

Règlement CS:GO Wan Party 2018

1- Structure du tournoi

Format du tournoi

Le tournoi se déroulera avec une phase de poule puis des playoffs pour déterminer l'équipe gagnante.

Phase de poule

Il y aura une phase de poule pour déterminer les équipes qui iront dans le playoffs. Cela va se dérouler avec 6 équipes dans chaque poule en « match classique » avec un système de point :

- 3 points pour une victoire
- 1 point pour une égalité
- 0 point pour une défaite

Les 2 équipes ayant obtenu le plus de points iront en Playoffs.

Playoffs

Il y aura donc 2 tournois avec un arbre en simple élimination avec toujours des « matchs standard » puis pour la demi-finale et la finale nous ferons un match en BO3 (3 victoires).

Formats de match

Match classique

Match qui se déroule en une seule partie et qui oppose 2 équipes de 5 joueurs. La partie se déroule sur une carte de 2 manches de 15 rounds. Les équipes doivent alterner terroriste et anti-terroriste en changeant de manche. La première équipe à atteindre 16 manches gagne le match. Un cut-round sera mis en place pour déterminer les sides de départs.

En BO1, le vainqueur est la première équipe à atteindre 16 rounds.

En BO3, le vainqueur est la première équipe à gagner 2 matchs avec 16 rounds.

Choix de la carte

Les différentes cartes sont :

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

Le choix de la carte peut être imposées par l'organisation ou bien sélectionnées par les équipes via un système d'élimination (Véto Valve).

Pour un match en BO1 :

- L'équipe B retire l'une des 7 cartes
- L'équipe B retire l'une des 5 cartes
- L'équipe B retire l'une des 3 cartes
- La dernière carte est jouée
- L'équipe A retire l'une des 6 cartes
- L'équipe A retire l'une des 4 cartes
- L'équipe A retire l'une des 2 cartes

Pour un match en BO3 :

- L'équipe B retire l'une des 7 cartes
- L'équipe B retire l'une des 5 cartes
- L'équipe B choisie l'une des 3 cartes restantes, ce sera la carte de l'équipe B
- La dernière carte sera la 1^{ère} carte jouée
- L'équipe A retire l'une des 6 cartes
- L'équipe A retire l'une des 4 cartes
- L'équipe A choisie l'une des 2 cartes restantes, ce sera la carte de l'équipe A

Cut-round

Si les équipes ne sont pas en accord avec le choix du camp de départ, un round au couteau donnera le choix à l'équipe gagnante. Uniquement le couteau et le kevlar seront autorisée durant cette manche.

2- Déroulement d'un match

Avant le match

Le match doit démarrer à l'heure exacte indiqué sur le planning, en cas de retard de plus de 10 minutes d'une équipe, celle-ci sera disqualifiée.

Capitaine

Avant le lancement du premier match, toutes les équipes doivent présenter son capitaine d'équipe à l'administrateur CS:GO de son IUT. Le capitaine doit être l'un des 5 membres de l'équipe et devra rester le même durant tout le tournoi.

Le capitaine doit s'occuper du choix de la carte et du côté de son équipe, des plaintes ou de tout autre problème. Le capitaine devra renseigner les résultats du match à l'administrateur.

Interruption du match

Si un match est involontairement interrompu, les administrateurs peuvent recommencer le match avec le premier kill du premier round.

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 jusqu'à la reconnexion du joueur.

Arrêt du match en cours

Les joueurs ne sont pas autorisés à quitter un match en cours sauf si cela a été autorisé par un administrateur 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.

Validation du résultat

A la fin de chaque match, le score doit être annoncé à l'administrateur du tournoi de son IUT par le capitaine d'équipe.

Utilisation de la fonction pause

Si vous rencontrez un problème durant la partie, vous serez autorisé à utiliser la fonction pause. Celle-ci devrait être utilisée uniquement en début ou en fin de round en prévenant auparavant l'équipe adverse.

La commande pause peut être utilisée avec les commandes *!pause* par n'importe quel joueurs dans le chat.

3- Paramètres de jeu

Version du jeu

La version du jeu utilisée doit être la dernière version disponible de Counter-Strike : Global Offensive.

Paramètres joueurs

Tous les joueurs doivent utiliser leur propre compte Steam. L'utilisation de programme externe modifiant les paramètres graphiques en cours de jeu est interdite. Les paramètres suivants ne sont pas modifiables ou utilisables par les joueurs :

- cl_bobcycle 0.98 (ne pas modifier)
- weapon_recoil_model 0 (ne pas utiliser)
- mat_hdr_level 0/1/1 (ne pas utiliser)

Les seuls overlays du jeu autorisé sont :

- net_graph 0
- cl_showpos 1
- cl_showfps 1
- cl_showdemooverlay 1/-1

Paramètres serveurs

Les serveurs de jeu se doivent d'utiliser la configuration définie par les responsables. Les paramètres principaux sont :

- mp_startmoney 800
- mp_roundtime 1.75
- mp_freezetime 12
- mp_maxrounds 30
- mp_c4timer 35
- sv_pausable 1
- sv_matchpause_auto_5v5 1
- ammo_grenade_limit_default 1
- ammo_grenade_limit_flashbang 2
- ammo_grenade_limit_total 4