

Règlement CS:GO

PolyLAN 31



Table des matières

[1. Application du règlement](#)

[1.1 Destinataires](#)

[1.2 Modifications du règlement](#)

[1.3 Finalité des décisions](#)

[2. Plateforme de gestion du tournoi](#)

[2.1 Enregistrement sur la plateforme](#)

[2.2 Recherche du tournoi](#)

[2.3 Inscription de la Team au tournoi.](#)

[3. Structure du tournoi](#)

[3.1 Format de match](#)

[3.1.1 Match au meilleur d'une \(1\) manche \(BO1\)](#)

[3.1.2 Match au meilleur d'une \(3\) manche \(BO3\)](#)

[3.1.3 Match de départage](#)

[3.2 Format du tournoi](#)

[3.2.1 Information générales](#)

[3.2.2 Premier jour : samedi 8 octobre](#)

[3.2.3 Deuxième jour : dimanche 9 octobre](#)

[3.2.4 Horaire](#)

[3.3 Dénomination des Brackets](#)

[3.3.1 Winner Bracket](#)

[3.3.2 Loser Bracket](#)

[3.4 Phase de poules](#)

[3.4.1 Obligations de jouer.](#)

[3.5 Phase finale](#)

[3.5.1 Grande Finale](#)

[4 Team](#)

[4.1 Roster](#)

[4.2 Capitaine](#)

[4.3 Coach](#)

[5 Paramètres](#)

[5.1 Paramètres du joueur](#)

[5.1.1 Illégal scripts](#)

[5.1.2 Commande illégal ou paramètre de démarrage](#)

[5.1.3 Overlays](#)

[5.1.4 Fichiers personnel](#)

[5.1.5 Logiciel interdit ou composant interdit.](#)

[5.1.6 Couleur de l'écran](#)

[5.1.7 Contenu du dossier de config](#)

[5.2 Paramètres du serveur](#)

[5.3 Map pools](#)

[6 Déroulement d'un match](#)

[6.1 Installation du matériel](#)

[6.2 Convocation](#)

6.3 Avant le match

6.3.1 IP du match

6.3.2 Démo

6.3.3 Processus de sélection aléatoire de la map lors d'un BO1

6.3.4 Processus de sélection aléatoire de la map lors d'un BO3

6.3.5 Lancement du match

6.4 Pendant le match

6.4.1 Warmup

6.4.2 Pause

6.4.3 Pause Tactique

6.4.4 Communication

6.4.5 Overtime

6.4.6 Interruption involontaire d'un match

6.4.7 Demande d'investigation

6.5 Après le match

6.5.1 Validation du score

7 Infractions au règlement

7.1 Action et bug interdits

7.1.1 Bombes

7.1.2 Climbing

7.1.3 Boosting, sky walking, sharking

7.1.4 Grenades

7.1.5 Suicide

7.1.6 Autres

7.2 Actions et comportements interdits dans le jeu menant à des sanctions

7.3 Disqualification et expulsion

8 Dispositions générales

8.1 Comportement des joueurs

8.2 Santé

8.3 Droit à l'image

1. Application du règlement

Ce règlement fait office de document de référence durant l'entièreté de l'événement PolyLAN 31 se déroulant au SwissTech Convention Center, Ecublens, du 30 mars au 02 avril 2018.

1.1. Destinataires

Ce règlement s'applique à toutes les teams participant au tournoi Counter-Strike: Global Offensive ("CSGO" ou "jeu" dans la suite de ce document) de la PolyLAN 31, ainsi qu'à leurs structures et équipe entière incluant notamment les coaches, managers, propriétaires, membres et employés. L'ensemble de ces personnes obtiennent la dénomination de "participants" dans la suite de ce document.

En prenant part au tournoi, tout participant s'engage à avoir pris connaissance de son contenu et à le respecter dans son intégralité.

1.2. Modifications du règlement

Les organisateurs et l'équipe en charge du tournoi, dénommée "admins" dans la suite de ce document, se réserve le droit de modifier le règlement en tout temps et sans préavis.

1.3. Finalité des décisions

Les admins se réservent le droit de prendre des décisions en tout temps sur tous les points non explicités et de déroger au règlement lorsqu'ils le jugent nécessaire. Toutes les décisions prises par les admins sont finales et sans appel.

2. Plateforme de gestion du tournoi

La plateforme de gestion utilisée pour l'édition d'avril 2018 du tournoi Cs:Go de la PolyLAN 31 sera le site intranet de la PolyLAN. (<https://polylan.ch/Plamingo/>)

2.1. Structure du tournoi

Début du tournoi : Le samedi 31 mars à 9h00

Fin du tournoi : Le lundi 2 avril à 16h00

2.2. Format de match

Ce chapitre décrit les différents formats de match qui sont utilisés lors du tournoi.

2.2.1. Match au meilleur d'une (1) manche (BO1)

Un match au « meilleur d'une manche (Best Of 1 ou BO1) » se joue en 1 partie et oppose deux équipes de cinq joueurs. Le vainqueur du match est l'équipe qui a gagné la partie.

2.2.2. Match au meilleur d'une (3) manche (BO3)

Un match au « meilleur des trois manches (Best Of 3 ou BO3) » se joue en 2 ou 3 parties et oppose deux équipes de cinq joueurs. Le vainqueur d'un match est l'équipe qui a gagné deux parties.

2.2.3. Match de départage

Un match de départage est joué comme une partie standard en BO1

2.3. Format du tournoi

2.3.1. Information générales

Méthode de compétition 5 vs 5

Durée d'une partie : jusqu'à ce qu'un vainqueur soit désigné.

Vainqueur du match : Une partie est gagnée lorsqu'une équipe met 16 rounds sur 30 rounds. Suivant le match joué dans le tournoi, un overtime peut être joué pour départager les deux équipes (voir 5.4.5).

Restrictions : Il y a pour le moment pas de restriction concernant les armes/objets. Le responsable du tournoi peut, durant le déroulement du tournoi, ajouter des restrictions.

Placement en poules : Basé sur les précédents résultats des tournois en Suisse.

Les maps dans les poules seront fixées par les officiels.

2.3.2. Premier jour : samedi 31 mars

Phase de poule :

- Round-robin

- 4 groupes de 8 équipes (total : 32 équipes)

- Aucune Team ne sera éliminée à l'issue de cette phase

- 16 Teams continueront en tournoi « Elite »

- 16 Teams continueront en tournoi « Amateur »

- Début de la phase finale : Arbres de tournoi à double éliminations

2.3.3. Deuxième jour : dimanche 01 avril

Fin de la phase finale :

- Quart de finale
- Demi-finale
- Finale Winner Bracket
- Finale Loser Bracket

2.3.4. Troisième jour : lundi 02 avril

Fin de la lan :

- Grande Finale

2.4. Dénomination des Brackets

2.4.1. Winner Bracket

Un « Winner Bracket » est la partie de l'arbre où les participants n'ont jamais perdu de match. Dans le cas d'un arbre à double éliminations, lorsqu'un participant en Winner Bracket perd un match, il tombe en « Loser Bracket ».

2.4.2. Loser Bracket

Un « Loser Bracket » est la partie de l'arbre où les participants ont déjà perdu un match. Lorsqu'un participant en Loser Bracket perd un match, il est éliminé.

2.5. Phase de poules

Cette phase est organisée en 8 groupes de 6 équipes (total : 32 équipes).

Dans chaque groupe, Toutes les équipes se rencontrent dans un seul match en BO1. C'est la structure « Round-Robin ». Pendant la phase de pool, un match gagné vaut 3 points, une égalité 1 points et une défaite 0 point. Il n'y a pas d'overtime pendant la phase de poule.

À la fin de la phase de poule, les critères suivants sont appliqués dans l'ordre pour déterminer la position distincte de chaque participant :

1. Plus grand nombre de point.
2. Plus grand nombre de partie gagnée.
3. Plus grand ratio de Round gagnées/perdus.

4. Résultat du match ayant opposé les 2 équipes en égalité parfaite (s'il n'y en a que 2)
5. Résultat du match de départage

À l'issue de la phase de poules :

- Les 2 premiers de chaque groupe passent dans l'arbre du Tournoi Elite.
- Les 4 derniers de chaque groupe passent dans l'arbre du Tournoi Amateur.
- Les 2 tournois se dérouleront en parallèle mais de manière séparée. Aucun passage ne sera possible d'un arbre à l'autre.

2.5.1. Obligations de jouer.

Chaque match de poules doivent être absolument joué. Si le match n'est pas joué à cause d'une équipe manquante, cette dernière donnera la victoire à l'autre équipe et elle sera disqualifiée du tournoi. Si le match n'est pas joué pour des raisons techniques d'un joueur, une demande peut être fait aux admins pour ne pas être disqualifiée.

2.6. Phase finale

La phase finale se déroule dans un arbre à 16 participants à double éliminations.

Les participants jouent l'un contre l'autre en BO1 pour toutes les rencontres à l'exception des rencontres suivantes qui seront jouées en BO3 :

- Quart de finale
- Demi-finale
- La Finale du Winner Bracket
- La Finale du Loser Bracket
- La Grande Finale

2.6.1. Grande Finale

La Team arrivant en Grande Finale depuis le Winner Bracket aura une map d'avance.

Le pick&ban sera commencé par le winner du loser bracket.

La Grande Finale se déroulera sur la scène. Les joueurs devront utiliser les ordinateurs, écrans, intra-auriculaire ainsi qu'un casque de chantier anti-bruit mis à disposition sur la scène. Ils auront toutefois la possibilité d'utiliser leur propre clavier, leur propre souris et leur propre micro du casque.

Le coach n'aura pas l'autorisation d'accéder à la scène pour communiquer avec les joueurs durant tout l'affrontement.

3. Team

3.1. Composition d'une team

Le nombre maximum de personne dans une team est de huit personnes. Il y'a 5 joueurs, 1 remplaçant, 1 coach et 1 manager. Seul les joueurs peuvent être en contact pendant un match.

Les règlement du tournoi et de la lan s'applique à toute la team.

3.2. Joueur

Un joueur fait parti d'un roster de 5 joueurs. Seul les joueurs sont autorisés à parler pendant le match au sein du roster ou de monter sur la scène.

3.3. Capitaine

Le capitaine d'équipe est le joueur en charge de son équipe auprès des officiels du tournoi.

Le capitaine d'équipe doit rester la même personne durant tout le tournoi. Il doit s'occuper d'annoncer son équipe avant le début du tournoi, du pick&ban des matchs, des plaintes officielles, ou de tout autre problème auprès des officiels du tournoi. Lors d'un problème, le coach et lui doivent être les **2** seules personnes de son équipe s'approchant du coin admin et il doit s'en assurer.

3.4. Remplaçant

Le remplaçant peut échanger sa place avec un joueur à tout moment durant la lan pour autant que le changement se fasse avant le début de la partie. Le remplaçant n'a pas le droit de parler aux joueurs durant le match disputé.

3.5. Coach

Le coach peut également seconder le capitaine d'équipe pour toute interaction avec les admins. C'est le seul qui peut accompagner le capitaine au coin admin lors de conflit ou demande d'investigation.

4. Paramètres

4.1. Paramètres du joueur

4.1.1. Scripts illégaux

Tous les scripts sont illégaux sauf pour acheter ou les scripts de démo. Voici quelques exemples de script illégaux :

- Jumpthrow scripts
- Stop shoot scripts
- Center view scripts
- Turn scripts
- No recoil scripts
- Burst fire scripts
- Rate changers
- FPS scripts
- Anti flash scripts or binding
- Bunnyhop scripts
- Stop sound scripts

4.1.2. Commande illégale ou paramètre de démarrage

Les commandes suivantes sont interdites :

- mat_hdr_enabled

Les commandes suivantes dans les options de lancement sont interdites :

- +mat_hdr_enabled 0/1
- +mat_hdr_level 0/1/2

4.1.3. Overlays

Tous les overlays In-Game sauf ci-dessous sont interdit :

- cl_showpos 1
- cl_showfps 1
- net_graph 0/1

4.1.4. Fichiers personnel

Le HUD peut être modifiée tant qu'aucune information qui est disponible dans le HUD standard est supprimée ou falsifiée. Si vous utilisez un HUD personnalisé, il doit être lisible. Si un administrateur est entravée dans son travail en raison de HUD illisibles, des mesures peuvent être prise.

les fichiers personnalisés ne sont autorisés que pour votre HUD et l'interface graphique.

D'autres fichiers personnalisés sont interdits, y compris les modèles personnalisés, modifiés textures ou des sons (volume, paysages sonores).

4.1.5. Logiciel interdit ou composant interdit.

Modifier les graphiques ou les textures du jeu avec l'aide de pilotes comme Videocard ou des outils similaires est illégale. En outre, toute sorte de superposition qui affiche les performances du système lors de la lecture (par exemple Nvidia SLI Display, RivaTuner overlays) est illégal. Les outils qui n'affichent que les FPS sont légaux.

Tout hardware aidant par quelconque moyens le joueur est interdit.

Vous serez punis indépendamment du fait que les modifications ont été apportées à l'aide du matériel externe ou un logiciel et quelle que soit leur utilisation ou non activement.

4.1.6. Couleur de l'écran

L'utilisation de l'affichage 16 bits est interdite.

4.1.7. Contenu du dossier de config

Dans le dossier de config vous êtes seulement autorisé à avoir des fichiers de configuration. Photos, démos, screenshots et fichiers compressés sont interdits. Si un administrateur est entravée dans son travail en raison d'un trop grand nombre de fichiers de configuration peu claires, des mesures peuvent être prise.

4.2. Paramètres du serveur

Les paramètres de configuration des serveurs sont repris de la version du 14.01.2016 de l'ESL.

Les serveurs utilisent un tickrate de 128.

- Le lien pour trouver toute la config :
- <https://play.eslgaming.com/download/26251762/>
- Les commandes ajoutées par nos soins :
- tv_enable 1
tv_delay 120

4.3. Map pools

Les maps ci-dessous pourront être jouée pendant toute la durée du tournoi.

- de_inferno
- de_nuke
- de_train
- de_cache
- de_cbble
- de_overpass
- de_mirage

5. Déroulement d'un match

5.1. Installation du matériel

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

5.2. Convocation

L'heure de convocation est l'heure à laquelle les participants doivent être présents pour jouer leur match officiel. Cette heure de convocation est indiquée sur l'horaire des tournois. L'ordre des matchs est important. Le match se trouvant en haut de la liste des matchs à jouer doit toujours être joué en priorité. Les participants sont invités à être présents et prêts quelques minutes avant l'heure de convocation pour éviter tout retard imprévisible. Si les participants de chaque côté sont prêts avant l'heure de convocation, ils ont l'autorisation de commencer leur match avant l'heure prévue, à la condition qu'ils effectuent tous leurs matchs dans l'ordre prévu.

5.3. Avant le match

5.3.1. Démo

Il est obligé d'enregistrer une démo pour chaque match joué. Cette dernière pourra être demandé pendant toute la durée du tournoi. Tout manque de démo lors d'une demande d'un officiel entraînera des sanctions.

5.3.2. Processus de sélection aléatoire de la map lors d'un BO1

Pour choisir sur quel map le match sera joué, le ban se fera ainsi :

- l'équipe supérieur dans l'arbre est considéré comme l'équipe A. L'autre équipe est par définition l'équipe B.
- l'équipe A commence à ban suivis de l'équipe B jusqu'à qu'il ne reste plus qu'une map. Cette map sera jouée.

5.3.3. Processus de sélection aléatoire de la map lors d'un BO3

Pour choisir sur quel map le match sera joué, le ban se fera ainsi :

- l'équipe supérieur dans l'arbre est considéré comme l'équipe A. L'autre équipe est par définition l'équipe B.
- l'équipe A commence a ban suivis de l'équipe B jusqu'à qu'il ne reste plus que trois map.
- L'équipe A choisit une des trois map restante, celle-ci sera la première map jouée pendant la confrontation.
- L'équipe B choisit une des deux map restante, celle-ci sera la deuxième map jouée pendant la confrontation.
- La map restante sera jouée pour le match de départage.

5.3.4. Lancement du match

Les participants doivent commencer leur match au plus tard à l'heure prévue. Si les participants de chaque côté sont prêts avant l'heure de convocation, ils ont l'autorisation de commencer leur match avant l'heure prévue, à la condition qu'ils effectuent tous leurs matchs dans l'ordre prévu. Si des joueurs sont en retard, il est autorisé par la team adverse de les attendre 15 minutes. Ensuite, le match doit être lancé. Si au bout de ces 15 minutes d'attente, une équipe n'est toujours pas présente, elle perd automatiquement sa partie par forfait, sauf cas exceptionnel suite à la décision d'un officiel (le bon sens et le fair-play étant ici préconisés).

En cas de BO1, elle perd le match. En cas de BO3, elle perd la partie qu'elle doit jouer mais a toujours la possibilité de disputer les parties suivantes si elle revient à temps et n'a pas déjà perdu 2 parties.

Une équipe peut commencer un match avec un joueur manquant.

l'équipe adverse peut choisir de jouer avec 4 ou 5 joueurs

5.4. Pendant le match

5.4.1. Warmup

Avant le début du match, les deux équipes doivent signaler qu'elles sont prêtes en rentrant la commande `/ready`. Si un joueur a des problèmes temporaires, il peut retirer son statut de prêt en rentrant la commande `/unready`.

5.4.2. Pause

Si vous avez un problème qui vous empêche de jouer, vous êtes autorisé à utiliser la fonction pause. La fonction pause doit être utilisé au début du prochain round (au cours du freetime). Vous devez annoncer la raison avant ou immédiatement après l'avoir utilisé. Si aucune raison est donnée, l'équipe adverse peut réactiver le jeu et continuer à jouer. La réactivation ou la pause du jeu sans aucune raison peut conduire à une sanction.

La fonction de pause peut être utilisé par tous les joueurs sur le serveur en utilisant cette commande: `/pause`

5.4.3. Pause Tactique

Une pause tactique d'une minute par équipe et par match est autorisée. Cette pause doit être faite pendant le freezetime. Il faut utiliser la pause via le menu et non via la console. Toute erreur pourra être considéré comme une pause sans raison et pourra conduire à une sanction.

5.4.4. Communication

Durant toute la durée d'un match, toute communication parvenant à un joueur doit être limité aux seuls autres joueurs de son roster jouant avec lui dans ce match. Aucune autre communication n'est autorisée. Lorsqu'une pause est activée dans le jeu, ils ont l'autorisation de parler avec le coach, le remplaçant et avec les officiels du tournoi mais toute autre communication est interdite.

5.4.5. Overtime

Dans le cas d'une égalité (15-15), un overtime sera joué avec un MR3 et 10'000 \$ de start money. Au début de l'overtime, les équipes restent dans le dernier côté joué (CT, T). Elles changent de côté après 3 rounds. Les équipes continuent les overtimes jusqu'à ce qu'un vainqueur soit déterminé.

5.4.6. Interruption involontaire d'un match

Si un match est involontairement interrompu (plantage, déconnexion réseau, ...) les règles suivantes doivent être suivies :

- La pause doit être faite (tout en respectant les règles de la pause énoncées ci-dessus) et maintenue jusqu'à ce que tous les 10 joueurs soient connectés.
- Si le problème a lieu avant que trois rounds d'une des moitiés soient complétés, le serveur doit être redémarré et la moitié est recommencée à partir de zéro.
- Si le problème a lieu après que trois rounds d'une des moitiés soient complétés, la moitié doit être relancée et le score sera compté à partir du dernier round complété. L'argent de départ est fixé à 2000 et l'équipe qui a perdu le dernier round doit se suicider avec la commande "kill" dans la console. Ce round n'est pas compté. Le score continue dès le round suivant. L'argent de départ est de nouveau fixé à 800.

Si un joueur se déconnecte involontairement, une pause doit être faite (tout en respectant les règles de la pause énoncées ci-dessus). Si aucun kill a été fait, le match recommencera. Si le premier kill a déjà eu lieu, les joueurs devront mettre la pause au début du prochain round. Le temps d'attente d'un joueur déconnecté est de 10 minutes. Si le joueur rejoint la partie dans les temps, le match peut être repris. Si après 10 minutes le joueur manquant n'est pas reconnecté, le match se poursuit avec un joueur en moins.

Aucun arrangement à l'amiable n'est autorisé sans l'accord d'un officiel. Les officiels pourront, en cas de validation, surveiller que les conditions soient respectées. Tous les arrangements faits à l'amiable sans validation officielle seront ignorés par les officiels et considérés comme nuls et non avenus en cas de litige.

5.4.7. Demande d'investigation

Si une équipe a des soupçons de triche contre un joueur adverse. Le capitaine doit aller en informer les officiels. Ils regarderont la gotv seulement sur le joueur concerné pour savoir si les soupçons de triche sont avérés, la record du joueur peut être demandée. Si le joueur en question est dans l'incapacité de fournir ça record, le match sera considéré comme un forfait.

5.5. Après le match

5.5.1. Validation du score

A la fin du match, le capitaine des deux équipes devront se présenter au coin des admins pour annoncer le score et prendre connaissances du prochain match.

6. Infractions au règlement

6.1. Action et bug interdits

6.1.1. Bombes

Il est interdit de planter la bombe d'une manière qu'il ne peut plus être atteint. Les endroits qui peuvent être atteints avec l'aide d'un coéquipier sont autorisés. La violation de cette règle entraînera la déduction de 3 rounds.

6.1.2. Climbing

Les boosts avec l'aide de coéquipiers est autorisé. Il n'est pas autorisé d'atteindre des positions ou les textures disparaissent dans les murs ou les motifs si un mouvement spécial (par exemple un saut) est nécessaire.

6.1.3. Boosting, sky walking, sharking

Le boosting a travers les murs, les plafonds, le sol, les pixels ou les surfaces invisible ainsi que le sky walking, floating et sharking sont interdit.

6.1.4. Grenades

Lancer des grenades dans un murs est interdit. Les jeter par dessus les murs ou les toits est autorisé

6.1.5. Suicide

Il est interdit de se suicider via la console pour réduire le temps du round.

6.1.6. Autres

L'utilisation de bugs n'est en général pas autorisé. Si un bug qui ne figure pas dans le règlement est utilisé, un officiel décidera si une mesure sera prise.

6.2. Actions et comportements interdits dans le jeu menant à des sanctions

Les actions suivantes sont strictement interdites durant un match et entraîneront une défaite immédiate et irrévocable du match en cours :

- Toute utilisation de script
- L'utilisation d'un bug ou exploit clairement injuste
- Contester avec véhémence la décision d'un officiel du tournoi
- Élever la voix de manière agressive envers un officiel

Une équipe sera immédiatement disqualifiée du tournoi (et peut subir d'autres sanctions indiquées dans le règlement général) si l'un de ses joueurs commet l'une des infractions suivantes :

- L'utilisation de n'importe quel programme de triche
- Avoir un comportement clairement inapproprié
- Utiliser un langage ou des gestes insultants
- Émettre des insultes, propos négatifs ou railleries à répétition. Ceci inclut les railleries en partie (« flaming »)
- Être coupable de comportement anti-sportif (déconnection intentionnelle, spam/flood, etc.)
- Endommager du matériel
- Être coupable d'actes violents
- Tricher avec préméditation ou utiliser un procédé inéquitable (ceci inclut également la réception d'informations non autorisées sur la partie en cours)
- Mentir ou induire en erreur un officiel du tournoi
- Refuser à répétition de suivre les instructions d'un officiel du tournoi
- Violer intentionnellement et consciemment des règles mentionnées dans ce règlement

6.3. Disqualification et expulsion

Après étude par un admin d'une infraction au règlement, une équipe ayant reçu une sanction peut également subir plusieurs défaites automatiques, la disqualification de l'équipe ou même l'expulsion de l'équipe.

Une équipe disqualifiée perd automatiquement tous ses prochains matchs et perd tous les droits et dotations et prix qu'elle aurait pu recevoir. Dans une phase de poules, tous les résultats des matchs précédents sont convertis en défaite. Dans une phase finale, le match précédent est converti en défaite et son adversaire précédent avance au tour suivant à la place de l'équipe éliminée.

7. Dispositions générales

7.1. Comportement des joueurs

Tous les joueurs doivent faire preuve de fairplay et de convivialité pour respecter l'ambiance désirée du tournoi. Ils s'engagent à respecter les lois en vigueur sur le territoire suisse, notamment et particulièrement de ne pas tenir de propos racistes, injurieux, homophobes, xénophobes ou quelque autre forme de discrimination sociale, raciale ou politique envers les autres participants, les organisateurs ou quiconque en présence.

7.2. Santé

Afin d'éviter tous problèmes médicaux résultant du tournoi, les participants doivent être garants de ne pas être la proie de problèmes de santé incompatibles avec l'univers du jeu vidéo ou du tournoi. Les écrans, la foule ou le bruit ne pourront pas être tenus responsables de quelconques complications physiques ou psychologiques pour les participants.

7.3. Droit à l'image

Les participants autorisent les organisateurs à prendre des photos/vidéos d'eux et à les publier sur la page Facebook de l'évènement, dans une exposition, des revues et des journaux de la presse à des fins de promotion. Ils acceptent que ces droits à l'image soient cédés aux organisateurs sans contrepartie, notamment d'ordre financier. Tous les participants autorisent la possible diffusion de leurs matchs.