



un évènement



Règlement Tournoi CS: GO

Sommaire

Article 1. Définition	2
Article 2. Application du règlement	2
Article 3. Administrateurs officiels (head admins)	2
Article 4. Champs d'application des administrateurs	2
Article 5. Matériel autorisé	3
Article 6. Format du tournoi	3
Article 7. Capitaine d'équipe	3
Article 8. Avant le match	4
Article 9. Pendant le match	4
Article 10. Validation du résultat (kills et classement)	4
Article 11. Types d'infractions en jeu	5
Article 12. Application des infractions	5
Article 13. Comportements interdits	6
Article 14. Type de sanctions	6
Article 15. Droit à l'image	7

Article 1. Définition

Le règlement général du circuit Maximus Cup est édité par l'agence Centurio, ci-après dénommé l'organisateur. L'organisateur se réserve le droit de modifier ce présent règlement à tout moment et sans préavis.

La CCIPA a confié à l'agence Centurio l'organisation de la Maximus Cup 3.

Le présent règlement régit le déroulement du tournoi CS: GO de la Maximus Cup 3 (2019). Il est du devoir de l'équipe de vérifier qu'il possède bien la dernière version du règlement.

Article 2. Application du règlement

En participant à la Maximus Cup 3, les joueurs acceptent le présent règlement et s'engagent à le respecter en toute bonne foi et sans interprétation, durant toute la durée du tournoi.

Les joueurs acceptent l'application de ce règlement par l'organisateur.

Dans certains cas, un problème peut survenir et la solution peut ne pas se trouver de manière immédiate dans le règlement. Dans ces cas, l'organisateur tranchera de manière impartiale et dans une volonté de faire respecter l'éthique sportive avant tout autre considération.

Article 3. Administrateurs officiels (head admins)

Toutes les équipes peuvent contacter les Administrateurs par e-mail ou par messagerie instantanée Discord.

- Discord : sera communiqué le jour de l'événement.
- E-mail : esport@maximuscup.com

Le principal administrateur (head admin) du tournoi CS: GO est **Frédéric 'dolz' Guazzini**.

Il sera accompagné d'administrateurs et d'arbitres selon le fonctionnement défini dans l'Article 4.

Article 4. Champs d'application des administrateurs

Portée des Admins/Runners : les administrateurs/runners sont habilités à prendre des décisions conformément au règlement afin d'assurer le bon déroulement de la compétition. Ils rendent compte auprès des Head-Admins en cas d'infractions graves ou de situations non précisées dans ce règlement.

Portée des Head-Admins : Les Head-Admins ont toute autorité de gestion sur la compétition. Ils sont habilités à prendre des décisions majeures et à appliquer des sanctions. Leur autorité reste supérieure à celle de ce document et ne pourrait en aucun cas être contestée.

Article 5. Matériel autorisé

Le seul type de matériel autorisé et qui **doit** être apporté est :

- PC,
- Ecran,
- Multiprise,
- Câble RJ45.
- Casque,
- Clavier,
- Souris,
- Tapis.

Article 6. Format du tournoi

Le mode de jeu utilisé pour la compétition est le mode compétitif cinq contre cinq.

Les matchs sont joués en Max Round 15.

Map pool :

- inferno
- mirage
- overpass
- train
- vertigo
- nuke
- dust2

En cas d'overtime, Max Round 3 et 10 000\$.

Article 7. Capitaine d'équipe

Le capitaine d'une équipe est la personne référente en contact avec les organisateurs et administrateurs du tournoi.

Cette personne doit être présentée aux administrateurs **le jour de l'événement**.

Dans chaque équipe, le capitaine est un joueur. Le capitaine restera au titre de capitaine durant la globalité du tournoi auprès des officiels.

Toutes les réclamations (plaintes, demandes), devront être signalées aux organisateurs par le capitaine d'équipe uniquement.

Article 8. Avant le match

Le match doit démarrer à l'heure exacte indiquée sur le planning. Les joueurs doivent être prêts à s'installer au moins 15 minutes avant le début du match.

Les membres des équipes ne seront pas autorisés à quitter la zone de match sans la permission de l'arbitre durant les 15 minutes qui précèdent le match.

Si un problème technique survient, le joueur devra prévenir le plus rapidement possible AVANT le début de match l'arbitre présent.

Article 9. Pendant le match

Nombre de pause tactique **par match** : 4

Une pause dure 1 minute. C'est à l'équipe adverse de vérifier que la minute est respectée. L'équipe qui fait la pause se doit d'être fair-play et ne pas abuser des pauses.

En cas de problème technique, la durée de la pause est limitée à 10 minutes. Au delà, le match devra reprendre.

Article 10. Validation du résultat (kills et classement)

A la fin d'un match, chaque capitaine d'équipe doit communiquer les résultats aux administrateurs présents sur place, et ne devront pas quitter leur poste de jeu avant de l'avoir effectué.

Les joueurs de l'équipe ne devront pas quitter leur poste de jeu avant d'avoir transmis leur résultat.

Réclamations :

- Si une équipe s'estime victime d'une violation du règlement, les joueurs ne doivent pas quitter la partie tant que celle-ci n'est pas finie.
- A la fin de la partie, le capitaine devra porter réclamation auprès des administrateurs du tournoi.
- Il est fortement recommandé d'apporter le maximum de preuves afin d'aider les administrateurs dans leur prise de décision.

Nous nous réservons le droit de sanctionner la répétition des réclamations injustifiées.

Article 11. Types d'infractions en jeu

Les violations du règlement sont généralement de deux sortes : une erreur compréhensible et de bonne foi de la part d'un joueur ou d'une équipe, ou une violation intentionnelle destinée à s'attribuer un avantage.

La première catégorie est généralement couverte par la définition des violations, mais la deuxième (tricher intentionnellement) est interdite et sanctionnable.

Fait intentionnel sanctionné :

- L'utilisation de bug ou d'action qui change ou dénature le principe habituel du jeu est strictement interdite durant un match et entraîneront une pénalité, ainsi qu'un avertissement.

De manière générale, n'importe quel script est interdit, hors script d'achat.

Utilisation de scripts sanctionné par un avertissement :

- Stop shoot scripts
- Center view scripts
- Turn scripts
- No recoil scripts
- Burst fire scripts
- Rate changers
- FPS scripts
- Anti flash scripts or binding (snd_* bindings)
- Bunnyhop scripts
- Stop sound scripts
- Jumthrow scripts

Tout logiciel tiers est formellement interdit (wallhack, trigger, aimlock, aimbot, etc...). Un joueur pris à utiliser ce genre de logiciel sera disqualifié.

Article 12. Application des infractions

Les administrateurs qui observent des infractions pendant le tournoi peuvent utiliser les règles générales ci-dessous comme guide des sanctions à appliquer :

- Les administrateurs officiels doivent communiquer l'infraction, la sanction et toute information pertinente au joueur coupable, à son équipe et à l'équipe adverse d'une manière claire et concise.
- Les administrateurs officiels doivent prendre des décisions impartiales, et le niveau du joueur ou de l'équipe ne doivent pas jouer sur la définition des infractions et des sanctions.
- Les sanctions peuvent s'appliquer à toute l'équipe ou à un individu dans l'équipe.
- Les conséquences peuvent également s'appliquer à un match ou à tout le tournoi.

Article 13. Comportements interdits

Tous les participants s'engagent à avoir un comportement courtois envers les adversaires, le public, les arbitres et les organisateurs. Si un participant venait à contrevenir à cette disposition, une sanction sera prononcée allant de l'avertissement écrit à l'exclusion définitive en fonction de la gravité des propos tenus.

Les joueurs doivent à tout moment, garder leur sang-froid et ne pas injurier leurs adversaires. Tous les gestes déplacés seront possiblement sanctionnables.

Afin de permettre au tournoi de se dérouler dans les meilleures conditions, aucune référence à : la pornographie, le racisme, l'incitation à la haine ne sera tolérée, et entraînera automatiquement une sanction.

Ci-après, la liste des comportements interdits :

- Catégorie 1 :
 - Refuser de suivre les instructions d'un administrateur.
 - Être en retard aux heures convenues.
- Catégorie 2 :
 - Aller à l'encontre de la décision d'un administrateur.
 - Mentir à un officiel du tournoi.
 - Gêner et/ou empêcher un administrateur de mener sa tâche.
- Catégorie 3 :
 - Être coupable de violences physiques.
 - Utiliser un langage ou des gestes insultants.
 - Tricher via l'utilisation de logiciels frauduleux.
 - Nuire aux périphériques d'une équipe adverse.
 - Regarder l'écran de son adversaire.
 - Regarder l'écran géant.

Article 14. Type de sanctions

- Catégorie 1 des infractions :
 - **Avertissement** : Un avertissement officiel et signalé au joueur ou à l'équipe pour une infraction mineure. Les avertissements sont enregistrés dans le but de s'assurer que les infractions suivantes seront sanctionnées par un cran supplémentaire de sanction.
 - Trois avertissements correspond à une violation de Catégorie 2.
- Catégorie 2 des infractions :
 - **Perte de la manche** : Des infractions graves peuvent forcer à imposer la défaite à une équipe dans la manche actuelle ou dans la manche suivante.

- Catégorie 3 des infractions :
 - **Disqualification** : Les infractions les plus graves peuvent entraîner la disqualification du tournoi. Une équipe disqualifiée perd droit à tous les prix qu'elle n'a pas encore reçus, à moins que la disqualification ne soit la résultante d'une série croissante de sanctions tout au long du tournoi. Une équipe disqualifiée en raison de sanctions de plus en plus graves reçoit ses prix selon sa position finale.

Il est rappelé que la gravité d'une sanction ne peut être déterminée que par un administrateur de tournoi.

Tout administrateur de tournoi peut juger de la Catégorie 1 des violations.

Le head-admin peut juger des Catégories 2 et 3. Toute contestation abusive d'une sanction établie par un officiel de tournoi peut résulter d'une sanction plus conséquente ou d'une disqualification immédiate.

Article 15. Droit à l'image

Tous les droits de diffusion des rencontres de la Maximus Cup 3 sont l'exclusivité de l'organisateur. Cela englobe toutes les formes de diffusion ou d'enregistrement comme par exemple le Streaming, le Broadcasting, les Replay et les démos.

L'Organisateur peut, pour des rencontres particulières ou un groupe de rencontres, déléguer les droits de diffusion à un tiers ou à un participant desdites rencontres. Dans ce cas, cela doit être au préalable validé avec l'organisateur.

Un participant ne peut pas refuser de voir son match retransmis sur l'un de nos sites partenaires. Il ne peut pas non plus choisir par quel moyen le match sera retransmis.

En participant à la Maximus Cup 3, chaque joueur autorise, à titre gratuit, Maximus Cup 3, Centurio et leurs partenaires à publier les photographies et à diffuser les images prises lors de l'événement.

Ces images seront exploitées dans le cadre de la promotion ou la création de visuel pour les événements organisés par l'agence Centurio.