



Gamers Assembly 2023

Règlement

Counter-Strike: Global Offensive



Historique des changements

DATE	VERSION	DESCRIPTION
19/01/2023	v1.0	Rédaction du règlement



Table des matières

I - Règles générales	5
I.1 - Application du règlement	5
I.2 - Date et lieu	5
I.3 - Respect & Propreté	5
II - Eligibilité	6
II.1 - Participation au tournoi	6
II.2 - Capitaine et/ou Manager de l'équipe	6
II.3 - Joueurs	6
II.4 - Age minimum	6
III - Matériel	6
IV - Jeu & format du tournoi	7
IV.1 - Version du jeu	7
IV.2 - Format de match	7
IV.2.a - Match << Best Of 1 >>	7
IV.2.b - Match << Best Of 3 >>	7
IV.2.c - Match << Best Of 5 >>	7
IV.2.d - Prolongations	8
IV.2.e - Map-Pool	8
IV.2.f - Choix de map	8
Véto BO1	8
Véto BO3	8
Véto BO3 (Grande Finale)	9
IV.3 - Déroulement d'un match	9
IV.3.a - Avant le match	9
IV.3.b - Capitaine	10
IV.3.c - Coach	10
IV.3.d - Interruption du match	10
IV.3.e - Temps mort pendant un match (Timeout)	10
IV.3.f - Arrêt du match en cours	11
IV.3.g - Validation du résultat	11
IV.3.h - Paramètres joueurs	11
IV.3.i - Paramètres serveurs	11
IV.4 - Phase de poule	12
IV.5 - Phase finale	12
V - Infractions au règlement	13
V.1 - Définition	13
V.2 - Comportements interdits et sanctions.	13
V.3 - Actions de jeu interdites	13



V.4 - Disqualification	14
V.5 - Map bug	14
VI - Stream & rediffusion	14
VII - Matches sur scène	15
VII.1 - Accès arrière-scène/scène	15
VII.2 - Planning arrière-scène/scène	15
VII.3 - Équipements imposés	16
VII.4 - Pénalités	16
VIII - Gains	17



I - Règles générales

I.1 - Application du règlement

En vous inscrivant au tournoi de la Gamers Assembly 2023 via la billetterie en ligne, vous acceptez sans réticence ou interprétation de respecter ce règlement. L'organisation se réserve également le droit de prendre des décisions sur des points non-couverts par ce règlement ou même contraire à celui-ci dans le but de conserver l'esprit sportif et l'équité de la compétition.

FuturoLAN se réserve le droit de modifier à tout moment ce règlement. Il est du devoir des participants de vérifier qu'ils connaissent la dernière version du règlement. Si des modifications sont apportées au règlement, elles seront répertoriées dans l'historique des changements en page 2 dudit règlement.

I.2 - Date et lieu

La Gamers Assembly 2023 se tiendra du 08 au 10 avril 2023 au Parc des Expositions de Poitiers (86). Toutes les informations pratiques se retrouvent sur notre site internet : <https://ga2023.gamers-assembly.net/infos>

Il s'agit d'un événement "offline" "LAN", pour participer au tournoi, votre présence sur site est obligatoire.

Le tournoi se déroulera du 08 Avril 2023 09h30 au 09 Avril 2023 20h00.

I.3 - Respect & Propreté

La Gamers Assembly est un événement organisé par une association à but non lucratif. Le staff n'est par définition pas rémunéré pour vous encadrer ou faire le ménage à votre place.

Il est de votre ressort de conserver votre espace dans un bon état de propreté.



II - Eligibilité

II.1 - Participation au tournoi

Pour participer à ce tournoi, vous devez n'être banni d'aucune compétition officielle pour triche et ne pas entrer en contradiction avec les lois locales ou les règles de l'éditeur .

II.2 - Capitaine et/ou Manager de l'équipe

Un capitaine d'équipe devra être choisi au sein de votre équipe afin de faciliter l'organisation en début de tournoi (notamment pour les "captain time", auxquels seulement les capitaines/managers de chaque équipes devront être présents). Concernant le manager, il n'est autorisé d'en avoir qu'un seul par équipe. Cependant, et si l'équipe le souhaite, ce dernier peut remplacer le capitaine d'équipe lors d'un captain time.

II.3 - Joueurs

Le tournoi se joue en équipe de 5 joueurs.

II.4 - Age minimum

L'âge minimum pour participer au tournoi CS:GO est de 18 ans, conformément au PEGI attribué au jeu

III - Matériel

Pour participer à ce tournoi, il vous faudra :

Votre ordinateur, câble d'alimentation, câble ethernet (minimum 10m) clavier, souris et casque audio.



IV - Jeu & format du tournoi

IV.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.

IV.2 - Format de match

IV.2.a - 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 atteint 16 rounds.

Les équipes doivent jouer alternativement terroriste et contre-terroriste en changeant de manche.

Les sides de départ seront définis par un cut-round.

IV.2.b - 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 atteint 16 rounds.

Les équipes doivent jouer alternativement Terroriste et Anti-terroriste en changeant d'équipe après la huitième manche.

Les sides de départ de chaque map seront définis par un cut-round. Le vainqueur d'un match est l'équipe qui a gagné deux parties.

IV.2.c - 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 atteint 16 rounds.

Les équipes doivent jouer alternativement Terroriste et Anti-terroriste en changeant de manche.

Les sides de départ de chaque map seront définis par un cut-round.

Le vainqueur d'un match est l'équipe qui a gagné deux parties.



IV.2.d - 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 10 000**, les équipes conservant les sides de la dernière manche pour débiter.

IV.2.e - Map-Pool

Le map pool est constitué des maps suivantes :

- de_inferno
- de_ancient
- de_nuke
- de_mirage
- de_vertigo
- de_overpass
- de_anubis

IV.2.f - 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 (Véto).

Véto 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 Véto.

Véto 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 **choisit** l'une des 5 maps restantes. Ce sera la map de l'équipe B ;
- L'équipe A **choisit** 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 Vété.

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

Vété BO3 (Grande Finale)

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

- L'équipe A **retire** l'une des 7 maps;
- L'équipe B **retire** l'une des 6 maps restantes ;
- L'équipe A **retire** l'une des 5 maps restantes ;
- L'équipe B **choisit** l'une des 4 maps restantes. Ce sera la **1ère map** jouée ;
- L'équipe B **retire** l'une des 3 maps restantes ;
- L'équipe A **choisit** l'une des 2 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.

IV.3 - Déroulement d'un match

IV.3.a - 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.

Un remplaçant par équipe est autorisé, si un changement est amené à être fait, vous devez avertir l'arbitre du match avant le match sous risque de disqualification.

Le match doit avoir démarré dans les 10 minutes qui suivra l'annonce du serveur sur le discord

IV.3.b - 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 chargée 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.

IV.3.c - Coach

Les équipes peuvent faire appel à un coach lors des tournois. Ce coach 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.

Les organisateurs peuvent refuser la présence du coach sur scène pour toute raison d'organisation liée à des contraintes techniques.

IV.3.d - 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 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.

IV.3.e - Temps mort pendant un match (Timeout)

Chaque équipe peut demander un maximum quatre temps morts pendant chaque carte jouée pendant le match. Ce temps mort ne peut excéder une période de 30 secondes par temps mort. Le temps mort doit être demandé aux arbitres officiels du tournoi et commence dès la fin du round actuel.



Chaque équipe peut demander une pause technique qui ne pourra excéder 5 minutes. Sauf avis contraire des admins.

IV.3.f - 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.

IV.3.g - 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.

IV.3.h - Paramètres joueurs

Les seuls overlays du jeu autorisé sont :

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

IV.3.i - Paramètres serveurs

Les serveurs de jeu se doivent d'utiliser la configuration de ESL disponible sur leur site. Les paramètres principaux sont :

- mp_startmoney 800
- mp_roundtime_defuse & mp_roundtime_hostage 1.92
- 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
- sv_coaching_enabled 1

Paramètres de l'overtime :

- mp_maxrounds 6
- mp_startmoney 10000



IV.4 - 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 – 10 000\$**). La map sera alors choisie par Vété BO1.

IV.5 - Phase finale

Les équipes/joueurs qualifié(e)s dans la phase finale seront répartis en fonction de leur place lors des poules.

L'équipe ayant fini première de la poule A est désignée A1

L'équipe ayant fini 4e de la poule D est désignée D4

L'équipe ayant fini 6e de la poule D est désignée D6

Le croisement dans l'arbre élite sera le suivant :

A1 vs D4

B3 vs C2

D2 vs A3

C1 vs B4

A2 vs D3

B1 vs C4

D1 vs A4

C3 vs B2

Le croisement dans l'arbre amateur sera le suivant :

A5 vs D6

B6 vs C5

D5 vs A6

C6 vs B5

V - Infractions au règlement

V.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 prend part dans l'étude des infractions effectuées afin d'établir d'éventuelles sanctions supplémentaires.

Un joueur accusé de tricherie devra accepter un contrôle par l'arbitrage de son ordinateur pour prouver son innocence, ou risquer l'exclusion de la Lan le cas échéant (avec forfait immédiat de son équipe)

V.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 ;
- Violier les règles de ce règlement.

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

V.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 inclut 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 molette de la souris est interdit.
- Toute customisation de fichiers du jeu est interdite.

Les sanctions sont à l'appréciation des officiels de la compétition.

V.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.

Un joueur ayant été ban sur un autre tournoi online ou offline comme faceit, pourra être refusé à notre événement.²

V.5 - 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.

VI - Stream & rediffusion

Pour pouvoir stream vos parties, vous devez faire la demande auprès du formulaire suivant :

<https://forms.gle/FCBdk7q1sLC3PZCy5> et respecter l'overlay imposé par l'organisation, sous peine de sanctions.

Les WebTVs officielles sont choisies par l'organisation, et ces dernières ont le choix de couvrir les matches qu'ils souhaitent, vous ne pouvez pas refuser d'être stream, sous peine de sanctions.

VII - Matches sur scène

Les joueurs doivent accepter les conditions particulières liées à la scène, notamment :

- éclairage spécial
- flexibilité du planning et contraintes de timing
- équipement imposé
- mouvements et placement des techniciens audiovisuel Futurolan
- mouvements du staff technique
- respect des partenariats et des exigences partenaires de la Gamers Assembly

Les joueurs ne pourront notamment pas faire valoir un partenariat joueur ou équipe s'il entre en conflit avec un partenaire Gamers Assembly (sauf équipements joueurs à apporter, voir art IV.).

Dans tous les cas, l'organisateur se réserve le droit d'autoriser ou d'interdire tout accessoire ou équipement sur scène qu'il jugerait inapproprié, sans justification d'aucun motif.

VII.1 - Accès arrière-scène/scène

L'accès arrière scène/scène est sujet à accréditation spéciale délivrée au point d'accueil arrière-scène. Seuls les joueurs et un coach par équipe seront habilités à leur arrivée.

Seuls les responsables scène peuvent donner des accréditations supplémentaires (notamment pour les photographes/caméraman d'équipe).

VII.2 - Planning arrière-scène/scène

Les joueurs doivent se présenter à l'accueil arrière-scène au moins **1h** avant leur passage prévu sur scène.

Le « show » scène doit démarrer à l'heure exacte indiquée sur le planning : les joueurs doivent donc être prêts à monter sur scène au moins 15 minutes avant l'heure du match indiquée.

Les joueurs disposent de 30 minutes pour faire leurs réglages et leurs échauffements sur leurs configurations.

Durant le match, une pause de 5 minutes maximum sera effectuée entre chaque manche dans le cas où les manches durent 1h chacune.

Les joueurs ne peuvent pas quitter l'arrière-scène sans la permission du staff durant les 15 minutes qui précèdent le passage sur scène.



VII.3 - Équipements imposés

Une partie du matériel de jeu sur scène est imposé :

- PC ou console
- Ecran
- Casque audio

Les seuls éléments que les joueurs doivent apporter sont :

- Clavier ou Contrôleur de jeu
- Souris / Tapis de souris
- Micro-casque

Tout équipement supplémentaire sera sujet à autorisation par l'organisateur.

De plus, les joueurs doivent utiliser le logiciel de communication vocale fourni par le staff (sauf si le jeu propose une communication vocale intégrée). Aucun autre logiciel (ou serveur) ne pourra être utilisé.

VII.4 - Pénalités

Tout manquement au respect des consignes de scène sera porté aux administrateurs tournoi pour sanctions.

Sur décision de l'organisateur, chaque manquement pourra également faire l'objet d'une pénalité sur la récompense potentielle du joueur (ou de son équipe) à hauteur de 20% de la récompense obtenue. Ces pénalités sont cumulatives.

En dernier recours, l'organisateur pourra prononcer la perte du match prévu sur scène.



VIII - Gains

Chaque remise de gain avec un faux chèque géant doit suivre une photo sur scène ou/et avec le mur des sponsors de l'événement.

Après consultation et approbation des joueurs, le cashprize remporté par l'équipe sera versé à un seul joueur / une seule entité. Par défaut, les gains seront reversés à la personne morale ou physique enregistrée lors de l'achat du slot.

Le règlement des gains s'effectuera sous un délai de **6 mois** maximum, néanmoins les informations pour le paiement seront collectées à la fin du tournoi, en backstage scène, en compagnie d'un des arbitres du tournoi, veuillez donc à ne pas partir sans en informer les officiels du tournoi.

Une équipe déclarant forfait ou étant disqualifiée de la compétition peut se voir retirer ses gains en fonction de la gravité de la situation. Dans ce cas, cette décision sera portée au Directeur des tournois.

Par ailleurs, les gains non réclamés dans un délai de 6 mois, après la fin de l'événement, soit avant le 10 octobre 2023, ne seront pas versés.