

# Règlement Counter-Strike 1.6

---

## Table des matières

1. Présentation du tournoi .....	2
2. Inscriptions.....	2
3. Organisation du tournoi .....	3
4. Structure du Tournoi :.....	3
4.1. Les poules : .....	3
4.2. Tableau final : .....	3
4.3. La finale : .....	4
5. Configuration : .....	4
5.1. Configuration Client : .....	4
5.2. Configuration Serveur :.....	5
6. Règlement des matchs.....	6
7. Règlement générale .....	6
8. Le principe Adminbot.....	7

www.lanup.be

# **1. Présentation du tournoi**

**EN PARTICIPANT A CE TOURNOI, CHAQUE JOUEUR ACCEPTE LES CONDITIONS COMPLETES DE CE REGLEMENT.**

Le tournoi se limite à 16 équipes au maximum, 16 équipes étant le nombre de team pour le tournoi idéal.

N'oubliez pas, l'inscription officielle au tournoi Counter-Strike 1.6 se fait sur place, lors de la lan. L'inscription faite sur le site n'est qu'une simple manière à nous, administrateurs, de voir le nombre de teams qui pourraient disputer le tournoi.

Les maps seront les suivantes :

- de\_dust2\* (drax version)
- de\_inferno
- de\_nuke\* (drax version)
- de\_train\* (drax version)
- de\_tuscan\*
- de\_mirage
- de\_forge

(\*) Ces maps sont téléchargeables sur le ftp de l'ESWC :

<http://data.eswc.com/rules/2011/en/counter-strike/>

Les versions drax des maps contiennent les corrections de « flash bug ».

Nous nous réservons le droit de modifier ce présent règlement à tout moment

## **2. Inscriptions**

Les inscriptions au tournoi se feront du vendredi soir au samedi matin 10H.

Le multi-tournoi n'est pas autorisé.

Les parties se joueront en 5 vs 5, avec la version courante de CS (actuelle 1.6) en Max-Round 15 (MR 15).

Il n'y a aucune limite de joueurs dans une team.

Néanmoins pour chaque match seul 5 joueurs + 1 remplaçant sont désignés pour jouer ce match.

Ce remplaçant pourra remplacer un autre joueur durant les temps morts (changement de côté ou changement de map) ou dans le cas où un joueur est dans l'indisponibilité de participer au match dû à un problème technique. Tout problème technique doit être signalé à l'Administrateur et validé par celui-ci pour un changement.

Si coach il y a, celui-ci devra s'inscrire en tant que remplaçant, aucuns conseils extérieurs n'étant admis de qui que ce soit.

Chaque clan devra avoir explicitement défini parmi ses membres un capitaine. Celui-ci sera LE SEUL interlocuteur avec les administrateurs.

### **3. Organisation du tournoi**

Le tournoi se déroulera en deux phases : en poules (samedi) puis ensuite le tableau final avec un arbre à élimination (samedi soir et dimanche).

Les poules seront tirées durant samedi matin de 10h à 11h, le tournoi débutera samedi à 11h.

Des changements au sein de l'équipe entre les matchs seront possibles à conditions que le remplaçant figure sur la liste des membres inscrits de ce clan.

Aucun autre joueur ne sera admis à entrer dans la partie.

En cas de crash d'un joueur, l'équipe se retrouvant à quatre ou moins a un quota de 5 min de pause. La pause ne peut être enclenchée qu'en fin de round ou durant le freezetime du round suivant. La team adverse peut demander de continuer le match dès les 5 min de pause écoulé.

En cas de coupure involontaire (coupure réseau, coupure de courant, crash serveur) la partie sera rejoué sans donner un quelconque avantage à l'une ou l'autre équipe.

A la fin de la partie, chaque responsable de clan effectue un \*\*\*\*\*screenshot\*\*\*\*\*

### **4. Structure du Tournoi :**

Les équipes seront réparties aléatoirement dans des poules.

Les deux premiers de chaque poule sortiront vainqueurs pour continuer le tournoi (pro) en losers-winners bracket, les équipes perdantes se retrouveront dans un tournoi (fun) de consolation à élimination directe.

#### **4.1. Les poules :**

Les équipes seront réparties dans les poules définies selon le nombre d'équipe inscrite.

Les matchs se jouent en deux manches.

Une manche se termine dès que 15 rounds ont été joués soit MR 15.

Le décompte total des rounds permettra de désigner le vainqueur.

Une équipe marque 3 points en cas de victoire, 0 en cas de défaite et 1 point en cas de nul. Le classement au sein de chaque poule se fera au total des points décroissants.

En cas d'égalité aux points dans une poule au final, on compare le total des rounds gagnés sur tous les matchs. En cas de nouvelle égalité, un match servira à départager les équipes.

Les deux premiers de chaque poule seront qualifiés pour les phases finales, les derniers seront quant à eux envoyés dans le tournoi de consolation (en élimination directe).

#### **4.2. Tableau final :**

Le tableau final regroupera les meilleures teams à l'issue des poules qualificatives.

Il s'agira d'un tableau en losers-winners bracket et qui suivra les règles usuelles.

Les matchs de phase finale se jouent sur une map en MR 15, sur une seule map.

Comme pour les poules, le vainqueur est désigné après décompte des rounds gagnés.

Si les deux équipes sont à égalité à la fin des 2 manches, des prolongations de 2 manches de 3 rounds seront jouées jusqu'à ce qu'un vainqueur soit déclaré.

### 4.3. La finale :

Les matchs pour la petite finale et la grande finale se jouent en MR 15 sur deux maps, chaque équipe choisira sa map.

En cas d'égalité parfaite, une prolongation a lieu sur une map tirées au hasard.

## 5. Configuration :

### 5.1. Configuration Client :

Aucun cheat n'est toléré. Toute utilisation de cheat ou possession se verra sanctionnée par une expulsion non remboursable de la lan.

Aucune excuse ne sera valable pour se justifier : démonstration, oubli, PC d'autrui, ...

La seule config en dehors de celle par défaut autorisé sera celle de l'ESWC. Les joueurs devront utiliser soit la config de base soit la config ESWC. Toute modification de la config de base ou CPL est interdite, ainsi que la modification de variables par la console.

Seuls les models, sprites (radar, viseur, écriture, ...) par défaut et les High-fps models sont autorisés, toute autre modification de modèles lors de l'inspection des arbitres et de l'administration annulera le match en cours pour la team fraudeuse. Seuls la config, les modèles, etc. ci-dessus sont autorisés. Toute chose non citée est interdite, si personne ne tente de trouver une solution informatique pour avoir l'avantage il n'y aura aucun problème.

Tout programme modifiant le jeu CS est interdit sauf powerstrip pour la modification du gamma (Dans la limite du raisonnable).

(Seul le Voice de HL est autorisé. Tout autre programme de discussion est interdit.)

Durant le lan nous nous permettrons à n'importe quel moment de vérifier la configuration de joueurs tirés au hasard, si ceux-ci ne respectent pas les règles du tournoi cela entraînera la disqualification de l'équipe entière.

Les administrateurs vérifieront aussi par-dessus les épaules si les models, sprites, ... sont corrects et bien ceux par défaut.

Les paramètres suivants sont obligatoires pour les joueurs :

- |                        |                               |
|------------------------|-------------------------------|
| - ex_interp 0.01 LAN   | - gl_monolights 0             |
| - cl_lc 1              | - gl_polyoffset 0.1 to 4      |
| - cl_lw 1              | - gl_max_size higher than 128 |
| - cl_pitchspeed 225    | - fastsprites 0               |
| - cl_showevents 0      | - lightgamma 2.5              |
| - cl_movespeedkey 0.52 | - texgamma 2.0                |
| - cl_updaterate 101    | - s_show 0                    |
| - cl_cmdrate 101       | - s_a3d 0                     |
| - gl_picmip 0          | - r_speeds 0                  |
| - cl_pmanstats 0       | - rate 25000                  |
| - net_graph 0          |                               |

## 5.2. Configuration Serveur :

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\_autoteambalance 0
- mp\_limitteams 0
- mp\_friendlyfire 1
- mp\_forcechasecam 2
- mp\_chasecam 1
- mp\_friendly\_grenade\_damage 1
- 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 jeu)
- mp\_freezetime 10
- mp\_chattime 10
- mp\_startmoney 800
  
- mp\_timelimit 0
- mp\_maxrounds 15 -
- mp\_winlimit 0
- mp\_buycost 0.25
  
- mp\_flashlight 0
- mp\_logfile 1
- mp\_logmessages 1 -
  
- log on
- sys\_ticrate 10000
- fps\_max 200
- pausable 1

## **6. Règlement des matchs**

### Bug de map

Il est interdit de poser la bombe de façon qu'elle n'émette aucun son où qu'elle soit non désamorçable. Ceci sera considéré comme un "game abuse" et sera sanctionné par un forfait.

Sur de\_dust2 il est interdit de monter sur les corniches.

Sur de\_dust2 il est interdit de lancer une flash entre les deux caisses pres du site bomb B.

Sur de\_nuke il est interdit de faire du "Sky walk" de sortir des limites de la map.

Il est autorisé de lancer des flashes au-dessus des corniches et toit sur de\_dust2 et de\_inferno.

Il est interdit de lancer des flashes sous des caisses/murs volants qui ont pour résultat de flasher toute la map.

Tous les rounds gagnés en utilisant un bug de map seront perdus d'office.

Tout bug utilisé non repris dans cette liste sera analysé et peut être sanctionné par le chef Admin.

### Concéder un match et match nul intentionnel

Une team peut concéder un match à n'importe quel moment sans contrepartie.

Les teams peuvent faire match nul intentionnel à n'importe quel moment sans contrepartie.

### Ghostalk

Si l'équipe est dirigée par un coach il est le seul habilité à donner des instructions aux joueurs.

Les joueurs morts ne peuvent pas communiquer avec les joueurs encore vivants.

Après chaque match le capitaine de l'équipe doit se rendre auprès de l'administrateur pour lui communiquer le score. Un score ne sera validé que lorsque les deux capitaines auront remis leurs résultats.

## **7. Règlement générale**

### Conduite anti-sportive et mauvais comportement

Une conduite anti-sportive (insulte, cri intempestif, agression physique, ...) n'est pas tolérée.

Si un joueur ou une team pense que son ou ses adversaires est en train d'enfreindre les règles, il doit appeler l'administration, afin de résoudre le problème au plus vite.

Faire appel au chef administrateur.

Si un joueur ou une team n'est pas d'accord avec la décision de l'administrateur, il a la possibilité d'appeler le Chef Admin.

La décision du chef administrateur est définitive et non assujetti à discussion.

Appeler le chef administrateur abusivement est passible de sanctions

### Retard

Les joueurs se doivent d'être présents à leur table à l'annonce du début du match sous peine de forfait par défaut.

Le forfait sera attribué à la team qui ne sera pas à sa table dix minutes après l'annonce du début du match.

Une information claire et précise sera donnée par l'administrateur pour annoncer le début des matchs. En cas d'absence volontaire et prolongée, avant l'annonce du match, il est obligatoire d'avertir l'Administrateur en lui indiquant le temps de l'absence.

## **8. Le principe Adminbot**

Lorsqu'un match est prêt vous pourrez découvrir le serveur dans la liste de jeux avec la syntaxe suivante :

Match: TeamA vs TeamB

Lorsque vous vous connectez, veuillez attendre que le serveur vous indique de quel côté vous allez commencer (Message bleu se répétant pendant le warmup).

Toutes les commandes se font en "say" et ne sont disponibles que pendant les Phases de Warmups ainsi que pendant les Manches. Pour ne pas rencontrer de problème seul le capitaine exécutera les commandes.

- "ready", sert à indiquer qu'une équipe est prête à jouer et réclame donc le Restart, un seul ready suffit par team. Les teams peuvent demander de nouveaux Restarts après le premier.

- "stop" pour indiquer que l'équipe n'est pas prête ou qu'elle veut annuler la manche courante et revenir au warmup précédant, dans ce dernier cas l'autre équipe doit confirmer l'annulation par la même commande.

- "pause", pause le jeu.

- "reset", pour recommencer entièrement le cycle de jeu. Fonctionne comme un "ready".

Ex : "\say pause" en console pausera le jeu pendant le match.

Lorsque les deux teams ont validés leur état par la commande prêt le serveur lance le match avec 2 restarts, à la fin des 15 rounds il "swap" 'change' les équipes de cotés et se met en warmup. Deux nouveaux "ready" suffit pour lancer le match.

La commande "pause" est à favoriser à la commande "reset".