



DREAMHACK

TOURS 2017

RÈGLEMENT
CS:GO

1. Informations Générales

a. Règlement général

L'équipe Lyon e-Sport se réserve le droit de modifier le présent règlement à tout moment et sans préavis.

Un serveur Mumble/Teamspeak préalablement configuré pour le tournoi sera mis à disposition des équipes et son utilisation est obligatoire.

L'utilisation d'autres logiciels est interdite.

b. Eligibilité et inscription

Aucun joueur ne peut appartenir à plusieurs équipes inscrites.

Les équipes seront constituées de 5 joueurs minimum, 4 remplaçants maximum.

Aucun remplaçant non-inscrit ne sera autorisé à participer au tournoi.

Si une équipe ne remplit pas l'un de ces critères, elle sera disqualifiée.

c. Nom d'équipe, de joueur et TAG

Les noms de joueurs et Tag sont soumis aux règles en jeu et à l'approbation des officiels.

Ne seront pas tolérés les pseudos ou TAG à caractère raciste, obscène, vulgaire, insultant, menaçant, calomnieux, médisant, diffamatoire, offensant ou répréhensible.

Afin d'avoir des statistiques eBot cohérente il est interdit de changer de pseudo pendant le tournoi.

d. Exceptions

Ne seront pas autorisés à participer :

- 1) Les individus sous le coup d'une interdiction par VAC.
- 2) Quiconque n'a pas le droit de participer en raison :
 - des lois locales en vigueur.
 - des règles définies par l'organisateur du tournoi.
 - des règles définies par les responsables du lieu accueillant l'événement.
 - Les officiels des tournois ne peuvent pas participer aux tournois qu'ils administrent.

2. Format de Match

a. Format

Phase de poule :

Un match « Best Of 1 » se joue en une partie.

First Ban : Random

First Act : Knife Round

Map Veto : Ban/ Ban/ Ban/ Random

L'équipe A **BAN** une carte

L'équipe B **BAN** une carte

L'équipe A **BAN** une carte

L'équipe B **BAN** une carte

L'équipe A **BAN** une carte

L'équipe B **BAN** une carte

Phase Finale :

Un match « Best Of 1 » se joue en une partie.

First Ban : L'équipe qui possède le meilleur seed décidera de Ban en premier ou en deuxième.

First Act : Knife Round

Map Veto : Ban/ Ban/ Ban/ Random

L'équipe A **BAN** une carte

L'équipe B **BAN** une carte

L'équipe A **BAN** une carte

L'équipe B **BAN** une carte

L'équipe A **BAN** une carte

L'équipe B **BAN** une carte

Un match « Best Of 3 » est joué en trois maps et oppose deux équipes de cinq joueurs. Une map se joue en deux mi-temps de 15 tours. Pour chaque mi-temps, les équipes jouent alternativement

terroriste et contre-terroriste. Elles marquent un point en gagnant un round dans le jeu. Si une équipe marque 16 rounds, les tours restants ne doivent pas être joués. Le vainqueur d'un match est l'équipe qui a gagné deux Map. Si les deux équipes sont à égalité à la fin d'une map, un overtime MR3 avec 10.000 startmoney sera joué jusqu'à ce qu'un gagnant soit déclaré. *L'overtime sera utilisé après les matchs de poules*

First Ban : L'équipe qui possède le meilleur seed décidera de Ban en premier ou en deuxième.

First Act : Knife Round

Map Veto : Ban/ Pick/ Ban/ Random

L'équipe A **Ban** une carte

L'équipe B **Ban** une carte

L'équipe A **Pick** une carte → Première Map

L'équipe B **Pick** une carte → Seconde Map

L'équipe A **Ban** une carte

L'équipe B **Ban** une carte

La Map restante sera utilisée en cas d'égalité

Veto « Best Of 3» Grande Finale, l'équipe venant du winner bracket choisit qui sera « l'équipe A » et qui sera « l'équipe B » pour commencer les vetos

First Ban : Equipe A

First Act : Knife Round

Map Veto : Ban/Ban/ Pick/

L'équipe A **Ban** une carte

L'équipe B **Ban** une carte

L'équipe A **Ban** une carte

L'équipe B **Ban** une carte

L'équipe A **Pick** une carte

L'équipe B **Pick** une carte -> maps en cas d'égalité

b. Mode de jeu

Un match oppose deux équipes de cinq joueurs (Coach Autorisé) Un Match se joue en deux fois 15 rounds. Les équipes jouent alternativement terroriste et contre-terroriste, et marquent un point en gagnant un round. Le vainqueur d'un match est la première équipe qui atteint un total de 16 rounds.

Le side sera défini grâce à un Knife Round en début de partie.

c. Map pool

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

3. Règles Tournoi

a. Détails Tournoi

Les joueurs doivent accepter les conditions particulières liées au match sur scène définies par l'organisateur.

Si un quelconque problème survient, le joueur doit en avertir un officiel immédiatement afin de le résoudre au plus tôt.

Les joueurs ne doivent pas 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 la victoire est automatiquement donnée à l'équipe adverse.

Les joueurs des deux équipes se présenteront à l'heure prévue par les officiels. Un retard de plus de 10 minutes de la part d'un ou de plusieurs joueurs d'une équipe, se traduira par une défaite par forfait.

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 se produit dans le premier round de la première ou deuxième à mi-temps, la mi-temps en question sera rejouée
- Si le problème se produit dans le premier round des prolongations il sera rejoué
- Si le problème se produit dans tout autre tour, les joueurs doivent attendre jusqu'à ce que le problème soit résolu ou jusqu'à ce que les officiels du tournoi leur dit de continuer le jeu
- Si l'un des joueurs est déconnecté, il doit revenir le plus rapidement possible
- Si une sauvegarde valide est disponible sur le serveur, alors une restauration sera effectuée.

L'utilisation excessive de la pause est interdite.

La présence d'un coach sur le Mumble/Teamspeak de l'équipe est autorisée.

b. Détails Equipes

Les équipes seront constituées de 5 joueurs.

Le Fair-Play est exigé et une poignée de main entre les équipes sera demandée en fin de partie.

Aucun remplaçant non-inscrit ne sera autorisé à participer au tournoi.

Tous les joueurs doivent être présents physiquement sur l'évènement pour participer.

Un remplaçant ne peut pas jouer depuis son domicile, même s'il a payé son inscription.

c. Détails Parties

A la fin d'un match chaque capitaine d'équipe doit exposer le résultat du match auprès des officiels du tournoi. Après avoir reporté le résultat, le capitaine d'équipe ne peut pas revenir sur celui-ci et poser une réclamation. Une capture d'écran du résultat du match devra être fournie par les deux équipes.

Si une équipe s'estime victime d'une violation du règlement durant leur match, les joueurs ne devront pas pour autant stopper la partie tant que celle-ci n'est pas finie.

Si la partie est interrompue à plus de 15 minutes de jeu, les officiels de Lyon e-Sport trancheront sur l'issue de la manche.

Les Joueurs sont tenus d'enregistrer leur démo dans le jeu, sauf si l'enregistrement provoque des problèmes de performances qui ne peuvent être déterminées par un officiel du tournoi. Communication Au cours d'un match officiel, les joueurs ne peuvent pas communiquer avec des personnes qui ne participent pas au match, même lorsque le jeu est en pause. Les personnes impliquées dans le match des joueurs, le coach et les officiels du tournoi.

d. Horaires

Le tournoi débutera le samedi 6 mai à 13h00 par les phases de Poules.

Le tournoi amateur débutera pour les équipes éliminées en phase de poules le samedi 6 mai à environ 18h30.

La fin estimée du tournoi est prévue Dimanche 7 mai 21H15.

e. Capitaine

A la remise des badges d'accès joueurs, chaque équipe doit présenter son capitaine aux officiels du tournoi. Il peut être l'un des membres de l'équipe ou bien le coach/manager. Le capitaine d'équipe est désigné pour toute la durée du tournoi.

Le capitaine d'équipe est la personne responsable de son équipe auprès des officiels du tournoi. Il est chargé de faire remonter les informations nécessaires au bon déroulement de l'évènement auprès des officiels et de faire respecter le règlement par son équipe.

f. Paramètres du jeu

La dernière version disponible de Counter-Strike: Global Offensive sera utilisée.

Les joueurs ont pour obligation d'utiliser leur propre compte Steam correspondant à celui donné lors de l'inscription.

Tous programmes externes influents sur le jeu est interdit.

Le non-respect de ces deux points du règlement entraînera une disqualification immédiate et définitive du tournoi.

Tous les autres changements de configuration sont autorisés tant qu'ils ne donnent pas un avantage injuste ou un avantage comparable à de la triche. Un joueur peut être pénalisé pour mauvais paramètres dans un fichier de configuration, peu importe si elle est en cours d'utilisation ou même stockée dans le dossier du jeu en question.

Les joueurs sont autorisés à régler

- paramètres du PC ou moniteur:
- Luminosité
- Digital Vibrance
- Contraste
- Gamma
- Paramètres 3D (aliasing, synchronisation verticale, etc.)
- mise à l'échelle du jeu
- Son
- Paramètres de la souris
- Clavier
- Casque

Les paramètres suivants ne sont pas autorisés à être ajustés ou utilisés sur les joueurs PC:

- mat_hdr_enabled 0/1 (ne pas utiliser)
- mat_hdr_level 0/1/2 (ne pas utiliser)

g. Paramètres du serveur

Les paramètres de jeu suivants seront utilisés:

- mp_startmoney 800
- mp_roundtime 1m 55s (1.92)
- mp_freezetime 20
- mp_maxrounds 30
- mp_c4timer 40
- sv_pausable 1

Réglages pour les overtimes:

- mp_maxrounds 6
- mp_startmoney 16000

h. Pauses et incidents

L'équipe doit systématiquement justifier sa pause auprès d'un officiel et avertir l'équipe adverse de la raison de celle-ci.

L'utilisation de la pause sans raison valable est passible d'une sanction envers l'équipe à l'appréciation des officiels.

Un arbitre peut demander une pause à tout moment.

Les équipes doivent systématiquement prévenir leur adversaire avant de relancer la partie.

Si la partie est interrompue à la suite d'un incident bloquant, les capitaines doivent contacter l'officiel en charge qui décidera de la suite à donner.

En cas de comportement antisportif, les équipes doivent faire une capture d'écran et, à la fin de la partie, contacter un des arbitres responsable de leur match.

4. Phase de Poules

a. Déroulement

8 Poules de 4 équipes

Les matchs se joueront en Best Of One (une manche gagnante).

Les deux premières équipes seront qualifiées pour l'arbre principal.

Les deux équipes restantes seront qualifiées pour le tournoi amateur.

L'ordre et l'heure de chaque match seront indiqués à l'avance par les officiels et sur l'intranet Lyon e-Sport.

En cas de retards de plus de 10 minutes, les officiels se réservent le droit de déclarer perdant ou de disqualifier l'équipe concernée.

b. Critères de classement des poules

Les critères suivants sont appliqués pour le classement dans une poule :

1. Plus grand nombre de points.
2. Plus grand ratio de manches gagnées/perdus.
3. Plus grand nombre de points entre les équipes concernées
4. Plus grand ratio de manches gagnées/perdus entre les équipes concernées.
5. BO1 entre les deux équipes en égalité parfaite.

5. Arbre Tournoi

a. Déroulement

Les matchs se joueront en Best Of One (une manche gagnante) puis en Best Of Three (deux manches gagnantes) lors de la Grande Finale.

L'ordre et l'heure des matchs seront indiqués par les officiels et affichés sur l'intranet Lyon e-Sport.

En cas de victoire l'équipe avance dans l'arbre de tournoi. En cas de défaite, celle-ci passe dans le loser bracket.

Pour la grande finale, l'équipe venant du Winner bracket aura une manche d'avance sur celle venant du loser bracket.

6. Match sur scène / streamé

a. Match sur scène

L'accès à la scène est restreint aux membres des équipes uniquement, sauf autorisation préalable fournie par les officiels.

Les managers/coachs sont autorisés à rester dans la zone de compétition

Les joueurs pourront utiliser leurs propres périphériques (clavier, souris, tapis de souris), sous réserve d'approbation par les officiels.

Les joueurs seront responsables de leur matériel durant l'événement.

Lors de matchs sur scène, les organisateurs fourniront du matériel informatique à la disposition des joueurs :

- Ordinateurs et écrans
- Casques antibruit, écouteurs et microphones

Les casques antibruit doivent être placés directement sur les oreilles des joueurs pendant la durée entière de la partie.

Les officiels de Lyon e-Sport se réservent le droit de demander aux joueurs d'augmenter le niveau sonore des écouteurs s'ils le jugent nécessaire.

Les joueurs ne peuvent intervenir sur le matériel d'un coéquipier une fois le match lancé.

Si des problèmes techniques liés à l'équipement surviennent, l'intervention d'un technicien de l'événement peut être demandée.

Les techniciens peuvent réclamer le remplacement de tout équipement. Si un joueur souhaite utiliser un matériel personnel de remplacement, celui-ci devra au préalable être approuvé par les officiels. Dans le cas inverse, il lui sera fourni du matériel de remplacement par les officiels.

Il est interdit aux joueurs d'installer leurs propres logiciels ou programmes sur les ordinateurs fournis par l'organisation.

Il est interdit de connecter aux ordinateurs fournis des équipements autres que les claviers et souris approuvés.

Il est de la responsabilité des joueurs de configurer leur compte avant le début de la partie.

Les joueurs et membres des équipes se doivent d'avoir une tenue décente lors de l'événement public.

7. Infractions au règlement

a. Définition

Les officiels du tournoi sont les admins tournoi.

Ils ont tout pouvoir pour faire appliquer le règlement de la compétition et prendre des décisions d'arbitrage.

b. Comportements interdits et sanctions.

Une équipe peut être sanctionnée si l'un de ses joueurs a un comportement déplacé envers un autre joueur, un membre du staff ou se rend coupable de triche.

c. Actions de jeu interdites

L'utilisation de bug, d'action qui changerait ou dénaturerait le principe habituel du jeu, est strictement interdite durant un match et entraînera une action disciplinaire de la part des officiels.

Les actions suivantes sont strictement interdites durant un match et entraîneront la perte de round (le montant est déterminé par le directeur du tournoi) qui sera déduits à la fin du match, et un avertissement :

- L'utilisation de la pause lors d'un round est interdite (sauf pour les problèmes techniques à la fin d'un cycle ou pendant le freezetime.)
- L'utilisation de toute forme de script est interdite (les scripts d'achats, jumps/ throw sont autorisés sont autorisés)
- L'utilisation d'un bug qui change le principe du jeu (à savoir bugs spawn) est interdit.
- Se déplacer à travers les murs, les planchers et les toits est strictement interdite. Cela inclut également skywalking. «bombes silencieuses» (à savoir la plantation d'une bombe qui ne fait pas de son) sont illégales.
- Placer une bombe qui ne peut, par aucun moyen, être désamorcée est interdit.
- Renforcer avec l'aide de coéquipiers est autorisé en général, mais il est interdit dans les endroits où les textures, les murs, les plafonds, les planchers deviennent transparents ou pénétrable.
- Lancer des grenades flash sous les murs n'est pas autorisé.

- Au cours d'un match officiel, tous les joueurs doivent utiliser leur vrai pseudo afin que les casters et les spectateurs puissent suivre le jeu sans être induit en erreur. L'utilisation de Faux Pseudo est interdite.

d. Disqualification

Après étude d'une infraction au présent règlement par les officiels, un joueur ayant reçu une sanction peut également : subir plusieurs défaites automatiques, être disqualifié et/ou expulsé du tournoi.

Les officiels se réservent le droit d'interdire de participation à ses futurs événements les personnes mises en cause.