



# Règlement Counter-Strike : Global Offensive

## Sommaire

I.	Modes de matchs.....	1
A.	Match en BO1 .....	1
a.	Phase de poules .....	1
b.	Phase éliminatoire .....	1
B.	Match en BO3 .....	1
a.	Hors-finale.....	1
b.	Finale.....	1
C.	Overtime .....	2
II.	Déroulement de la compétition.....	2
A.	Phase de poules .....	2
B.	Tour principale.....	2
C.	Map pool .....	2
III.	Déroulement des matchs.....	3
IV.	Règles annexes.....	3

## I. Modes de matchs

Le sigle BO signe « Best of », c'est-à-dire au meilleur sur X parties, nombre de victoire nécessaires= $(X/2)+1$ .

### A. Match en B01

#### a. Phase de poules

Un match BO1 se joue en une map de 30 rounds, 15 rounds par side (Anti-terroriste & Terroriste). La totalité des rounds sont joués. L'équipe choisissant les sides de départ sera déterminée par un round au couteau.

#### b. Phase éliminatoire

Un match BO1 se joue en une map de 30 rounds, 15 rounds par side (Anti-terroriste & Terroriste). La première équipe à 16 rounds a remporté le match. L'équipe choisissant les sides de départ sera déterminée par un round au couteau.

### B. Match en B03

#### a. Hors-finale

Un match BO3 se joue en 3 maps de deux sides de 15 rounds. La première équipe à 16 rounds remporte la map. La première équipe à remporter 2 maps remporte le match. L'équipe choisissant les sides de départ sera déterminée par un round au couteau.

Le choix des maps se fera par un système de ban (Team A défini par pile ou face) de type :

Team A	Team B
BAN	
	BAN
PICK 1ere map	
	PICK 2eme map
BAN	
	BAN
RANDOM (ou restante) 3eme map	

#### b. Finale

Seule différence au niveau des bans

Team A	Team B
BAN	
	BAN
PICK Map d'avance	
	PICK 2eme map
BAN	
	BAN
RANDOM (ou restante) 3eme map	

### **C. Overtime**

Un overtime sert à départager deux équipes à égalité à la fin d'un match à élimination direct en BO1, ces derniers se feront au format MR3.

Deux manches de 3 rounds avec un startmoney à 10,000\$. Le première équipe à 4 rounds remporte l'overtime, et donc le match.

## **II. Déroulement de la compétition**

La compétition se déroulera dans un premier temps par une phase de poules qui répartira les joueurs dans un arbre principal et un arbre amateur, les deux arbres seront dotés.

Les organisateurs se réservent le droit de modifier ce règlement à tout moment et sans préavis.

### **A. Phase de poules**

- 8 poules de 4 équipes
- Matches en BO1, pas d'overtime
- Map imposée par les organisateurs
- Système de points :
  - Match gagné : 3 points
  - Match Nul : 1 point
  - Match perdu : 0 point
- Les deux équipes ayant le plus de points de chaque poule seront qualifiées pour l'arbre Elite, les deux dernières iront dans l'arbre Amateur
- En cas d'égalité à la fin des matchs de poules les équipes seront départagé dans un premier temps par l'équipe ayant mis le plus de side, puis par le plus grand nombre de round, et pour finir par un tirage au sort.

### **B. Tour principale**

- Winner bracket en BO3 à partir des quarts de finales
- Huitièmes winner en BO1
- Loser bracket en BO1
- Chaque arbre est en double élimination
- En cas d'égalité à la fin d'un match, les équipes seront départagées en overtime MR3 avec startmoney à 10,000\$
- Différence pour la finale précisée dans les modes de matchs

### **C. Map pool**

- Vertigo
- Dust2
- Mirage
- Inferno
- Nuke
- Train
- Overpass

Attention, ce map pool est sujet à changement, nous suivons les décisions officielles CS: GO et nous l'adapterons en conséquence.

### III. Déroulement des matchs

- Matchs 5v5 en MR15 (+ overtime MR3 en phase d'arbres)
- Les règles utilisées sont celles du mode compétitif STEAM
- La configuration serveur est la configuration fournir par l'ESL (esl5ON5)

### IV. Règles annexes

- Retard : Un retard de 15 minutes ou plus sera sanctionné d'une défaite. En cas d'absence des deux équipes, les deux équipes se verront attribués une défaite.
- Actions interdites : Utilisations de Bugs, cheat, insultes. Des sanctions seront prises allant jusqu'à l'exclusion de l'équipe selon la gravité de l'action et sa répétition.
- Stream : Le stream est interdit sauf accord de l'organisation.
- Capitanat : Chaque équipe devra désigner un capitaine, qui sera le contact de l'équipe envers l'organisation. Ce dernier sera chargé d'aller récupérer les informations, rapporter le score (en cas de victoire), de prendre part au choix des maps pour son équipe et pourra poser des plaintes officielles. De plus, il ne pourra pas changer durant toute la durée de l'évènement.