

Règlement général Winter2019

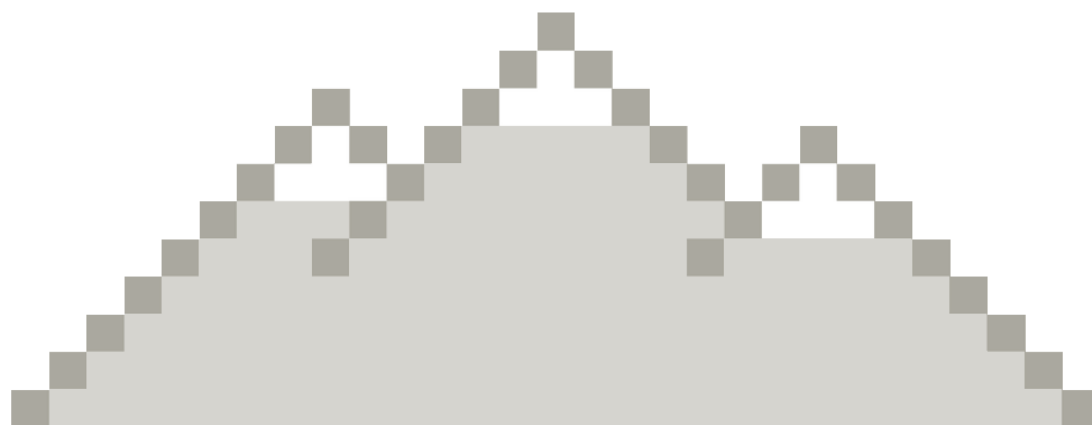
Chartreuse Gaming – 2019

Sommaire

Table des matières

I/ Préambule	3
1) Organismes	3
2) Modifications	3
3) Événement et horaires	3
4) Inscription	3
5) Conditions de remboursement	3
6) Dotations	4
II/ Généralités	5
1) Règlement CS :GO	5
2) Application du règlement	5
3) Arbitres/Administrateurs	5
III/ Format d'un match	6
1) BO1	6
2) Overtime (OT)	6
3) Map pool	6
4) Choix de carte	6
IV/ Déroulement d'un match	7
1) Joueurs	7
2) Check in	7
3) Votes avant le match	7
4) Connexion au serveur	7
5) Warm-up	7
6) Knife round / Détermination de side	7

V/ Paramètres du jeu	8
1) Paramètres des joueurs	8
2) Paramètres du serveur	8
VI/ Arrêts de jeu et prohibitions	9
1) Pausés et interruptions	9
2) Litiges et réclamations	9
3) Interdictions	9
4) Sanctions	10
5) POV	10



CHARTREUSE GAMING WINTER 2019

I/ Préambule

1) Organismes

Le tournoi "Chartreuse Gaming - Winter 2019" est organisé par Chartreuse Gaming, association déclarée loi 1901, dont le siège social est 3, Rue des Ecrins 38380 Saint Laurent du Pont, joignable par mail à l'adresse contact@chartreuse-gaming.fr et par téléphone au 0761002981.

2) Modifications

Ce règlement peut à tout moment évoluer, même pendant l'événement. Le staff fera son maximum pour tenir informer les joueurs.

3) Evénement et horaires

La compétition Chartreuse Gaming Winter 2019 est un tournoi eSport amateur ouvert à tous les niveaux, qui se déroulera le Samedi 26 janvier 2019 à 20 heures sur les serveurs hébergés par l'association Chartreuse Gaming

Le check-in se fera dès 19 heures 30 sur le serveur Discord de Chartreuse Gaming : <https://discord.gg/ENY2nV6>.

Chaque équipe devra être présente dans le canal qui lui est alloué durant l'intégralité du tournoi.

Certaines manches comme les demi-finales et la finale peuvent être déterminées à un horaire par les administrateurs.

4) Inscription

Les inscriptions se déroulent en ligne à cette adresse : <https://chartreuse-gaming.fr/>

Elle devra être réalisée avant le 24/01/2019 à 23h59. Chaque équipe devra être inscrite par le biais d'un seul joueur pour simplifier l'organisation et le paiement.

Les inscriptions sont uniquement ouvertes aux équipes déjà composées de 5 joueurs. Les équipes peuvent emmener un coach mais doivent impérativement le préciser dès leur inscription.

Les inscriptions comprennent la participation de l'équipe à l'événement jusqu'à son élimination.

Les frais d'inscription s'élèvent pour cette édition à 25€ par équipe soit 5€ par joueur. Ces frais sont à régler en ligne, et ce avant la clôture des inscriptions, uniquement par le capitaine d'équipe.

Une limite de 160 joueurs est fixée pour cette première édition. Seul le paiement des frais d'inscription permet de réserver sa place.

5) Conditions de remboursement

Comme le dispose l'article L221-28 du code de la consommation, vous ne pouvez pas faire valoir votre droit de rétractation après avoir réservé votre place pour votre événement. Tout achat est ferme et définitif et ne pourra donner lieu à un quelconque remboursement.

En cas d'annulation de l'événement, les joueurs seront remboursés sur simple demande.

6) Dotations

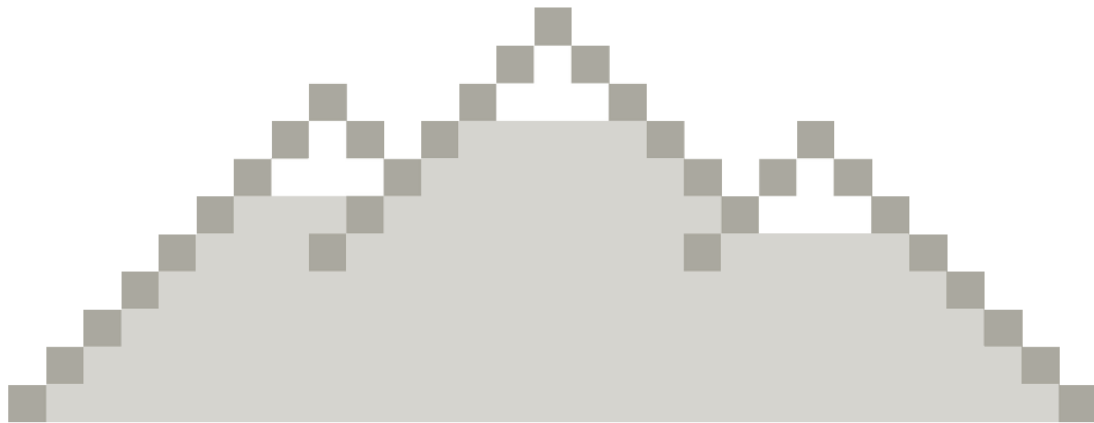
Le cashprize qui vous est proposé pour cette première édition s'élève à 500€. Le cashprize sera librement réparti par nos soins selon les performances des joueurs pour les 3 meilleures équipes.

La première équipe obtiendra la somme de 300€ soit 60€ par joueur !

La seconde équipe obtiendra la somme de 125€ soit 25€ par joueur !

La troisième équipe, quant à elle, recevra la somme de 75€ soit 15€ par joueur !

La détermination de la 3^{ème} place se fera par le biais d'une petite finale.



CHARTREUSE GAMING
WINTER 2019

II/ Généralités

1) Règlement CS :GO

Ce règlement spécifique au tournoi CS:GO a été décidé et rédigé par l'association Chartreuse Gaming. Ce règlement est inspiré de celui de l'ESL¹ et de Faceit (règlement par défaut pour toute création de tournoi sur la plateforme) pour être au plus proche des règles actuelles. Chartreuse Gaming se réserve le droit de modifier le présent règlement à tout moment et sans préavis. Le staff fera son maximum pour tenir informer les joueurs.

2) Application du règlement

En participant à cette compétition les joueurs acceptent, sans réticence, de respecter le règlement.

Par ailleurs, en cas de divergences d'interprétation de ce document, l'avis des administrateurs du tournoi prévaut sur celui des joueurs.

Chaque équipe doit renseigner lors de son inscription un capitaine. Ce dernier sera la plupart du temps le seul contacté par Chartreuse Gaming pour transmettre des informations aux équipes ou pour jouer le rôle d'intermédiaire.

3) Arbitres/Administrateurs

Les arbitres seront au nombre de 3 et sont des adhérents de Chartreuse Gaming.

L'avis des arbitres prévaut sur celui-ci des joueurs. En cas de litige entre deux équipes, la solution est formulée par l'arbitre et ne peut faire l'objet d'appel.

Les arbitres géreront d'éventuelles pauses techniques, les éventuels litiges entre les équipes et joueur et toute action inhérente au déroulement du tournoi.

Pour les joindre, il suffira de réclamer l'intervention d'un administrateur dans le canal prévu à cet effet : #ASKADMIN.

Celui-ci traitera la demande dès que possible dans l'éventualité où tous les administrateurs seraient déjà mobilisés.

¹ https://www.esl-one.com/fileadmin/user_upload/eps-fr/summer-2017/csgo/ECN_Rules_CSGO_Summer2017.pdf

III/ Format d'un match

1) BO1

Un BO1 est un match classique qui se joue en deux manches de 15 rounds (MR15). La carte se termine lorsque l'une des deux équipes atteint 16 rounds. Les sides de départ seront définis par knife round sauf exception.

2) Overtime (OT)

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

Lors de chaque round, les équipes débutent avec 10.000\$.

Si chacune des équipes inscrit 3 rounds pendant l'overtime, un nouvel overtime débute jusqu'à qu'une équipe inscrive 4 rounds.

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

3) Map pool

La liste suivante recense les cartes disponibles :

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

4) Choix de carte

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 B bannit une des 7 cartes.
- L'équipe A bannit une des 6 cartes restantes.
- L'équipe B bannit une des 5 cartes restantes
- L'équipe A bannit une des 4 cartes restantes.
- L'équipe B bannit une des 3 cartes restantes.
- L'équipe A bannit une des 2 cartes restantes choisit la carte qui sera jouée.

IV/ Déroulement d'un match

1) Joueurs

Les joueurs ne peuvent s'inscrire qu'en équipe de 5. Autrement dit, aucun stand-in n'est autorisé à participer.

Néanmoins et comme il a été disposé précédemment, les coachs peuvent être présents dans les canaux de discussion.

2) Check in

Seul le capitaine peut confirmer la participation de son équipe entière au tournoi dès 19 heures 30 jusqu'au commencement du tournoi, soit jusqu'à 20 heures. Si un joueur réalise la même action, il n'aura confirmé que sa personne.

3) Votes avant le match

Chaque équipe dispose de 5 minutes pour déterminer la carte par le biais du site suivant :

<https://www.mapban.eu/ban/lobby> .

Dans le cas où l'un des capitaines d'équipe dépasserait ce laps de temps, son équipe A se verrait imposer le choix de carte de l'équipe adverse, l'équipe B.

4) Connexion au serveur

Pour rejoindre le serveur vous devrez :

-A l'aide de la page communiquée pour se connecter, cliquez sur le bouton, lançant directement le jeu s'il n'est pas déjà lancé.

-A défaut, vous pouvez copier l'adresse précédée de la mention « connect ».

Vous disposez d'un délai de 5 minutes pour rejoindre le serveur.

5) Warm-up

Vous pouvez vous échauffer dans un délai maximal de 5 minutes.

Pour se rendre prêt, il faut écrire la mention « !ready » dans le chat.

6) Knife round / Détermination de 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 T, 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.

V/ Paramètres du jeu

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
```

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
```


VI/ Arrêts de jeu et prohibitions

1) Pauses et interruptions

Chaque équipe a la possibilité de demander plusieurs pauses par partie. Les pauses techniques sont comptabilisées.

Dans un BO1, chaque équipe a le droit à 2 pauses. La durée de chaque pause ne pouvant excéder 1 minute.

Dans le cas où cette pause serait technique, l'équipe devra contacter un administrateur pour lui en faire part. La durée n'étant plus soumise au principe précédemment formulé.

Durant une pause, les joueurs ne peuvent pas communiquer avec des personnes extérieures mais seulement entre-elles ou avec les administrateurs CS:GO. Dans le cadre d'une pause technique, les joueurs doivent suivre les mêmes instructions.

Si le match est involontairement interrompu (plantage, déconnexion réseau, etc.), les administrateurs peuvent décider de reprendre le match là où il en était, de recommencer le side ou la partie entière. La décision est susceptible d'évoluer si le problème concerne tous les joueurs ou un seul joueur.

Si un joueur est victime d'un problème technique et qu'il était mort, une pause sera déclenchée à la fin du round.

Si la restauration du round est possible avec la sauvegarde des variables, le round pourra être rejoué dans les mêmes conditions.

Si le problème a eu lieu avant le 3^{ème} round, et qu'il concernait un joueur vivant, le match est relancé.

Si un joueur se déconnecte, son équipe peut mettre le jeu en pause. Si le joueur ne s'est pas reconnecté après le temps de pause, une décision peut être prise par l'arbitre (annulation du match, redémarrage du match, continuer le match sans le joueur, donner la victoire à l'une des équipes ...).

2) Litiges et réclamations

Si une équipe s'estime être 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 pause peut être mise en place pour régler le présent litige.

La décision rendue par les administrateurs pour régler le litige est sans recours.

3) Interdictions

Toute utilisation d'un programme tiers ou toute autre action visant à instaurer un avantage non fair-play est prohibée. Il est entendu par-là les programmes de triche et/ou de piratage, les paramètres non-inclus dans les paramètres par défaut, les macros, toute conduite antisportive (trashtalk, etc.) ainsi que l'utilisation intentionnelle de failles du jeu.

Le présent paragraphe comprend aussi toutes les actions qui n'ont pas été prévues par le jeu.

4) Sanctions

Les joueurs doivent signaler l'incident immédiatement après les faits auprès des administrateurs. A défaut et après la fin de la partie, l'incident est réputé n'avoir pas été reporté.

Ainsi, selon des indices concordants, le joueur à l'origine du problème peut encourir un bannissement entraînant la disqualification de son équipe dans les situations suivantes :

- S'il refuse de suivre les instructions d'un administrateur ;
- S'il se montre injurieux et non-fairplay à l'égard des autres joueurs ;
- S'il est coupable d'une conduite antisportive ;
- S'il se comporte de manière puérile en « trollant », « spamant » le chat, etcetera ;
- S'il induit en erreur un administrateur et se joue de lui ;
- S'il triche ou utilise un mécanisme inéquitable ;
- S'il reçoit davantage d'un avertissement ;
- S'il viole délibérément les règles du tournoi ;

Les cas limitativement énumérés ne représentent pas une liste exhaustive.

La liste peut être complétée arbitrairement par une décision unanime des administrateurs du tournoi s'ils s'accordent sur les faits pour les qualifier et permettre l'application d'un bannissement.

Le(s) joueur(s) exclu(s) ne pourra(ont) en aucune manière prétendre au remboursement de ses(leurs) frais d'inscription.

5) POV

Il est fortement recommandé qu'un joueur de l'équipe enregistre la partie en tapant la commande « record [nickname] ». Cela permettant de trancher un potentiel litige.

Vous pouvez également enregistrer la vidéo par le biais d'un autre logiciel.

CHARTREUSE GAMING
WINTER 2019