

Règlement du tournoi Counter-Strike : Global Offensive

CHAPITRE I - INFORMATIONS GENERALES

Article I-1. Règlement général

L'équipe de l'AFTI-LAN est la seule compétente à organiser et à gérer les compétitions sportives de l'AFTI-LAN. Elle se réserve le droit de modifier le présent règlement à tout moment et sans préavis.

Article I-2. Application du règlement

En participant à l'AFTI-LAN, 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.

CHAPITRE II - FORMAT DE MATCH

Plusieurs formats de matchs utilisés lors de l'AFTI-LAN #3. Le choix du format diffère selon le stade de la compétition.

Article II-1. Knife round

Chaque map débutera avec un « knife round ». L'équipe remportant ce round aura le choix du premier side.

Article II-2. Match BO1

Un match « Best Of 1 » se joue en une map gagnante. Le match est joué sur une map de deux manches de 15 rounds, la partie termine lorsque l'une des équipes atteint 16 rounds. En cas d'égalité à la fin du match, un overtime sera joué.

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

Pour un match BO1, une seule map est sélectionnée.

Article II-3. Match « Best Of 3 »

Un match « Best Of 3 » se joue en deux maps gagnantes. Le match est joué sur une map de deux manches de 15 rounds, la partie termine lorsque l'une des équipes atteint 16 rounds. En cas d'égalité à la fin du match, un overtime sera joué.

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

Pour un match BO3, trois maps sont sélectionnées.

Le vainqueur du match est celui qui remporte deux maps

Article II-4. Overtime

En cas d'égalité à la fin d'une map (score 15-15), un overtime sera joué en deux manches de **3 rounds** avec un **startmoney 16 000**.

En cas de nouvelle égalité, le processus sera répété jusqu'à ce qu'un gagnant soit déclaré

Article II-5. Map pool

Le map pool de l'AFTI-LAN #3 correspond au map pool officiel :

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

Article II-6. Choix de map

Lors de chaque phase, les maps à jouer seront définies via un système d'élimination (Veto).

Pour un match en BO1 :

La sélection de la map à jouer doit respecter la procédure suivante :

- L'équipe A **retire** l'une des 7 maps ;
- L'équipe B **retire** l'une des 6 maps restantes ;
- L'équipe A **retire** l'une des 5 maps restantes ;
- L'équipe B **retire** l'une des 4 maps restantes ;
- L'équipe A **retire** l'une des 3 maps restantes ;
- L'équipe B **retire** l'une des 2 maps restantes ;
- La **map restante** sera **jouée**.

Pour un match en BO3 :

La sélection des maps à jouer doit respecter la procédure suivante :

- L'équipe A **retire** l'une des 7 maps ;
- L'équipe B **retire** l'une des 6 maps restantes ;
- L'équipe A **sélectionne** l'une des 5 maps restantes. Ce sera la map de l'équipe A.
- L'équipe B **sélectionne** l'une des 4 maps restantes. Ce sera la map de l'équipe B.
- L'équipe A **retire** l'une des 3 maps restantes ;
- L'équipe B **retire** l'une des 2 maps restantes ;
- La **map restante sera jouée** en cas d'égalité (1 map remportée pour chaque équipe)

CHAPITRE III - DÉROULEMENT D'UN MATCH

Article III-1. Avant le match

L'organisateur essayera 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 indiquée sur le planning, les joueurs doivent être présents sur place 30 minutes avant le début du match et prêt à démarrer au moins 15 minutes avant l'heure de match indiquée.

En cas de retard de plus de 15 minutes d'un ou plusieurs membres d'une équipe, l'équipe n'étant pas au complet peut choisir de débiter le match avec les joueurs présents ou est déclarée forfait.

Si un quelconque problème survient avec le son, le réseau ou le pc, le joueur doit en avertir un membre du staff 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 aux membres du staff. Il peut être l'un des 5 joueurs ou bien le manager de l'équipe. Le capitaine 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, et doit être présenté au staff avant le début de l'évènement.

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

Article III-4. Changement de joueurs

Tout changement de joueur dans une équipe doit faire l'objet d'une validation par le staff.

Article III-5. Interruption du match

Si un match est involontairement interrompu (plantage, déconnexion réseau, etc), les officiels du tournoi peuvent décider de recommencer le match

Article III-6. Temps mort pendant un match (Timeout)

Chaque équipe peut demander un maximum d'un temps mort par side pour chaque carte jouée pendant le match. Ce temps mort ne peut excéder une période de 2 minutes.

Article III-7. 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, l'équipe adverse est déclarée vainqueur.

Article III-8. Validation du résultat

À la fin d'un match chaque capitaine d'équipe doit s'assurer de l'exactitude du résultat affiché sur les supports officiels du tournoi. En cas d'erreurs, les deux capitaines seront confrontés afin d'effectuer, s'il y a lieu, les rectifications.

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 précises possibles qui pourraient aider les officiels du tournoi dans leur investigation. Les demandes d'investigation injustifiées et répétées pourront être sanctionnées.

Article III-9. 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 - INFRACTIONS AU REGLEMENT

Article IV-1. Définition

Les membres de l'association LANALOGIX agissent en tant qu'officiels du tournoi. Ils représentent donc 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 IV-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 ;
- Être coupable de comportement antisportif ;
- Recevoir plus d'un avertissement ;
- Être coupable d'actes violents ;
- Tricher ou utiliser un procédé inéquitable ;
- Mentir ou induire en erreur un officiel du tournoi ;
- Violer les règles de ce règlement ;
- Ne pas respecter les consignes liées à la situation sanitaire.

Une équipe recevant une sanction perd automatiquement la manche en cours, ou la prochaine si elle ne joue pas.

Article IV-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 de la pause pendant un round. La pause doit être utilisée en cas de problème technique à la fin d'un round ou pendant le freezetime du round suivant uniquement.
- L'utilisation d'un script quel qu'il soit est interdit
- 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 lancer de grenades sous les murs n'est pas autorisé, le lancer 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.