

3000€

16 SLOTS

NO BYOC

REGLEMENT

Unbeatable Arena #1

UNBEATABLE
RISE TO THE CHALLENGE

ARENA

18 & 19.01.2025

50€ / JOUEUR

EGS - ESPORT ÉTUDE

208 AV. DE LA MARNE / MÉRIGNAC



3000€

16 SLOTS

01

Règles
générales

02

Eligibilité

03

Matériel

04

Jeu & format
du tournoi

05

Infractions au
règlement

06

Stream &
rediffusion

18 & 19.01.2025

50€ / JOUEUR

EGS - ESPORT ÉTUDE

208 AV. DE LA MARNE / MÉRIGNAC



Historique des changements

Date : 10/01/2025

Version : V1.0

Description : Rédaction du règlement

Date : 11/01/2025

Version : V1.1

Description : Correction d'une erreur sur les équipements à amener. Correction d'une erreur dans le nombre de poule.

3000€
16 SLOTS
NO BYOC



ARENA

18 & 19.01.2025

50€ / JOUEUR

EGS - ESPORT ÉTUDE

208 AV. DE LA MARNE / MÉRIGNAC



I - Règles générales

I.1 - Application du règlement

I.2 - Date et lieu

II - Eligibilité

II.1 - Participation au tournoi

II.2 - Capitaine et/ou Manager de l'équipe

II.3 - Joueurs

II.4 - Age minimum

III - Matériel

IV - Jeu & format du tournoi

IV.1 - Version du jeu

IV.2 - Format de match

IV.2.a - Match Best Of 1

IV.2.b - Match Best Of 3

IV.2.c - Prolongations

IV.2.d - Map-Pool

IV.2.e - Choix de map

IV.3 - Déroulement d'un match

IV.3.a - Avant le match

IV.3.b - Capitaine

IV.3.c - Coach

IV.3.d - Interruption du match

IV.3.e - Temps mort pendant un match (Timeout)

IV.3.f - Arrêt du match en cours

IV.3.g - Validation du résultat

IV.3.h - Paramètres joueurs

IV.3.i - Paramètres serveurs

IV.4 - Phase de poule

IV.5 - Phase finale

V - Infractions au règlement

V.1 - Définition

V.2 - Comportements interdits et sanctions

V.3 - Actions de jeu interdites

V.4 - Disqualification

V.5 - Map bug

VI - Stream & rediffusion

I - Règles générales

I.1 - Application du règlement

En vous inscrivant au tournoi **Unbeatable Arena #1** 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.

Unbeatable se réserve le droit de modifier à tout moment ce règlement. Il est du devoir des participants de vérifier qu'ils connaissent 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.

I.2 - Date et lieu

Unbeatable Arena #1 se tiendra du 18 au 19 janvier 2025 à **L'EGS School**, 208 Av. de la Marne, 33700 Mérignac

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

Le tournoi se déroulera du 18 janvier 2024 09h00 au 19 janvier 2025 18h00.

II - Eligibilité

II.1 - Participation au tournoi

Pour participer à ce tournoi, vous devez n'être banni d'aucune compétition officielle pour triche et ne pas entrer en contradiction avec les lois locales ou les règles de l'éditeur.

II.2 - 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 tournoi (notamment pour les "captain time", auxquels seulement les capitaines/managers de chaque équipe devront être présents).

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.

II.3 - Joueurs

Le tournoi se joue en équipe de 5 joueurs.

II.4 - Age minimum

L'âge minimum pour participer au tournoi CS2 est de 13 ans.

III - Matériel

Les PC seront disponibles sur place, les périphériques doivent être ceux du joueur.

IV - Jeu & format du tournoi

IV.1 - Version du jeu

La version du jeu utilisée sera la dernière version disponible de Counter-Strike 2.

IV.2 - Format de match

IV.2.a - Match Best Of 1 (BO1)

Un match BO1 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 se termine lorsque l'une des équipes atteint 13 rounds.

Les équipes doivent jouer alternativement Terroriste et Anti-terroriste en changeant d'équipe après la 12ème manche.

Les sides de départ seront définis par un cut-round.

Si une carte se finit en 12-12, des prolongations se jouent sauf dans les matchs de poule. Pas d'égalité.

IV.2.b - Match Best Of 3 (BO3)

Un match BO3 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 se termine lorsque l'une des équipes atteint 13 rounds.

Les équipes doivent jouer alternativement Terroriste et Anti-terroriste en changeant d'équipe après la 12e manche.

Les sides de départ de chaque map seront définis par le veto (en dehors de la décider map qui sera défini par un cut-round). Le vainqueur d'un match est l'équipe qui a gagné deux parties.

Si une carte se finit en 12-12, des prolongations se jouent. Pas d'égalité.

EGS - ESPORT ÉTUDE
208 AV. DE LA MARNE / MÉRIGNAC

IV.2.c - Prolongations

En cas d'égalité, si besoin de départager les deux équipes, une prolongation sera jouée en deux manches de 3 rounds avec un startmoney 10 000, les équipes conservant les sides de la dernière manche pour débiter.

IV.2.d - Map-Pool

Le map pool est constitué des maps suivantes :

- de_inferno
- de_ancient
- de_nuke
- de_mirage
- de_train
- de_dust2
- de_anubis

IV.2.e - Choix de map

Lors de chaque phase, les maps à jouer sont sélectionnées par les équipes via un système d'élimination (Véto). L'équipe la mieux seedé choisi ou non de commencer le véto.

Véto BO1

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 est en fonction du seeding.

18 & 19.01.2025

50€ / JOUEUR

EGS - ESPORT ÉTUDE

208 AV. DE LA MARNE / MÉRIGNAC



Pour un match en BO3, 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. Ce sera la map de l'équipe B. L'équipe A choisit son side de départ ;
- L'équipe A choisit l'une des 4 maps restantes. Ce sera la map de l'équipe A. L'équipe B choisit son side de départ ;
- 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 (le meilleur seed décide si elle souhaite ou non commencer le Véto) . Par tirage au sort, c'est l'équipe vainqueur qui décide si elle souhaite ou non commencer le Véto.

IV.3 - Déroulement d'un match

IV.3.a - Avant le match

L'organisateur essaiera 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 indiqué sur le planning, les joueurs doivent être présents sur place 60 minutes avant le début du match et prêts à démarrer au moins 15 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 15 minutes qui précèdent le match.

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.

Le match doit avoir démarré dans les 10 minutes qui suivra l'annonce du serveur sur le discord

50€ / JOUEUR

EGS - ESPORT ÉTUDE

208 AV. DE LA MARNE / MÉRIGNAC



IV.3.b - 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 ou bien le manager/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.

IV.3.c - 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.

IV.3.d - Interruption du match

Si un match est involontairement interrompu (plantage, déconnexion réseau,...), les officiels du tournoi peuvent décider de recommencer le match en fonction de la règle 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 ;
- Restart du round si 0 dégât ont été infligé ;

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 en tapant la commande ".tech" dans le chat général du serveur. 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.

IV.3.e - Temps mort pendant un match (Timeout)

Chaque équipe peut demander un maximum trois temps morts pendant chaque carte jouée pendant le match. Ce temps mort ne peut excéder une période de 30 secondes par temps mort. Le temps mort doit être demandé en tapant la commande ".tac" dans le chat général du serveur.

Chaque équipe peut demander une pause technique qui ne pourra excéder 5 minutes en tapant la commande ".tech" dans le chat général du serveur.. Sauf avis contraire des admins.

En cas de prolongation, 1 seul temp mort est accordé à chaque équipe

IV.3.f - 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.

IV.3.g - Validation du résultat

Le résultat des matchs sera automatiquement connectés par les outils des officiels du tournoi.

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.

IV.3.h - Paramètres joueurs

Les seuls overlays du jeu autorisé sont :

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

IV.3.i - Paramètres serveurs

Les serveurs de jeu se doivent d'utiliser la configuration officiel de l'éditeur. Les paramètres principaux sont :

- mp_startmoney 800
- mp_roundtime_defuse & mp_roundtime_hostage 1.92
- mp_freezetime 15
- mp_maxrounds 30
- mp_c4timer 40
- sv_pausable 1
- ammo_grenade_limit_default 1
- ammo_grenade_limit_flashbang 2
- ammo_grenade_limit_total 4
- sv_coaching_enabled 1

Paramètres de l'overtime :

- mp_maxrounds 6
- mp_startmoney 10000

IV.4 - Phase de poule (5 poules de 4 équipes - BO1)

En phase de poule, chaque équipe rencontre les autres équipes présentes dans sa poule.

- Une victoire rapporte 3 points
- Une égalité rapport 1 point.
- Une défaite rapporte 0 point.

Les critères pour départager et établir un classement au sein d'une poule sont les suivants :

- Plus grand nombre de points obtenus en phase de poule

En cas d'égalité entre plusieurs équipes, le partage dans l'ordre suivant :

- Goal average particulier entre les équipes à égalité de points
- Si cela ne suffit pas, c'est l'équipe qui a marqué le plus de rounds qui est considérée devant, sans prendre en compte le nombre de rounds concédés.
- S'il y en a autant pour l'une et pour l'autre; prise en compte des affrontements directs

IV.5 - Phase finale

Les 2 premières équipes de chaque poule passent dans l'arbre élite en double élimination et les 2 dernières en arbre amateur en double élimination.

Les équipes/joueurs qualifié(e)s dans la phase finale seront répartis en fonction de leur place lors des poules.

18 & 19.01.2025

50€ / JOUEUR

EGS - ESPORT ÉTUDE

208 AV. DE LA MARNE / MÉRIGNAC



V - Infractions au règlement

V.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.

Un joueur accusé de tricherie devra accepter un contrôle par l'arbitrage de son ordinateur pour prouver son innocence, ou risquer l'exclusion de la Lan le cas échéant (avec forfait immédiat de son équipe)

V.2 - Comportements interdits et sanctions.

Une équipe peut être réprimandée et recevoir un avertissement si l'un de ses joueurs commet l'une des infractions suivantes :

- 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 ;
- Violent les règles de ce règlement.

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

18 & 19.01.2025

50€ / JOUEUR

EGS - ESPORT ÉTUDE

208 AV. DE LA MARNE / MÉRIGNAC



V.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) :

- L'utilisation d'un script quel qu'il soit est interdit
- L'utilisation de bugs qui changent le principe du jeu est interdit).
- L'utilisation de bugs maps est strictement interdite. Cela inclut 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 ».
- Toutes les grenades peuvent être envoyés par-dessus les murs et toits mais en aucun cas sous les murs.
- 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.

V.4 - 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.

Un joueur ayant été ban sur un autre tournoi online ou offline comme faceit, pourra être refusé à notre événement.

V.5 - Map bug

Les joueurs déplaçant 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.

VI - Stream & rediffusion

Pour pouvoir stream vos parties, vous devez l'annoncer aux officiels du tournoi et respecter l'overlay imposé par l'organisation, sous peine de sanctions. Vous devez respecter 180 secondes de délai.

Les WebTVs officielles sont choisies par l'organisation, et ces dernières ont le choix de couvrir les matchs qu'elles souhaitent, vous ne pouvez pas refuser d'être stream, sous peine de sanctions.