

Règlement Officiel



Bordeaux Geek Festival - Espace eSport

Counter-Strike :Global Offensive

BYOC

Chaque équipe recevra une convocation adressée au capitaine avant le tournoi, précisant l'heure d'installation et les modalités d'accès au Parc des Expositions.



Préambule

Ce Règlement trace les grandes lignes des règles qui devront être en tout temps suivies par quiconque participe au tournoi CS:GO du Bordeaux Geek Festival. Refuser de se plier à ces règles conduira à des pénalités comme il est mentionné dans le règlement.

Il est également rappelé que les Administrateurs du tournoi ont toujours le dernier mot, et certaines décisions peuvent être prises lorsqu'un problème survient et qu'aucune réponse ne puisse être trouvée dans le règlement. Un Administrateur, dans des cas extrêmes et dans le seul et unique but de préserver l'équité & le fair-play de la compétition, peut également prendre une décision qui va à l'encontre du règlement.

Nous espérons que tous les participants qu'ils soient joueurs, managers, spectateurs, journalistes ou commentateurs prendront un réel plaisir à prendre part à cette compétition et nous ferons tout pour qu'elle soit la plus équitable, plaisante et passionnante pour toutes les personnes impliquées.



1 Définitions	4
1.1 Domaine de validité	4
2 Général	4
2.1 Modifications des règles	4
2.2 Validité des règles	4
2.3 Code de Conduite	4
2.4 Substances & Méthodes Illicites	5
2.5 Accords Additionnels	5
2.6 Retransmission des matchs & Droits	5
2.7 Condition de participation	6
2.8 Matériel	6
2.9 Installation	6
2.10 Changement de joueurs	6
2.11 Début des matchs & Ponctualités	6
3 Déroulement du Tournoi	7
3.1 Format du Tournoi	7
3.2 Format des Matchs	7
3.2.1 Match “Best Of 1 ou B01”	7
3.2.2 Match “Best Of 3 ou B03”	7
3.2.3 Overtime	7
4 Sanctions	8
4.1 Général	8
4.2 Netiquette	8
4.2.1 Insultes	8
4.2.2 Spamming & Spamming In Game	8
4.3 Comportement Anti-Sportif	9
4.3.1 Mauvaise conduite	9
4.3.2 Joueur non autorisé & faker	9
4.3.3 Mensonge aux Admins/Joueurs	9
4.3.4 Tricherie (Cheating)	9
5 Règlement Spécifique - Counter Strike : Global Offensive	10
5.1 Procédure de match	10
5.1.1 Map Pool	10
5.1.2 Choix de map	10
5.2.3 Nombres de joueurs	10
5.2.4 Déconnexion d’un joueur	11
5.2.5 Prolongation/Overtime	11
5.2.6 Pause Technique & Tactique	11
5.3 Scripts Interdits	12
5.4 Utilisation de Glitch & Bug	12



1 Définitions

1.1 Domaine de validité

Le Tournoi Counter Strike du BGF E-Sport est géré par le Bordeaux Geek Festival.

Ceci est le seul règlement valide qui régit cette compétition et tous les matchs joués dans le cadre de celle-ci. Ses participants (aussi appelés "Équipes" ou "Team(s)") doivent s'y conformer sans conditions. En rejoignant une équipe participant à la compétition, les membres de cette équipe sont également soumis aux mêmes règles peu importe leur position et statut au sein de l'équipe (ils sont définis en tant que "Joueur(s)") et les acceptent de facto.

2 Général

2.1 Modifications des règles

Les arbitres se réservent le droit d'ajouter, modifier ou retirer les règles de ce Règlement sans restriction. De même, les arbitres se réservent le droit de prendre des décisions sur des cas litigieux dont la réponse n'est pas clairement indiquée dans le Règlement et peut également prendre, dans des cas rares et critiques, une décision allant à l'encontre du règlement afin de préserver l'équité et le fair-play de la compétition.

2.2 Validité des règles

Si une disposition du règlement venait à être invalide ou irréalisable, partiellement ou complètement, cela n'affecterait en aucun cas la validité du reste du règlement. En lieu et place de la disposition invalide ou irréalisable, une disposition appropriée sera appliquée dans l'esprit et le respect de l'équité sportive.

2.3 Code de Conduite

Toutes les équipes et tous les joueurs sont d'accord pour avoir un comportement approprié et respectueux envers les autres équipes, joueurs, spectateurs, la presse, les équipes de streaming, les arbitres et organisateurs de la compétition. Les joueurs et les membres d'une équipe se doivent d'être irréprochables de par le fait qu'ils sont considérés comme des modèles de professionnalisme dans l'esport.

Toute sorte de harcèlement devra être reporté immédiatement aux arbitres mentionnés plus haut. Le harcèlement inclut et de manière non-exhaustive toutes les actions insultantes et toutes les discriminations, écrites ou orales, sur le genre, l'orientation et l'expression sexuelle, sur l'âge, sur la situation d'handicap, l'apparence physique, taille et forme du corps, la couleur de peau, l'origine géographique, la nationalité ou encore la religion.

Et aussi considéré comme du harcèlement, les faits comme la diffusion d'images sexuelles dans un espace public, l'intimidation délibérée, suivre dans le but de nuire, diffusion de photographie ou enregistrement audio et vidéo embarrassante, discussions bruyantes ou



toute autre événement perturbant, contact physique inapproprié et toute sollicitation sexuelle inopportune.

Les mêmes restrictions ne concernent pas uniquement les participants (joueurs et équipes) mais également toutes les personnes impliquées de près ou de loin dans la compétition. Quiconque contrevient à ce code conduit pourra être puni, allant de l'avertissement jusqu'à l'exclusion du BGF. De potentielles poursuites judiciaires en fonction de la gravité des faits ne sont pas exclues.

2.4 Substances & Méthodes Illicites

Refuser de participer à un dépistage de substances illicites sera automatiquement considéré comme du dopage. Les sanctions prises seront alors identiques aux plus sévères cas de dopage.

La liste des produits et méthodes illicites ont été décrétée par l'Agence mondiale anti-dopage (World Anti-Doping Agency - WADA) et est valide pour cette compétition. La liste peut être trouvée ici : <http://list.wada-ama.org/>

Si les joueurs ont une ordonnance valide et en cours pour une des substances interdites parmi la liste éditée par la WADA, ils devront envoyer une preuve aux organisateurs de la compétition avant le premier jour de la compétition (date limite en fonction de l'heure locale). Ils pourront tout de même être sujet à des tests anti-dopage, mais tout résultat positif à la substance prescrite ne sera pas considéré.

Jouer un match, que ce soit en ligne (« online ») ou en direct (« offline »), sous l'influence de l'alcool ou de substances et drogues psychoactives, même si elles ne font pas partis des produits illicites, est strictement interdit, peut mener à de lourdes sanctions. La consommation modérée d'alcool en dehors des heures de compétition pour un participant est tolérée si cela ne rentre pas en conflit avec les juridictions locales et nationales.

2.5 Accords Additionnels

Les arbitres officiels ne pourront être tenus responsables de la non-application des accords additionnels conclus entre les équipes ou entre les joueurs. Les arbitres déconseillent fortement la conclusion de tels accords. De même, un accord entre deux participants ne peut aller dans aucune circonstance à l'encontre du règlement actuel.

2.6 Retransmission des matchs & Droits

Tous les droits de retransmissions sont détenus par BGF E-Sport et l'ABGG. Ceci inclut et de manière non- exhaustive : Streaming vidéo, retransmission TV, GoTV, shout-cast streams, replays, demos ou live score bots.

L'ABGG se réserve le droit de donner l'autorisation de retransmettre un ou plusieurs matchs à une partie tierce ou aux équipes elles-mêmes. Dans de tels cas, les retransmissions devront avoir été validées au préalable avec les arbitres officiels avant le début du match.



Les équipes ne peuvent refuser la retransmission de leurs matchs par ABGG et les parties autorisées par ABGG, ni imposer la manière dont le match doit être retransmis. La retransmission peut uniquement être refusée par les arbitres officiels. Les équipes doivent faire le nécessaire pour faciliter la tenue de la retransmission.

2.7 Condition de participation

Tous les joueurs participant à la compétition doivent être âgés de 16 ans ou plus, ou dans le cas contraire, les joueurs mineurs de plus de 16 ans seront acceptés à condition de venir munis de l'autorisation du représentant légal (signature de l'autorisation parentale par les parents du participant ou par son tuteur légal). Pour un joueur mineur de moins de 16 ans, le tuteur légal devra également l'accompagner durant l'intégralité de l'évènement. Tout mineur de moins de 16 ans non accompagné pourra être refusé sur le tournoi sans remboursement.

2.8 Matériel

Le tournoi se déroule en BYOC (Bring Your Own Computer), chaque joueur doit apporter 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).

2.9 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.

2.10 Changement de joueurs

Un joueur peut prendre part à un match à tout moment si son compte est présent sur la fiche de l'équipe et que les arbitres officiels ont donné leur accord pour ce changement. Une demande d'ajout de joueur doit se faire 1h avant une rencontre. Passé ce délai, vous n'aurez aucune garantie que le Staff Admin accepte votre demande.

2.11 Début des matchs & Ponctualités

Tous les joueurs et équipes d'un match devront être présents sur le serveur et prêt à jouer au moins 30 minutes avant le début du match.

Si une équipe n'est pas prête à jouer 20 minutes après le début officiel du match, elle sera considérée comme forfait et recevra une défaite par défaut.



3 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 arbitre responsable pour ce tournoi.

3.1 Format du Tournoi

Le tournoi se jouera sous un format de Ronde Suisse, le nombre de ronde sera fixé à 6 rondes. La durée d'une ronde est fixée à 1h30, duré maximum d'un match. A chaque ronde les joueurs s'affronteront sous le format Best Of 1

A l'issue des 6 tours, les 2 équipes ayant eu les meilleurs résultats, seront invité à la phase final et s'affronteront sous le format Best Of 3.

En cas d'égalité en termes de victoires/défaites entre deux équipes, ces derniers seront départagés en fonction des rounds marqués lors de chaque ronde. Si cela ne suffit pas, un match de barrage sera organisé afin de déterminer le classement avant la phase final.

3.2 Format des Matches

3.2.1 Match "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.

3.2.2 Match "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 .

3.2.3 Overtime

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 manches de 3 rounds avec un start-money 10000, les équipes conservant les sides de la dernière manche pour débiter.

4 Sanctions

4.1 Général

Sauf contre-indication stipulée dans ce règlement, quand un joueur ou une équipe ne respecte pas une ou plusieurs règles du championnat, alors une sanction pourra être prise à l'encontre du participant. Les principales fautes et les sanctions en découlant sont référencées ci-dessous.

4.2 Netiquette

Il est essentiel dans le cadre de la compétition que celle-ci se déroule dans le calme et le respect. Tous les participants doivent donc avoir une attitude fair-play et une éthique sportive. Aller à l'encontre de cette règle entraînera une sanction. Les principales insultes et provocations sont listées ci-dessous. Cependant, les arbitres peuvent apposé une sanction pour des comportements douteux qui ne seraient pas listés dans ce règlement (ex : harcèlement).

4.2.1 Insultes

Toutes les insultes proférées par écrit ou à l'oral dans le cadre du BGF & du BGF E-Sport seront punies. Cela s'applique pendant un match mais aussi sur les sites web du BGF ou de l'ABGG (forums, commentaires de match, livre d'or des joueurs, ticket support et de réclamation, etc.). Les insultes sur les messageries instantanées, E-mail ou tout autre forme de communication seront punies si elles ont un lien évident avec le BGF et si la preuve apportée est irréfutable.

Pour les propos racistes, homophobes, appelant à la haine raciale ou religieuse ou toute menace de violence physique pourront résulter à une forte sanction allant de points de pénalités majeures jusqu'à l'exclusion temporaire ou définitive du joueur.

En fonction de la nature et la gravité des propos tenus, la pénalité pourra être administrée également à l'équipe. De plus, un joueur peut être suspendu temporairement pour une ou plusieurs journées.

4.2.2 Spamming & Spamming In Game

Le fait de poster de manière excessive des messages sans aucun sens, dans le but d'harcéler ou insultant est considéré comme du spamming. Le Spamming sur les sites web (forums, commentaires de matchs, livre d'or des joueurs, ticket support et de réclamation, etc.) sera puni en fonction de la nature et de la gravité des faits.

Une sanction sera apporté à l'équipe fautive si la fonctionnalité chat est utilisé de manière abusive en vue de perturber l'adversaire ou créer des tensions lors du match. Le chat du match doit servir uniquement pour communiquer de manière rapide entre les joueurs et les arbitres.



4.3 Comportement Anti-Sportif

Pour qu'une partie se déroule de manière plaisante, il est essentiel que tous les joueurs observent un comportement sportif et fair-play. Contrevenir à cette règle pourra être puni. Les plus importantes et communes insultes sont listées plus bas. Toutefois, les arbitres peuvent punir une équipe pour des insultes non-listées expressément dans le règlement.

4.3.1 Mauvaise conduite

La tentative d'induire en erreur les administrateurs ou les autres joueurs, à l'aide de fausses informations ou de toute autre manière pour tromper les autres joueurs ou équipes sera punie comme suit. Apporter de fausses preuves de Résultats de match sera puni d'un (1) à quatre (4) points de pénalités.

4.3.2 Joueur non autorisé & faker

Utiliser un joueur non-autorisé (par exemple, jouer avec un joueur banni ou n'ayant pas eu l'aval des arbitres) occasionnera une sanction à l'encontre de l'équipe et le joueur sera suspendu. Enfin, l'équipe adverse est en droit de demander que le match soit rejoué. Il est strictement interdit de se faire passer pour un joueur en utilisant son compte.

4.3.3 Mensonge aux Admins/Joueurs

Toute tentative de tromper les joueurs, administrateurs ou toutes autres personnes liées à la compétition peut être sanctionnée

4.3.4 Tricherie (Cheating)

Quand une tricherie est découverte, l'équipe est disqualifiée du tournoi.

Utiliser les programmes suivants résultera d'une exclusion pour tricherie.

- Multihacks
- Wallhack
- Aimbot
- Modèles & Skins colorés



- No-Recoil
- No-Flash
- Sons modifiés

Ce ne sont que des exemples, d'autres programmes peuvent être aussi considérés comme des logiciels de tricherie.

5 Règlement Spécifique - Counter Strike : Global Offensive

5.1 Procédure de match

5.1.1 Map Pool

Le mappool inclut les maps suivantes :

- Train
- Inferno
- Nuke
- Mirage
- Cache
- Overpas
- Dust2

5.1.2 Choix de 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 côté à la fin du match.

5.2.3 Nombres de joueurs

Tous les matchs doivent être joués avec 5 joueurs par équipes (5on5), toute autre formation n'est pas permise. Si une équipe n'est pas en mesure d'aligner assez de joueurs, alors le match sera comptabilisé comme un forfait pour l'équipe fautive.



5.2.4 Déconnexion d'un joueur

- Si un joueur est déconnecté avant le premier kill dans le premier round d'un side alors le round sera rejoué.
- Si un joueur est déconnecté alors que le premier kill a été effectué et que le joueur déconnecté n'est pas de retour alors que le round est achevé, le match devra être mis en pause au début du prochain round.
- Si un joueur se déconnecte et que l'adversaire est prévenu avant que des dommages soient fait durant un round alors le round sera rejoué.
- Si un joueur n'est pas revenu ou n'a pu être remplacé dans les 10 minutes qui suivent le début de la pause alors l'équipe avec le joueur déconnecté sera déclarée forfait.

5.2.5 Prolongation/Overtime

Dans le cas d'une égalité après avoir joué 30 rounds, un prolongation (« overtime ») devra être jouée avec les configurations suivantes : mp_maxrounds 6 et mp_startmoney 10000. Pour le début de la prolongation, les équipes restent dans le même camp du précédent Side (en somme les terroristes restent terroristes, les CT restent CT). A la mi-temps, les équipes changent de side. Les équipes jouent des overtimes jusqu'à ce qu'un gagnant soit désigné. Le score final d'un match avec prolongation est le résultat officiel pour ce match. Toutefois, pour des raisons de classement, le score final d'un match avec prolongation sera considéré comme 16:15.

5.2.6 Pause Technique & Tactique

Si un joueur a un problème qui l'empêche de jouer dans de bonnes conditions, il est autorisé à utiliser la fonction Pause du jeu en faisant signe à un arbitre. La pause doit être utilisée uniquement au début du round suivant (pendant le freeze time). Le Joueur (ou un des joueurs de l'équipe) doit annoncer la raison avant ou juste au moment de mettre la pause. Si aucune raison n'est donnée, la pause n'aura pas lieu.

Le capitaine de l'équipe peut choisir de mettre en pause la partie pour un motif tactique. La pause doit être utilisée uniquement au début du round suivant (pendant le freeze time) et doit immédiatement annoncer que c'est une pause d'ordre tactique. Cette pause ne peut excéder 30 secondes. Après ce laps de temps, la partie reprend automatiquement. Chaque équipe lors d'une map peut invoquer qu'une fois ce type de pause.

5.3 Scripts Interdits

De manière générale, tous les scripts sont interdits à l'exception des scripts d'achat, toggle ou pour les démos.



Stop shoot scripts [Use or AWP script
Center view scripts
Turn scripts [180° or similar]
No recoil scripts
Burst fire scripts
Rate changers (Lag scripts)
FPS scripts
Anti flash scripts or binding (snd_* bindings)
Bunnyhop scripts
Stop sound scripts
Jumpthrow scripts

Si une équipe n'est pas sûre de savoir si un script puisse être autorisé alors l'équipe devra contacter les arbitres à ce sujet avant de débiter un match de la compétition. Un joueur peut être pénalisé pour des scripts interdits dans n'importe quel fichier config, qu'il ait été utilisé ou non, ou même stocké dans le répertoire du jeu en question.

5.4 Utilisation de Glitch & Bug

L'utilisation intentionnelle de bugs, glitches, ou erreurs dans le jeu est strictement interdits. De plus, à la discrétion des arbitres, et peu importe si l'utilisation du bug a eu une influence ou non dans le match, peu importe si l'équipe n'a pas remporté le round où le bug a été utilisé, il pourra être imposé que la map entière soit rejouée. Dans certains cas extrêmes d'abus d'utilisation de bugs, des sanctions plus sévères pourront être prises par les arbitres.