

# HFLAN

## RÈGLEMENT OFFICIEL CS GO

### 1 GENERALITES

Toute personne participant au tournoi Counter Strike: Global Offensive se doit d'avoir lu le règlement avant le jour de la LAN.

#### 1. MODALITES DU TOURNOI

Pour un tournoi avec 8 teams :

- Le tournoi débute par une poule de 8 teams. Chaque team rencontre toutes les autres teams. Les matchs se dérouleront une manche gagnante (BO1).
- Chaque team aura un gérant, auquel vous devrez vous référer si vous avez une quelconque question.
- Les 4 premières teams de la poule accèdent à l'arbre en bracket et les 4 dernières teams sont éliminées du tournoi.
- En cas d'égalité dans la poule, l'avantage revient à l'équipe ayant le plus d'écart de rounds marqués.
- Les matchs du bracket sont des BO3.

## 1.2 RETARDS

Si l'équipe adverse ne se présente pas dans les 20 minutes suivant le début annoncé du match, elle sera déclarée perdante pour le match manqué.

## 1.3 CARTES JOUABLES

**Les cartes autorisées sont les suivantes :**

- de\_dust2
- de\_inferno
- de\_cache
- de\_cbblestone
- de\_overpass
- de\_mirage
- de\_train
- de\_nuke

Choix des cartes (maps) :

Pour un match « Best Of 1 » le choix de la map doit respecter la procédure suivante :

- L'équipe A sera la team qui gagnera au pile ou face
- La team A retire une des 8 maps
- La team B retire une des 7 maps restantes
- La team A retire une des 6 maps restantes
- La team B retire une des 5 maps restantes
- La team A retire une des 4 maps restantes
- La team B retire une des 3 maps restantes
- La team A retire une des 2 maps restantes
- La map est ainsi la dernière restante
- Le side sera déterminé par un knife round

Pour un match « Best Of 3 » le choix de la map doit respecter la procédure suivante :

- L'équipe A sera la team qui gagnera au pile ou face
- La team A retire une des 8 maps
- La team B retire une des 7 maps restantes
- La team A retire une des 6 maps restantes
- La team B retire une des 5 maps restantes
- La team A retire une des 4 maps restantes
- La team A choisit une des 3 maps restantes et l'équipe A choisit le side
- La team B choisit une des 2 maps restantes et l'équipe B choisit le side
- La dernière map sera celle restante et le side sera déterminé par un knife round

## 2 REGLES

### 2.1 INGAME

#### 2.1.1 DECONNEXION

---

Si un joueur se déconnecte involontairement avant le premier kill ait eu lieu, le match recommencera. S'il a été fait, les joueurs devront mettre la pause au début du prochain round. Le temps d'attente maximum est de 10 minutes. Si le joueur ne revient pas après ce temps imparti, le match se poursuit avec un joueur en moins.

#### 2.1.2 PAUSE PENDANT LE JEU

---

Si une team met en pause le jeu, elle doit justifier son interruption. La pause ne peut être mise qu'au début du round, pendant le freezetime. Le match peut seulement être repris par la team ayant mis la pause après avoir vérifié que ses adversaires soient prêt. La durée d'une pause tactique est limitée à 1 minute.

La violation de cette règle est considérée comme un comportement non fairplay et peut occasionner l'annulation du match ou la défaite de la team qui a mis la pause.

#### 2.1.3 Crash serveur

---

Si un crash du serveur se produit avant que les 3 premiers rounds ne soient complétés, le serveur sera redémarré et les scores seront remis à 0. Cette règle est valable après un changement de side. Si le crash se produit après les 3 premiers rounds, la partie reprendra et les scores des rounds précédant seront maintenus.

#### 2.1.4 Warmup

---

Avant de commencer le match, les 2 équipes doivent signaler qu'elles sont prêtes en rentrant la commande !ready.

#### 2.1.5 Egalité, Overtime

---

Dans le cas d'une égalité, un overtime sera joué avec un mr3 et 10000\$ de startmoney. Au début de l'overtime, les équipes restent dans le même side. Elles changeront de side après 3 rounds. L'overtime continuera jusqu'à ce qu'un vainqueur soit déterminé.

## 2.2 ACTIONS NON AUTORISEES

- **Bombe:** Planter la bombe dans un endroit qui ne peut pas être atteint est interdit.
- **Boosting:** les boosts sont autorisés. Les boosts à travers les murs, les plafonds ou le sol sont interdits.
- **Bug exploit:** le sky walking et le map swimming sont interdits.
- **Cheat:** le cheat est interdit.

L'utilisation de bugs, des insultes envers l'autre équipe ainsi que toute autre action entraînant un avantage non fairplay sont interdits. Selon l'appréciation de l'arbitre, ils peuvent entraîner des sanctions allant de la perte du match pour la team fautive à sa disqualification du tournoi en cas de récidive.

Il est également interdit de regarder des « live streaming » durant les matchs.

## 3 CONTACT

Merci de signaler vos remarques ou questions à l'adresse suivante :  
infos@hf-lan.fr  
ou directement sur la page Facebook de la LAN.

Les organisateurs se réservent le droit d'apporter des modifications au présent règlement.