CONDITIONS PARTICULIÈRES DE PARTICIPATION

COUNTER-STRIKE 2

PREAMBULE
Le tournoi Hello!Nexen Championship – Counter Strike 2 est un tournoi de jeux vidéo.

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' « Événement », le tournoi Hello!Nexen Championship – Counter Strike 2.

ARTICLE 1. – CONDITIONS PARTICULIÈRES DE PARTICIPATION

Le participant devra s'acquitter de la somme de vingt euros (30 €) pour les 15 premiers inscrits, puis le tarif de la place passera à vingt-cinq euros (35€), et un coach de la somme de cinq euros (5 €) pour participer à l'événement.

Toute personne physique souhaitant participer à l'événement en qualité de spectateur peut le faire gratuitement, à condition de s'être préalablement inscrit au tournoi.

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 12 rounds, la partie termine lorsque l'une des équipes atteint 13 rounds. Les équipes doivent jouer alternativement terroriste et contre-terroriste en changeant de manche. Les sides de départ seront définis par l'équipe qui n'a pas choisi la carte.

2.2. Overtime

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

2.3. Map pool

Le map pool est constitué des maps suivantes :

- Inferno
- Ancient
- Mirage
- Nuke
- Dust II
- Anubis
- Train

2.4. Choix de map

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

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

- L'équipe A retire 2 maps dans le pool proposé ;
- L'équipe B retire 3 autres maps ;
- L'équipe A retire une dernière map ;
- L'équipe B choisit donc la map finale sur laquelle se jouera 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 n'a pas désigné la map joué

2.5. 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 1 points ;
- 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.

2.6. Phase finale

La phase finale du tournoi se déroule sur deux Arbres : L'arbre "Pro" et un l'Arbre "Elite".
L'arbre Elite jouera sur un Système de Winner/Loser Bracket
Les Quarts de Finale se jouent en B01. Le reste des matchs se jouent en B03
Toutes les équipes commencent en Winner Bracket.
Un match perdu en Winner Bracket mène l'équipe en Loser Bracket, un match perdu en Loser Bracket équivaut à l'élimination du tournoi.

L'arbre Amateur commencera sur un système de poule, à l'issue duquel les 4 meilleures équipes seront choisies pour continuer. Le Système de jeu sera également un Winner/Loser Bracket, dont seule la finale se déroulera en B03.

Il est à noter que ces systèmes sont susceptibles d'être modifiés par l'Organisateur selon l'avancement et les contraintes temporelles liées au tournoi.

ARTICLE 3. – DÉROULEMENT D'UN MATCH

3.1. Avant le match

L'Organisateur essayera 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 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. Si l'équipe a plus de 10 minutes de retard par rapport à l'horaire du match indiqué, conformément au règlement général, l'équipe est déclarée perdante.

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 avertir 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'évènement.

Le capitaine d'équipe est la personne chargée 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'évènement. 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 dudit Evènement.

Les Organisateurs peuvent refuser la présence du coach sur scène pour toute raison d'organisation liée à des contraintes techniques. En outre, il ne pourra lui être garanti une table de jeu, l'accès au réseau électrique ou encore l'accès au réseau internet, ceux-ci étant destinés en priorité aux Participants joueurs.

3.4. Interruption du match

Si un match est involontairement interrompu (plantage, connexion réseau, …), l'Organisateur peut décider de recommencer le round ou match en fonction des règles suivantes :

- Si le joueur est déconnecté et qu'aucun joueur n'est encore mort, le round peut être rejoué.
- Si le souci provient du serveur, réseau ou alimentation le round ou le match peut être rejoué.

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 « 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.

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 peuvent 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 demander 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. Abandon

Une équipe qui souhaite se déclarer forfait pour un match doit obligatoirement en aviser l'Organisateur en présence de l'équipe adverse. En outre, le forfait doit être déclaré avant le début du match. Toute équipe se déclarant forfait pendant un match sera traitée comme ayant quitté le match aux termes de l'article 3.6. Une équipe ayant joué et remporté un match ne peut ainsi pas déclarer forfait et donner la victoire à l'équipe adverse. Tout abandon est définitif et irrévocable.

3.9. Map bug

Les Participants déplaçant leur personnage en dehors des limites normales de la carte sont susceptibles d'être disqualifiées. 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.

3.10. Utilisation de l'accès internet et Streaming

Les Participants ont la possibilité de diffuser leurs parties sur une plateforme en ligne. Si le choix de la diffusion est fait, les Participants seront tenus seuls responsables des éventuels problèmes que ce choix pourrait générer, par exemple dans le cas d'un « streamsnipe » (où une équipe regarderait la diffusion de son adversaire pour connaître la position de ce dernier) . De plus, la diffusion d'une partie ne constitue pas une raison valable d'interrompre ou d'annuler une partie en cas de problème lié à cette diffusion (cf ARTICLE 2.6).

ARTICLE 4. – PARAMÈTRES 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 événement, 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 overlays du jeu autorisé sont :

- net_graph 0 ;
- getpos ;
- 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 1.92;
- mp_freezetime 15 ;
- mp_maxrounds 24 ;
- mp_c4timer 40 ;
- sv_pausable 0 ;
- ammo_grenade_limit_default 1 ;
- ammo_grenade_limit_flashbang 2 ;
- ammo_grenade_limit_total 4 ;

Paramètres de l'overtime :

- mp_overtime_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'Evènement (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 lancer de grenades sous les murs n'est pas autorisé, le lancer au-dessus des murs et des toits l'est ;
- Le « pixel walking » est illégal (s'asseoir ou se tenir sur des rebords de carte invisibles) ;
- Toute customisation de fichiers du jeu est interdite.
- tout abus de bug qui donne un avantage

ARTICLE 6. – ATTRIBUTION DES LOTS

L'attribution sera précisée durant la réunion préalable avant le début du tournoi**.**