



ASSOCIATION LAN EXPERIENCE - LANEX

Mairie de RECQUIGNIES - Place de la République - 59245 RECQUIGNIES

Mail : contact@lanexperience.fr

Tél. : 06 78 14 60 36

RÈGLEMENT COUNTER STRIKE 2 - On Se ReGeek

Version : 1.0-01 du 23/09/2025

Lieu : RECQUIGNIES

Sommaire :

1. INFORMATIONS GÉNÉRALES	3
Article 1-1. Application du règlement	3
Article 1-2. Streaming	3
2. FORMAT DU TOURNOI	3
Article 2-1. Planning	3
Article 2-2. Map Pool	3
Article 2-3. Choix des maps	3
Article 2-4. Système Suisse	3
Article 2-5. Arbre à double élimination	4
Article 2-6. Tournoi Amateur	4
3. FORMAT DE MATCH	4
Article 3-1. Match « Best Of 1 »	4
Article 3-2. Match « Best Of 3 »	4
Article 3-3. Prolongations	4
Article 3-4. Pour un match en BO1	5
Article 3-5. Pour un match en BO3	5
Article 3-6. Pour un match en BO3 avec map d'avance (grande finale)	5
4. DÉROULEMENT D'UN MATCH	6
Article 4-1. Avant le match	6
Article 4-2. Capitaine	6
Article 4-3. Coach	6
Article 4-4. Interruption du match	6
Article 4-5. Temps mort pendant un match (Timeout)	7
Article 4-6. Arrêt du match en cours	7
Article 4-7. Validation du résultat	7



Article 4-8. Map bug	7
5. PARAMÈTRES DE JEU	8
Article 5-1. Version du jeu	8
Article 5-2. Paramètres joueurs	8
Article 5-3. Paramètre serveurs	8
6. INFRACTIONS AU RÈGLEMENT	9
Article 6-1. Définition	9
Article 6-2. Comportements interdits et sanctions.	9
Article 6-3. Actions de jeu interdites	9
Disqualification	10



1. INFORMATIONS GÉNÉRALES

Article 1-1. Application du règlement

En participant au tournoi Counter-Strike 2 de On Se ReGeek organisé par Lan Expérience, les joueurs acceptent, sans réticence ou interprétation, de respecter le règlement. Les joueurs acceptent l'application de ce règlement par l'organisateur.

L'organisation se réserve également le droit de prendre des décisions sur des points non-couverts par le règlement ou même contraire à celui-ci dans le but de conserver l'esprit sportif et l'équité de la compétition.

Article 1-2. Streaming

Le streaming est autorisé sur demande, différentes informations pourraient vous être demandées pour faciliter le bon déroulement du tournoi.

2. FORMAT DU TOURNOI

Article 2-1. Planning

Le planning sera déterminé en fonction du nombre d'équipes inscrites. L'organisateur se réserve le droit de modifier le planning.

Article 2-2. Map Pool

Le map pool est constitué des maps suivantes :

- Ancient
- Anubis
- Dust 2
- Inferno
- Mirage
- Nuke
- Cache

Article 2-3. Choix des maps

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).

Article 2-4. Système Suisse

Une première phase de rondes suisse permettra de départager les 16 meilleures équipes du tournoi pour leur permettre d'accéder à la deuxième phase.

La rondes suisse est un format permettant aux équipes de jouer contre des adversaires de niveau équivalent, l'appariement sera fait en fonction du nombre de points que l'équipe possède à chaque tour.

Lors de cette phase 5 matchs seront joués, à la fin de ces matchs les équipes seront départagées en fonction de leur classement, en cas d'égalité le round average rentrera en compte.

Les équipes ayant échoué à se qualifier lors de cette phase seront reversées dans le tournoi amateur. Voici le barème de points des matches de cette Phase.

- Une victoire rapporte trois points.
- Une défaite ne rapporte aucun point.
- Un match nul rapporte un point.

Article 2-5. Arbre à double élimination

Dans un second temps, un arbre à double élimination sera mis en place pour décider du vainqueur du tournoi.

Article 2-6. Tournoi Amateur

Les équipes ayant terminé après la 16^{ème} place seront transverse dans le tournoi amateur, le tournoi amateur utilise le même format que le tournoi principal.

Les Administrateurs feront un appel pour organiser au mieux le tournoi amateur.

3. FORMAT DE MATCH

Plusieurs formats de matchs peuvent être utilisés lors du tournoi. Le choix du format de match est à l'appréciation de l'organisateur selon la structure de son tournoi.

Article 3-1. 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 12 rounds, la partie termine lorsque l'un des équipes atteint 13 rounds.

Les équipes doivent jouer alternativement en Attaque et Défense en changeant de manche. Les sides de départ seront définis par un cut-round.

Article 3-2. 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 12 rounds, la partie termine lorsque l'un des équipes atteint 13 rounds.

Les équipes doivent jouer alternativement Attaque et Défense en changeant de manche. Les sides de départ de chaque map seront définis par un cut-round.

Le vainqueur d'un match est l'équipe qui a gagné deux parties.

Article 3-3. Prolongations

En cas d'égalité, si besoin de départager les deux équipes, une prolongation sera jouée en deux manches de 3 rounds avec un start money 12 500, les équipes conservant les sides de la dernière manche pour débiter.

Article 3-4. Pour un match en B01

Pour un match en B01, 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 Pierre Feuille Ciseau, c'est l'équipe vainqueur qui décide si elle souhaite ou non commencer le veto.

Le choix des sides sur chaque map sera défini par un cut-round.

Article 3-5. Pour un match en B03

Pour un match en B03, 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 choisit l'une des 5 maps restantes. l'équipe B **choisit** le side de départ. Ce sera la map de l'équipe B ;
- L'équipe A choisit l'une des 4 maps restantes. l'équipe A **choisit** le side de départ. Ce sera la map de l'équipe A ;
- L'équipe B retire l'une des 3 maps restantes ;
- L'équipe A retire l'une des 2 maps restantes ;
- 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 Pierre Feuille Ciseau, c'est l'équipe vainqueur qui décide si elle souhaite ou non commencer le veto.

Article 3-6. Pour un match en B03 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 :

- 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 choisit l'une des 3 maps restantes. l'équipe A **choisit** le side de départ. Ce sera la 1ère map jouée;
- L'équipe A choisit l'une des 2 maps restantes. l'équipe B **choisit** le side de départ. 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.

4. DÉROULEMENT D'UN MATCH

Article 4-1. Avant le match

L'organisateur essayera autant que possible de donner une chance aux équipes de s'échauffer avant chaque match mais en raison des contraintes temporelles, il ne pourra garantir un temps minimum spécifique.

Le match doit démarrer à l'heure exacte indiquée sur le planning, les joueurs doivent être présents sur place 60 minutes avant le début du match et prêts à démarrer au moins 30 minutes avant l'heure de match indiquée.

De plus, il n'est pas possible de quitter la zone de match sans la permission de l'arbitre durant les 30 minutes qui précèdent le match.

Les joueurs doivent accepter les conditions particulières liées au match sur scène définies par l'organisateur incluant mais ne se limitant pas à un éclairage spécial, à utiliser un casque spécial. Les accessoires spécifiques aux matchs sur scène sont fournis par l'organisateur.

Si un quelconque problème survient avec le son, le réseau ou le pc, le joueur doit en avertir l'arbitre immédiatement afin de le résoudre au plus tôt avant le début du match.

Article 4-2. Capitaine

Avant le lancement du premier match, chaque équipe doit présenter son capitaine d'équipe aux officiels du tournoi. Il peut être l'un des 5 membres de l'équipe, le manager ou bien le coach de l'équipe. Le capitaine d'équipe doit rester la même personne durant tout le tournoi.

Le capitaine d'équipe est la personne chargée de son équipe auprès des officiels du tournoi. Il doit s'occuper du choix de la map, des plaintes officielles, ou de tout autre problème auprès des officiels du tournoi.

Article 4-3. 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.

Article 4-4. Interruption du match

Si un match est involontairement interrompu (plantage, déconnexion réseau,...), les officiels du tournoi peuvent décider de recommencer le match en fonction des règles suivantes :

- Si le problème a eu lieu avant la fin du premier round et qu'il concernait un joueur "vivant" dans le jeu, la mi-temps est entièrement rejouée ;
- Si le problème a lieu avant la fin du troisième round, la mi-temps est continuée avec le nombre de rounds restants et les scores de la période interrompue seront ajoutés à la nouvelle. Les deux équipes redémarrent la nouvelle mi-temps avec 800\$;

- Si le problème a lieu après la fin du troisième round, la mi-temps est continuée avec le nombre de rounds restants et les scores de la période interrompue seront ajoutés à la nouvelle. Les deux équipes redémarrent la nouvelle mi-temps avec 5000\$;

Si l'un des joueurs plante ou est déconnecté, il doit revenir se connecter aussi vite que possible. Les équipes peuvent mettre en pause la partie à la fin du round en cours afin de permettre au joueur de se connecter. L'utilisation excessive de la pause est interdite. Il est à la charge de chaque équipe de s'assurer qu'il ait la possibilité de mettre le match en pause avant le début du match.

Si une interruption liée à l'infrastructure concerne plus de 50% des joueurs « vivants », et que l'issue du round en question ne peut par conséquent pas être déterminée, ce dernier n'est pas pris en compte. La mi-temps est continuée suivant les cas décrits précédemment.

Si la situation le permet, l'administrateur peut décider de revenir au round précédent le problème sans avoir à recommencer une nouvelle mi-temps

Article 4-5. Temps mort pendant un match (Timeout)

Chaque équipe peut demander un maximum d'un temps mort pendant chaque carte jouée pendant le match. Ce temps mort ne peut excéder une période de 2 minutes. Le temps mort doit être demandé aux arbitres officiels du tournoi et commence dès la fin du round actuel.

Article 4-6. Arrêt du match en cours

Les joueurs ne sont pas autorisés à quitter un match officiel en cours sauf s'ils en sont autorisés par le format du match ou si cela a été expressément autorisé par un officiel du tournoi. Si une équipe ou un joueur quitte un match avant son terme le reste des rounds restant à jouer seront donnés à l'équipe adverse.

Article 4-7. Validation du résultat

A la fin d'un match chaque capitaine d'équipe doit reporter le résultat du match auprès des officiels du tournoi et doit signer la feuille de match. Après avoir signé la feuille de match, le capitaine d'équipe ne peut pas revenir sur le résultat et poser une réclamation.

Lorsqu'une équipe s'estime victime d'une violation du règlement durant son match, les joueurs ne devront pas pour autant arrêter la partie tant que celle-ci n'est pas finie. Une fois la partie terminée, le capitaine de l'équipe pourra demander officiellement une investigation auprès des officiels du tournoi. Il est fortement conseillé de fournir les informations les plus valables possibles qui pourraient aider les officiels du tournoi dans leur investigation. Les demandes d'investigation injustifiées et répétées pourront être sanctionnées.

Article 4-8. Map bug

Les joueurs déplacent leur personnage en dehors des limites normales de la carte sont susceptibles d'être disqualifiés. Le déplacement en dehors des limites de la carte inclut, mais sans s'y limiter, une partie des corps passant par ce qui devrait être une surface ou un objet non perméable et se déplaçant dans n'importe quelle zone où le personnage peut être atteint par des tirs adverses, ou engendrer des tirs à ces adversaires.

5. PARAMÈTRES DE JEU

Article 5-1. Version du jeu

La version du jeu utilisée doit être la dernière version disponible de Counter-Strike 2. En cas de mise à jour récente du jeu avant un événement, les organisateurs ont la possibilité d'utiliser la dernière version précédente après en avoir averti au préalable les équipes.

Article 5-2. Paramètres joueurs

Les seuls overlays du jeu autorisé sont :

- cl_showpos 1
- cl_showfps 1
- cl_showdemooverlay 1/-1

Article 5-3. Paramètre serveurs

Les serveurs de jeu se doivent d'utiliser la configuration classique de matchs compétitifs.

Les paramètres principaux sont :

- mp_startmoney 800
- mp_roundtime_defuse & mp_roundtime_hostage 1.93
- mp_freezetime 15
- mp_round_restart_delay 7
- mp_maxrounds 24
- mp_c4timer 40
- sv_pausable 1
- ammo_grenade_limit_default 1
- ammo_grenade_limit_flashbang 2
- ammo_grenade_limit_total 4

Paramètres de l'overtime :

- mp_maxrounds 6
- mp_startmoney 10000

6. INFRACTIONS AU RÈGLEMENT

Article 6-1. Définition

Les officiels du tournoi sont les arbitres et le directeur du tournoi.

Le tournoi est contrôlé par un directeur de tournoi. Celui-ci a tout pouvoir pour appliquer le règlement en relation avec le tournoi et tous les matchs de ce tournoi. Le directeur de tournoi attribue les arbitres aux matchs, peut donner des avertissements, peut donner des pénalités à des joueurs, et prend part dans l'étude des infractions effectuées afin d'établir d'éventuelles sanctions supplémentaires.

Article 6-2. Comportements interdits et sanctions.

Une équipe peut être réprimandée et recevoir un avertissement si l'un de ses joueurs commets une faute

- Refuser de suivre les instructions d'un officiel du tournoi ;
- Arriver en retard à l'heure de convocation ;
- Contester la décision d'un officiel de tournoi ;
- Utiliser un langage ou des gestes insultants ;
- Être coupable de comportement antisportif ;–
- Recevoir plus d'un avertissement ;
- Etre coupable d'actes violents ;
- Tricher ou utiliser un procédé inéquitable ;
- Mentir ou induire en erreur un officiel du tournoi ;
- Violier les règles de ce règlement.

Une équipe recevant une sanction perd automatiquement la manche en cours, ou la prochaine si elle ne joue pas.

Article 6-3. Actions de jeu interdites

Les actions de jeu suivantes sont interdites et peuvent aller de la perte de round à l'exclusion de l'équipe du tournoi (selon le jugement des administrateurs des tournois et la commission compétition du circuit) :

- L'utilisation d'un script quel qu'il soit est interdit (ex : Jumpthrow)
- L'utilisation de bugs qui changent le principe du jeu est interdit (ex : spawn bugs).
- L'utilisation de bugs maps est strictement interdite. Cela inclus le « skywalking », le fait de se déplacer à travers les murs, les sols et les toits.
- Le fait de poser la bombe de façon silencieuse (« SilentBombs ») est interdit. La bombe doit également être posée de façon à être désamorçable.
- Le « Fireboost » (tirer sous un joueur pour le booster) est interdit, tout comme les différents « flashbugs ». Les flashes peuvent être envoyés par-dessus les murs et toits mais en aucun cas sous les murs (certains bugs).
- Le lancé de grenades sous les murs n'est pas autorisé, le lancé au dessus des murs et des toits l'est.
- L'utilisation du mode graphique 16 bit est strictement interdite.
- Le « pixelwalking » est illégal (s'asseoir ou se tenir sur des rebords de carte invisibles)

- Le fait de binder « +duck » sur la molette de la souris est interdit.
- Toute customisation de fichiers du jeu est interdite.

Les sanctions sont à l'appréciation des officiels de la compétition.

Disqualification

Après étude d'une infraction au règlement par le directeur de la compétition et du directeur de tournoi, une équipe ayant reçu une sanction peut également subir plusieurs défaites automatiques, la disqualification de l'équipe, l'expulsion de l'équipe et l'interdiction de participer aux futures compétitions durant un an.

Le Président Lan Expérience
Monsieur Alexandre HAUTION

The image shows a blue ink signature of Alexandre Haution over a stylized blue 'E' logo. Below the logo, the text 'LAN EXPERIENCE' is visible in small capital letters.