



REGLEMENT DU TOURNOI COUNTER STRIKE : GLOBAL OFFENSIVE

1/10

Association Chartreuse Gaming – 3 Rue des Ecrins – 38380 Saint Laurent du Pont
Téléphone – 06 42 33 41 06
contact@chartreuse-gaming.fr – <https://chartreuse-gaming.fr>
N° SIRET : 818 283 798 00028



Historique des changements

DATE	VERSION	DESCRIPTION
28/08/2021	Version 1.0	Publication initiale
06/10/2021	Version 1.1	Modification du planning
13/10/2021	Version 1.2	Rajout d'un paragraphe relatif à l'utilisation d'un compte tiers
20/10/2021	Version 1.3	Modification du planning





Sommaire

1. Règlement du tournoi Counter Strike : Global Offensive.....	4
1.1. Rappel au règlement général.....	4
1.2. Mesures sanitaires	4
1.3. Date et Heure.....	4
1.4. Généralités	4
1.5. Déroulement du tournoi.....	4
1.6. Format des matchs	5
1.6.1. Bracket.....	5
1.6.2. B01 (Best Of 1).....	5
1.6.3. B03 (Best Of 3).....	5
1.6.4. Overtime	5
1.6.5. Map pool.....	6
1.6.6. Choix de carte B01	6
1.6.7. Choix de carte B03	6
1.6.8. Phases préliminaires - Poules.....	6
1.6.9. Phases avancées - Playoffs.....	8
1.7. Déroulement des matchs.....	8
1.7.1. Choix de la carte.....	8
1.7.2. Connexion au serveur.....	8
1.7.3. Knife round / Détermination du side.....	8
1.8. Paramètres du jeu	9
1.8.1. Paramètres des joueurs.....	9
1.8.2. Paramètres du serveur.....	9
1.9. Planning prévisionnel du week-end.....	10
1.10. Répartition du cashprize.....	10



1. Règlement du tournoi Counter Strike : Global Offensive

1.1. Rappel au règlement général

Le présent règlement fait suite au règlement général et se doit d'être respecté.

1.2. Mesures sanitaires

Les joueurs s'engagent à prendre connaissance du protocole sanitaire décidé par l'association et à le respecter. Celui-ci est disponible à l'adresse suivante : https://docs.chartreuse-gaming.fr/cec5/protocole_sanitaire.pdf?fbclid=IwAR0fvEP5Z70Z8RpNFIYgicuo08W9pOCRHt5cCtUYpntMVAner6z-6vmtSWE

1.3. Date et Heure

Le tournoi débutera le dimanche 24 octobre 2021 à 9h00 et se terminera approximativement à 20 heures 00 (Se reporter à «**1.8. Planning prévisionnel du week-end**»).

1.4. Généralités

Les tournois sont organisés en mode local.

Les joueurs ne peuvent pas utiliser le compte d'un autre joueur ou un smurf pour quelque raison que ce soit. Le staff se réserve le droit d'appliquer des sanctions en cas de non-respect.

L'un des arbitres Counter Strike : Global Offensive se réserve le droit d'arrêter, d'annuler ou de recommencer une partie s'il le juge nécessaire.

1.5. Déroulement du tournoi

Toute décision relative au déroulement du tournoi ne peut être prise que par l'un des arbitres (qui se présenteront dès l'arrivée des joueurs).

Les horaires du tournoi seront affichés par le biais, si possible, d'un vidéoprojecteur afin que les joueurs puissent suivre au mieux l'avancée du tournoi. Si une des équipes souhaite décaler son match (dans la mesure du raisonnable), il doit recueillir l'accord préalable de l'équipe adverse et des arbitres. Cela peut être pour une pause. Subséquemment, les décalages ne peuvent excéder 15 minutes.

L'utilisation de programmes tiers ou toute autre action visant à instaurer un avantage non fair-play est strictement interdite. Sont donc prohibés par exemple : les déconnexions injustifiées et intentionnelles, les programmes de triche et/ou de piratage, les paramètres non

4/10



inclus dans les paramètres par défaut, les macros, le fait de laisser intentionnellement un adversaire remporter un match et plus généralement toute pratique antisportive, ainsi que l'utilisation intentionnelle de failles du jeu.

Si un problème technique empêche le bon déroulement d'un tournoi, ce dernier pourra être repris à un horaire communiqué par les arbitres.

1.6. Format des matchs

1.6.1. Bracket

L'arbre du tournoi est scindé en deux phases qui se joueront successivement sur la journée du dimanche.

- La première phase correspond aux poules, qui se joueront exclusivement en B01.
- La seconde phase correspond aux playoffs, qui se joueront exclusivement en B03. Toutefois, la grande finale pourra être jouée en B05 selon l'horaire et si les équipes s'accordent sur ce format.

1.6.2. B01 (Best Of 1)

Un B01 ou « Meilleur de la manche unique » est un match classique qui se joue en deux manches de 15 rounds (MR15). La partie se termine lorsque l'une des deux équipes atteint 16 rounds gagnés. Les sides de départ seront définis par knife round sauf exception.

1.6.3. B03 (Best Of 3)

Un B03 ou « Meilleur des trois manches » se joue en 2 ou 3 cartes. Une partie se termine lorsque l'une des deux équipes atteint 16 rounds gagnés. Les sides de départ seront définis par selon le choix des cartes sauf exception. Le vainqueur d'un match est l'équipe qui a gagné deux parties.

1.6.4. Overtime

En cas d'égalité sur une carte, les deux équipes jouent un overtime. Les équipes le débiteront dans le side où elles se trouvaient au moment de l'égalité. L'overtime se décompense en 2 manches de 3 rounds (MR3).

Lors de chaque manche, les équipes débiteront avec \$10.000.

Si chacune des équipes inscrit 3 rounds pendant l'overtime, un nouvel overtime débute jusqu'à ce que l'une des équipes inscrive 4 rounds au cours d'un même overtime.

Exemple = Equipe A 19-15 Equipe B.

Dès qu'une équipe inscrit 4 rounds durant un overtime, elle remporte la carte.



1.6.5. Map pool

La liste suivante recense les cartes disponibles :

- de_ancien
- de_dust2
- de_inferno
- de_mirage
- de_nuke
- de_overpass
- de_vertigo

1.6.6. Choix de carte B01

Lors de chaque match, les joueurs devront suivre un certain formalisme pour décider de la ou les cartes jouées.

Ce sont les capitaines de chaque équipe qui procéderont au pick de la ou les cartes.

Avant le pick, un pile ou face est organisé pour choisir l'équipe A :

- L'équipe A bannit une des 7 cartes.
- L'équipe B bannit une des 6 cartes restantes.
- L'équipe A bannit une des 5 cartes restantes.
- L'équipe B bannit une des 4 cartes restantes.
- L'équipe B bannit une des 3 cartes restantes.
- L'équipe A choisit la carte.

1.6.7. Choix de carte B03

Lors de chaque match, les joueurs devront suivre un certain formalisme pour décider de la ou les cartes jouées.

Ce sont les capitaines de chaque équipe qui procéderont au pick de la ou les cartes.

- L'équipe A bannit une des 7 cartes.
- L'équipe B bannit une carte parmi les 6 restantes.
- L'équipe A choisit une carte parmi les 5 restantes.
- L'équipe B choisit une des 4 cartes restantes.
- L'équipe A bannit une des 3 cartes restantes.
- L'équipe B bannit une des 2 cartes restantes.
- L'équipe A choisit la troisième carte.

1.6.8. Phases préliminaires - Poules

Les poules nous permettent de faire passer aux playoffs les quatre meilleures équipes de l'unique poule.

Pour classer les équipes, plusieurs règles seront successivement appliquées.

Si une équipe d'une poule est absente, cela octroie une victoire automatique pour toutes les équipes de ladite poule. Si plus d'une équipe est absente d'une poule, les poules seront rééquilibrées.



Première règle – Les équipes sont classées en fonction du plus grand nombre de points (En fonction du nombre de matchs gagnés et de matchs perdus).

Seconde règle – Les équipes à égalité sont départagées en faisant la différence entre le nombre de rounds inscrits et le nombre de rounds encaissés.

Troisième règle – Enfin si, après application des deux précédentes règles, deux équipes se retrouvent encore à égalité, elles seront départagées par une confrontation directe en BO1.



1.6.9. Phases avancées - Playoffs

Chaque équipe qualifiée à partir des poules décroche l'opportunité de se hisser jusqu'en grande finale voire petite finale.

Concernant la disposition du bracket, la première équipe de la poule affronte la dernière équipe qualifiée. De la même façon, la deuxième équipe d'une poule affronte la troisième équipe de cette même poule.

Illustration :

1^{er} de la poule vs 4^{ème} de la poule

2^{ème} de la poule vs 3^{ème} de la poule

1.7. Déroulement des matchs

1.7.1. Choix de la carte

Les deux capitaines procèdent à la détermination de la carte dans un délai de 5 minutes. Si l'un des deux capitaines tarde, le capitaine adverse peut réclamer le choix de la carte.

1.7.2. Connexion au serveur

5 minutes avant chaque match, l'adresse IP de la partie sera communiquée aux capitaines chargés de la transmettre à leurs joueurs.

Chaque équipe dispose d'un délai maximal de 5 minutes pour s'échauffer. Pour se rendre prêt, il faudra écrire le message « !ready » dans le chat.

1.7.3. Knife round / Détermination du side

Une fois le match lancé, un round au couteau sera lancé permettant de déterminer quelle équipe commencera en CT.

Si vous le remportez :

-Pour rester en CT, écrivez la mention « !stay » dans le chat.

-Pour vous déplacez en CT, écrivez la mention « !switch » dans le chat.

Si le capitaine n'est pas assez réactif dans le délai de 1 minute accordé par le serveur, c'est ce dernier qui désignera aléatoirement.



1.8. Paramètres du jeu

1.8.1. Paramètres des joueurs

Les réglages recommandés sont les suivants :

```
cl_interp 0
cl_interp_ratio 1
rate 196608
cl_cmdrate 128
cl_updaterate 128
cl_allowdownload 1
cl_downloadfilter 0
ds_get_newest_subscribed_files
voice_enable 1
```

1.8.2. Paramètres du serveur

Les réglages du serveur seront les suivants :

```
mp_startmoney 800
mp_roundtime 1.55
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
```

Les paramètres suivants sont réservés aux OT :

```
mp_maxrounds 3
mp_startmoney 10000
```



1.9. Planning prévisionnel du week-end

DIMANCHE	
8 heures 15	Ouverture des portes de la LAN
9 heures 00	Poules – Phase 1
10 heures 00	Poules – Phase 2
11 heures 00	Poules – Phase 3
12 heures 00	Poules – Phase 4
13 heures 00	Poules – Phase 5
14 heures 00	Pause déjeuner
15 heures 00	Demi-finales
17 heures 30	Petite finale + Grande finale
20 heures 00	Fin du tournoi (Heure approximative)

1.10. Répartition du cashprize

1^{ère} équipe : 500€

2^{ème} équipe : 250€

3^{ème} équipe : 150€

4^{ème} équipe : 100€

