



Association DigitaLive

N° RNA : W627006449

staff@digitalive.fr

www.digitalive.fr

Règlement DL#ONE Général

- Il est **interdit de fumer ou de boire de l'alcool dans la salle**, ainsi que de consommer toutes substances illicites. Toute personne en état d'ivresse se verra refuser l'entrée dans la salle.
- Il est **interdit de perturber** le bon déroulement de l'événement
- Il est **interdit d'utiliser des appareils électriques autres** que votre ordinateur. Toute manipulation électrique est interdite, en cas de problème, faites appel à un organisateur
- Le **respect d'autrui** est demandé, il est **interdit de tenir des propos racistes et injurieux** envers les autres participants, visiteurs et les organisateurs.
- Les participants et visiteurs sont tenus de **respecter la propreté des lieux**, des poubelles sont mises à disposition pour les détritux.
- Les participants sont **responsables de leur matériel et des licences** de leurs logiciels et fichiers.
- Les organisateurs ne peuvent être tenus responsables de toute dégradation des biens des participants.
- Les organisateurs sont propriétaires des photos et vidéos qui seront prises lors de l'événement. Ces photos seront mises en ligne sur le site Internet et le facebook de l'association DigitaLive
- Les **participants mineurs** devront remplir et apporter l'**autorisation parentale** disponible en téléchargement sur le site www.digitalive.fr
- Les **transferts de données ne sont pas autorisés** lors des tournois officiels. Tout téléchargement devra être stoppé sur demande d'un organisateur.
- Une **entrée joueur** comprend un emplacement sur une table et une chaise ; elle n'est valable que pour un seul ordinateur.
- Une **entrée manager** permet l'accès à la zone Lan Party de l'événement, aux côtés des joueurs. Elle ne donne pas un emplacement sur une table.
- En cas de **casse** ou de **détérioration de matériel**, le responsable de l'accident s'engage à rembourser le propriétaire du matériel, qu'il s'agisse de l'association DigitaLive ou d'un autre tiers au sein de la LAN.
- Pour la sécurité, l'ensemble du matériel de chaque joueur ne devra à **aucun moment gêner le passage dans les allées ou au niveau des issues de secours**.
- Les participants aux divers tournois devront **respecter le règlement propre au tournoi**.
- Les organisateurs se réservent le droit d'**expulser** ou de **refuser l'entrée** à toutes personnes ne respectant pas ce règlement.

Sommaire

- 1. Format de Match.....3
- 2. Déroulement du match5
- 3. Paramètres du jeu7
- 4. Infractions au règlement.....8
- 5. Cash Price9

Règlement DL#ONE CS :GO

En participant au tournoi CS :GO, les joueurs acceptent, sans réticence ou interprétation, de respecter le règlement. 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.

1. Format de Match

1.1. Match << Best Of 1 >>

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 se termine lorsque l'une des équipes atieint 16 rounds. Les équipes doivent jouer alternativement terroriste et contre-terroriste en changeant de manche. Les sides de départs seront définis par un cut-round.

1.2. 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 se termine lorsque l'une des équipes atieint 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. Le vainqueur d'un match est l'équipe qui a gagné deux parties.

1.3. Match << Best Of 5 >>

Un match au « meilleur des cinq manches » se joue en 2, 3, 4 ou 5 parties et oppose deux équipes de cinq joueurs. Chaque partie est jouée sur une map de deux manches de 15 rounds, la partie se termine lorsque l'une des équipes atieint 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. Le vainqueur d'un match est l'équipe qui a gagné deux parties.

1.4. Prolongations

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

1.5. Map-Pool

Le map pool est constitué des maps suivantes :

- de_inferno
- de_train
- de_nuke
- de_mirage
- de_cache
- de_overpass

- de_dust2

1.6.Choix de map

Lors de chaque phase, les maps à jouer peuvent être imposées par l'organisation où sélectionnées par les équipes via un système d'élimination (Veto).

Veto BO1

Pour un match en BO1, le choix de la map doit respecter la procédure suivante :

- 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 retire l'une des 3 maps restantes ;
- L'équipe A retire l'une des 2 maps restantes ;
- La dernière map est la map jouée.

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.

Veto BO3

Pour un match en BO3, le choix de la map doit respecter la procédure suivante :

- L'équipe B retire l'une des 7 maps;
- L'équipe A retire l'une des 6 maps restantes ;
- L'équipe B choisie l'une des 5 maps restantes. Ce sera la map de l'équipe B ;
- L'équipe A choisie l'une des 4 maps restantes. Ce sera la map de l'équipe A ;
- L'équipe B retire l'une des 3 maps restantes ;
- L'équipe A retire l'une des 2 maps restantes ;
- La dernière map est la map jouée.

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.

La map restante est la map jouée en premier, la deuxième sera la map du perdant de la première map.

Veto BO3 (Grande Finale)

Pour un match en BO3, le choix de la map doit respecter la procédure suivante :

- 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 1ère map jouée
- L'équipe B choisie l'une des 3 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.

1.7. Phase de poule

En phase de poule, chaque équipe rencontre les autres équipes présentes dans sa poule.

- Une victoire rapporte 3 points
- Un match nul 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 :
- Plus grand nombre de points obtenus entre les équipes à égalité de points
 - 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. Celui-ci devra être disputé entre les équipes sous un format « Prolongation » (MR3 – 16000\$). La map sera alors choisie par veto BO1.

2. Déroulement du match

2.1. 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 indiqué sur le planning, les joueurs doivent être présents sur place 60 minutes avant le début du match et prêts à démarrer au moins 15 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 15 minutes qui précèdent le match. Les joueurs 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 joueur doit en avertir l'arbitre immédiatement afin de le résoudre au plus tôt avant le début du match.

2.2. Capitaine

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 manager de l'équipe. 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, des plaintes officielles, ou de tout autre problème auprès des officiels du tournoi.

2.3. Manager

Les équipes peuvent faire appel à un manager lors des tournois. Ce manager doit être rattaché à l'équipe au même titre qu'un joueur, doit être présenté aux officiels du tournoi avant le début de l'événement, et doit rester le même tout au long du tournoi.

2.4. Interruption du 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 qu'il concernait un joueur "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 joueurs 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 joueur 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 joueurs « vivants », et que l'issue du round en question ne peut par conséquent pas être déterminée, ce dernier n'est pas pris en compte. La mi-temps est continuée suivant les cas décrits précédemment.

2.5. Temps mort pendant un match (Timeout)

Chaque équipe peut demander un maximum d'un temps mort pendant chaque carte jouée pendant le match. Ce temps mort ne peut excéder une période de 2 minutes. Le temps mort doit être demandé aux arbitres officiels du tournoi et commence dès la fin du round actuel.

2.6. 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 le reste des rounds restant à jouer seront donnés à l'équipe adverse.

2.7. Validation du résultat

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

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.

2.8. 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.

3. Paramètres du jeu

3.1. 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 événement, les organisateurs ont la possibilité d'utiliser la dernière version précédente après en avoir averti au préalable les équipes.

3.2. Paramètres joueurs

Les seuls overlays du jeu autorisé sont :

- nettigraph 1
- cltishowpos 1
- cltishowfps 1
- cltishowdemooverlay 1/-1

3.3. Paramètre serveurs

Les paramètres principaux sont :

- mptistartmoney 800
- mptiroundtimetidefuse & mptiroundtimetihostage 1.92
- mptifreezetime 15
- mptimaxrounds 30
- mptic4timer 40
- svtipausable 1
- ammotigrenadetilimittidefault 1
- ammotigrenadetilimittiflashbang 2
- ammotigrenadetilimittitotal 4
- svtimanagerringtienabled 1

Paramètres de l'overtime :

- mptimaxrounds 6
- mptistartmoney 16000

4. Infractions au règlement

4.1. Définition

Les officiels du tournoi sont 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.

4.2. 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 ;
- Etre coupable d'actes violents ;
- Tricher ou utiliser un procédé inéquitable ;
- Mentir ou induire en erreur un officiel du tournoi ;
- Violent les règles de ce règlement.

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

4.3. 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) :

- L'utilisation d'un script quel qu'il soit est interdit (ex : Jumpthrow)
- 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 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 moletie de la souris est interdit.
 - Toute customisation de fichiers du jeu est interdite.
- Les sanctions sont à l'appréciation des officiels de la compétition.

4.4. 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 durant un an.

5. Cash Price

Les équipes gagnantes remportent un cash price défini selon le taux de remplissage du tournoi. Les montants sont exprimés en euros.

	1 ^{er}	2 ^{ème}	3 ^{ème}
48 équipes	2500	1250	500
40 équipes ou +	2000	1000	400
32 équipes ou +	1500	750	300
24 équipes ou +	1000	500	200
16 équipes ou +	750	300	100