

Règlement Counter-Strike : Global Offensive



SOMMAIRE

Chapitre I	Informations Générales.....	3
Article I-1.	Application du règlement.....	3
Article I-2.	Structure du tournoi.....	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.	Match « Best Of 5 ».....	4
Article II-4.	Prolongations.....	5
Article II-5.	Map pool.....	6
Article II-6.	Choix de map.....	6
Article II-7.	Phase de poule.....	8
Chapitre III	DEROULEMENT D'UN MATCH.....	10
Article III-1.	Avant le match.....	10
Article III-2.	Capitaine.....	10
Article III-3.	Coach.....	11
Article III-4.	Interruption du match.....	11
Article III-5.	Temps mort pendant un match (Timeout).....	12
Article III-6.	Arrêt du match en cours.....	12
Article III-7.	Validation du résultat.....	12
Article III-8.	Map bug.....	12
Chapitre IV	PARAMETRES DE JEU.....	13
Article IV-1.	Version du jeu.....	13
Article IV-2.	Paramètres joueurs.....	13
Article IV-3.	Paramètre serveurs.....	13
Chapitre V	INFRACTIONS AU REGLEMENT.....	14
Article V-1.	Définition.....	14
Article V-2.	Comportements interdits et sanctions.....	14
Article V-3.	Actions de jeu interdites.....	15
Article V-4.	Disqualification.....	16

CHAPITRE I INFORMATIONS GENERALES

Article I-1. Application du règlement

En participant au tournoi CS:GO lors de la BLV Esports, les joueurs acceptent, sans réticence ou interprétation, de respecter le règlement et son application 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.

Article I-2. Structure du tournoi

Le tournoi CS:GO sera composé de 2 phases : Phase de poule :

Des poules de 4 équipes maximum en round robin. Les 3 premières équipes de chaque poule rejoindront l'arbre.

L'équipe ayant finis première de sa poule commencera directement en Quart de Finale

L'ensemble des matches sont joué en BO1

Les map joués seront tiré avant le début du tournoi

Voir section [II-7](#) pour le départage en phase de poule

Phase d'arbre double élimination :

Les Huitième et Quart de finale de joueront en BO1 Les

demi et la Finale se jouerons en BO3

L'ensemble des matches du loser bracket sont joués en BO1.

La grande Finale sera jouée en BO3 avec une map d'avance pour l'arrivant du winner bracket.

CHAPITRE II FORMAT DE MATCH

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 se termine lorsque l'une des équipes atteint 16 rounds.

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

Les sides de départs seront définis par un cut-round.

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 se termine lorsque l'une des équipes atteint 16 rounds.

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

Les sides de départs de chaque map seront définis par un cut-round. Le vainqueur d'un match est l'équipe qui a gagné deux parties.

Article II-3. Match « Best Of 5 »

Un match au « meilleur des cinq manches » se joue en 2, 3, 4 ou 5 parties et oppose deux équipes de cinq joueurs. Chaque partie est jouée sur une map de deux manches de 15 rounds, la partie se termine lorsque l'une des équipes atteint 16 rounds.

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

Les sides de départs de chaque map seront définis par un cut-round.

Article II-4. Prolongations

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

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

Article II-5. Map pool

Le map pool est constitué des maps suivantes :

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

Article II-6. Choix de map

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

Pour un match en BO1

Pour un match en BO1, le choix de la map doit respecter la procédure suivante :

- L'équipe B **retire** l'une des 7maps;
- L'équipe A **retire** l'une des 6maps 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 dernière map est la map **jouée**.

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 décide si elle souhaite ou non commencer le veto.

Le choix des sides sur chaque map seront définis par un cut-round.

Pour un match en BO3

Pour un match en BO3, 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 **choisie** l'une des 5 maps restantes. Ce sera la map de l'équipe B ;
- L'équipe A **choisie** l'une des 4 maps restantes. Ce sera la map de l'équipe A ;
- L'équipe B **retire** l'une des 3 maps restantes ;
- L'équipe A **retire** l'une des 2 maps restantes ;
- La dernière map sera celle jouée en cas d'égalité.

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. La première carte jouée sera la dernière carte restante. La seconde carte sera celle choisie par l'équipe perdante. En cas d'égalité le dénouement se fera sur la dernière carte choisie.

Le choix des sides sur chaque map seront définis par un cut-round.

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

Dans le cadre d'une grande finale d'un tournoi avec double bracket, 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 **choisie** l'une des 3 maps restantes. Ce sera la **1^{ère}map** jouée;
- L'équipe A **choisie** l'une des 2 maps restantes. Ce sera la **2^{ème}map** jouée en cas d'égalité ;

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

Le choix des sides sur chaque map seront définis par un cut-round.

Pour un match en BO5 avec map d'avance (grande finale)

Dans le cadre d'une grande finale d'un tournoi avec double bracket, 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 **choisie** l'une des 5 maps restantes ; Ce sera la **1^{ère}map** jouée ;
- L'équipe A **choisie** l'une des 4 maps restantes ; Ce sera la **2^{ème}map** jouée ;
- L'équipe B **choisie** l'une des 3 maps restantes. Ce sera la **3^{ème}map** jouée ;
- L'équipe A **choisie** l'une des 2 maps restantes. Ce sera la **4^{ème}map** jouée en cas d'égalité.

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

Le choix des sides sur chaque map seront définis par un cut-round.

Article II-7. 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 :

- Plus grand nombre de points obtenus entre les équipes à égalité de points
- 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 « Prolongation » (MR3 – 16 000\$). La map sera alors choisie par veto BO1.

CHAPITRE III DEROULEMENT D'UN MATCH

Article III-1. Avant le match

L'organisateur essaiera autant que possible de donner une chance aux équipes de s'échauffer avant chaque match mais en raison des contraintes temporelles, il ne pourra garantir un temps minimum spécifique.

Le match doit démarrer à l'heure exacte indiqué sur le planning, les joueurs doivent être présents sur place 60 minutes avant le début du match et prêts à démarrer au moins 30 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.

Les joueurs doivent accepter les conditions particulières liées au match sur scène définies par l'organisateur incluant mais ne se limitant pas à un éclairage spécial, à utiliser un casque spécial. Les accessoires spécifiques aux matchs sur scène sont fournis par l'organisateur.

Si un quelconque problème survient avec le son, le réseau ou le pc, 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 manager de l'équipe. 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, des plaintes officielles, ou de tout autre problème auprès des officiels du tournoi.

Article III-3. Coach

Les équipes peuvent faire appel à un coach lors des tournois. Ce coach doit être rattaché à l'équipe au même titre qu'un joueur, doit être présenté aux officiels du tournoi avant le début de l'évènement, et doit rester le même tout au long du tournoi.

Les organisateurs peuvent refuser la présence du coach sur scène pour toute raison d'organisation liée à des contraintes techniques.

Article III-4. 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 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 ;
- 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\$;
- Si le problème a 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-5. Temps mort pendant un match (Timeout)

Chaque équipe peut demander un maximum d'un temps mort pendant chaque carte jouée pendant le match. Ce temps mort ne peut excéder une période de 2 minutes. Le temps mort doit être demandé aux arbitres officiels du tournoi et commence dès la fin du round actuel.

Article III-6. 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-7. Validation du résultat

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

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.

Article III-8. Map bug

Les joueurs déplaçant leur personnage en dehors des limites normales de la carte sont susceptibles d'être disqualifiés. Le déplacement en dehors des limites de la carte inclut, mais sans s'y limiter, une partie des corps passant par ce qui devrait être une surface ou un objet non perméable et se déplaçant dans n'importe quelle zone où le personnage peut être atteint par des tirs adverses, ou engendrer des tirs à ces adversaires.

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

Les seuls overlays du jeu autorisé sont :

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

Article IV-3. Paramètre serveurs

Les serveurs de jeu se doivent d'utiliser la configuration des Masters du Jeu Vidéo disponible sur le site. Les paramètres principaux sont :

- mp_startmoney 800
- mp_roundtime_defuse & mp_roundtime_hostage 1.93
- mp_freezetime 15
- mp_maxrounds 30
- mp_c4timer 40
- sv_pausable 1
- ammo_grenade_limit_default 1
- ammo_grenade_limit_flashbang 2
- ammo_grenade_limit_total 4
- sv_coaching_enabled 1

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 :

- 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 la commission compétition du circuit) :

- L'utilisation d'un script quel qu'il soit est interdit (ex : Jumpthrow)
- 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 (« SilentBombs ») 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).
- Le lancé de grenades sous les murs n'est pas autorisé, le lancé au dessus des murs et des toits l'est.
- L'utilisation du mode graphique 16 bit est strictement interdite.
- Le « pixelwalking » est illégal (s'asseoir ou se tenir sur des rebords de carte invisibles)
- Le fait de binder « +duck » sur la molette de la souris est interdit.
- Toute customisation de fichiers du jeu est interdite.

Les sanctions sont à l'appréciation des officiels de la compétition.

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 durant un an.