



CONDITIONS PARTICULIERES DE PARTICIPATION COUNTER-STRIKE : GLOBAL OFFENSIVE

PREAMBULE

Le tournoi Hello!Nexen Championship – Counter Strike : Global Offensive est un tournoi de jeux-vidéos.

Le tournoi est organisé par l'association HelloWorld!EDHEC en partenariat avec l'association Nexen.

Dans toute la suite du présent règlement, il sera désigné par :

- l' « Organisateur », les associations HelloWorld!EDHEC et Nexen, et leur membres ;
- le « Participant », le participant au tournoi ;
- l' « Evènement », le tournoi Hello!Nexen Championship – Counter Strike : Global Offensive.

ARTICLE 1. – CONDITIONS PARTICULIERES DE PARTICIPATION

Le Participant devra s'acquitter de la somme de dix-huit euros (18 €) pour participer à l'Evènement. Cette somme ne prend pas en compte le tarif majoré de la formule incluant le repas, prévu dans les conditions générales de participation.

ARTICLE 2. – FORMAT DE MATCH

2.1. Match « Best Of 1 »

Un match « Best Of 1 » se joue en une partie et oppose deux équipes de cinq Participants. Une partie est jouée sur une map de deux manches de 15 rounds, la partie termine lorsque l'un 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 knife round.

2.2. Match « Best Of 3 »

Un match au « Best Of 3 » se joue en 2 ou 3 parties et oppose deux équipes de cinq Participants. Chaque partie est jouée sur une map de deux manches de 15 rounds, la partie termine lorsque l'un 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 knife round. Le vainqueur d'un match est l'équipe qui a gagné deux parties.

2.3. Overtime

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

2.4. Map pool

Le map pool est constitué des maps suivantes :

- de_train ;
- de_nuke ;
- de_mirage ;
- de_cache ;
- de_overpass ;
- de_dust2.
- de_inferno

2.5. Choix de map

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

2.5.1. Pour un match en BO1, le choix de la map 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 ;
- L'équipe B choisit donc la map sur laquelle sera joué le match.

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.

Le choix des sides sur chaque map se fait par l'équipe qui gagne le knife round avant que la partie débute.

2.5.2. Pour un match en BO3, le choix de la map 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 choisie l'une des 5 maps restantes, ce sera la map de l'équipe A ;
- L'équipe B choisie 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 ;
- L'équipe B choisit donc la map sur laquelle sera joué le match 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 celle de l'équipe A. La deuxième carte jouée sera celle de l'équipe B.

Le choix des sides sur chaque map se fait par l'équipe qui gagne le knife round avant que la partie débute.

2.5.3. Pour un match en BO3 avec map d'avance (grande finale d'un tournoi avec double bracket), le choix de la map 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 choisie l'une des 3 maps restantes, ce sera la 1ère map jouée ;
- L'équipe B choisie l'une des 2 maps restantes, ce sera la 2ème 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 se fait par l'équipe qui gagne le knife round avant que la partie débute.

2.6. Phase de poule

En phase de poule, chaque équipe rencontre une fois les autres équipes présentes dans sa poule (format Round Robin Groups).

- Une victoire rapporte 3 points ;
- Une égalité 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 :

- 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 en « Best of 3 ». Celui-ci devra être disputé entre les équipes sous un format « Overtime » (MR3 – 16 000\$). La map sera alors choisie par veto.

Le format de match des phases de poules sera le format « Best Of 1 ».

A l'issue de la phase de poule, les deux premières équipes de chaque groupe accéderont à la phase finale au sein l'arbre Elite, les troisième et quatrième équipes de chaque groupe accéderont à la phase finale au sein de l'arbre Amateur.

2.7. Phase finale

La phase finale du tournoi se déroulera selon deux arbres : l'arbre Elite et l'arbre Amateur. Chaque arbre possède un winner bracket et un loser bracket.

Le format de match des phases finales sera le format « Best Of 3 » pour le winner bracket et en « Best Of 1 » pour le loser bracket. Lors de la grande finale, l'équipe provenant du winner bracket aura une victoire d'avance.

ARTICLE 3. – DEROULEMENT D'UN MATCH

3.1. 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 indiquée sur le planning, les Participants 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 Participants 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 Participant doit en avvertir l'arbitre immédiatement afin de le résoudre au plus tôt avant le début du match.

3.2. Capitaine

Avant le lancement du premier match chaque équipe doit présenter son capitaine d'équipe à l'Organisateur. 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 l'Evènement.

Le capitaine d'équipe est la personne en charge de son équipe auprès de l'Organisateur. Il doit s'occuper du choix de la map, des plaintes officielles, ou de tout autre problème auprès de l'Organisateur.

3.3. Coach

Les équipes peuvent faire appel à un coach lors de l'Evènement. Ce coach doit être rattaché à l'équipe au même titre qu'un Participant, doit être présenté à l'Organisateur avant le début de l'Evènement, et doit rester le même tout au long du-dit Evènement.

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

3.4. Interruption du match

Si un match est involontairement interrompu (plantage, déconnexion réseau,...), l'Organisateur peut 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 Participant "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 Participants 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 Participant 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 Participants « vi- vants », et que l'issue du round en question ne peut par conséquent pas être dé- terminée, ce dernier n'est pas pris en compte. La mi-temps est continuée suivant les cas décrits précédemment.

3.5. Temps mort pendant un match (timeout)

Chaque équipe peut demander un maximum de quatre temps morts pendant chaque carte jouée pendant le match. Ces temps morts ne peut excéder une période de 30 secondes. Le temps mort doit être demandé à l'Organisateur et commence dès la fin du round actuel.

3.6. Arrêt du match en cours

Les Participants 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 l'Organisateur. Si une équipe ou un Participant quitte un match avant son terme le reste des rounds restant à jouer seront donnés à l'équipe adverse.

3.7. Validation du résultat

A la fin d'un match chaque capitaine d'équipe doit reporter le résultat du match auprès de l'Organisateur 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 Participants 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 de- mander officiellement une investigation auprès de l'Organisateur. Il est fortement conseillé de fournir les informations les plus valables possibles qui pourraient aider l'Organisateur dans son investigation. Les demandes d'investigation injustifiées et répétées pourront être sanctionnées.

3.8. Map bug

Les Participants 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.

ARTICLE 4. – PARAMETRES DE JEU

4.1. 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.

4.2. Paramètres participants

Les seuls overlay du jeu autorisé sont :

- net_graph 0 ;
- cl_showpos 1 ;
- cl_showfps 1 ;
- cl_showdemooverlay 1/-1.

4.3. Paramètres 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.

ARTICLE 5. – 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 de l'évènement (selon le jugement de l'Organisateur) :

- 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 « sky- walking », 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 Participant 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.

ARTICLE 6. – ATTRIBUTION DES LOTS

L'attribution sera précisée durant la réunion préalable avant le début du tournoi le 16 mars 2019.