

# RÈGLEMENT OFFICIEL



**SAISON WINTER 2018**

*COUNTER-STRIKE : GLOBAL OFFENSIVE*

*VERSION 26.08.2018*

## PRÉAMBULE

Ce règlement trace les grandes lignes des règles qui devront être suivies à tout moment par quiconque participe au Championnat National ESL. Refuser de se plier à ces règles conduira à des pénalités comme il est mentionné dans le règlement.

Il est également rappelé que les Administrateurs du tournoi ont toujours le dernier mot, et certaines décisions peuvent être prises lorsqu'un problème survient et qu'aucune réponse ne puisse être trouvée dans le règlement. Un Administrateur, dans des cas extrêmes et dans le seul et unique but de préserver l'équité & le fair-play de la compétition, peut également prendre une décision qui va à l'encontre du règlement.

Nous espérons que tous les participants qu'ils soient joueurs, managers, spectateurs, journalistes ou commentateurs prendront un réel plaisir à prendre part à cette compétition et nous ferons tout pour qu'elle soit la plus équitable, plaisante et passionnante pour toutes les personnes impliquées.

## Table des matières

<b>1 Définitions</b> .....	<b>6</b>
1.1 Domaine de validité .....	6
1.2 Participants .....	6
1.3 Fuseau horaire .....	6
1.4 Arbitres officiels .....	6
<b>Name</b> .....	<b>7</b>
<b>Fonction</b> .....	<b>7</b>
<b>Email</b> .....	<b>7</b>
1.5 Points de Pénalité .....	7
1.5.1 Points de Pénalité Mineurs .....	7
1.5.2 Points de Pénalité Majeurs .....	7
1.5.3 Attribution des Points de Pénalités .....	7
1.5.4 Exclusion & Points de Pénalités en dehors du Championnat .....	8
<b>2 Général</b> .....	<b>8</b>
2.1 Modifications des règles .....	8
2.2 Validité des règles .....	8
2.3 Confidentialité .....	8
2.4 ESIC .....	8
2.4.1 Code de conduite .....	9
2.4.2 Substances & méthodes illicites .....	9
2.5 Bans ESIC ou de l'éditeur .....	11
2.6 Accords additionnels .....	11
2.7 Retransmission des matchs .....	11
2.7.1 Droit de retransmission .....	11
2.7.2 Responsabilité de l'équipe .....	11
2.8 Communication .....	12
2.8.1 E-Mail .....	12
2.8.2 Discord .....	12
2.8.3 Teamspeak .....	12
2.9 Conditions de participation à la compétition .....	12
2.9.1 Âge requis .....	12

2.9.2 Lieu de Résidence.....	12
2.9.3 Résidence/ Nationalité et nombre de joueurs dans une équipe.....	13
2.9.4 Nicknames / Pseudonymes / Tag .....	13
2.9.5 Compte de jeu .....	13
2.9.6 Nom d'équipe.....	13
2.9.7 LOGO DE l'équipe .....	14
2.9.8 Changement dans l'équipe.....	14
<b>2.10 Licence ECN.....</b>	<b>14</b>
2.10.1 Définition .....	14
2.10.2 Attribution de la licence .....	15
2.10.3 Changement de Propriétaire de licence .....	15
2.10.4 Retrait de Licence.....	16
<b>2.11 Changement de joueurs &amp; lineup.....</b>	<b>16</b>
2.11.1 Changement de joueurs durant la Saison .....	16
2.11.2 Changement de joueurs avant les matchs.....	16
2.11.3 Changement de joueurs dans la même ligue.....	16
<b>2.12 Contrats Multiples .....</b>	<b>16</b>
<b>2.13 Prize Money.....</b>	<b>17</b>
2.13.1 Répartition du Cash-Prize.....	17
2.13.2 Déduction du Cash-prize avec les points de Pénalités.....	17
2.13.3 Cash-prize en cas d'abandon ou exclusion de la compétition.....	17
2.13.4 Retrait du Cash-prize.....	18
2.13.5 Paiement des Cash-prize.....	18
<b>2.14 Remplacements .....</b>	<b>18</b>
2.14.1 Délai de Remplacements.....	18
<b>2.15 Sanctions &amp; conséquences d'un abandon.....</b>	<b>18</b>
2.15.1 Suppression des matchs.....	18
2.15.2 Joueur bannis .....	19
<b>2.16 Début des matchs .....</b>	<b>19</b>
2.16.1 Ponctualité.....	19
2.16.2 Demander un nouveau serveur.....	19
2.16.3 Retard en match .....	19
2.16.4 Forfait .....	19
<b>2.17 Procédure de match .....</b>	<b>20</b>
2.17.1 Choix du « meilleur seed » durant les Finales .....	20

2.17.2 Enregistrement et stockage des Médias de match .....	20
2.18 Réclamation sur un match .....	20
2.18.1 Définition .....	20
2.18.2 Règles concernant les Réclamations.....	20
2.19 Interviews .....	21
2.20 Classement.....	21
2.20.1 Obtention des points.....	21
2.20.2 Départage en cas d'Égalité au Classement Général .....	22
<b>3 Déroulement du Championnat .....</b>	<b>22</b>
3.1 Étapes.....	22
3.2 Qualifications & Invitations .....	22
3.3 Saison régulière .....	23
3.4 Phases Finales .....	23
<b>4 Sanctions .....</b>	<b>23</b>
4.1 Général.....	23
4.2 Netiquette.....	24
4.2.1 Insultes .....	24
4.2.2 Spamming .....	24
4.2.3 SPAMMING INGAME.....	24
4.3 Comportement antisportif.....	25
4.3.1 Mauvaise conduite .....	25
4.3.2 RINGER/FAKER .....	25
4.3.3 Jouer avec un joueur non-autorisé .....	25
4.3.4 Mensonge aux Admins ou aux joueurs.....	25
4.3.5 Tricherie (Cheating).....	26
4.3.6 Paris et Jeux d'argent .....	26
<b>5 Règlement spécifique - Counter-Strike: Global Offensive.....</b>	<b>26</b>
5.1 Anti-Cheat .....	26
5.1.1 ESEA Client (Anti-Cheat).....	26
5.2 Procédure de Match .....	27
5.2.1 Map pool.....	27
5.2.2 Nomination des item en jeu .....	28
5.2.3 Nombre de joueurs.....	28
5.2.4 Déconnexions des joueurs.....	28

5.2.5	<i>Changement de joueurs</i>	28
5.2.6	<i>Quitter le serveur</i>	29
5.2.7	<i>Reprendre un match arrêté</i>	29
5.2.8	<i>Prolongation / Overtime</i>	29
5.2.9	<i>Pause en jeu</i>	29
5.2.10	<i>Configuration Joueur</i>	30
5.3	Scripts Interdits	30
5.4	A3D	31
5.5	Pilotes graphiques et/ou outils associés	31
5.6	Color depth	31
5.7	Modèles personnalisés	32
5.8	Utilisation de Bugs & Glitches	32
5.8.1	<i>Nouvelles Positions</i>	33
5.9	Match Media	33
5.9.1	<i>Enregistrement obligatoire des démos</i>	33
5.9.2	<i>Demande de Démos</i>	33
5.10	Accusation de Tricherie	34



## 1 DEFINITIONS

### 1.1 DOMAINE DE VALIDITE

Le Championnat National ESL (appelé également "**ECN**" ou "**Championnat**") est géré par la marque ESL à travers la société SARL Turtle Entertainment France.

Ceci est le seul règlement valide qui régit cette compétition et tous les matchs joués dans le cadre de celle-ci. Ses participants (aussi appelés "**Équipes**" ou "**Team(s)**") doivent s'y conformer sans conditions. En rejoignant une équipe participant à la compétition, les membres de cette équipe sont également soumis aux mêmes règles peu importe leur position et statut au sein de l'équipe (ils sont définis en tant que "**Joueur(s)**") et les acceptent de facto.

Tous les litiges découlant, en rapport avec le présent règlement, sa validité, son application ou sa violation, seront réglés par voie d'arbitrage conformément aux règles d'arbitrage établies par la World Esports Association (WESA). Dans le cadre de sa mise en application, les décisions prises par les arbitres peuvent être saisies par un tribunal compétent.

### 1.2 PARTICIPANTS

Aucun joueur ne doit être engagé ou participé avec une autre équipe que la sienne à une des compétitions suivantes (qualifications comprises) :

- Intel Extreme Masters
- ESL One
- ESL Pro League
- ESL Championnat National d'autres pays que la France.
- ESL Championnat National Division 2

Une fois engagé, un joueur ne peut jouer qu'un seul Championnat National par saison.

### 1.3 FUSEAU HORAIRE

Le site internet ESL ([pro.eslgaming.com/france](http://pro.eslgaming.com/france)) affiche les heures des matchs en fonction du fuseau horaire de la localisation de la personne qui se connecte au site grâce à la géolocalisation IP.

### 1.4 ARBITRES OFFICIELS

Toutes les équipes peuvent contacter les **Arbitres** (appelé également "**Admins**" ou "**Organisateurs**") via le système de Support du site ESL ou du site ESEA, par email, par messagerie instantanée (Skype ou Discord). Attention, certains arbitres ne parlent pas le Français et nous vous demandons de parler dans ce cas en Anglais. Vous trouverez ci-dessous la liste officielle des arbitres de la compétition :

NAME	FONCTION	EMAIL
Olivier 'Mortis' Debout.	Head of Tournament	<a href="mailto:o.debout@eslgaming.com">o.debout@eslgaming.com</a>
Yohan 'Yoneill' Beruben	Head of Referee ECN	<a href="mailto:yberuben@monkeyprod.fr">yberuben@monkeyprod.fr</a>
Mathias 'Domikaba' Le Faouder	Official Referee ECN	
Alex 'Aluminati' R.	Official Server Admin CSGO	<a href="mailto:alex@esportsea.com">alex@esportsea.com</a>

## 1.5 POINTS DE PENALITE

Les Points de Pénalités (appelé également **"PP"**) sont attribués lorsqu'une violation des règles du Championnat est constatée. En fonction de la gravité des faits, les points de pénalité peuvent être dit Majeurs ou Mineurs

### 1.5.1 POINTS DE PENALITE MINEURS

Les points de pénalité mineurs sanctionnent des incidents tels que l'oubli d'uploader les médias de matchs obligatoires, des refus d'interview, manque d'informations renseignées sur les fiches joueurs et équipes, etc. Chaque pénalité mineure entraîne la perte de 1% (un pour cent) du Cash-prize gagné sur l'ensemble de la saison.

### 1.5.2 POINTS DE PENALITE MAJEURS

Les points de pénalité majeurs sanctionnent les incidents importants comme ne pas se présenter à un match, retards répétés, utilisation de bugs et toute sorte de tricherie en jeu ainsi que le fait de mentir ou omettre volontairement des informations aux arbitres pour les induire en erreur. Chaque pénalité majeure entraîne la perte de 10% (dix pour cent) l'ensemble du Cash-prize gagné sur l'ensemble de la saison.

### 1.5.3 ATTRIBUTION DES POINTS DE PENALITES

Les points de pénalité mineurs et majeurs ne sont pas incompatibles entre eux et peuvent être attribués mutuellement si le règlement l'indique par les administrateurs de la compétition.



#### 1.5.4 EXCLUSION & POINTS DE PENALITES EN DEHORS DU CHAMPIONNAT

Les Points de pénalité acquis dans d'autres tournois que le Championnat ne sont pas comptabilisés, exceptés ceux pour Cheat. Toutefois, certains cas comme l'usurpation de comptes (Ringing/Faking) ou les sanctions pour insultes et propos irrespectueux peuvent conduire à une interdiction de participer au Championnat.

## 2 GENERAL

### 2.1 MODIFICATIONS DES REGLES

Les arbitres se réservent le droit d'ajouter, modifier ou retirer les règles de ce Règlement sans restriction. De même, les arbitres se réservent le droit de prendre des décisions sur des cas litigieux dont la réponse n'est pas clairement indiquée dans le Règlement et peut également prendre, dans des cas rares et critiques, une décision allant à l'encontre du règlement afin de préserver l'équité et le fair-play de la compétition.

### 2.2 VALIDITE DES REGLES

Si une disposition du règlement venait à être invalide ou irréalisable, partiellement ou complètement, cela n'affecterait en aucun cas la validité du reste du règlement. En lieu et place de la disposition invalide ou irréalisable, une disposition appropriée sera appliquée dans l'esprit et le respect de l'équité sportive.

### 2.3 CONFIDENTIALITE

Le contenu des **réclamations** (aussi appelées « **protest** » ou « **arbitrage** »), des tickets support et tout autre correspondance avec les arbitres est considéré comme strictement confidentiel. La publication partielle ou intégrale de ces communications sans autorisation préalable est strictement interdite et pourra entraîner des sanctions à l'encontre du participant.

### 2.4 ESIC

ESL et l'ensemble de ses tournois sont soumis à l'ESIC, Esports Integrity Coalition. Cela signifie que toutes les règles de l'ESIC s'appliquent à toutes nos compétitions, dont le Championnat National

ESL, sans condition ni exception. Vous pouvez prendre connaissance de celles-ci en vous rendant sur le site officiel de l'organisation : <http://www.esportsintegrity.com/>.

Les paragraphes suivants sont destinés à vous donner un aperçu de vos obligations. Pour plus d'informations, merci de visiter le site officiel de l'ESIC.

#### 2.4.1 CODE DE CONDUITE

Toutes les équipes et tous les joueurs sont d'accord pour avoir un comportement approprié et respectueux envers les autres équipes, joueurs, spectateurs, la presse, les équipes de streaming, les arbitres et organisateurs de la compétition. Les joueurs et les membres d'une équipe se doivent d'être irréprochables de par le fait qu'ils sont considérés comme des modèles de professionnalisme dans l'esport.

Toute sorte de harcèlement devra être reporté immédiatement aux arbitres mentionnés plus haut. Le harcèlement inclut et de manière non-exhaustive toutes les actions insultantes et toutes les discriminations, écrites ou orales, sur le genre, l'orientation et l'expression sexuelle, sur l'âge, sur la situation d'handicap, l'apparence physique, taille et forme du corps, la couleur de peau, l'origine géographique, la nationalité ou encore la religion.

Et aussi considéré comme du harcèlement, les faits comme la diffusion d'images sexuelles dans un espace public, l'intimidation délibérée, suivre dans le but de nuire, diffusion de photographie ou enregistrement audio et vidéo embarrassante, discussions bruyantes ou toute autre événement perturbant, contact physique inapproprié et toute sollicitation sexuelle inopportune.

Les mêmes restrictions ne concernent pas uniquement les participants (joueurs et équipes) mais également toutes les personnes impliquées de près ou de loin dans la compétition. Quiconque contrevient à ce code conduit pourra être puni, allant de l'avertissement jusqu'à l'exclusion permanente des compétitions ESL. De potentielles poursuites judiciaires en fonction de la gravité des faits ne sont pas exclues.

#### 2.4.2 SUBSTANCES & METHODES ILLICITES

##### 2.4.2.1 DOPAGE

###### 2.4.2.1.1 REFUS D'ETRE TESTE

Refuser de participer à un dépistage de substances illicites sera automatiquement considéré comme du dopage. Les sanctions prises seront alors identiques aux plus sévères cas de dopage.

#### 2.4.2.1.2 LISTES DES PRODUITS & METHODES

---

La liste des produits et méthodes illicites ont été décrétée par l'Agence mondiale anti-dopage (World Anti-Doping Agency - WADA) et est valide pour cette compétition. La liste peut être trouvée ici : <http://list.wada-ama.org/>

#### 2.4.2.1.3 ORDONNANCE MEDICALE

---

Si les joueurs ont une ordonnance valide et en cours pour une des substances interdites parmi la liste éditée par la WADA, ils devront envoyer une preuve aux organisateurs de la compétition avant le premier jour de la compétition (date limite en fonction de l'heure locale). Ils pourront tout de même être sujet à des tests anti-dopage, mais tout résultat positif à la substance prescrite ne sera pas considéré.

#### 2.4.2.1.4 CATEGORIES DE DOPAGE

---

Les cas bénins de dopage seront sanctionnés par un avertissement et possiblement des points de pénalités pour le participant.

Les cas importants de dopage (par exemple, l'utilisation de drogues contenant des substances améliorant les performances comme l'Adderall) seront sanctionnés de points de pénalités, d'un ban du joueur et de la perte du ou des matchs et potentiellement l'exclusion de l'équipe peut être prononcée.

En cas de récidive par un même joueur d'un cas de dopage entrainera une sanction plus lourde allant jusqu'à l'exclusion à vie de toute compétition ESL. En cas de récidive de cas de dopage dans une même équipe (mais avec des joueurs différents) l'équipe sera également sanctionnée plus lourdement. En cas de récidive de cas de dopage d'un même joueur dans une même équipe, chaque partie sera sanctionnée plus lourdement.

Si un joueur est déclaré coupable pour un cas important de dopage seulement après la fin du dernier match de la compétition terminé au moins depuis 24 heures, alors le joueur recevra un ban mais le résultat du tournoi restera et il n'y aura aucune conséquence pour l'équipe. Les cas bénins ne seront pas punis après ce délai.

#### 2.4.2.2 ALCOOL ET AUTRES SUBSTANCES PSYCHOACTIVES

---

Jouer un match, que ce soit en ligne (« online ») ou en direct (« offline »), sous l'influence de l'alcool ou de substances et drogues psychoactives, même si elles ne font pas partis des produits illicites, est strictement interdit, peut mener à de lourdes sanctions. La consommation modérée d'alcool en dehors des heures de compétition pour un participant est tolérée si cela ne rentre pas en conflit avec les juridictions locales et nationales.

## 2.5 BANS ESIC OU DE L'ÉDITEUR

Les arbitres se réservent le droit de refuser les joueurs ayant des exclusions ou bans actifs donnés par l'éditeur du jeu en lice dans la compétition. Aussi, les bans ESIC seront validés et automatiquement convertis en exclusion sur ESL.

## 2.6 ACCORDS ADDITIONNELS

Les arbitres officiels ne pourront être tenus responsables de la non-application des accords additionnels conclus entre les équipes ou entre les joueurs. Les arbitres déconseillent fortement la conclusion de tels accords. De même, un accord entre deux participants ne peut aller dans aucune circonstance à l'encontre du règlement actuel.

## 2.7 RETRANSMISSION DES MATCHS

### 2.7.1 DROIT DE RETRANSMISSION

Tous les droits de retransmissions sont détenus par ESL. Ceci inclut et de manière non-exhaustive : Streaming vidéo, retransmission TV, GoTV, shout-cast streams, replays, demos ou live score bots.

#### 2.7.1.1 ATTRIBUTION DES DROITS

ESL se réserve le droit de donner l'autorisation de retransmettre un ou plusieurs matchs à une partie tierce ou aux équipes elles-mêmes. Dans de tels cas, les retransmissions devront avoir été validées au préalable avec les arbitres officiels avant le début du match.

### 2.7.2 RESPONSABILITE DE L'ÉQUIPE

Les équipes ne peuvent refuser la retransmission de leurs matchs par ESL et les parties autorisées par ESL, ni imposer la manière dont le match doit être retransmis. La retransmission peut uniquement être refusée par les arbitres officiels. Les équipes doivent faire le nécessaire pour faciliter la tenue de la retransmission.

## 2.8 COMMUNICATION

### 2.8.1 E-MAIL

La méthode principale de communication de la compétition est l'email. Les arbitres officiels utiliseront l'email enregistré sur le profil utilisateur disponible sur les sites ESL et/ou ESEA. Assurez-vous que l'email renseigné soit à jour et vérifiez de manière régulière qu'une information importante n'ait été envoyée.

### 2.8.2 DISCORD

En début de saison, les capitaines et managers des équipes seront regroupés dans un groupe de discussion sur Discord afin de faciliter les échanges lors des matchs. Ce moyen de communication doit servir uniquement lors de cette période, notamment pour les phases de pick & bans par exemple. Tout autre demande ne nécessitant pas une réponse immédiate doit faire le sujet d'un email à l'attention des Arbitres.

### 2.8.3 TEAMSPEAK

En début de saison, l'équipe Admin mettra en place un serveur Teamspeak. Les joueurs et coach prenant part à un match ECN devront se retrouver dessus sans exception. L'objectif est d'améliorer les échanges durant les matchs entre l'équipe admin et les équipes, notamment lors de pauses techniques/tactiques ou pour effectuer un backup d'un round.

## 2.9 CONDITIONS DE PARTICIPATION A LA COMPETITION

Les conditions suivantes doivent être respectées pour participer à la compétition :

### 2.9.1 Âge requis

Tous les joueurs participant à la compétition doivent être âgés de 16 ans ou plus. L'équipe doit avoir au minimum une personne majeure (18 ans) dans sa composition (joueur ou staff).

### 2.9.2 Lieu de Résidence

La résidence d'un joueur est déterminée en fonction du lieu de résidence principale. Les arbitres peuvent exiger qu'une preuve leur soit fournie à tout moment de la saison pour vérifier la véracité des déclarations faites par les joueurs et équipes. Dans le cas de « **Gaming House** », le gérant de la structure devra déclarer sur l'honneur que le ou les joueur(s) réside(nt) à l'adresse de la Gaming House de façon régulière.

### 2.9.3 RESIDENCE/ NATIONALITE ET NOMBRE DE JOUEURS DANS UNE EQUIPE

L'équipe doit être composée au minimum de 5 joueurs et peut accueillir également 1 joueur supplémentaire en qualité de remplaçant. Le coach et le manager ne sont pas considérés comme des joueurs et ne peuvent prendre part aux matchs. Toutefois, un coach peut être enregistré comme remplaçant.

Enfin, l'équipe doit être composée d'un minimum de 3 joueurs résidant en France, en Belgique, en Suisse, au Luxembourg ou à Monaco. Il pourra être demandé aux joueurs de justifier leur domiciliation (voir [2.9.2 Lieu de Résidence](#)).

### 2.9.4 NICKNAMES / PSEUDONYMES / TAG

Chaque joueur doit utiliser son pseudonyme officiel (nickname) durant les matchs de la compétition. Il n'est pas permis d'ajouter des caractères spéciaux ou messages à l'exception du nom d'un sponsor. Toute infraction de cette règle sera sanctionnée par un avertissement en premier lieu puis un point de pénalité mineure pour chaque match où le pseudonyme est erroné.

De plus, il est strictement interdit de changer de nickname sans prévenir les arbitres officiels du tournoi. Vous devez faire une demande de changement 48 heures avant un match auquel vous prenez part. Vous ne pouvez changer de nickname qu'une fois par saison.

Enfin, votre nickname doit être lisible et prononçable facilement pour les streamers. Tout nickname ne présentant pas ces conditions pourra se voir refuser par les arbitres officiels.

Aucun tag avec un sponsor n'est permis dans les nicknames sur le sites ESL/ESEA et les règles générales ESEA/ESL sur les pseudonymes s'appliquent pour cette compétition.

### 2.9.5 COMPTE DE JEU

Tous les joueurs, sans exception, présents sur la fiche d'équipe doivent entrer leur compte de jeu sur leur profil de membre ESEA. Ceci inclut de manière non-exhaustive :

- SteamID pour Counter-Strike : Global Offensive

### 2.9.6 NOM D'EQUIPE

Les noms d'équipe doivent respecter la netiquette et ne pas comporter de propos injurieux et blessant. Les noms d'équipe ne doivent pas avoir de particules comme « CS Team ». Le nom de l'équipe peut intégrer le nom d'un (1) sponsor, mais aucune description de produit n'est permise. Un sponsor ne peut apparaître que dans le nom d'une (1) seule équipe à la fois dans la compétition.

Les organisateurs se réservent le droit de refuser un nom d'équipe s'il considère que cela porte préjudice à la compétition, aux joueurs, à nos partenaires, aux spectateurs ou à toute personne susceptible d'être offensée.

Le Championnat National étant la première étape pour intégrer le circuit professionnel ESL, une certaine exigence sur la qualité des noms est attendue. Ainsi, les noms d'équipe comme (liste non-exhaustive) Noname, TBD ou tout autre formulation n'entrant pas dans les standards attendus seront refusés et pourront entraîner la non-obtention ou le retrait d'une licence ECN.

### 2.9.7 LOGO DE L'ÉQUIPE

Un logo d'équipe est exigé avant le début de la saison régulière du Championnat National. Une équipe sans logo pourra se voir refuser l'attribution de sa licence ECN. Si une équipe ne fournit pas le logo de son équipe suite à un changement en cours de saison, celle-ci sera pénalisée d'un point de pénalité mineure pour chaque match où le logo est manquant.

Il est aussi demandé à ce que les joueurs affichent correctement leur logos dans le profil de leurs comptes ESEA ainsi que leurs comptes STEAM afin de les identifier facilement lors des live stream. Ne pas respecter cette règle entraînera les sanctions suivantes :

- Avertissement sur la première journée où nous constatons l'infraction.
- Ensuite, 1 point de pénalités mineure par match joué sans le logo.

### 2.9.8 CHANGEMENT DANS L'ÉQUIPE

Tout changement sur le compte de l'équipe doit être au préalable signifié aux arbitres officiels qui valideront le changement. Ceci inclut de manière non-exhaustive :

- Ajout et/ou retrait de joueurs
- Changement du nom de l'équipe
- Changement du logo de l'équipe

## 2.10 LICENCE ECN

### 2.10.1 DEFINITION

Avant le début de chaque saison, ESL décerne des licences ECN aux équipes participantes. Une licence ECN est valide pour une durée d'une saison uniquement.

La licence dans les compétitions d'équipe est prioritairement attribuée aux entités légales (enregistrées comme personne morale tels que les associations, entreprises etc...). La licence d'équipe restreinte ne peut être accordée seulement si la majorité des membres de l'équipe a pris part lors de la précédente saison (est pris en référence la dernière étape à laquelle l'équipe a participé). Dans le cas contraire, ESL se réserve le droit d'attribuer ou non la licence d'équipe à cette dernière.

Le détenteur de la licence est responsable de toutes les actions et engagements de son équipe. Tout changement de propriétaire de la licence doit faire l'objet d'une demande formelle auprès des arbitres officiels et être validée par ces derniers, avant qu'elles ne puissent prendre effet. Omettre de fournir des informations nécessaires à la bonne tenue du tournoi engendrera des sanctions à l'encontre de l'équipe et du détenteur de la licence.

Le détenteur de la licence est l'entité qui a autorité pour obtenir les gains de son équipe.

#### 2.10.2 ATTRIBUTION DE LA LICENCE

Les conditions d'obtention de la licence pour la saison Winter 2018 sont décrites ci-dessous :

- Une équipe a fini à une des 7 premières places de la précédente saison régulière.
- Une équipe a remporté une qualification officielle ESEA ou ESL pour les ECN (Barrages, ESL Championnat National Division 2 etc....)

Avant le début de la saison, une équipe doit présenter au minimum 3 joueurs ayant joué la précédente saison ECN Division 1 ou Division 2 (est pris en référence la dernière étape à laquelle l'équipe a participé) pour obtenir sa licence.

Le directeur de tournoi peut également attribuer, à titre exceptionnel, une licence par invitation à une équipe à son entière discrétion sans pour autant que cette dernière remplisse les critères cités ci-dessus.

#### 2.10.3 CHANGEMENT DE PROPRIETAIRE DE LICENCE

Le détenteur de la licence peut demander un transfert de la licence à une autre entité, s'il y a une raison suffisante pour le faire. Il est à la discrétion des arbitres officiels de juger la pertinence de la raison invoquée.

Après le changement du détenteur de la licence, la restriction concernant la majorité de joueurs ayant joué pour la licence lors du dernier match du tournoi sera maintenue pour une durée donnée par les arbitres officiels. Cette restriction est conçue comme une protection pour éviter que des joueurs rejoignent la nouvelle structure afin d'obtenir une licence qu'ils n'auraient pas acquise via les Qualifications.



#### 2.10.4 RETRAIT DE LICENCE

ESL se réserve le droit de retirer une licence ECN à n'importe quel moment à une équipe si les arbitres officiels jugent que le participant n'a pas agi dans l'esprit de ce règlement. Ceci inclut mais ne se limite pas aux :

- Joueurs et membres de l'équipe ayant commis une violation substantielle des dispositions décrites dans ce Règlement
- L'équipe a perdu plusieurs de ces joueurs.

#### 2.11 CHANGEMENT DE JOUEURS & LINEUP

##### 2.11.1 CHANGEMENT DE JOUEURS DURANT LA SAISON

Les équipes peuvent ajouter jusqu'à 4 nouveaux joueurs durant une saison. Pour ajouter un nouveau joueur, l'équipe doit envoyer aux arbitres officiels une fiche d'équipe mise à jour et attendre la validation de celle-ci avant que le joueur ne puisse être autorisé à jouer. La demande doit être envoyée 24 heures avant le déroulement d'un match. La Saison démarre quatorze (14) jours avant le premier match planifié dans le calendrier de la compétition. ESL conseille aux équipes d'avoir un remplaçant disponible. Si une équipe pour n'importe quelle raison n'a pas le nombre suffisant de joueurs pour participer à un match, l'équipe perdra le match d'office (default loss).

##### 2.11.2 CHANGEMENT DE JOUEURS AVANT LES MATCHS

Un joueur peut prendre part à un match à tout moment si son compte est présent sur la fiche de l'équipe et que les arbitres officiels ont donné leur accord pour ce changement. Une demande d'ajout de joueur doit se faire 24h avant une rencontre. Passé ce délai, l'équipe sera pénalisée d'un point de pénalité mineur ( en cas de récidive, la sanction passe à 2 points de pénalités mineure).

##### 2.11.3 CHANGEMENT DE JOUEURS DANS LA MEME LIGUE

Un joueur ne peut jouer au maximum que pour deux équipes durant une même saison ce qui signifie qu'il ne peut changer qu'une seule fois d'équipe par saison.

#### 2.12 CONTRATS MULTIPLES

Pour un joueur du Championnat National, avoir un contrat ou accord avec deux (2) équipes ou plus est strictement interdit que ce soit écrit ou oral. Si un tel contrat ou accord s'avère être conclu réellement, ESL se réserve le droit de bannir le joueur jusqu'à ce que sa situation soit réglée. Si la

situation ne peut être régularisée, ESL se réservera le droit de disqualifier le joueur ou les équipes en question.

## 2.13 PRIZE MONEY

Tous les Cash-prize seront versés sous 90 jours après que les finales du tournoi soient jouées sous réserve de remplir les conditions indiquées dans l'article [2.13.6 Paiement des Cash-Prize](#).

Si une équipe ne fait pas le nécessaire pour fournir ses informations bancaires et de renvoyer le document fourni dans la même période, alors les gains seront déclarés comme non-réclamés et ne pourront plus être perçus par l'équipe en question.

### 2.13.1 REPARTITION DU CASH-PRIZE

Le montant du Cash-prize total est de 15.000€ (quinze mille euros). Voici la manière dont sera répartie le Cash-prize lors de cette saison :

PLACE	DOTATIONS
Vainqueur	7.500€
Finaliste	3.500€
Demi-finaliste	2.000€

### 2.13.2 DEDUCTION DU CASH-PRIZE AVEC LES POINTS DE PENALITES

Tous les points de pénalité qu'une équipe a obtenu lors de la saison conduisent à une réduction du montant du Cash-prize. Les réductions de Cash-prize sont établies ainsi :

- 1% du montant total du Cash-prize est retiré par point de pénalité mineure.
- 10% du montant total du Cash-prize est retiré par point de pénalité majeure.

### 2.13.3 CASH-PRIZE EN CAS D'ABANDON OU EXCLUSION DE LA COMPETITION

Si une équipe abandonne alors que la saison n'est pas achevée ou est exclue de la compétition, et ce quel que soit le stade de la compétition où l'événement se produit, alors l'ensemble des gains cumulés sera perdu (ceci inclut tous les gains provenant de la compétition sans exception).

#### 2.13.4 RETRAIT DU CASH-PRIZE

Aussi longtemps que le Cash-prize n'est pas versé, les arbitres officiels se réservent le droit d'annuler tout paiement en cours ou programmés si une quelconque infraction au Règlement est découverte.

#### 2.13.5 PAIEMENT DES CASH-PRIZE

Si une équipe ne réclame pas son dû dans les 90 jours suivants la finale, alors le Cash-prize sera déclaré perdu.

Le Cash-prize ne sera versé que par le biais d'un virement SEPA sur un compte bancaire de l'Union Européenne. Tout autre moyen de paiement ne sera pas accepté. Ne pas donner d'informations suffisantes et/ou ne pas fournir les documents demandés et signés comme la reconnaissance de gain résultera à un non-paiement de notre part. Si la situation perdure au-delà de 90 jours suivants la finale alors le Cash-prize sera considéré comme perdu.

### 2.14 REMPLACEMENTS

Si une équipe pour n'importe quelle raison n'est pas en mesure de participer à la compétition et est retirée avant la date limite de remplacements, alors un remplacement sera effectué. Les équipes ainsi choisies sont à la discrétion des arbitres officiels et dans l'intérêt de la compétitivité des équipes.

Les arbitres officiels contacteront directement les équipes remplaçantes potentielles pour les informer et avoir leur aval de leur participation.

#### 2.14.1 DELAI DE REMPLACEMENTS

Les remplacements seront effectués uniquement si un délai raisonnable avant le début du Championnat existe. Dans le cas contraire, la compétition débutera avec un participant en moins.

### 2.15 SANCTIONS & CONSEQUENCES D'UN ABANDON

#### 2.15.1 SUPPRESSION DES MATCHS

Tous les matchs joués par une équipe durant la phase régulière de la compétition (Championnat) seront supprimés. Dans la phase de playoff, le match le plus récent ou le match à venir (en fonction de la situation) de l'équipe sera considéré comme une Victoire par défaut pour son adversaire. Si les Playoffs n'ont pas débuté, l'équipe Admin se garde le droit d'effectuer un nouveau seeding.

## 2.15.2 JOUEUR BANNIS

Si une équipe est disqualifiée ou abandonne, les joueurs de cette dernière sont exclus de la compétition jusqu'à la fin de la saison.

## 2.16 DEBUT DES MATCHS

### 2.16.1 PONCTUALITE

Tous les matchs doivent débuter comme indiqués sur le site web. Tout changement doit être validé par les arbitres. Tous les joueurs et équipes d'un match devront être présents sur le serveur et prêt à jouer au moins 15 minutes avant le début du match.

### 2.16.2 DEMANDER UN NOUVEAU SERVEUR

Les équipes doivent signaler les problèmes de serveurs pas plus tard que cinq (5) minutes avant l'heure prévue du début du match.

À défaut, le droit d'une équipe de demander un changement de serveur de jeu sera laissé à la discrétion de l'administration du Championnat.

### 2.16.3 RETARD EN MATCH

Le match doit débuter à l'heure prévue à moins qu'un changement soit confirmé par les Arbitres. Ne pas démarrer un match à l'heure prévue entraînera l'attribution de (3) trois points de pénalité mineure à/aux équipe(s) fautive(s). Pour chaque tranche de (5) minutes de retard supplémentaire, trois (3) points de pénalité mineure seront ajoutés. Après 15 minutes, l'équipe fautive sera considérée comme forfait.

### 2.16.4 FORFAIT

Si une équipe n'est pas prête à jouer 15 minutes après le début officiel du match, elle sera considérée comme forfait pour ce match la double confrontation et recevra une défaite par défaut pour les deux matchs et l'attribution d'un (1) point de pénalité majeure. Si une équipe est à nouveau forfait pour une nouvelle double confrontation dans la saison alors l'équipe sera disqualifiée de la compétition.

## 2.17 PROCEDURE DE MATCH

### 2.17.1 CHOIX DU « MEILLEUR SEED » DURANT LES FINALES

Le lancer « *pile ou face* » est le dernier recours pour déterminer qui est le meilleur Seed s'il n'est pas possible de le déterminer autrement. L'équipe ayant le meilleur Seed décide qui débute la phase de mapveto pour CSGO.

Lors des demi-finales de la phase finale, l'équipe ayant la meilleure position finale lors de la saison régulière du Championnat est considérée ayant le meilleur seed. Pour la finale, un lancer « pile ou face » sera effectué pour désigner le meilleur seed.

### 2.17.2 ENREGISTREMENT ET STOCKAGE DES MEDIAS DE MATCH

Tous les médias de match (screenshots / démos / replays / etc.) doivent être conservés par les joueurs et l'équipe pendant au minimum (2) semaines après la fin du match. S'il y a une réclamation sur le match, les enregistrements vidéo (gotv, démos, record) doivent être conservés par l'équipe et les joueurs pendant une durée de (2) semaines après la clôture et résolution de la réclamation.

## 2.18 RECLAMATION SUR UN MATCH

### 2.18.1 DEFINITION

Une réclamation concerne les problèmes qui affectent un match. Une réclamation peut même être écrite pendant un match pour signaler des irrégularités comme un mauvais paramétrage du serveur ou d'autres choses illicites. La réclamation est le moyen officiel de communication entre les équipes et les arbitres.

### 2.18.2 REGLES CONCERNANT LES RECLAMATIONS

#### 2.18.2.1 DELAI POUR UNE RECLAMATION

Le délai maximum autorisé pour déposer une réclamation est (selon le cas) :

- En ligne - 72 heures après la fin du match.
- Offline – Jusqu'à la fin de la journée de l'événement (Départ des Arbitres)

### 2.18.2.2 CONTENU DE LA RECLAMATION

Le ticket doit contenir des informations détaillées sur la raison du dépôt d'une réclamation, comment cela s'est-il produit, à quel moment et dans quelle circonstance cela a pénalisé l'équipe. Une réclamation pourra être clôturée si les informations fournies sont jugées insuffisantes. Un simple « Ils ont triché » par exemple ne suffit pas.

### 2.18.2.3 COMPORTEMENT DANS UNE RECLAMATION

Les insultes et les provocations sont strictement interdites dans une réclamation et peuvent être sanctionnées de points de pénalité. Il n'est pas exclu que cela entraîne une décision en défaveur de l'équipe coupable d'insultes lors de la réclamation.

## 2.19 INTERVIEWS

Pour chacun des matchs retransmis en direct, nous demandons à ce qu'un joueur de chaque équipe soit désigné et disponible pour une interview soit via téléphone soit via TeamSpeak/Skype/Discord. L'équipe doit fournir les informations de contact aux arbitres pour le bon déroulement des interviews. Il n'est pas possible de refuser une interview. Dans le cas contraire, des pénalités pourront être administrées.

## 2.20 CLASSEMENT

Si aucune autre règle n'est formellement annoncée durant n'importe quelle étape du Championnat, alors les règles ci-dessous s'appliquent.

### 2.20.1 OBTENTION DES POINTS

Le Classement est calculé principalement sur la base du nombre de points accumulés par chaque équipe durant la saison régulière. La distribution des points s'effectue de la manière suivante :

Résultat	Point
<b>Victoire</b>	3
<b>Victoire en Overtime</b>	2
<b>Défaite en Overtime</b>	1
<b>Défaite</b>	0

Les conditions de victoire sont indiquées à l'article [3.3 Saison Régulière](#)

## 2.20.2 DEPARTAGE EN CAS D'ÉGALITE AU CLASSEMENT GENERAL

En cas d'égalité de points entre (2) deux équipes ou plus alors un classement spécial pour départager les équipes est utilisé :

1. Nombre de points cumulés entre les équipes à égalité uniquement ('Mini-Championnat')
2. Meilleure différence de round dans les confrontations directes entre équipe ex-aequo ('Mini-Championnat')

La différence de round est considérée meilleure si celle-ci est plus grande entre les matchs gagnés et les matchs perdus. Si la différence est égale, alors le nombre de rounds inscrits le plus élevé est pris comme référence (ex. 20:15 > 22:18 > 20:16). Les Overtimes compte comme une victoire 16:15, toutefois, elle ne sera pas clairement indiquée sur le site officiel.

3. Match décisif en Bo3 entre les équipes ex-aequo.

## 3 DEROULEMENT DU CHAMPIONNAT

### 3.1 ÉTAPES

- Étape 1 - Qualifications & Invitations
- Étape 2 - Saison régulière (Championnat)
- Étape 3 - Phases Finales (Finales)

### 3.2 QUALIFICATIONS & INVITATIONS

Les deux équipes ayant terminé dans le top2 de l'ESEA France Open Season 27 et 28 obtiennent automatiquement un slot pour cette saison.

En fonction du nombre de places disponibles suite à des départs du Championnat, alors les arbitres à leur discrétion peuvent décider soit d'organiser un tournoi de Qualification soit d'inviter une équipe qui remplirait les conditions d'éthique et de niveau qu'exige le Championnat.

Les dates d'éventuelles qualifications seront annoncées sur le [site officiel](#) de la compétition.

### 3.3 SAISON REGULIERE

La saison régulière comprend une division de huit (8) équipes. Chaque équipe s'affronte deux fois par saison dans un mode de match Aller-Retour dans un championnat au format Ronde Robin. Tous les matchs se jouent en best-of-one (Bo1). Chaque match doit déterminer un vainqueur, aucun match nul n'est possible.

Si une équipe remporte le match au bout de 30 rounds ou moins, alors celle-ci est créditée de 3 points et l'équipe adverse de 0 point. Si un match va en prolongation (« **Overtime** ») alors l'équipe qui gagne le match est créditée de 2 points et l'équipe perdante d'un point.

A la fin de la saison, les 4 meilleures équipes se qualifient pour le tournoi final (« **Phases finales** »). Les équipes classées 7 et 8<sup>ème</sup> sont automatiquement reléguées et ne peuvent pas participer à d'éventuelles qualifications pour la saison suivante. Elles peuvent, malgré tout, être repêchées si une (ou plusieurs) équipe(s) mieux classée(s) venai(en)t à quitter le Championnat annulant ainsi la relégation.

### 3.4 PHASES FINALES

Les quatre (4) meilleures équipes issues de la Saison Régulière se qualifient pour la phase finale au stade des Demi-finales. Les Seeds des équipes correspondent à leur position dans le classement finale de la saison régulière. Sauf contre-indication, l'équipe ayant terminé première de la saison régulière affrontera la quatrième et la seconde affrontera la troisième.

Plus d'informations concernant la phase finale offline seront dévoilées dans les semaines à venir.

## 4 SANCTIONS

### 4.1 GÉNÉRAL

Sauf contre-indication stipulée dans ce règlement, quand un joueur ou une équipe ne respecte pas une ou plusieurs règles du championnat, alors une sanction pourra être prise à l'encontre du participant. Les principales fautes et les sanctions en découlant sont référencées ci-dessous.



## 4.2 NETIQUETTE

Il est essentiel dans le cadre de la compétition que celle-ci se déroule dans le calme et le respect. Tous les participants doivent donc avoir une attitude fair-play et une éthique sportive. Aller à l'encontre de cette règle entraînera une sanction entre un (1) à six (6) point(s) de point(s) de pénalités mineurs. Les principales insultes et provocations sont listées ci-dessous. Cependant, les arbitres peuvent administrer des points de pénalités pour des comportements douteux qui ne seraient pas listés dans ce règlement (ex : harcèlement).

### 4.2.1 INSULTES

Toutes les insultes proférées par écrit ou à l'oral dans le cadre du Championnat National seront punies. Cela s'applique pendant un match mais aussi sur les sites web ESL ou ESEA (forums, commentaires de match, livre d'or des joueurs, ticket support et de réclamation, etc.). Les insultes sur les messageries instantanées, E-mail ou tout autre forme de communication seront punies si elles ont un lien évident avec le Championnat National et si la preuve apportée est irréfutable.

Pour les propos racistes, homophobes, appelant à la haine raciale ou religieuse ou toute menace de violence physique pourront résulter à une forte sanction allant de points de pénalités majeures jusqu'à l'exclusion temporaire ou définitive du joueur.

En fonction de la nature et la gravité des propos tenus, la pénalité pourra être administrée également à l'équipe. De plus, un joueur peut être suspendu temporairement pour une ou plusieurs journées.

### 4.2.2 SPAMMING

Le fait de poster de manière excessive des messages sans aucun sens, dans le but d'harcéler ou insultant est considéré comme du spamming. Le Spamming sur les sites web (forums, commentaires de matchs, livre d'or des joueurs, ticket support et de réclamation, etc.) sera puni en fonction de la nature et de la gravité des faits.

### 4.2.3 SPAMMING INGAME

Trois points de pénalités seront attribués à l'équipe fautive si la fonctionnalité chat est utilisé de manière abusive en vue de perturber l'adversaire ou créer des tensions lors du match. Le chat du match doit servir uniquement pour communiquer de manière rapide entre les joueurs et les arbitres.

## 4.3 COMPORTEMENT ANTISPORTIF

Pour qu'une partie se déroule de manière plaisante, il est essentiel que tous les joueurs observent un comportement sportif et fair-play. Contrevenir à cette règle pourra être puni entre un (1) et six (6) points de pénalités mineures. Les plus importantes et communes insultes sont listées plus bas. Toutefois, les arbitres peuvent octroyer des points de pénalités pour des insultes non-listées expressément dans le règlement.

### 4.3.1 MAUVAISE CONDUITE

La tentative d'induire en erreur les administrateurs ou les autres joueurs, à l'aide de fausses informations ou de toute autre manière pour tromper les autres joueurs ou équipes sera punie comme suit.

#### 4.3.1.1 FAUX MEDIA DE MATCH

Apporter de fausses preuves de Résultats de match sera puni d'un (1) à quatre (4) points de pénalités.

#### 4.3.1.2 CIRCONSTANCES EXCEPTIONNELLES

Lors d'une suspicion de tricherie (cheating), présenter de faux médias de matchs occasionnera une sanction à hauteur de six (6) points de pénalités mineures.

### 4.3.2 RINGER/FAKER

Il est strictement interdit de se faire passer pour un joueur en utilisant son compte. Tous les joueurs impliqués dans ce type de manipulation seront suspendus pour (2) deux matchs. De plus, l'équipe sera sanctionnée d'un (1) points de pénalité majeure par incident.

### 4.3.3 JOUER AVEC UN JOUEUR NON-AUTORISE

Utiliser un joueur non-autorisé (par exemple, jouer avec un joueur banni ou n'ayant pas eu l'aval des arbitres) occasionnera une sanction à l'encontre de l'équipe d'un (1) point de pénalité majeur et le joueur sera suspendu pour les deux prochains matchs de l'équipe. Enfin, l'équipe adverse est en droit de demander que le match soit rejoué.

### 4.3.4 MENSONGE AUX ADMINS OU AUX JOUEURS

Toute tentative de tromper les joueurs, administrateurs ou toutes autres personnes liées à la compétition peut être sanctionnée d'un (1) à quatre (4) points de pénalité mineurs.

#### 4.3.5 TRICHERIE (CHEATING)

Quand une tricherie est découverte, douze points de pénalités sont attribués au joueur fautif et 6 pour son équipe sur le site web ESL. L'équipe est disqualifiée de la saison en cours et le joueur est banni pour (2) deux ans de toute compétition ESL.

Utiliser les programmes suivants résultera d'une exclusion pour tricherie :

- Multihacks
- Wallhack
- Aimbot
- Modèles & Skins colorés
- No-Recoil
- No-Flash
- Sons modifiés.

Ce ne sont que des exemples, d'autres programmes peuvent être aussi considérés comme des logiciels de tricherie.

#### 4.3.6 PARIS ET JEUX D'ARGENT

Aucun joueur, manager, membre du Staff ou de l'organisation ne peut être impliqué dans la prise de pari ou à s'associer à des parieurs ou à des joueurs ou à fournir à quiconque des renseignements susceptibles d'aider les paris ou les jeux de hasard, de manière directe ou indirecte, sur les matchs de cette compétition ou sur la compétition elle-même.

Tout pari contre votre propre équipe résultera d'une disqualification immédiate de l'équipe et d'une exclusion d'un an minimum de toutes compétitions ESL pour toutes les personnes impliquées dans le ou les paris. Toute autre violation sera sanctionnée à la discrétion des arbitres de la compétition.

### 5 REGLEMENT SPECIFIQUE - COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

#### 5.1 ANTI-CHEAT

##### 5.1.1 ESEA CLIENT (ANTI-CHEAT)

Le Client ESEA est **obligatoire** pour tous les joueurs pendant la durée intégrale de leurs matchs sans exception possible. Si un joueur ne peut pas utiliser le client ESEA, alors il n'est pas autorisé à prendre part au match. Causer un retard pour ne pas avoir le Client ESEA Premium est sanctionné comme un retard.

## 5.2 PROCEDURE DE MATCH

### 5.2.1 MAP POOL

Le mappool inclut les maps suivantes :

- Train
- Inferno
- Nuke
- Mirage
- Cache
- Overpass
- Dust2

#### 5.2.1.1 CHOIX DES MAPS – SAISON REGULIERE

Les équipes jouent l'une contre l'autre deux fois par saison. Une fois en tant qu'équipe « **Home** » et une fois en tant qu'équipe « **Away** ». Voici le déroulement d'un vetomap :

- L'équipe « **Away** » commence le vetomap en proposant 3 maps
- L'équipe « **Home** » choisit une map parmi les 3 proposées
- Le match se joue sur cette map et l'équipe « **Away** » choisit le side.

Note : Lors du match retour, il n'est pas possible de choisir la map jouée lors du match aller.

Un outil sera mis à la disposition des équipes pour effectuer le veto. Chaque équipe devra réaliser le veto au moins une heure avant le début du match. Passé ce délai, l'équipe n'ayant pas effectué ses choix se verra imposer la map par son adversaire.

#### 5.2.1.2 CHOIX DES MAPS – PLAY-OFF & FINALES

Dans le cadre des Play-offs (Finales), les matchs sont joués en Best-of-Three (Bo3). Cela signifie qu'une équipe doit remporter deux maps pour gagner le match. L'équipe ayant le meilleur Seed choisit qui débute le vetomap (s'il n'est pas possible de déterminer le meilleur Seed alors un toss sera réalisé). Ensuite, chaque capitaine d'équipe retire une map, puis chaque capitaine choisit une map. Pour déterminer la troisième map, chaque équipe doit retirer une map des maps restantes. La map restante sera la 3<sup>ème</sup> map à jouer si nécessaire. Chaque équipe choisit le camp (Terroristes

ou Anti-Terroristes) sur la map de leurs adversaires. Un kniferound sera joué pour déterminer les camps sur la 3<sup>ème</sup> map.

#### 5.2.2 NOMINATION DES ITEM EN JEU

Les joueurs ne sont pas autorisés à utiliser leur nom d'équipe sur des items en jeu qui serait une violation du code de conduite. Si un joueur utilise un nom d'équipe durant un match officiel alors l'équipe recevra (3) points de pénalités mineurs pour chaque match joué ainsi.

#### 5.2.3 NOMBRE DE JOUEURS

Tous les matchs doivent être joués avec 5 joueurs par équipes (5on5), toute autre formation n'est pas permise. Si une équipe n'est pas en mesure d'aligner assez de joueurs, alors le match sera comptabilisé comme un forfait pour l'équipe fautive.

#### 5.2.4 DECONNEXIONS DES JOUEURS

- Si un joueur est déconnecté avant le premier kill dans le premier round d'un side alors le round sera rejoué.
- Si un joueur est déconnecté alors que le premier kill a été effectué et que le joueur déconnecté n'est pas de retour alors que le round est achevé, le match devra être mis en pause au début du prochain round.
- Si un joueur se déconnecte et que l'adversaire est prévenu avant que des dommages soient fait durant un round alors le round sera rejoué.
- Si un joueur n'est pas revenu ou n'a pu être remplacé dans les 10 minutes qui suivent le début de la pause alors l'équipe avec le joueur déconnecté sera déclarée forfait.

#### 5.2.5 CHANGEMENT DE JOUEURS

Les équipes peuvent changer de joueurs à l'importe quel moment mais l'équipe adverse doit être informée en avance. Si nécessaire, le match peut être mis en pause (voir règle concernant la Pause en jeu). Ce changement ne peut pas prendre plus de (5) cinq minutes. Si le joueur ne peut pas rejoindre le match ou ne peut être remplacé dans les (5) cinq minutes qui suivent le début de la pause alors l'équipe avec le joueur déconnecté sera déclarée forfait.

### 5.2.6 QUITTER LE SERVEUR

Tous les matchs doivent être joués jusqu'à la fin. Ne pas respecter cette règle conduira à des sanctions. Un match en Bo1 est considéré comme terminé quand une équipe remporte 16 rounds lors du temps réglementaire du match ou lorsqu'il a gagné la majorité des rounds en prolongation (overtime). Dans le cas d'un Bo3, le match se termine lorsque qu'une équipe remporte deux maps.

### 5.2.7 REPRENDRE UN MATCH ARRETE

Si un match a été interrompu (ex: Crash du serveur) alors le match doit reprendre au moment du Crash en utilisant le système de sauvegarde du serveur. Tous les rounds achevés avant le crash sont additionnés dans le score final.

### 5.2.8 PROLONGATION / OVERTIME

Dans le cas d'une égalité après avoir joué 30 rounds, une prolongation (« **overtime** ») devra être jouée avec les configurations suivantes : `mp_maxrounds 6` et `mp_startmoney 16000`. Pour le début de la prolongation, les équipes restent dans le même camp du précédent Side (en somme les terroristes restent terroristes, les CT restent CT). A la mi-temps, les équipes changent de side. Les équipes jouent des overtimes jusqu'à ce qu'un gagnant soit désigné. Le score final d'un match avec prolongation est le résultat officiel pour ce match. Toutefois, pour des raisons de classement, le score final d'un match avec prolongation sera considéré comme 16:15.

### 5.2.9 PAUSE EN JEU

#### 5.2.9.1 PAUSE TECHNIQUE

Si un joueur a un problème qui l'empêche de jouer dans de bonnes conditions, il est autorisé à utiliser la fonction Pause du jeu. La pause doit être utilisée uniquement au début du round suivant (pendant le freeze time). Le Joueur (ou un des joueurs de l'équipe) doit annoncer la raison avant ou juste au moment de mettre la pause. Si aucune raison n'est donnée, l'adversaire pourra retirer la pause et continuer à jouer. Mettre en pause ou retirer la pause sans raison occasionnera des points de pénalités pour l'équipe fautive.

### 5.2.9.2 PAUSE TACTIQUE

Le capitaine de l'équipe peut choisir de mettre en pause la partie pour un motif tactique. La pause doit être utilisée uniquement au début du round suivant (pendant le freeze time) et doit immédiatement annoncer que c'est une pause d'ordre tactique. Cette pause ne peut excéder 30 secondes. Après ce laps de temps, la partie reprend automatiquement. Chaque équipe lors d'une map peut invoquer jusqu'à 4 fois ce type de pause.

### 5.2.10 CONFIGURATION JOUEUR

Les commandes suivantes sont interdites :

- `mat_hdr_enabled`

Les paramètres de lancement suivants sont interdits :

- `+mat_hdr_enabled 0/1`
- `+mat_hdr_leven 0/1/2`

Tout autre changement de configuration est autorisé aussi longtemps que cela ne procure pas un avantage disproportionné qui pourrait être considéré comme une tricherie. Un joueur peut être sanctionné pour de mauvais paramètres dans n'importe quel fichier config, utilisé ou non, ou même stocké dans le répertoire du jeu en question.

Avoir de mauvais paramètres sera pénalisé de deux (2) pénalités mineures par paramètre et par joueur. Toutefois, une équipe ne peut recevoir plus de six (6) points de pénalités mineures pour un même match. Enfin, si 3 joueurs ou plus disposent de mauvais paramètres de jeu alors l'équipe sera déclarée perdante. Les arbitres peuvent cependant décider d'une victoire par défaut en fonction des circonstances, même si moins de 3 joueurs ont des mauvais paramètres.

## 5.3 SCRIPTS INTERDITS

De manière générale, tous les scripts sont interdits à l'exception des scripts d'achat, toggle ou pour les démos.

- Stop shoot scripts [Use or AWP scripts]
- Center view scripts
- Turn scripts [180° or similar]
- No recoil scripts
- Burst fire scripts

- Rate changers (Lag scripts)
- FPS scripts
- Anti flash scripts or binding (snd\_\* bindings)
- Bunnyhop scripts
- Stop sound scripts
- Jumpthrow scripts

Si une équipe n'est pas sûre de savoir si un script puisse être autorisé alors l'équipe devra contacter les arbitres à ce sujet avant de débiter un match de la compétition.

Un joueur peut être pénalisé pour des scripts interdits dans n'importe quel fichier config, qu'il ait été utilisé ou non, ou même stocké dans le répertoire du jeu en question.

Posséder des scripts interdits sera pénalisé de deux (2) pénalités mineures par paramètre et par joueur. Toutefois, une équipe ne peut recevoir plus de six (6) points de pénalités mineures pour un même match. Enfin, si 3 joueurs ou plus disposent de scripts interdits alors l'équipe sera déclarée perdante. Les arbitres peuvent cependant décider d'une victoire par défaut en fonction des circonstances, même si moins de 3 joueurs ont des scripts interdits.

#### 5.4 A3D

L'utilisation de l'A3D (2.0) ou tout autre programme, pilote qui simule l'A3D (2.0) est strictement interdite et occasionnera des sanctions semblables à celle de [Tricherie \(Cheat\)](#).

#### 5.5 PILOTES GRAPHIQUES ET/OU OUTILS ASSOCIES

Toute altération du jeu par le biais de solutions graphiques externes ou de logiciels tiers est formellement interdite et sera punie par des sanctions semblables à celle de [Tricherie \(Cheat\)](#).

De plus, il est interdit d'utiliser toute sorte d'habillage permettant d'afficher en jeu le taux d'utilisation du système de quelque manière que ce soit (ex : Nvidia SLI display, Rivatuner Overlay). Les habillages n'affichant que les frames per second (FPS) ne sont pas interdits et peuvent être utilisés.

#### 5.6 COLOR DEPTH

Tous les joueurs doivent jouer avec le plus haut niveau de couleur dans Counter-Strike (32 bits); Si le joueur joue en mode fenêtrée alors le bureau doit être paramétré en 32 bits.



## 5.7 MODELES PERSONNALISES

Seuls les modèles (Skins) officiels Steam sont autorisés à être changés. Tout autre changement de sprites, skins, tableaux des scores, viseurs (crosshairs) est formellement interdit. Seuls les modèles officiels sont autorisés. Si un joueur joue avec des fichiers personnalisés, son équipe verra son match perdu et la victoire attribuée à son adversaire.

## 5.8 UTILISATION DE BUGS & GLITCHES

L'utilisation intentionnelle de bugs, glitches, ou erreurs dans le jeu est pénalisée de six (6) points de pénalités mineures par incident, jusqu'à un maximum de dix-huit (18) points de pénalités mineures par match. De plus, à la discrétion des arbitres, et peu importe si l'utilisation du bug a eu une influence ou non dans le match, peu importe si l'équipe n'a pas remporté le round où le bug a été utilisé, il pourra être imposé que la map entière soit rejouée. Dans certains cas extrêmes d'abus d'utilisation de bugs, des sanctions plus sévères pourront être prises par les arbitres.

L'utilisation des bugs ci-dessous est strictement interdite (liste non-exhaustive) :

### Warm-up – Vérification avant-match :

Les bugs lors du chargement doivent être signalés avant le début du match (échelles ou caisses manquantes etc..). Ne pas vérifier et lancer le match signifiera que les deux équipes acceptent les conditions de jeu et l'état de la map et le match devra se poursuivre dans ces conditions. Toute plainte à ce sujet sera automatiquement rejetée par les arbitres.

### Pendant le match :

- Il est strictement interdit de se déplacer à travers les murs ou les plafonds, de se déplacer à travers le plancher, ou n'importe où ailleurs qui ne soit pas destiné à être un passage.
- Le plantage de bombe silencieuse („silent planting“ ou planter la bombe de manière à ce que personne puisse entendre le bip) est formellement interdit.
- Planter la bombe à un endroit qui rend impossible son désamorçage est interdit. Planter la bombe à un endroit où il est possible d'y accéder grâce à un boost est autorisé.
- Se tenir au-dessus d'un partenaire (boost par exemple) est généralement autorisé. Toutefois, il est interdit d'utiliser le boost si cela permet aux joueurs de voir par-dessus un mur ou un plafond là où la conception de la map ne le permettait pas initialement.
- L'utilisation de flash bugs est interdite.
- Lancer des grenades sous les murs est interdit, en revanche les grenades lancées par-dessus les murs sont autorisées.
- Le « map swimming » ou „floating“ est interdit.
- Le „Pixel walking“ est interdit (s'asseoir ou se tenir debout sur des bords invisibles de la map).

### En général :

L'utilisation d'un bug dans le jeu est interdite comme les spawn bugs. Une exception est tolérée pour les bugs suivants :

- Désamorcer la bombe à travers un mur, un élément de décor etc....
- "surfing" sur les conduits.

Les arbitres se réservent le droit, même de manière rétroactive, d'ajouter de nouveaux bugs recensés à la liste de bugs indiqués plus haut.

#### 5.8.1 NOUVELLES POSITIONS

Dans le cas où un joueur ou une équipe souhaite utiliser une nouvelle pose qui est inconnue du grand public, nous recommandons fortement de prendre contact avec les arbitres afin de vérifier que la position est autorisée avant de l'utiliser en match officiel. Les joueurs et équipes doivent comprendre que cela peut prendre du temps de vérifier de nouvelles positions et doivent avertir les arbitres le plus tôt possible avant un match officiel.

### 5.9 MATCH MEDIA

#### 5.9.1 ENREGISTREMENT OBLIGATOIRE DES DEMOS

Tous les joueurs doivent enregistrer une démo pour le match entier qu'ils jouent (tous les rounds ainsi que le kniferound et sans exception) et les conserver au moins pendant 14 jours.

#### 5.9.2 DEMANDE DE DEMOS

Les démos peuvent être demandées dans les 24 heures qui suivent la fin du match via l'ouverture d'une réclamation (« **protest** ») sur le site web ESEA. Tout autre demande effectuée d'une autre manière ne sera pas valide. Après la demande de démo, le joueur visé dispose de 48 heures à compter de la fin du match pour mettre à disposition les démos exigées.

## 5.10 ACCUSATION DE TRICHERIE

Si une équipe souhaite porter réclamation pour tricherie lors d'un match officiel de la compétition contre un ou plusieurs joueurs d'une équipe, alors l'équipe devra fournir un timetable basé sur les démos POV par side de chaque joueur incriminé. Ce timetable doit être envoyé dans une réclamation sur le site ESEA dans les 72 heures qui suivent l'envoi des démos par les joueurs.

Chaque timetable doit contenir :

1. Lien de téléchargement et nom de la démo
2. Le nom du joueur et le type de Cheat suspecté (wallhack, aimbot...)
3. Les temps précis dans la démo où les actions sont suspicieuses avec une explication pour étayer votre accusation (ex : pourquoi cela n'est pas dû à la chance, au skill ou au hasard).

### COPYRIGHT NOTICE

Tous les contenus apparaissant dans ce document sont la stricte propriété de Turtle Entertainment GmbH ou de toute personne autorisée par le propriétaire de ses droits. La diffusion non-autorisée, la copie, l'altération ou tout autre usage du contenu de ce document, incluant sans limitation l'image de la marque, visuels, textes, photographies, logos, peut constituer une violation des lois sur le Copyright et les Marques et pourront occasionner des actions judiciaires.

Aucune partie de ce document ne peut être reproduit sous quelque forme ou manière que ce soit ou enregistrée dans une base de données ou système de sauvegarde, excepté pour un usage personnel, sans la permission expressive de Turtle Entertainment GmbH.

Tout le contenu de ce document est en adéquation avec le meilleur de nos connaissances. Turtle Entertainment GmbH n'assume aucune responsabilité pour toute erreur ou omission. Nous nous réservons le droit de modifier le contenu et les fichiers sur notre site Web :

<http://www.eslgaming.com>, <http://play.eslgaming.com>, <http://pro.eslgaming.com/>,  
<http://www.interextrememasters.com>, <http://www.esl-one.com>, <http://www.esea.net> à tout moment sans préavis ni notification.