

LAN'Archy #3

Règlement Counter-Strike

Table des matières

ARTICLE 1 – INFORMATIONS GENERALES.....	2
ARTICLE 2 – STRUCTURE DE LA COMPETITION.....	2
FORMAT DU TOURNOI.....	2
FORMAT DU MATCH.....	3
ARTICLE 3 – PARAMETRES DE JEU.....	4
ARTICLE 4 – ELIGIBILITE DES PARTICIPANTS	5
ARTICLE 5 - RESPONSABILITES.....	6
ARTICLE 6 – DEROULEMENT DU TOURNOI.....	6
CONVOCATION.....	6
INSTALLATION ET ECHAUFFEMENT.....	6
AVANT LE MATCH.....	7
ARTICLE 7 – INFRACTIONS AU REGLEMENT.....	8

ARTICLE 1 – INFORMATIONS GENERALES

1.01 La Coupe du Monde des Jeux Vidéo, ou Electronic Sports World Cup (ESWC), est une compétition de jeux vidéo internationale composée de qualifications nationales et d'une grande finale, gérées et organisées par le Comité d'Organisation (CO) de Games Services.

1.02 Le tournoi de LAN'Archy #3 est un tournoi préliminaire qui se tient du 3 au 4 Janvier 2008 à la salle des fêtes de Nordhouse, et comptant pour la saison 2007-2008 de l'ESWC France.

1.03 Le règlement de ce tournoi a été décidé et écrit par le Comité de Règlementation (CR) de Games Services. Ce comité se réserve le droit de modifier le présent règlement à tout moment et sans préavis. Il est recommandé de consulter ce règlement régulièrement afin d'apprécier les modifications pouvant intervenir.

1.04 En participant à cette compétition, les joueurs acceptent, sans réticence ou interprétation, de respecter le règlement. Les joueurs acceptent l'application de ce règlement par l'organisateur et que toute décision prise par l'organisateur prévaut sur ce règlement.

ARTICLE 2 – STRUCTURE DE LA COMPETITION

FORMAT DU TOURNOI

2.01 Le tournoi utilise le format suivant :

- Phase 1: Poule – 4 poules de 4, les deux premiers de chaque poule sont qualifiés pour la phase suivante.
- Phase 2: Poule – 2 poules de 4, les deux premiers de chaque poule sont qualifiés pour la phase suivante.
- Phase 3: Arbre en simple élimination – 4 participants.

2.02 Pour la phase 1: la structure est organisée en 4 poules de 4 participants. Dans chaque poule, les participants se rencontrent tous dans un match standard. Chaque résultat de match attribue des « points de poule » (ci-après désigné comme points) comme suit : 3 pour une victoire, 1 pour une égalité, 0 pour une défaite. A la fin de la poule, les critères suivants sont appliqués dans l'ordre pour déterminer la position distincte de chaque participant :

- a) Plus grand nombre de points obtenu dans tous les matchs de poule.
- b) Plus grand nombre de points obtenu lors des matchs de poules joués entre les participants à égalité.
- c) Plus grande différence de score obtenu lors des matchs de poules joués entre les participants à égalité.
- d) Plus grande différence de score obtenu lors de tous les matchs de poules joués par les participants à égalité.
- e) Plus grand nombre de points obtenu lors des matchs de départage joués entre les participants à égalité (les matchs de départage sont organisés spécialement pour l'occasion).
- f) Plus grande différence de score obtenue lors des matchs de départages.
- g) Les étapes E et F sont appliqués jusqu'à ce qu'il n'y ai plus de participants à égalité.

Les deux premiers participants de chaque poule sont qualifiés pour la phase suivante du tournoi.

Note : Les matchs de départage peuvent être sautés si la distinction de la position des participants n'a plus de conséquence dans l'implication des participants dans le tournoi (s'ils sont tous les deux éliminés, ils peuvent rester à égalités dans la phase de poule).

2.03 Pour la phase 2, la structure est organisée en 2 poules de 4 participants. Dans chaque poule, les participants se rencontrent tous dans un match standard. Chaque résultat de match attribue des « points de poule » (ci-après désigné comme points) comme suit : 3 pour une victoire, 1 pour une égalité, 0 pour une défaite. A la fin de la poule, les critères suivants sont appliqués dans l'ordre pour déterminer la position distincte de chaque participant :

- h) Plus grand nombre de points obtenu dans tous les matchs de poule.
- i) Plus grand nombre de points obtenu lors des matchs de poules joués entre les participants à égalité.
- j) Plus grande différence de score obtenu lors des matchs de poules joués entre les participants à égalité.
- k) Plus grande différence de score obtenu lors de tous les matchs de poules joués par les participants à égalité.
- l) Plus grand nombre de points obtenu lors des matchs de départage joués entre les participants à égalité (les matchs de départage sont organisés spécialement pour l'occasion);
- m) Plus grande différence de score obtenue lors des matchs de départages;
- n) Les étapes E et F sont appliqués jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de participants à égalité.

Les deux premiers participants de chaque poule sont qualifiés pour la phase suivante du tournoi.

Note : Les matchs de départage peuvent être sautés si la distinction de la position des participants n'a plus de conséquence dans l'implication des participants dans le tournoi (s'ils sont tous les deux éliminés, ils peuvent rester à égalités dans la phase de poule).

2.04 Pour la phase 3, la structure est organisée en un arbre en simple élimination de 4 participants. Pour chaque match, les participants jouent l'un contre l'autre dans un match au meilleur des trois manches. Le gagnant du match avance au tour suivant de l'arbre. Un match supplémentaire est joué entre les perdants des deux demi-finales pour définir la 3^{ème} et 4^{ème} place.

FORMAT DU MATCH

2.05 Un « match standard » se joue en une partie et oppose deux équipes de cinq joueurs. Une partie est jouée sur une map de 2 manches de 15 rounds. Les équipes doivent jouer alternativement terroriste et contre-terroriste en changeant de manche, et marquent un point en gagnant un round dans le jeu. Le gagnant du match est l'équipe qui a gagné le plus de points à la fin des deux manches. Le vainqueur d'un match est l'équipe qui a gagné une partie.

Lors d'une phase de poule la partie n'est pas terminée lorsqu'une équipe remporte 16 rounds. Elle est continuée jusqu'à ce que les 30 rounds soient joués.

Lors d'un arbre en simple élimination ou double élimination, si les deux équipes sont à égalité à la fin des deux manches, un overtime est joué jusqu'à ce qu'un vainqueur soit déclaré. Un overtime se compose de deux manches de 3 rounds pour lesquels s'appliquent les paramètres de jeu (voir l'article 3.05).

2.06 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 2 manches de 15 rounds. Les équipes doivent jouer alternativement terroriste et contre-terroriste en changeant de manche, et marquent un point en gagnant un round dans le jeu. Le vainqueur d'une partie est l'équipe qui a gagné plus de points à la fin des deux manches. Le vainqueur d'un match est l'équipe qui a gagné deux parties.

Si les deux équipes sont à égalité à la fin des deux manches d'une partie, un overtime est joué jusqu'à ce qu'un vainqueur soit déclaré. Un overtime se compose de deux manches de 3 rounds pour lesquels s'appliquent les paramètres de jeu (voir l'article 3.05).

2.07 Un « match de départage » est joué comme un « match standard ».

ARTICLE 3 – PARAMETRES DE JEU

3.01 Le tournoi utilise le jeu vidéo "Half-life – Counter-Strike v1.6" avec le GUI officiel de l'ESWC (téléchargeable sur ftp://files.eswc.com/regulations/2008/preliminaries/files/counter-strike/eswcgui_v2.1.zip) et oppose une équipe contre une autre. Chaque équipe est composée de 5 joueurs actifs.

3.02 Les paramètres graphiques suivants doivent être utilisés sur le PC du joueur :

- « performance and quality settings » de la carte vidéo doivent être par défaut sauf pour le vsync qui peut être activé ou désactivé.
- « contrast et brightness » de la carte vidéo doivent être par défaut.
- « gamma » jusqu'à maximum 1.31 sauf autorisation de l'arbitre en fonction de l'écran.
- « digital vibrance » jusqu'à maximum medium.

L'utilisation de programme externe modifiant les paramètres graphiques en cours de jeu est interdite.

3.03 Les paramètres suivants seront activés sur les serveurs :

- sv_lan 1
- sv_lan_rate 20000
- sv_maxupdaterate 101
- sv_maxspeed 320
- sv_airaccelerate 10
- sv_maxrate 8000
- sv_aim 0
- sv_cheats 0
- sv_airmove 1
- sv_allowupload 1
- sv_bounce 1
- sv_clienttrace 1
- sv_clipmode 0
- sv_friction 4.000
- sv_gravity 800
- sv_minrate 2500
- sv_stepsize 18
- sv_stopspeed 75.000
- sv_wateraccelerate 10
- sv_waterfriction 1
- mp_ghostfrequency 0.1
- mp_fadetoblack 1
- mp_autokick 0
- mp_hostagepenalty 0
- mp_tkpunish 0
- mp_c4timer 35
- mp_roundtime 1.75 (1.45 en jeu)
- mp_freezetime 10
- mp_chattime 10
- mp_startmoney 800
- mp_timelimit 0
- mp_maxrounds 15
- mp_winlimit 0
- mp_buytime 0.25
- mp_flashlight 0
- mp_logfile 1
- mp_logmessages 1
- mp_mirrordamage 0
- mp_autoteambalance 0
- mp_limitteams 0
- mp_friendlyfire 1
- mp_forcechasecam 2
- mp_chasecam 1
- mp_friendly_grenade_damage 1
- mp_allowmonsters 0
- log on
- sys_ticrate 10000
- fps_max 200
- pausable 1

3.04 Les paramètres suivants sont obligatoires pour les joueurs :

- ex_interp 0.01 LAN
- cl_lc 1
- cl_lw 1
- cl_pitchspeed 225
- cl_showevents 0
- cl_movespeedkey 0.52
- cl_rate higher than 12000
- cl_updaterate higher than 70
- cl_cmdrate higher than 70
- gl_picmip 0
- gl_monolights 0
- gl_polyoffset 0.1 (Nvidia) / 4 (ATI)
- gl_max_size higher than 128
- fastsprites 0
- lightgamma 2.5
- texgamma 2.0
- s_show 0
- s_a3d 0
- r_speeds 0

3.05 Les paramètres de jeu suivant doivent être utilisés spécialement pour les prolongations :

- mp_startmoney 16000
- mp_maxrounds 3

3.06 La liste de maps disponibles est composée de :

- de_dust2* (drax version)
- de_inferno
- de_nuke* (drax version)
- de_train* (drax version)
- de_tuscan*

*Ces maps sont téléchargeables sur :

- ftp://files.eswc.com/regulations/2008/preliminaries/files/counter-strike/flashbug_mappack_by_drax.zip
- ftp://files.eswc.com/regulations/2008/preliminaries/files/counter-strike/de_tuscan.zip

ARTICLE 4 – ELIGIBILITE DES PARTICIPANTS

TOURNOI PRELIMINAIRES

4.01 Le membre d'une équipe est éligible à participer au tournoi préliminaire dans le cadre de l'ESWC s'il remplit les conditions suivantes :

- Il est dûment enregistré par l'organisateur du tournoi concerné.
- S'il a moins de 18 ans, il doit fournir une autorisation parentale (modèle disponible sur http://www.lanarchy.fr/downloads/autorisation_parentale.txt)
- S'il n'a pas participé à une finale nationale aux qualifications nationales d'un autre pays en tant que licencié.

4.02 Une équipe est autorisée à participer au tournoi préliminaire si elle remplit les conditions suivantes :

- L'équipe doit être composée de 5 membres éligibles.
- L'équipe doit avoir au moins trois joueurs de la même nationalité que celle du pays du tournoi préliminaire.

- L'équipe doit se conformer à la règle de la nationalité (voir article 4.06)
- L'équipe ne doit pas avoir participé à la finale nationale d'un autre pays.
- L'équipe est enregistrée au tournoi selon les modalités d'enregistrement comme défini sur le site www.lanarchy.fr

4.03 L'équipe doit être composée de plus de 50% de joueurs dont la nationalité est la même que celle de leur équipe lors des qualifications nationales de leur pays ainsi que lors de l'ESWC. Cela permet les compositions de nationalité suivantes : 5/0, 4/1, 3/2 or 3/1/1.

ARTICLE 5 - RESPONSABILITES

5.01 Les joueurs acceptent de se conformer avec la Charte du Sport Electronique et de respecter les points suivants :

- Toute forme de discrimination est prohibée.
- Les participants acceptent de se conformer au règlement en vigueur.
- Les participants acceptent les décisions des représentants officiels du tournoi.
- Les participants acceptent de ne pas utiliser des procédés interdits ou illicites.
- Les participants acceptent de respecter l'esprit de fair-play et de non violence.
- Les participants acceptent de respecter leurs engagements.

5.02 Les participants acceptent de ne pas tenter de duper, léser, mentir ou soudoyer les représentants officiels du tournoi.

5.03 Les participants acceptent de ne pas interférer ou communiquer avec d'autres participants qui seraient en cours de match.

ARTICLE 6 – DEROULEMENT DU TOURNOI

CONVOCATION

6.01 L'heure de convocation indique l'heure à laquelle les joueurs doivent être présents pour jouer leur match officiel. Cette heure de convocation est décrite dans le planning du tournoi et fourni au début du tournoi. Les joueurs sont invités à être présents et prêts quelques minutes avant l'heure de convocation pour éviter tout retard imprévisible.

6.02 Les joueurs doivent être présents sur leur ordinateur à leur heure de convocation de façon à démarrer leur session de match. Une session de matchs inclue un ou plusieurs matchs de compétition, tel qu'il est défini dans le planning du tournoi.

INSTALLATION ET ECHAUFFEMENT

6.03 Les joueurs doivent jouer sur les ordinateurs et dans les conditions définies par les officiels du tournoi.

6.04 Les joueurs doivent prévoir d'apporter leur propre matériel suivant :

- Ordinateur
- Ecran
- Clavier
- Souris
- Casque audio
- Tapis de souris

6.04 Les joueurs sont responsables de la bonne installation de leurs matériels et leur fonctionnement. Cela inclus de fournir et d'installer les pilotes adéquates si nécessaire, ainsi que les câbles et adaptateurs adéquates. Les officiels du tournoi peuvent aider le joueur s'il rencontre des problèmes techniques, mais ils ne peuvent pas retarder le planning du tournoi pour ce type de raison.

6.05 Les joueurs ne peuvent pas utiliser de logiciel qui interagit avec le jeu, ou de modification qui altère la version du jeu vidéo sans l'autorisation préalable d'un officiel du tournoi.

6.06 Les joueurs ont 15 minutes, à partir de leur heure du planning, pour installer leur configuration, s'échauffer, et être prêt à jouer le match indiqué.

AVANT LE MATCH

6.07 Les matchs sont joués en fonction de la structure et du planning du tournoi fournis par les officiels du tournoi. Les participants sont encouragés à s'informer du planning du tournoi afin d'éviter tout retard ou forfait.

6.08 Les équipes doivent avoir au moins 4 joueurs présents au début d'un match pour pouvoir commencer un match.

6.09 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 coach. Le capitaine d'équipe doit rester la même personne durant tout le tournoi. Le capitaine d'équipe est la personne en charge de son équipe auprès des officiels du tournoi. Il doit s'occuper du choix de la map et du côté de son équipe, des plaintes officielles, ou de tout autre problème auprès des officiels du tournoi.

6.10 Pour un « match standard », la map est choisie par les organisateurs du tournoi. Le choix du camp terroriste ou contre-terroriste pour la première manche est choisie automatiquement par le serveur de jeu. Lors d'un overtime, l'équipe qui a fini en terroriste durant la seconde manche de la map débutera à nouveau en terroriste.

6.11 Pour un « match au meilleur des trois manches » le choix de la map doit respecter la procédure suivante :

- L'équipe A retire l'une des 5 maps
- L'équipe B retire l'une des 4 maps restantes
- L'équipe B choisie l'une des 3 maps restantes
- L'équipe A choisie l'une des 2 maps restantes

Le match se joue sur les deux maps choisies par les deux équipes et débute sur la map de l'équipe B. La dernière map restante sera utilisée pour départager les deux équipes si elles remportent chacune l'une des deux premières maps. La désignation de l'équipe A et de l'équipe B se fait au tirage au sort.

L'équipe qui joue sa map peut choisir son côté de départ. Si une troisième map doit être jouée le côté sera choisi par le serveur de jeu automatiquement ou par un tirage au sort. Lors d'un overtime l'équipe qui a fini en terroriste durant la seconde manche de la map débutera à nouveau en terroriste.

DURANT LE MATCH

6.12 Un match officiel ne peut pas être lancé et joué sans qu'un arbitre officiel ai donné le signal de départ. Tout match lancé sans l'approbation d'un arbitre officiel sera considéré comme un match non officiel. Lorsqu'un match implique que les joueurs doivent être prêts ils ont une minute après le signal de départ de l'arbitre pour lancer le match.

6.13 Les joueurs ne peuvent pas communiquer durant un match officiel avec des personnes externes au match, même si une pause est activée dans le jeu. Ils peuvent

parler uniquement avec les autres joueurs, le coach de l'équipe et les officiels du tournoi, même si ils sont morts dans le jeu.

6.14 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.

6.15 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 après la fin du premier round, la mi-temps est continuée avec le nombre de rounds restants. Les scores des deux manches seront additionnés.
- Aucune compensation ne sera donnée pour la perte d'argent liée à l'interruption du match.

6.16 Si l'un des joueurs plante ou est déconnecté, il doit revenir se connecter aussi vite que possible. Les équipes peuvent pauser 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.

6.17 Entre deux manches d'une même partie les joueurs ne sont pas autorisés à quitter leur place sauf s'ils en sont autorisés par un officiel du tournoi. Ils ont 5 minutes avant que la seconde manche soit lancée. Entre deux parties durant un « match au meilleur des trois manches » les joueurs sont autorisés à quitter leur place et ils ont un maximum de 10 minutes avant que la partie suivante ne soit lancée. Si une prolongation est nécessaire les joueurs sont autorisés à quitter leur place et ils ont un maximum de 15 minutes avant que la prolongation ne soit lancée.

APRES LE MATCH

6.18 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.

6.19 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.

ARTICLE 7 – INFRACTIONS AU REGLEMENT

DEFINITIONS

7.01 Chaque match est contrôlé par un arbitre. Celui-ci a tout pouvoir pour appliquer le règlement en relation avec le match en question et peut si nécessaire, donner des avertissements aux joueurs (Voir 7.05)

7.02 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 prendre part dans l'étude des infractions effectuées afin d'établir d'éventuelles sanctions supplémentaires (Voir 7.05 et 7.06)

7.03 Les officiels du tournoi sont les arbitres, le directeur du tournoi et le directeur de la compétition Counter-Strike de LAN'Archy #3.

VIOLATIONS PARTICULIERES AU REGLEMENT

7.04 Les actions suivantes sont strictement interdites durant un match et entraîneront un avertissement ou une sanction automatique :

- L'utilisation de la console est interdite.
- Toute forme d'utilisation de script est interdite
- Utilisé un bug qui change le principe du jeu (c.f bugs de spawns) est interdit.
- Se déplacer à travers les murs, les plafonds ou sols est interdit. Cela inclus le fait de marcher dans le ciel.
- La pose de bombe silencieuse (c.f qui ne fait aucun bruit lorsqu'elle est posée) est interdite.
- Poser une bombe qui ne peut pas être diffusée est interdit. Cela n'inclus pas les poses où plusieurs joueurs sont nécessaires pour diffuser la bombe.
- Désamorcer une bombe à travers un mur, un plafond ou tout autre élément de décor est interdit.
- Les courtes échelles avec l'aide d'un joueur sont autorisées, sauf si elles conduisent à atteindre des emplacements interdits où les textures, murs, sols deviennent transparent ou pénétrable. Pour plus d'information référez-vous à la liste des positions spécifiques interdites ou autorisées.
- Le « fireboost » (c.f le fait de tirer en dessous d'un joueur pour le pousser) est interdit.
- L'utilisation de « flashbugs » est interdite.
- Lancer des grenades en dessous de mur est interdits, lancer des grenades au dessus des murs ou toits est autorisé.
- Il n'y a pas de restriction sur le nombre de grenade pouvant être achetée.
- Le « mapswimming » ou « floating » (c.f nager dans les airs) est interdits.
- Le « Pixelwalking (c.f marcher ou rester sur des éléments invisibles de la map) est interdit.
- Le « Bunny hopping » est autorisé seulement sans l'utilisation d'un script.
- La marche silencieuse est autorisée seulement sans l'utilisation d'un script.
- Binder « +duck » sur la molette de la souris est interdit.
- L'utilisation de « +duck » derrière une caisse est autorisée.

Les positions suivantes sont interdites sur la map de_dust2 :

- ftp://files.eswc.com/regulations/2008/preliminaries/files/counter-strike/de_dust21.jpg
- ftp://files.eswc.com/regulations/2008/preliminaries/files/counter-strike/de_dust22.jpg
- ftp://files.eswc.com/regulations/2008/preliminaries/files/counter-strike/de_dust23.jpg

La position suivante sur la map de_dust2 autorise la présence de plusieurs joueurs, mais ils ne peuvent pas être les uns sur les autres :

- ftp://files.eswc.com/regulations/2008/preliminaries/files/counter-strike/de_dust24.jpg

Voir à travers les murs sur les map de_train et de_dust2 est interdit :

- ftp://files.eswc.com/regulations/2008/preliminaries/files/counter-strike/de_train.jpg
- ftp://files.eswc.com/regulations/2008/preliminaries/files/counter-strike/de_dust25.jpg

AVERTISSEMENTS ET SANCTIONS

7.05 Un joueur peut être réprimandé et recevoir un avertissement si il commet l'une des infractions suivantes :

- Refuser de suivre les instructions d'un official 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
- Etre coupable de comportement anti-sportif

7.06 Un joueur peut être réprimandé et recevoir une pénalité si il commet l'une des infractions suivantes :

- Recevoir plus d'un avertissement
- Etre coupable d'actes violents
- Tricher ou utiliser un procédé inéquitable
- Mentir ou induire en erreur un official du tournoi
- Arriver en retard à l'heure de son match
- Violer les règles de ce règlement

7.07 Un joueur recevant une pénalité perd automatiquement le match en cours, ou son prochain match si il ne joue pas.

7.08 Après étude de l'infraction par le directeur de la compétition et du directeur de tournoi, un joueur ayant reçu une pénalité peut également recevoir des sanctions supplémentaires telles que plusieurs défaites automatiques, la disqualification du joueur, l'expulsion du joueur et l'interdiction de participer aux futures compétitions durant un an.

7.9 Un joueur disqualifié perd automatiquement tous ses prochains matchs et perd tous les droits et dotations qu'il aurait pu recevoir. Dans une phase de poules, tous les résultats des matchs précédents sont convertis en défaite. Tous les points gagnés ou perdus sont recalculés en conséquence.

SANCTION PARTICULIERE

7.10 Un joueur ou une équipe qui utilise volontairement ou involontairement un flashbug perdra trois rounds qui lui seront retirés de son score à la fin du match.