'heure de convocation. Passé ce délai, l'équipe qu'elle devait affronter sera déclarée vainqueur.

Chaque équipe de la journée est également priée de rester joignable dans l'heure précédant son match, en cas d'avance sur l'horaire prévu.

INSTALLATION

Les joueurs sont responsables de la bonne installation de leurs matériels et leur fonctionnement. Ceci inclut de fournir et d'installer les pilotes adéquats si nécessaire, ainsi que les câbles et adaptateurs adéquats. Les officiels du tournoi peuvent aider le joueur s'il rencontre des problèmes techniques, mais ils ne peuvent pas retarder le planning du tournoi pour ce type de raison.

Avant le lancement du premier match chaque équipe doit présenter son capitaine d'équipe aux organisateurs 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. Il doit s'occuper de son équipe, des plaintes officielles, ou de tout autre problème.

Les joueurs ont 30 minutes, à partir de leur heure de convocation, pour installer leur configuration, s'échauffer, et être prêt à jouer le match indiqué.

2 - Pendant le match

LANCEMENT DU MATCH

Le match doit être lancé dans les 5 minutes après le moment où un organisateur a autorisé son lancement et pas avant.

CHOIX DE LA MAP

Pour un match standard le choix de la map doit respecter la procédure suivante :

1. L'équipe B retire l'une des 7 maps
2. L'équipe A retire l'une des 6 maps restantes
3. L'équipe B retire l'une des 5 maps restantes
4. L'équipe A retire l'une des 4 maps restantes
5. L'équipe B retire l'une des 3 maps restantes
6. L'équipe A retire l'une des 2 maps restantes
7. La map restante est jouée

La désignation de l'équipe A et de l'équipe B se fait au tirage au sort. Le choix du camp terroriste ou contre-terroriste est décidé par un round au couteau. Lors d'un overtime les équipes n'échangent pas de coté à la fin du match.

COMMUNICATION

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. Aucune exception ne sera faite.

INTERRUPTION D'UN MATCH

Si un match est involontairement interrompu (plantage, déconnexion réseau,...) les organisateurs 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 le premier kill, la mi-temps est entièrement rejouée.
- Si le problème a eu lieu pendant le premier round et que l'issue du round ne peut être déterminée ou devinée, le round n'est pas pris en compte, la mi-temps continue avec le nombre de rounds restant, et le score de la mi-temps interrompue sera ajouté à la nouvelle mi-temps.
- Si le problème a lieu après la fin du premier round, la mi-temps continue avec le nombre de rounds restant, et le score de la mi-temps interrompue sera ajouté à la nouvelle mi-temps. Le « start money » sera déterminé afin de compenser les joueurs.
- Si le « start money » est appliqué et qu'un seul joueur est déconnecté, la démo sera utilisée pour déterminer le montant du « start money ».
- 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 ou durant la période de freeze afin de permettre au joueur de se connecter. L'utilisation excessive de la pause est interdite et résultera d'une sanction.

FIN DE MATCH



Demande d'investigation

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 organisateurs du tournoi. Il est fortement conseillé de fournir les informations les plus valables possibles qui pourraient aider l'investigation. Les demandes d'investigation injustifiées et répétées pourront être sanctionnées.

Validation du score

A la fin d'un match chaque capitaine d'équipe doit reporter le résultat du match et doit signer la feuille de match. Après l'avoir signé, le capitaine d'équipe ne peut pas revenir sur le résultat et poser une réclamation.

III. Parametres de jeu

A. Version du jeu

La compétition utilise la dernière version de CS:GO. Tous les joueurs doivent s'assurer que leur jeu est à jour.

B. Paramètres du joueur

Les paramètres du joueur dans jeu suivants sont obligatoires :

- cl_bobcycle 0.98 (ne pas modifier)
- weapon_recoil_model (ne pas utiliser)
- mat_hdr_level (ne pas utiliser)

Les paramètres graphiques suivants dans le jeu sont autorisés, tous les autres sont interdits :

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

Les paramètres, notamment graphiques, suivants peuvent être ajustés sur le PC ou l'écran du joueur :

- Brightness
- Digital Vibrance
- Contrast
- Gamma
- 3D settings (aliasing, vertical sync, ..)
- Game scaling
- USBHZ
- Sound, Mouse settings
- Keyboard, headset, mouse drivers

C. Paramètres du serveur

Les paramètres suivants seront activés sur les serveurs :

- mp_startmoney 800
- mp_roundtime 1.75
- mp_freezetime 15
- mp_maxrounds 16
- mp_c4timer 35
- sv_pausable 1 ("rcon pause" to pause)
- ammo_grenade_limit_default 1
- ammo_grenade_limit_flashbang 2
- ammo_grenade_limit_total 4

Les paramètres suivants seront activés sur les serveurs **spécialement en cas d'overtime** :



- mp_maxround 3
- mp_startmoney 10000

D. Liste des maps

Les maps suivantes seront utilisées durant la compétition :

- Inferno
- Train
- Mirage
- Nuke
- Overpass
- Cache
- Cobblestone

Les logiciels de communications VoIP seront mis à disposition et devront être utilisés par les joueurs. Les joueurs seront équipés de casques (enceintes interdites).

La communication entre les joueurs et le responsable tournoi sera effectuée via un serveur Mumble ou Teamspeak. Les conversations sur le serveur pourront être enregistrées et utilisées en cas de besoin.

IV. Infractions au règlement

A. Installation de logiciel interdit

Les joueurs ne peuvent pas amener ou utiliser de logiciel externe qui interagit avec le jeu, ou toute forme de modification qui altère la version du jeu vidéo ou permet à un joueur d'exécuter plus d'une action en même temps, ou tout fichier de configuration, sans l'autorisation préalable d'un officiel du tournoi.

B. Actions interdites dans le jeu

Les actions suivantes sont strictement interdites durant un match et entraîneront une perte de round (le montant sera déterminé par les organisateurs du tournoi) qui seront décomptés à la fin de la map, ainsi qu'un avertissement :

- L'utilisation de la console est interdite (excepté pour l'enregistrement des démos)
- L'utilisation de la pause en cours de round est interdite (excepté à la fin d'un round et pendant la période de freeze).
- Toute forme d'utilisation de script est interdite.
- Utiliser un bug qui change le principe du jeu (c.f bugs de spawns) est interdit.
- Se déplacer à travers les murs, les plafonds ou sols est interdit. Cela inclut le fait de marcher dans le ciel.
- La pose de bombe silencieuse (c.f qui ne fait aucun bruit lorsqu'elle est posée) est interdite.
- Poser une bombe qui ne peut pas être diffusée est interdit. Cela n'inclut pas les poses où plusieurs joueurs sont nécessaires pour diffuser la bombe.
- Désamorcer une bombe à travers un mur, un plafond ou tout autre élément de décor est interdit.
- 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 transparent ou pénétrable.
- Le « fireboost » (c.f le fait de tirer en dessous d'un joueur pour le pousser) est interdit.
- L'utilisation de « flashbugs » est interdite.
- Lancer des grenades flash en dessous de mur est interdits, lancer des grenades flash au dessus des murs ou toits est autorisé.
- Le « mapswimming » ou « floating » (c.f nager dans les airs) est interdits.
- Le « Pixelwalking (c.f marcher ou rester sur des éléments invisibles de la map) est interdit.
- Utiliser le mode graphique 16bit.
- Utiliser "+duck" sur le bouton du milieu de la souris.
- Utiliser n'importe quel fichier du jeu modifié.

C. Sanctions

Un joueur ou une équipe peut être réprimandé(e) et recevoir un avertissement si l'un de ses joueurs commet l'une des infractions suivantes :

- 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 anti-sportif.
- Refuser de suivre les instructions d'un officiel du tournoi.
- Recevoir plus d'un avertissement.
- Etre coupable d'actes violents ou manquer de respect aux membres de l'équipe organisatrice pourra mener à une exclusion définitive du tournoi.
- Tricher ou utiliser un procédé inéquitable.
- Mentir ou induire en erreur un officiel du tournoi.
- Arriver en retard à l'heure de son match.
- Ne pas respecter les règles de ce règlement.
- Changer de joueur pendant le tournoi amènera à une exclusion directe du tournoi.

D. Renvoi

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.

Une équipe disqualifiée perd automatiquement tous ses prochains matchs et perd tous les droits et dotations qu'elle aurait pu recevoir. Dans une phase de poules, tous les résultats des matchs précédents sont convertis en défaite. Tous les points gagnés ou perdus sont recalculés en conséquence. 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.

VALIDITÉ DU RÈGLEMENT

L'association AB2G se réserve le droit de modifier à tout moment le présent règlement ainsi que de prendre des décisions sur les points non couverts par le règlement. Il est du devoir des participants de vérifier qu'ils possèdent bien la dernière version du règlement. Les organisateurs et l'association AB2G se réservent le droit d'interdire de participation à ses futurs événements les personnes mises en cause.

Version 14/03/2017