



# Règlement tournoi Inter-Polytech Counter-Strike: Global Offensive

Powered by RB eSport

CIA Polytech Sorbonne

14 décembre 2017



# 1 Informations générales

## 1.1 Règlement général

L'équipe CIA Polytech Sorbonne se réserve le droit de modifier le présent règlement à tout moment et sans préavis.

## 1.2 Éligibilité et inscription

- Les équipes seront constituées de 5 joueurs minimum, 2 remplaçants maximum. Aucun remplaçant non-inscrit ne sera autorisé à participer au tournoi.
- Chaque équipe devra comporter lors de chaque match au moins 3 joueurs membres d'une des 14 écoles du réseau Polytech.
- Les joueurs ayant reçu un VAC ban ne sont pas autorisés à participer.

# 2 Format de match

## 2.1 Map pool

Le tournoi utilisera le map pool officiel de Valve :

- Inferno
- Train
- Mirage
- Nuke
- Cobblestone
- Overpass
- Cache

## 2.2 Format

L'équipe A désigne l'équipe du dessus dans l'arbre du tournoi (à gauche sur la page de match). Le side sera défini grâce à un knife round en début de partie.

### 2.2.1 Phase de poules

Tous les matchs de poules se jouent en BO1.

Phase de veto :

- L'équipe A BAN une map
- L'équipe B BAN une map
- L'équipe A BAN une map
- L'équipe B BAN une map
- L'équipe A BAN une map
- L'équipe B BAN une map

La map restante sera jouée.

### 2.2.2 Phase finale

**Winner bracket** Tous les matchs du winner bracket se jouent en BO3.

Phase de veto :

- L'équipe A BAN une map
- L'équipe B BAN une map
- L'équipe A PICK une map qui sera la première jouée
- L'équipe B PICK une map qui sera la deuxième jouée
- L'équipe A BAN une map
- L'équipe B BAN une map

La map restante sera jouée en cas d'égalité après les 2 premières maps.

**Loser bracket** Tous les matchs du loser bracket se jouent en BO1.

Phase de veto : identique aux matchs de poule.

**Grande finale** La grande finale se joue en BO3, avec une map d'avance pour l'équipe venant du winner bracket (équipe A).

Phase de veto :

- L'équipe B BAN une map
- L'équipe A BAN une map
- L'équipe B BAN une map
- L'équipe A BAN une map
- L'équipe B PICK une map qui sera la première jouée
- L'équipe A PICK une map qui sera jouée en cas de victoire de l'équipe B sur la première map

## 3 Règles du tournoi

### 3.1 Paramètres de jeu

- La dernière version disponible du jeu sera utilisée.
- Tous les matchs se joueront sur la plateforme PopFlash (<https://popflash.site/>), où chaque joueur devra simplement se connecter avec son compte Steam utilisé pour jouer.
- Les joueurs ont pour obligation d'utiliser leur propre compte Steam (= celui donné lors de l'inscription).

### 3.2 Déroulement des matchs

- Une date et un horaire "par défaut" sont indiqués sur chaque page de match Toornament. Les capitaines d'équipes doivent utiliser le Chat Lobby (ou "Match Lobby") pour s'accorder sur une date et un horaire convenant aux 2 équipes, puis lors du match pour procéder à la phase de veto et enfin pour s'échanger le lien du lobby PopFlash, qui devra être créé par le capitaine de l'équipe A (depuis la page d'accueil PopFlash : SCRIM > NORMAL SCRIM). Il ne restera plus qu'à sélectionner la map souhaitée et le serveur "Strasbourg, France".
- Toute proposition d'horaire de match ne recevant pas de réponse au bout de 24 heures sera automatiquement acceptée, il faut donc que les joueurs vérifient régulièrement la page de match.
- Si aucune proposition n'est acceptée, le match doit se jouer à l'horaire par défaut.
- Le match doit être joué dans le courant de la semaine de la date par défaut pour ne pas retarder le tournoi.
- À la fin de chaque map, l'équipe gagnante doit **impérativement** envoyer le lien du match PopFlash (lien sous forme *popflash.site/match/XXXXXX*) dans le Chat Lobby du match comme preuve de victoire.

### 3.3 Sanctions

- Toute équipe ayant un retard de plus de 15 minutes à son match se verra attribuer une défaite. Dans le cas d'un BO3, l'équipe fautive perd uniquement la première map et dispose de 15 minutes supplémentaires pour se présenter et jouer la deuxième map.
- Toute suspicion de triche doit être signalée sur la page de match ou directement à l'admin du tournoi. L'équipe concernée sera exclue du tournoi si les preuves sont jugées suffisantes.

## **4 Format du tournoi**

### **4.1 Phase de poule**

- Les équipes seront réparties en 4 poules.
- Les équipes en 1ère et 2ème position de chaque poule seront qualifiées en winner bracket.
- Les équipes en 3ème et 4ème position de chaque poule seront qualifiées en loser bracket.
- Les autres équipes seront éliminées du tournoi.

### **4.2 Phase finale**

- La phase finale comportera donc 16 équipes, 8 commençant dans le winner bracket et 8 commençant dans le loser bracket.
- En cas de défaite dans le winner bracket, l'équipe passe dans le loser bracket.
- En cas de défaite dans le loser bracket, l'équipe est éliminée du tournoi.

## **5 Diffusion**

La grande finale sera diffusée en direct dans les caves Esclangon de l'UPMC, ainsi que sur Twitch.