



Règlement du tournoi Counter-Strike 1.6

1	Organisation générale du tournoi	2
2	Configuration des ordinateurs clients	3
3	Règles du tournoi	4
4	Règles des matches	5
5	Comportements à adopter en match.....	6
6	Positions interdites sur les cartes	8
7	Configuration des serveurs.....	10

1 Organisation générale du tournoi

- 1.1 La participation au tournoi Counter-Strike implique l'acceptation inconditionnelle du règlement de celui-ci.
- 1.2 L'équipe organisatrice se réserve le droit de modifier à tout moment le présent règlement.
- 1.3 Le tournoi a pour but de réunir les joueurs dans un contexte de compétition où la bonne humeur et le fair-play priment. Tous les participants s'engagent donc à se conduire correctement. Tout comportement agressif sera sanctionné.

2 Configuration des ordinateurs clients

- 2.1 Le jeu utilisé sera la version 1.6 de Counter-Strike.
- 2.2 Le joueur devra être en possession du logiciel STEAM, **installé** et **mis à jour** sur son ordinateur.
N'oubliez pas de mettre votre **STEAM en mode offline** lors de votre dernière connexion.
- 2.3 Le joueur devra impérativement se connecter à nos serveurs par le biais du logiciel STEAM. Aucune autre version de Counter-Strike, à l'exception de la version STEAM LAN mise à disposition à la PlayLan, ne sera tolérée.
- 2.4 Tout programme extérieur à STEAM ou STEAM LAN susceptible d'engendrer une tricherie quelconque et détecté sur l'ordinateur d'un joueur provoquera l'exclusion immédiate de son équipe du tournoi.
- 2.5 Les fichiers propres à STEAM ou STEAM LAN qui ne mettent pas en cause les configurations personnelles du joueur ne devront n'être ni modifiés, ni remplacés (à savoir ceux dont l'extension est une des suivantes : .spr, .wav, .wad, .mdl).
- 2.6 À tout moment, un admin pourra vérifier si les fichiers que comporte le logiciel STEAM LAN sont homologables, que ce soit suite à la demande d'une tierce personne ou non.
- 2.7 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.
- 2.8 Les paramètres suivants sont obligatoires :
 - gl_overbright 0
 - cl_showerror 0
 - net_graph 0
 - cl_showevents 0
 - cl_pmanstats 0
 - cl_lc 1
 - cl_lw 1
 - gl_picmip 0
 - s_a3d 0
 - lightgamma 2.5
 - texgamma 2.0

3 Règles du tournoi

- 3.1 Chaque équipe doit avoir un Leader désigné avant le tournoi.
- 3.2 Le leader devra faire la démarche d'inscrire sa team via l'intranet avant le début du tournoi, le samedi matin à 9H.
- 3.3 Dans un premier temps, le tournoi sera structuré en 4 poules, le nombre d'équipes par poule sera défini par le nombre d'équipes au total. Chaque équipe affrontera une seule fois chacune des autres équipes de sa poule. Seules les deux premières équipes de chaque poule seront qualifiées et pourront poursuivre le tournoi.
- 3.4 En cas d'égalité aux points entre 2 équipes en phase de poule, un ratio rounds (gagnés et perdus) sera calculé pour désigner le vainqueur.
- 3.5 Les maps jouées durant le tournoi seront les suivantes:
 - de_dust2
 - de_inferno
 - de_nuke
 - de_train
 - de_tuscan
- 3.6 Lors des poules, une victoire rapportera 3 points, une défaite 0, et une égalité 1 point.
- 3.7 La phase finale du tournoi se déroulera selon un arbre avec loser bracket. Chaque match se jouera en BO1 MR15. Une équipe perdant un match se retrouvera dans le loser bracket. En finale, l'équipe en provenance du loser bracket devra gagner deux manches pour s'assurer la victoire alors que l'équipe en provenance du winner bracket ne devra en gagner qu'une seule, le principe du tournoi étant qu'une équipe perdant deux matchs est éliminée du tournoi.
- 3.8 En cas d'égalité durant les phases finales, une prolongation en MaxRound 3 sera jouée, et cela jusqu'à ce qu'un vainqueur soit déclaré (mp_startmoney 16000).
- 3.9 Le camp de départ sera choisi aléatoirement par les organisateurs le jour de la LAN.
- 3.10 Durant les phases de poules, les cartes seront choisies aléatoirement par les organisateurs et seront les mêmes pour les 8 matchs du tour.
- 3.11 Durant la phase finale, le choix des cartes se fera par les joueurs avec un veto.
 - La première équipe supprime une carte
 - La deuxième équipe supprime deux cartes
 - La première équipe choisit la carte sur laquelle se déroulera le match

Durant la grande finale, la première équipe à choisir est celle qui a gagné le loser bracket, si elle gagne la première manche, le match suivant se jouera sur la carte restante.

4 Règles des matches

- 4.1 Les matches du tournoi seront régis par les règles du MaxRound 15. Chaque équipe joue tour à tour en Contre-Terroriste puis en Terroriste. Tous les points sont comptés. La manche se termine lorsque 15 rounds ont été joués.
- 4.2 Avant le match, le capitaine de chaque équipe est averti par un organisateur que son équipe doit jouer. Un serveur est alors réservé à ce match quelques minutes après, et les équipes ont 5 minutes pour s'y connecter (warm-up) et débiter le match. Si une équipe ne peut pas se présenter à temps, le capitaine doit impérativement prévenir un admin avant la fin des 5 minutes, sans quoi il risque une pénalité, allant du gain du match par l'équipe adverse jusqu'à la disqualification de l'équipe du tournoi.
- 4.3 Dans la phase de poule, si une équipe quitte le serveur avant que le match ne soit réellement terminé (30 points atteints) alors les points restants seront donnés automatiquement à l'équipe adverse (celle que sera resté en match).
En phase finale, il est autorisé de quitter le match avant la fin réelle de celui-ci (par exemple : un score de 16-0), en phase éliminatoire, il est interdit de quitter avant la fin.
- 4.4 Si un joueur plante lors du match, une pause sera faite au début du prochain round.
- 4.5 Aucun spectateur n'est autorisé à rejoindre le serveur durant le match, excepté un admin ou HLTV-PlayLan.
- 4.6 En cas de crash serveur, coupure d'électricité, coupure de réseau ou autre entraînant la déconnexion de 5 joueurs ou plus sur les 10, ou de 3 joueurs ou plus de la même équipe, le match est considéré comme arrêté et sera recommencé à zéro.
- 4.7 Si un match est arrêté avant la fin, les 2 capitaines doivent se réunir avec un organisateur pour décider ensemble de la reprise du match. Il n'y a pas de règle, l'accord à l'amiable reste la meilleure solution, mais en cas de discordance entre les 2 capitaines, l'Admin prendra seul la décision concernant la reprise du match (recommencer au début ou reprendre là où en était le score).
- 4.8 Les matches seront gérés par Adminbot.
Les serveurs tournois auront la dénomination suivante: **PlayLan – Tournoi X**
Lorsque vous vous connectez, veuillez attendre que le serveur vous indique de quel côté vous allez commencer.
Une fois les deux équipes au complet, leurs chefs respectifs devront taper « !ready » pour lancer le match.
Pendant le match, vous aurez la possibilité de taper « !pause » pour mettre en pause le serveur. (Seulement en cas de nécessité, par exemple une déconnexion d'un ou plusieurs joueurs). Si une équipe utilise de manière abusive la commande "pause" durant un match, celui-ci sera annulé et les points iront à l'autre équipe.

5 Comportements à adopter en match

- 5.1 Les "courtes échelles" permettant à un joueur d'atteindre un point plus haut en montant sur un autre joueur, ne sont autorisées que si elles n'impliquent que 2 joueurs (le premier aidant le second à monter). Une courte échelle à 3 entraînera une pénalité de 2 points à l'équipe ayant commis la faute (-1 sur le score final pour l'équipe ayant commis la faute, +1 pour l'autre).
- 5.2 Il est interdit de monter à des endroits où votre personnage "touche le ciel", c'est-à-dire à des endroits où vous ne pouvez pas sauter librement car un "faux plafond" transparent vous en empêche. C'est le cas par exemple du toit du hangar sur de_nuke, des bordures hautes sur dust2... En cas de doute, ne montez pas, ou demandez précision à un admin avant le match. Ce genre d'acte est pénalisé de 2 points (-1 sur le score final pour l'équipe ayant commis la faute, +1 pour l'autre).
- 5.3 Le lancement de flashes/HE/Smoke au-dessus des murs est autorisé (comme pour le BP2 sur de_inferno, ou le BP2 sur dust2). En revanche, il est interdit de lancer des flashes/HE/Smoke sous des caisses/murs volants qui ont pour résultat de flasher toute la map. Là encore, en cas de doute, ne le faites pas ou demandez des précisions à un admin avant le match. Ce genre d'acte, s'il est volontaire, sera pénalisé de 2 points (-1 sur le score final pour l'équipe ayant commis la faute, +1 pour l'autre).
- 5.4 L'utilisation de « flashbugs » est interdite.
- 5.5 La bombe peut être posée à n'importe quel endroit accessible par le joueur en respect avec les règles précédentes.
- 5.6 Il est interdit de poser la bombe de manière à l'empêcher de bipper. Cela résulte de l'exploitation d'un bug du jeu, et aboutira à une pénalité de 2 points à l'équipe fautive (-1 sur le score final pour l'équipe ayant commis la faute, +1 pour l'autre).
- 5.7 Il est interdit de poser la bombe à un endroit où on n'a aucun moyen de la désamorcer (entre 2 caisses principalement). Cela n'inclus pas les poses où plusieurs joueurs sont nécessaires pour diffuser la bombe.
- 5.8 Désamorcer une bombe à travers un mur, un plafond ou tout autre élément de décor est interdit.
- 5.9 Toute forme d'utilisation de script est interdite.
- 5.10 Utiliser un bug qui change le principe du jeu (c.f bugs de spawns) est interdit.
- 5.11 Le « fireboost » (c.f le fait de tirer en dessous d'un joueur pour le pousser) est interdit.
- 5.12 Le « mapswimming » ou « floating » (c.f nager dans les airs) est interdits.
- 5.13 Le « Pixelwalking (c.f marcher ou rester sur des éléments invisibles de la map) est interdit.

- 5.14 Le « Bunny hopping » est autorisé seulement sans l'utilisation d'un script.
- 5.15 La marche silencieuse est autorisée seulement sans l'utilisation d'un script.
- 5.16 Binder « +duck » sur la molette de la souris est interdit.
- 5.17 L'utilisation de « +duck » derrière une caisse est autorisée.

6 Positions interdites sur les cartes

Les positions suivantes sont interdites sur les cartes :

6.1 de_dust2



6.2 de_nuke



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



7 Configuration des serveurs

mp_autokick 0
mp_autocrosshair 0
mp_autoteambalance 0
mp_buytime 0.25
mp_c4timer 35
mp_forcecamera 2
mp_fadetoblack 0
mp_falldamage 0
mp_flashlight 1
mp_forcechasecam 2
mp_freezetime 7
mp_friendlyfire 1
mp_fraglimit 0
mp_hostagepenalty 0
mp_limitteams 0
mp_logfile 1
mp_logmessages 1
mp_logdetail 3
mp_maxrounds 15
mp_playerid 0
mp_roundtime 1.75
mp_startmoney 800
mp_timelimit 0
mp_tkpunish 0
mp_winlimit 0
sv_aim 0
sv_airaccelerate 10
sv_aimove 1
sv_allowdownload 0
sv_clienttrace 1.0
sv_clipmode 0
sv_allowupload 0
sv_cheats 0
sv_gravity 800
pausable 1
sys_ticrate 1000
log on