

INSA Game Show 2018



Tournoi Counter Strike : Global Offensive

Règlement général :

La version du jeu utilisée sera la plus récente. Veuillez vous assurer que votre jeu est à jour avant le début du tournoi.

Les matches se joueront sur un serveur dédié, au mode de jeu compétitif, en **mode 2 contre 2**.

Chaque partie sera composée de 16 rounds, se terminant lorsqu'une des deux équipes atteint 9 rounds. Après 8 rounds, les équipes changent de côté.

En cas d'égalité, les équipes joueront autant d'Overtime de 6 rounds que nécessaire pour les départager. Durant un Overtime, chaque équipe jouera 3 rounds de chaque côté, et la première équipe à remporter 4 rounds durant un Overtime est déclarée gagnante.

Chaque round suivra les règles officielles de Matchmaking, soit 15 secondes de Freezetime, suivies d'un Round Timer de 1 minute 35 secondes, et un Bomb Timer de 40 secondes.

Cash : Les deux équipes commencent 800\$ comme le mode de jeu classique. En général les gains d'argent sont augmentés jusqu'à un maximum de 8000\$.

Choix des cartes :

Les deux équipes s'affrontant seront ici nommées Bleu et Rouge. Les cartes utilisées sont les cartes du groupe d'opération active (Inferno, Overpass, Cobblestone, Train).

BO1 :

- Chaque équipe bannit une carte du match.
- Bleu propose une carte, et Rouge accepte ou refuse la proposition.
- En cas d'accord, Rouge choisit le côté duquel elle va commencer le match.
- En cas de refus, Rouge propose une autre carte.
- Bleu accepte ou refuse. et ainsi de suite, jusqu'à l'accord des deux équipes.
- En cas de refus successifs de toutes les cartes, la carte et les côtés de départ seront choisis aléatoirement.

BO3 :

- Chaque équipe bannit une carte.
- Bleu choisit la carte du premier match.
- Rouge choisit son côté de départ
- Rouge choisit la carte du deuxième match.
- Bleu choisit son côté de départ.
- Pour la dernière carte, les équipes appliquent le système de choix du BO1 avec les 3 cartes restantes.

Règles additionnelles :

En cas d'absence temporaire d'un des joueurs d'une équipe, l'équipe en question est priée de le faire savoir le plus rapidement possible aux organisateurs du tournoi. Malgré cela, si l'une des deux équipes ne peut se présenter au complet au début de son match, l'autre équipe sera déclarée gagnante par forfait, sans possibilité d'appel ultérieure.

L'utilisation de tout logiciel tiers autre que les pilotes de périphériques et un logiciel de communication est strictement interdit. En cas d'utilisation d'un périphérique programmable, toute utilisation de macro ou de script est interdite en dehors du freezetime (Une macro programmée pour acheter un équipement voulu).

Tout exploitation du jeu permettant d'ignorer une texture ou une particule, ou de gagner un avantage non équitable sur son adversaire, est interdite. En cas de preuve irréfutable de triche, l'équipe est déclarée disqualifiée du tournoi.

Toute autre stratégie rentrant dans les règles du jeu (Bunnyhop, Boost...) est autorisée. Chaque équipe pourra prendre une pause tactique d'une minute par match, durant un freezetime. Les pauses d'ordre technique (dysfonctionnement ou autre) sont autorisées sans restriction, mais les joueurs ne seront pas autorisés à communiquer durant ces pauses.

En cas de litige entre les deux équipes, si elles ne parviennent pas à un accord à l'amiable, les organisateurs se réservent le droit de prendre une décision arbitraire, sans possibilité d'appel.