

BEST OF THREE

Règlement CS:GO

1. Règlement :

1.1. 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 offensif
- 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

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

1.2. 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 freetime du round suivant uniquement avec la validation d'un officiel.
- 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.

1.3. Disqualification

Après étude d'une infraction au règlement par les arbitres, une équipe ayant reçu une sanction peut également subir plusieurs défaites automatiques, la disqualification de l'équipe ainsi que l'expulsion de l'équipe du tournoi.

Reporter un comportement inadéquat ou une suspicion de cheat :

Si vous constatez un écart de comportement ou vous soupçonnez un Cheat nous mettons à votre disposition une adresse email pour déposer vos plaintes : contact@bo3.games

Merci d'adresser vos plaintes avec une explication claire et des preuves à l'appui.

2. Déroulement du tournoi

2.1. Formats de matchs

Les pré-qualifications sont en mode : arbre à simple élimination, parties en BO1.

les ½ et finales seront jouées en LAN du 31 Mars au 1^{er} Avril 2017 à l'UTICA.

- 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 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 seront définis par un cut-round (voir 2.3).

- 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 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 (voir 2.3). Le vainqueur d'un match est l'équipe qui a gagné deux parties.

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 de 10 000\$, les équipes conservant les sides de la dernière manche pour débiter.

2.2. Choix de la map

Le map pool est constitué de :

- de_train
- de_nuke
- de_mirage
- de_cache
- de_overpass
- de_cobblestone
- de_Inferno

Version du VETO : abbaab (B1)

L'équipe « a » sera toujours celle du dessus dans l'arbre du tournoi.

Donc, l'équipe « a » supprime 1 map,
l'équipe « b » 2 maps,
l'équipe « a » 2 maps,
l'équipe « b » 1 map,
la map restante sera donc la map jouée.
Le choix des sides sur chaque map seront définis par un cut-round.

Pour un match en BO3 (ne concerne que les phases finales), le choix de la map doit respecter la procédure suivante :

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.

- 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 map de l'équipe B ; la team A choisit le side
- L'équipe A choisie l'une des 2 maps restantes. Ce sera la map de l'équipe A; la team B choisit le side
La dernière map restante (side choisit par kniferound) .

2.3. Cut-round (manche au couteau)

Une manche au couteau devra être jouée pour déterminer quelle équipe commence où. Le vainqueur de cette manche au couteau choisira son camp. Seuls le couteau et le kevlar sont autorisés pendant cette manche au couteau. Si une équipe ou joueur utilise une arme non autorisée pendant cette manche au couteau, l'équipe adverse choisira son camp.

3. Déroulement Match :

3.1. Avant le match

Le match doit démarrer à l'heure exacte indiquée sur le planning, les joueurs doivent être prêts à démarrer à l'heure si un des joueurs est en retard de 15 min l'équipe entière sera disqualifiée.

3.2. Interruption du match

Si un joueur quitte le serveur (problème technique par ex.) avant le premier kill du premier round, une pause de 5 minutes est lancée et le match est recommencé.

Si un joueur quitte après que le premier kill ait été fait, le match devra être mis en pause à la fin du round en cours. Le temps d'attente maximum pour le départ d'un joueur est de 5 minutes.

Si le joueur rejoint le serveur et que les deux équipes sont prêtes, le match pourra reprendre.

Dans le cas où le joueur n'est pas revenu après les 5 minutes, la team devra continuer le match avec le joueur manquant.

Si deux joueurs quittent le match = arrêt & perte du match.

Chaque équipe a le droit de faire seulement 2 pauses:

-1ere pause: technique : 5 minutes

-2eme pause: tactique : 3 minutes MAX

Si un joueur fait une troisième pause sans avoir la permission, il sera averti.

2 x avertissements = disqualification de l'équipe.

PS : les joueurs peuvent demander une troisième pause, l'arbitre se réserve le droit de l'accepter ou non.

3.3. Arrêt du match en cours

Les joueurs ne sont pas autorisés à quitter un match officiel (rage quit) 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.

4. Paramètres du jeu :

4.1. Paramètres joueurs

Tous les joueurs doivent utiliser leur propre compte steam.

Les paramètres suivants ne sont pas modifiables ou utilisables par les joueurs :

- cl_bobcycle 0.98 (ne pas modifier)
- weapon_recoil_model 0 (ne pas utiliser)
- mat_hdr_level 0/1/1 (ne pas utiliser)

Les seuls overlay du jeu autorisé sont :

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

4.2. Paramètres serveurs

Les serveurs de jeu se doivent d'utiliser la configuration définie par les responsables. Les paramètres principaux sont :

- mp_startmoney 800
- mp_roundtime 1.75
- mp_freezetime 12
- mp_maxrounds 30
- mp_c4timer 35
- sv_pausable 1
- ammo_grenade_limit_default 1
- ammo_grenade_limit_flashbang 2
- ammo_grenade_limit_total 4

4.3. Paramètres de l'overtime :

- mp_maxrounds 3
- mp_startmoney 10000

5. Communication :

5.1 Ami steam

Tous les capitaines doivent ajouter en ami steam un arbitre & rejoindre le serveur Teamspeak qui leur sera communiqué, il est aussi recommandé de fournir son numéro de téléphone portable en cas de problème majeur pendant le tournoi, (Absence prolongée, abandon...)

5.2 TeamSpeak

La présence de toutes les équipes est requise sur le serveur team speak fourni. Merci de mettre votre « Nickname et le tag de la team » correctement après votre connexion au serveur et vous diriger vers les channels créé pour l'évènement.

NB : Il est obligatoire de mettre votre statut steam en OFFLINE.