

ANGERS
GEEKFEST



TOURNOI ESPORT ANGERS GEEKFEST
ORGANISÉ PAR
TEAM WEFORGE ESPORT

Règlement Counter Strike



Tables de matières

1. Règles générales
 - a. Application du règlement
 - b. Date et lieu

2. Eligibilité
 - a. Participation au tournoi
 - b. Capitaine et/ou Manager de l'équipe
 - c. Joueurs
 - d. Age Minimum

3. Matériel

4. Jeu et Format du tournoi
 - a. Version du jeu
 - b. Format de match
 - c. Déroulement d'un match
 - d. Phase de poule
 - e. Phases finales

5. Infractions au règlement
 - a. Retard
 - b. Pénalités Tournoi

6. Stream et rediffusion

7. Match sur scène
 - a. Accès Arrière-scène/scène
 - b. Planning Arrière-scène/scène
 - c. Equipements imposés
 - d. Pénalités

8. Gains



I - Règles générales

a. Application du règlement

En vous inscrivant au tournoi de la Angers Geek Fest 2020 via la billetterie en ligne, vous acceptez sans réticence ou interprétation de respecter ce règlement. L'organisation se réserve également le droit de prendre des décisions sur des points non-couverts par ce règlement ou même contraire à celui-ci dans le but de conserver l'esprit sportif et l'équité de la compétition.

L'association Team WeForge Esport, L'entreprise LENNO et Destination Angers, organisatrices du tournoi, se réserve le droit de modifier à tout moment ce règlement. Il est du devoir des participants de vérifier qu'il connaisse la dernière version du règlement. Si des modifications sont apportées au règlement, elles seront répertoriées dans l'historique des changements en page 2 dudit règlement.

b. Date et lieu

L'Angers Geek Fest 2020 se tiendra du 4 au 5 avril 2020 au Parc des Expositions d'Angers (49). Toutes les informations pratiques se retrouvent sur notre site internet : <https://angersgeekfest.com/esport>

Il s'agit d'un évènement "offline" "LAN", pour participer au tournoi, votre présence sur site est obligatoire.

Le tournoi commence le Samedi 4 Avril à 11h00, la grande finale débute sur scène le Dimanche 5 Avril 14h00. Si vous le souhaitez les joueurs peuvent venir dès l'ouverture du salon le samedi pour installer leurs équipements.

II - Eligibilité

a. Participation au tournoi

Pour participer à ce tournoi :

- Inscrivez-vous via notre site internet : <https://angersgeekfest.com/esport>
- Vous devez préciser votre plus haut Rank joué et actuel, Pseudo, coordonnées, ...
- Vous devez n'être banni d'aucune compétition officielle sous réserve d'être exclu du tournoi



b. Capitaine et/ou Manager de l'équipe

Un capitaine d'équipe devra être choisi au sein de votre équipe afin de faciliter l'organisation en début de tournois (notamment pour les "captain time", auquel seulement les capitaines/managers de chaque équipes devront être présent). Concernant le manager, il n'est autorisé d'en avoir qu'un seul par équipe. Cependant, et si l'équipe le souhaite, ce dernier peut remplacer le capitaine d'équipe lors d'un captain time.

Captain time : Samedi 4 Avril 10h30 à la scène Esport

c. Joueurs

Le tournoi se joue en équipe de 5 joueurs.

d. Age minimum

Il n'y a pas d'âge minimum pour participer à ce tournoi, néanmoins les mineurs devront être munis d'une autorisation parentale.

III - Matériel

Pour participer à ce tournoi, il vous faudra :

Votre matériel tour, écran, PC portable, alimentations, câble Ethernet Rj45 (minimum 10m), clavier, souris, casque audio et Multiprises.

IV - Jeu & format du tournoi

a. Version du jeu

Dernière version de CS:GO disponible sur steam à la date du début du tournoi.

b. Format de match

- Match « Best Of 1 » : Un match « Best Of 1 » se joue en une partie et oppose deux équipes de cinq joueurs. Une partie est jouée sur une map de deux manches de 15 rounds, la partie termine lorsque l'un des équipes atteint 16 rounds. Les équipes doivent jouer alternativement terroriste et contre-terroriste en changeant de manche. Les sides de départs seront définis par un cut-round.

Association Team WeForge Esport – 25 rue Lenepveu – 49100 Angers

Tél : 02 44 88 93 19

event@team-weforge.gg – www.team-weforge.gg

N° Siret : 878 730 605 00010 – APE : 9319Z

RNA : W491012771



- Match « Best Of 3 » : Un match au « meilleur des trois manches » se joue en 2 ou 3 parties et oppose deux équipes de cinq joueurs. Chaque partie est jouée sur une map de deux manches de 15 rounds, la partie termine lorsque l'un des équipes atteint 16 rounds. Les équipes doivent jouer alternativement terroriste et contre-terroriste en changeant de manche. Les sides de départs de chaque map seront définis par un cut-round. Le vainqueur d'un match est l'équipe qui a gagné deux parties.

- Overtime : En cas d'égalité, si besoin de départager les deux équipes, un overtime sera joué en deux manches de 3 rounds avec un startmoney 16 000, les équipes conservant les sides de la dernière manche pour débiter.

- Le map pool inclut les cartes suivantes :
 - Dust2
 - Train
 - Mirage
 - Inferno
 - Nuke
 - Overpass
 - Cache

- Lors de chaque phase, les maps à jouer peuvent être imposées par l'organisation ou bien sélectionnées par les équipes via un système d'élimination (Veto).

- Pour un match en BO1, le choix de la map doit respecter la procédure suivante :
 - L'équipe B retire l'une des 7 maps ;
 - L'équipe A retire l'une des 6 maps restantes ;
 - L'équipe B retire l'une des 5 maps restantes ;
 - L'équipe A retire l'une des 4 maps restantes ;
 - L'équipe B retire l'une des 3 maps restantes ;
 - L'équipe A retire l'une des 2 maps restantes ;
 - La dernière map est la map jouée.

La désignation de l'équipe A et de l'équipe B se fait soit par tirage au sort, soit en fonction du placement de chaque équipe dans l'arbre. Par tirage au sort, c'est l'équipe vainqueur qui décide si elle souhaite ou non commencer le veto. Le choix des sides sur chaque map seront définis par un cut-round.



- Pour un match en BO3, le choix de la map doit respecter la procédure suivante :
 - o L'équipe B retire l'une des 7 maps ;
 - o L'équipe A retire l'une des 6 maps restantes ;
 - o L'équipe B choisie l'une des 5 maps restantes. Ce sera la map de l'équipe B ;
 - o L'équipe A choisit l'une des 4 maps restantes. Ce sera la map de l'équipe A ;
 - o L'équipe B retire l'une des 3 maps restantes ;
 - o L'équipe A retire l'une des 2 maps restantes ;
 - o La dernière map sera la 3ème map jouée en cas d'égalité.

La désignation de l'équipe A et de l'équipe B se fait soit par tirage au sort, soit en fonction du placement de chaque équipe dans l'arbre. La première carte jouée sera celle de l'équipe B. La deuxième carte jouée sera celle de l'équipe A.

Le choix des sides sur chaque map seront définis par un cut-round.

- Pour un match en BO3 avec map d'avance (grande finale) Dans le cadre d'une grande finale d'un tournoi avec double bracket, le choix de la map doit respecter la procédure suivante :
 - o L'équipe B retire l'une des 7 maps ;
 - o L'équipe A retire l'une des 6 maps restantes ;
 - o L'équipe B retire l'une des 5 maps restantes ;
 - o L'équipe A retire l'une des 4 maps restantes ;
 - o L'équipe B choisie l'une des 3 maps restantes. Ce sera la 1ère map jouée ;
 - o L'équipe A choisit l'une des 2 maps restantes. Ce sera la 2ème map jouée en cas d'égalité ;

L'équipe B est l'équipe venant du loser bracket et l'équipe A est l'équipe venant du winner bracket et possédant une map d'avance.

Le choix des sides sur chaque map seront définis par un cut-round.

c. Déroulement d'un match

- MR15
Première équipe à remporter 16 rounds
- Coach
Les équipes peuvent faire appel à un coach lors des tournois. Ce coach doit être rattaché à l'équipe au même titre qu'un joueur, doit être présenté aux officiels du tournoi avant le début de l'événement, et doit rester le même tout au long du tournoi. Les organisateurs peuvent refuser la présence du coach sur scène pour toute raison d'organisation liée à des contraintes techniques.



- Validation de résultat

Chaque score même si rapporté par l'ébot doivent également être rapporté par les équipes au carré admin.

d. Phase de poule

4 Poules de 4 équipes
Chaque victoire rapporte 3 points
Chaque défaite rapporte 0 point

Le départage lors de la phase de poule est le suivant :

- Plus grand nombre de point
- Goal average particulier entre les équipes à égalité de points
- Goal average général avec l'ensemble des autres participants
- Si l'égalité est toujours présente un match sera joué entre les équipes en égalité sous le format BO1 - overtime.

Les 2 premières équipes de chaque poule se retrouveront dans l'arbre finale. Les 2 derniers seront mis en amateur.

e. Phase finale

La phase finale est un arbre double élimination de 8 équipes.

Les équipes qualifiées dans la phase finale seront répartis en fonction de leur place lors des poules.

L'équipe ayant fini première de la poule A est désigné A1 L'équipe ayant fini deuxième de la poule D est désigné D2

Le croisement dans l'arbre sera le suivant :

A1 vs D2

B1 vs C2

C1 vs B2

D1 vs A2



Déroulement du tournoi :

Samedi 4 Avril

10h-11h Installation et Check In de tous les participants
11h Présentation et Captain time
11h30-13h Phase de poules
13h-14h Pause Repas
14h-19h Fin des phases de poules et début des Play-offs
19h00 Fin de la première journée

Dimanche 5 Avril

Tournoi Pro
10h-13h Play-offs
13h-14h Pause repas
14h-17h FINALE BO3 sur Scène

Tournoi Amateur
10h-12h Play-offs
12h-13h Pause repas
13h-16h Fin play-offs
16h Finale BO3

V - Infractions au règlement

a. Retard

Cette infraction concerne une équipe qui n'est pas prête à jouer au moment où la manche commence (Les équipes doivent être à l'heure et prêtes à jouer quand chaque manche commence). Les horaires à suivre sont en premier lieu les horaires transmises par les officiels de tournoi lors des briefings.

Chaque retard pourra être sanctionné à hauteur d'une perte de manche par tranche de 20 minutes de retard. Cet effet peut se répéter. Si une équipe accumule 40 minutes de retard, elle perd donc 2 manches.



b. Pénalités tournoi

L'équipe du tournoi se réserve le droit de sanctionner une équipe pour un mauvais comportement envers les admins ou autres joueurs et tout manquement aux règles stipulées dans ce règlement.

Les joueurs ne peuvent pas amener ou utiliser de logiciel externe ou toute forme de modification qui altère la version du jeu vidéo ou permet à un joueur d'exécuter plus d'une action en même temps, ou tout fichier de configuration.

Lors des matchs, toute utilisation d'un bug, script, cheat entraînera au minimum l'élimination et l'expulsion immédiate du joueur et son équipe.

Tout être coupable d'actes violents ou agressifs se soumet à la même sanction.

Tout abus de la pause entraîne une défaite irrévocable.

Mentir ou induire en erreur un officiel du tournoi, refuser de suivre les instructions d'un officiel du tournoi, violer les règles de ce règlement.

Liste des sanctions :

- Perte d'un droit de bannissement : Cette sanction supprime la capacité de l'équipe à bannir une carte pendant la phase de choix de carte.
- Perte du cut round : Cette sanction donne le choix du side à l'équipe adverse.
- Perte x round : Des infractions graves peuvent forcer à imposer des rounds perdus à une équipe ceux-ci sont directement des rounds gagnés pour l'équipe adverse.
- Perte du match : Des infractions plus graves encore peuvent faire perdre à l'équipe son match actuel.
- Disqualification : Les infractions les plus graves peuvent entraîner la disqualification du tournoi.

VI - Stream & rediffusion

Pour pouvoir Stream vos parties, vous devez faire la demande auprès de press@team-weforge.gg et respectez l'overlay imposé par l'organisation, sous peine de sanctions.

Les WebTV officielles sont choisies par l'organisation, et ces dernières ont le choix de couvrir les matches qu'ils souhaitent, vous ne pouvez pas refuser d'être Stream, sous peine de sanctions.



VII - Matchs sur scène

Les joueurs doivent accepter les conditions particulières liées à la scène, notamment :

- Éclairage spécial
- Flexibilité du planning et contraintes de timing
- Équipement imposé
- Mouvements du staff technique
- Respect des partenariats et des exigences partenaires de l'Angers Geek Fest

Les joueurs ne pourront notamment pas faire valoir un partenariat joueur ou équipe s'il entre en conflit avec un partenaire Gamers Assembly (sauf équipements joueurs à apporter, voir art IV.).

Dans tous les cas, l'organisateur se réserve le droit d'autoriser ou d'interdire tout accessoire ou équipement sur scène qu'il jugerait inapproprié, sans justification d'aucun motif.

a. Accès arrière-scène/scène

L'accès arrière scène/scène est sujet à accréditation spéciale délivrée au point d'accueil arrière-scène. Seuls les joueurs et un coach par équipe seront habilités à leur arrivée. Seuls les responsables scène peuvent donner des accréditations supplémentaires (notamment pour les photographes/caméraman d'équipe).

b. Planning arrière-scène/scène

Les joueurs doivent se présenter à l'accueil arrière-scène au moins 1h avant leur passage prévu sur scène.

Le « show » scène doit démarrer à l'heure exacte indiquée sur le planning : les joueurs doivent donc être prêts à monter sur scène au moins 15 minutes avant l'heure du match indiquée.

Les joueurs disposent de 30min pour faire leurs réglages et leurs échauffements sur leurs configurations.

Durant le match, une pause de 5 minutes maximum sera effectuée entre chaque manche.

Les joueurs ne pourront pas quitter l'arrière-scène sans la permission du staff durant les 15 minutes qui précèdent le passage sur scène.



c. Équipements imposés

Une partie du matériel de jeu sur scène est imposé :

- PC
- Ecran
- Casque audio
- Clavier
- Souris / Tapis de souris

Tout équipement supplémentaire sera sujet à autorisation par l'organisateur.

De plus, les joueurs doivent utiliser le logiciel de communication vocale fourni par le staff (sauf si le jeu propose une communication vocale intégrée). Aucun autre logiciel (ou serveur) ne pourra être utilisé.

d. Pénalités

Tout manquement au respect des consignes de scène sera porté aux administrateurs tournoi pour sanctions.

Sur décision de l'organisateur, chaque manquement pourra également faire l'objet d'une pénalité sur la récompense potentielle du joueur (ou de son équipe) à hauteur de 20% de la récompense obtenue. Ces pénalités sont cumulatives.

En dernier recours, l'organisateur pourra prononcer la perte du match prévu sur scène.



VIII - Gains

Après consultation et approbation des joueurs, le cashprize remporté par l'équipe sera versé à un seul joueur / entité. Par défaut, les gains seront reversés à la personne morale ou physique enregistrée lors de l'achat du slot.

Le règlement des gains s'effectuera sous un délai de 90 jours maximum, néanmoins les informations pour le paiement seront collectées à la fin du tournoi, en backstage scène, en compagnie d'un des arbitres du tournoi, veuillez donc à ne pas partir sans en informer les officiels du tournoi.

Une équipe déclarant forfait ou étant disqualifiée de la compétition peut se voir retirer ses gains en fonction de la gravité de la situation. Dans ce cas, cette décision sera portée au Directeur des tournois.

Par ailleurs les gains non réclamés dans un délai de 6 mois, après la fin de l'événement, soit avant le 5 novembre 2020, ne seront pas versés.

Au cas où 16 équipes seraient inscrites, voici la liste des cash prizes* :

1^{er} : 600€

2nd : 300€

3^{ème} : 150€

**Le cashprize pourra être modifier si moins d'équipe prenne part à l'événement*