



Article 1. Format du tournoi de CSGO !!!

Les articles 1, 2 et 3 pourront être ajustés selon le nombre final de participants et le planning du tournoi. LouvardGame utilise le format suivant :

Phase de poule - 2 groupes de 6 équipes, les quatre premiers de chaque poule sont qualifiés pour les Winners. Les deux derniers de chaque poule seront quant à eux en Losers.

Article 2. Formats des Poules

Pour la phase de poule la structure est organisée en 4 poules de 5 équipes. Dans chaque poule, les participants se rencontrent tous dans un BO1.

Chaque résultat de match attribue des « points de poule » (ci-après désigné comme points) comme suit :

3 pour une victoire, 1 pour une égalité, 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 équipe:

- a) Plus grand nombre de points obtenu dans tous les matchs de poule;
- b) Plus grand nombre de points obtenu lors des matchs de poules joués entre les participants à égalité.
- c) Plus grande différence de score obtenu lors des matchs de poules joués entre les participants à égalité.
- d) Plus grande différence de score obtenu lors de tous les matchs de poules joués par les participants à égalité.
- e) Plus grand nombre de points obtenu lors des matchs de départage joués entre les participants à égalité (les matchs de départage sont organisés spécialement pour l'occasion);
- f) Plus grande différence de score obtenue lors des matchs de départages;
- g) Les étapes E et F sont appliqués jusqu'à ce qu'il n'y a plus de participants à égalité.

Les 3 premières équipes de chaque poule **sont qualifiées** pour la phase suivante du tournoi.

Note : Les matchs de départage peuvent être sautés si la distinction de la position des équipes n'a plus de conséquence dans l'implication des participants dans le tournoi (s'ils sont tous les deux éliminés, ils peuvent rester à égalités dans la phase de poule).

Article 3. Phase du **Winners** et **losers brackets**

Pour les phases éliminatoires, les **winnerBracket** seront joueront **BO3** tandis que les **loserBracket** joueront en match de **BO1**.

1. Les teams dans le WinnerBracket qui perdent leur match terminent en loserBracket.

2. Les teams dans le LoserBracket qui perdent leur match sont éliminés.

Article 4. **Formats de match**

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 du directeur du tournoi en accord avec la structure du tournoi.

Match de poule.

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 (voir Chapitre 3).

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.

Match d'éliminations (winners)

Un match de winners 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 (voir Chapitre 3). 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.

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 (voir l'Article 7).

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 de deux manches de 3 rounds pour lesquels s'appliquent les paramètres de jeu (voir l'Article 7).

Article 5. Version du jeu

La compétition utilise la dernière version de CS:GO.

Article 6. Paramètres du joueur

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
- USB HZ
- Sound, Mouse settings
- Keyboard, headset, mouse drivers

Tout type d'outil qui affiche les performances du système pendant le jeu (exemple Nvidia SLI Display, Rivatuner Overlays etc) est interdit.

Article 7. Liste des maps

Les maps suivantes seront utilisées durant la compétition :

de_dust2
de_Nuke
de_cache
de_mirage
de_cobblestone
de_train
de_overpass

Article 8. Convocation

L'heure de convocation indique l'heure à laquelle les joueurs doivent être présents pour jouer leur match officiel. Cette heure de convocation est décrite dans le planning du tournoi et fourni au début du tournoi. Les joueurs sont invités à être présents et prêts quelques minutes avant l'heure de convocation pour éviter tout retard imprévisible.

Article 9. Echauffement

Les joueurs ont 15 minutes, à partir de leur heure du planning, pour installer leur configuration, s'échauffer, et être prêt à jouer le match indiqué. Les officiels du tournoi apporteront des indications sur quand débiter le match une fois les 15 minutes écoulées.

Matériels

Les joueurs doivent prévoir d'apporter leur propre matériel !!

Article 10. Avant le match

Capitaine d'équipe

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.

Choix de la map pour un match standard

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

Les capitaines font un choix entre 5 maps :

- a) L'équipe B retire l'une des 5 maps
- b) L'équipe A retire l'une des 4 maps restantes
- c) L'équipe B retire l'une des 3 maps restantes
- d) L'équipe A retire l'une des 2 maps restantes
- e) 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.

Choix des maps pour un match de final

Pour un match de final des trois manches le choix des maps doit respecter la procédure suivante :

- a) L'équipe B retire l'une des 5 maps
- b) L'équipe A retire l'une des 4 maps restantes
- c) L'équipe B choisie l'une des 3 maps restantes
- d) L'équipe A choisie l'une des 2 maps restantes
- e) La map restante est utilisée comme 3ème map si nécessaire

La désignation de l'équipe A et de l'équipe B se fait au tirage au sort. Le match se joue sur les deux maps choisies par les deux équipes et débute sur la map de l'équipe A. L'équipe qui joue sa map peut choisir son côté. La dernière map restante sera utilisée pour départager les deux équipes si elles remportent chacune l'une des deux premières maps. Le choix du côté se décide par un round au couteau. Si un overtime doit être joué les équipes ne changent pas de côté à la fin du match.

Article 11. Pendant le match

Lancement du match

Un match officiel ne peut pas être lancé et joué sans qu'un admin officiel ai donné le signal de départ. Tout match lancé sans l'approbation d'un admin officiel sera considéré comme un match non officiel. Lorsqu'un match implique que les joueurs doivent être prêts ils ont une minute après le signal de départ de l'arbitre pour lancer le 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 si ils sont morts dans le jeu.

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. Entre deux côtés d'une partie les joueurs ne doivent pas quitter leur place sauf s'ils en sont autorisés par un officiel du tournoi. Entre deux manches lors d'un match au meilleur des trois manches ou un overtime les joueurs sont autorisés à quitter leur place avant le lancement de la manche suivante. Mais ils ne peuvent pas quitter la zone de tournoi. Les joueurs sont seulement autorisés à quitter la zone du tournoi lorsqu'un officiel du tournoi leur en a donné l'autorisation.

Interruption d'un 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 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 plusieurs joueurs sont déconnectés, la négociation entre les coachs des deux équipes est utilisée en premier 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 pauser 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.

Article 12. Après le 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 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.

Validation du score

A la fin d'un match chaque capitaine d'équipe doit reporter le résultat du match auprès des admins du tournoi.

Article 13. 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.

Article 14. 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 officiels du tournoi) qui sera décomptée à la fin de la map, ainsi qu'un avertissement :

- 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 inclus 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'inclus 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 interdit, 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.
- using 16bit graphics.
- Utiliser "+duck" sur le bouton du milieu de la souris.
- Utiliser n'importe quel fichier du jeu modifié.

Article 15. Sanction

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 anti-sportif

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

- 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
- Arriver en retard à l'heure de son match
- Violier les règles de ce règlement

Article 16. Renvoi

Après étude d'une infraction au règlement par l'organisateur de la compétition, 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 continuer la compétition. 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.