

Règlement Counter-Strike Source

Table des matières

1. Organisation générale du tournoi	2
2. Structure du tournoi	2
2.1. Phase de qualification :	2
2.2. Déroulement des poules :	2
2.3. Déroulement des phases éliminatoires :	3
3. Configuration du serveur	3
4. Gestion des teams	4
4.1. Nombre de joueurs	4
4.2. Retard/Déconnexions	4
5. Les interdictions et permissions sur les maps	4
5.1. Sur de_inferno	4
5.2. Sur de_dust2	4
5.3. Sur de_train	4
5.4. Généralité	5
5.5. Les boosts	5
5.6. Le bunny	5
5.7. Les cheats	5
6. Les résultats	6
7. Sanctions	6
7.1. Cheat :	6
7.2. Forfait :	6
8. Comportement	6

1. Organisation générale du tournoi

EN PARTICIPANT A CE TOURNOI, CHAQUE JOUEUR ACCEPTE CE REGLEMENT ET SE PLIE A SES REGLES.

Le tournoi se limite à 24 équipes au maximum, 24 équipes étant le nombre de team pour le tournoi idéal.

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

Les maps pour cette édition sont les suivantes :

- de_dust2
- de_inferno
- de_train
- de_nuke
- de_tuscan

2. Structure du tournoi

La structure du tournoi variera en fonction du nombre de teams qui se présenteront sur place. La structure qui va suivre a été établie dans un format idéal, c'est-à-dire avec un tournoi dont le nombre d'équipes participantes sera de 24.

2.1.Phase de qualification :

4 poules composées de 6 équipes. Les 2 meilleures équipes de chaque poule passeront pour la phase éliminatoire en WinnerBracket. Les 4 derniers de chaque poule iront en LooserBracket. Il est possible grâce à ce système qu'une équipe en LooserBracket puisse encore gagner le tournoi CSS. Donc, ce n'est pas parce que vous êtes dernier en poule que vous êtes finis !

2.2.Déroulement des poules :

Par facilité, tous les matchs d'un tour commenceront en même temps. Un horaire sera préétabli pour vous donner un avant-goût de l'allure de celui-ci. Mais un tour commencera officiellement quand l'admin du tournoi fera l'appel au micro.

Aucun retard n'est toléré. Entre chaque match, vous aurez 15 minutes pour faire vos besoins, manger et fumer. Si l'admin annonce que le tour 2 commence à 13h, à 13h le match commence. Si à 13h05, une team n'est pas prête, elle sera déclaré forfait pour le match avec un 30-0 pour la team adverse.

Chaque match se fera en 1 map MR15. La map sera choisie par l'administrateur au hasard. Tous les matchs d'un tour joueront sur la même map.

N'oubliez pas, les rounds sont importants car ils permettent de départager à la fin en cas d'égalité. C'est donc du play-on.

2.3.Déroulement des phases éliminatoires :

Tout comme les poules, les annonces seront faites pour lancer les quarts, demi-finale et finale. Encore une fois, j'insiste sur la ponctualité des teams. On n'acceptera pas de retard, peu importe la raison.

Pour les phases éliminatoires BO3 pour le WinnerBracket, ce seront les teams qui choisiront les map jouées. Voici comment ca se passera :

- La première team supprimera une des 5 maps.
- Sur les 4 dernières, la deuxième team supprimera une deuxième carte.
- Cette même team choisira ensuite la map qu'elle préfère jouer.
- Pour terminer, la première team sélectionnera la map qu'elle veut jouer sur les 2 restantes.
- La dernière et 5^{ème} map sera la map overtime en cas d'égalité.

Dans le LooserBracket, le système sera du BO1. La map sera choisie via le même système que le BO3 sauf qu'on ne fait que éliminer des maps pour en garder qu'une seule, qui sera la map jouée.

N'oubliez pas, on compte les points par map gagnante, c'est donc du playoff. Une fois qu'une équipe à marquer 16 rounds, on passe à la map suivante.

Pas de round cut en phase éliminatoire. C'est la team qui a choisit sa map qui choisit son camp.

3. Configuration du serveur

Les serveurs tourneront en tick 66 comme le nouveau moteur de Counter-Strike Source le demande.

Il n'y aura aucune restriction d'arme.

La dernière version du « Zblock » sera installée comme beaucoup de joueurs me l'ont demandé. A coté de ca, un mode war automatique et complet sera mis en place.

Le mode war permet aux admins d'avoir un système qui s'occupe de tout une fois qu'il est lancé, il nous permet d'être plus aisés pour nous balader entre les tables et voir s'il y a des soucis.

En cas de problème avec celui-ci, nous utiliserons le mode war du zblock.

Ce que j'entends par automatique et complet ?

Je vous réfère au document ou au topic sur le forum traitant du sujet "Déroulement d'un match".

4. Gestion des teams

4.1. Nombre de joueurs

Une team doit avoir au minimum 5 joueurs pour être acceptée et avoir le droit de jouer des matchs.

4.2. Retard/Déconnexions

- Une team ayant plus de 10 minutes de retard sera déclarée forfait.
- Une team ayant moins de 4 joueurs présents sera déclarée forfait.
- Une team qui se retrouve à 4 joueurs a le droit de jouer. Le 5ème membre peut rentrer en cours de match.

Si un joueur est déconnecté en cours de partie, une pause pourra être effective à la fin du round et seulement en fin de round.

Le joueur aura 3 minutes pour rejoindre la partie. Une fois ce délai écoulé, la partie continue et la team devra continuer à 4 jusqu'à ce que son last revienne. Afin de ne pas perdre trop de temps, 3 pauses maximums sont autorisées

En cours de match, un remplacement sera autorisé. Le remplaçant pourra rejoindre la partie uniquement lors du changement de camp.

5. Les interdictions et permissions sur les maps

Pour qu'un tournoi se déroule bien, il faut un fair-play de chacune des équipes. Il se peut qu'il y ait des interdictions non citées ci-dessous, soit par oubli, soit parce qu'il est évident qu'on ne le fait pas. Si quelque chose pose problème et que ce n'est pas cité ci-dessus, l'admin prendra une décision sur place.

5.1. Sur de inferno

- Interdiction d'utiliser le bug bombe dans la fontaine.
- Interdiction de se faire la courte échelle pour monter dans les coins au dessus des arcades dans le noir sur les sites bombes.

5.2. Sur de dust2

- Interdiction de monter sur les doubles portes en utilisant la courte échelle
- Interdiction de monter sur les bords des fenêtres en longue allée

5.3. Sur de train

- Interdiction de monter sur les coins et rebords des murs en extérieur.
- Interdiction de monter sur le bord invisible en escalier intérieur

5.4.Généralité

- Interdiction de désamorcer la bombe à travers un mur (exemple de_dust2) ou à travers des trains (être en dessous pour désamorcer au dessus).
- Interdiction d'utiliser un quelconque bug pour poser une bombe.
- Interdiction de couvrir la bombe par des objets qui empêcheraient le désamorçage de la bombe, tels que les kits sur la bombe ou une fumigène.
- Interdiction d'utiliser le clipping (le faite de monter assez haut dans la map pour voir à travers les décors)
- Interdiction de bloquer les portes avec des objets.
- Interdiction d'utiliser le crouch bug.
- Les tags animés ainsi que les skins joueurs, armes et maps sont interdits.

5.5.Les boosts

Les « boosts » normaux (la courte échelle) sont permis pour atteindre des endroits non buggés et non cités au dessus.

Les jump boosts. ou .super boost. (la courte échelle où les 2 joueurs sautent pour propulser celui du dessus) sont interdits.

Les « speeds boosts » ou les « runs boosts » (2 joueurs en totem qui courent dans la même direction pour propulser celui du haut) sont interdits.

Les « flashes boosts » (lancer une flash dans les pieds de son coéquipier pour le propulser) sont interdits.

5.6.Le bunny

Le bunny est interdit.

Maintenant, on accepte les petits sauts boostés :

Exp : Sur de_cbbl, vous pouvez faire un double saut dans la pente afin de prendre de la vitesse pour le second saut et passer devant le sniper adverse qui vous attend en transition.

5.7.Les cheats

Le cheat est évidemment interdit. Le speedhack, wallhack, aimbot et autres seront sanctionnés.

De même pour les personnes utilisant un logiciel ou un marqueur pour avoir un viseur à tout instant.

6. Les résultats

Les résultats seront donnés par les 2 leaders en fin de match aux administrateurs.

Voici la répartition des points :

- Victoire -> 3 Points
- Egalité -> 1 Points
- Défaite -> 0 Point

A la fin des poules, si nous n'arrivons pas à départager deux équipes, nous regarderons le nombre de rounds gagné sinon un match devra être organisé.

7. Sanctions

7.1.Cheat :

Sanction : exclusion du joueur du tournoi et 5 points en moins à l'équipe du joueur (lors des poules).

Lors de la phase éliminatoire, en BO3, le match sera recommencé, l'équipe où se trouvait le cheateur devra jouer à 4 et aura un dernier handicap, l'équipe adverse aura déjà 1 point sur 2. Dans ce cas la, on ne jouera pas la map overtime vu qu'elle ne sera pas nécessaire.

Si c'était un match en BO1 dans le LooserBracket, la team sera considérée comme éliminée.

7.2.Forfait :

L'équipe perd 30-0 lors des poules en cas de forfait, et une map lors de la phase éliminatoire.

8. Comportement

Tout mauvais comportement d'un joueur lors des matchs, sera sanctionné d'un avertissement puis de l'exclusion du joueur.

Les sanctions peuvent avoir des conséquences sur les équipes.

En effet, la team du joueur sanctionné peut se voir retirer des points au classement, voire même être disqualifiée du tournoi.

Aucune accusation officielle de cheat ne sera recevable sans preuve.

En cas de problème, veuillez contacter les administrateurs qui vérifieront.

Vous devrez apporter les éléments suivants :

- Quelle team
- Sur quelle map
- Quel joueur est suspecté

Une team qui s'aperçoit que la TV est manquante doit le signaler au début du match ; elle ne doit pas attendre la fin de la rencontre et exiger la démo par la suite, dans le but unique de protester contre la team adverse.

Si vous vous apercevez qu'elle n'est pas active, dites le aux admins. Dites vous qu'une erreur de la part d'un admin est possible, on reste humain malgré tout.

C'est une question au fair-play et de bonne foi.

Le Staff travaille au mieux pour que les joueurs prennent du plaisir.

Faites le maximum pour que tout se déroule dans une bonne ambiance !

Moins il y aura de problèmes, plus il y aura de fun.

Ainsi nous demandons à chacun : Restez cools, soyez fair-play.

En espérant que tout se passe pour le mieux.

Good luck and have fun

Les admins CSS.

www.lanup.be