

# REGLEMENT TOURNOI CS 1.6

Les membres organisateurs se réservent le droit de modifier à tout moment le présent règlement, ainsi que de choisir les sanctions appropriées en cas de son non respect.

Le Tournoi CS fera rencontrer des équipes de 5 personnes sur la dernière version du jeu (1.6, protocole 48).

Le Tournoi se présentera sous la forme d'une phase de poule suivie d'une phase en élimination directe.

## I. Déroulement d'un match.

Un match officiel ne peut pas être lancé et joué sans qu'un arbitre officiel ait 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.

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

Avant le lancement du premier match chaque équipe doit présenter son capitaine d'équipe aux officiels du tournoi. Il 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, de la validation du résultat, ou d'un quelconque problème auprès des officiels du tournoi.

Un match se joue en une partie et oppose deux équipes de cinq joueurs. Une partie est jouée sur une map de **2 manches de 12 rounds** déterminée par la **procédure de choix de map** (cf plus loin). **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.

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 des paramètres de jeu modifiés (cf le paragraphe paramètre de jeu)

### **Choix de map :**

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 retire l'une des 3 maps restantes

L'équipe A retire l'une des 2 maps restantes

Le match se joue sur la dernière map restante. La désignation de l'équipe A et de l'équipe B se fait au tirage au sort. Le choix du camp terroriste ou contre-terroriste pour la première manche peut être choisie automatiquement par le serveur de jeu, ou bien 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

### **Liste des maps :**

La liste de maps disponibles est composée de :

**de\_dust2 (drax version)**

**de\_inferno**

**de\_nuke (drax version)**

**de\_train (drax version)**

**de\_tuscan**

Lien pour les telecharger :

[ftp://files.eswc.com/regulations/2009/files/counter-strike/de\\_tuscan.zip](ftp://files.eswc.com/regulations/2009/files/counter-strike/de_tuscan.zip)

[ftp://files.eswc.com/regulations/2009/files/counter-strike/flashbug\\_mappack\\_by\\_drax.zip](ftp://files.eswc.com/regulations/2009/files/counter-strike/flashbug_mappack_by_drax.zip)

## **II. Pendant les matchs :**

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 et les officiels du tournoi, même si ils sont morts dans le jeu.

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 official 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.

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 eu lieu avant la fin du troisième round, la mi-temps est continué 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 pauser la partie à la fin du round en cours ou durant la période de freeze afin de permettre au joueur de se connecter. L'utilisation excessive de la pause est interdite et résultera d'une sanction.

Les actions suivantes sont autorisées:

- La marche silencieuse est autorisée seulement sans l'utilisation d'un script.
- Le « Bunny hopping » est autorisé seulement sans l'utilisation d'un script.
- L'utilisation de « +duck » derrière une caisse est autorisée.
- Il n'y a pas de restriction sur le nombre de grenade pouvant être achetée.

Les actions suivantes sont strictement interdites durant un match et entraîneront une pénalité :

- L'utilisation de la pause en cours de round est interdite sans l'autorisation d'un arbitre (elle est autorisée à la fin d'un round et pendant la période de freeze).
- Toute forme d'utilisation de script est interdite.
- Utiliser 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 ou plus 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 flash en dessous de mur est interdits, lancer des grenades flash au dessus des murs ou toits est autorisé.
- 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.
- Binder « +duck » sur la molette de la souris est interdit.

### III. Parametres joueurs et servers :

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\_updaterate 101

cl\_cmdrate 101

gl\_picmip 0

gl\_monolights 0

gl\_polyoffset 0 à 4

gl\_max\_size higher than 128

fastsprites 0

lightgamma 2.5

texgamma 2.0

s\_show 0

s\_a3d 0

r\_speeds 0

rate 25000

Les paramètres suivants seront activés sur les **serveurs** :

sv\_lan 1

sv\_lan\_rate 25000

sv\_maxupdaterate 101

sv\_maxspeed 320

sv\_airaccelerate 10

sv\_maxrate 25000

sv\_minrate 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\_stepsize 18

sv\_stopspeed 75.000

sv\_wateraccelerate 10

sv\_waterfriction 1

mp\_autoteambalance 0

mp\_limitteams 0

mp\_friendlyfire 1

mp\_forcechasecam 2

mp\_chasecam 1

mp\_friendly\_grenade\_damage

mp\_allowmonsters 0

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 j

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

log on

sys\_ticrate 10000

fps\_max 200

pausable 1

Paramètres de jeu devant être utilisés lors des overtime :

mp\_startmoney 16000

mp\_maxrounds 3

Les valeurs graphiques suivantes doivent être utilisées sur le PC du joueur :

Brightness 50% maximum

Digital Vibrance 50% maximum

Contrast 50% maximum

Sharpening 0

Gamma 70% maximum

L'utilisation de programme externe modifiant les paramètres graphiques en cours de jeu est interdite.  
L'utilisation d'une autre valeur que celles indiquées entraînera une sanction.