

CHAPITRE 1 – INFORMATIONS GENERALES

[Article 1. Counter-Strike 1.6](#)

[Article 2. Règlement](#)

[Article 3. Application](#)

CHAPITRE 2 – FORMAT DE MATCH

[Article 4. Format de match](#)

[Article 5. Match standard](#)

[Article 6. Match au meilleur des trois manches](#)

[Article 7. Match de départage](#)

CHAPITRE 3 – PARAMETRES DU JEU

[Article 8. Version du jeu](#)

[Article 9. Valeurs graphiques du joueur](#)

[Article 10. Parametres joueurs](#)

[Article 11. Parametres serveurs](#)

[Article 12. Parametres de jeu overtime](#)

[Article 13. Liste de maps](#)

CHAPITRE 4 - DEROULEMENT D'UN MATCH

4.01 AVANT LE MATCH

[Article 14. Structure et planning](#)

[Article 15. Capitaine d'équipe](#)

[Article 16. Choix de map match standard](#)

[Article 17. Choix de map match BO3](#)

4.02 DURANT LE MATCH

[Article 18. Lancement](#)

[Article 19. Communication](#)

[Article 20. Arrêt](#)

[Article 21. Interruption](#)

4.03 APRES LE MATCH

[Article 22. Demande d'investigation](#)

[Article 23. Validation du resultat](#)

CHAPITRE 5 – AVERTISSEMENT ET SANCTION

5.01 AVERTISSEMENTS

[Article 24. Comportements interdits](#)

[Article 25. Actions de jeu interdites](#)

[Article 26. Actions de jeu autorisées](#)

5.01 SANCTION

5.01 DISQUALIFICATION

CHAPITRE 1 – INFORMATIONS GENERALES

ARTICLE 1. COUNTER-STRIKE

L'eXiaLan utilise le jeu Counter-Strike 1.6 en 5 contre 5.

ARTICLE 2. REGLEMENT

Le règlement de la discipline Counter-Strike a été décidé et écrit par le Comité de Règlementation (CR) de Games Services. Ce comité se réserve le droit de modifier le présent règlement à tout moment et sans préavis. Il est recommandé de consulter ce règlement régulièrement afin d'apprécier les modifications pouvant intervenir.

ARTICLE 3. APPLICATION

Le présent règlement s'applique aux tournois qualificatifs pour l'eXiaLan.

CHAPITRE 2 – FORMAT DE MATCH

ARTICLE 4. FORMAT DE MATCH

Ce chapitre décrit les différents formats de match qui peuvent être utilisés lors d'un tournoi qualificatif. Le choix du format de match est à l'appréciation de l'organisateur selon la structure de son tournoi.

ARTICLE 5. MATCH STANDARD

Un « match standard » se joue en une partie et oppose deux équipes de cinq joueurs. Une partie est jouée sur une map de 2 manches de 15 rounds déterminée par la procédure de choix de map (voir Chapitre 4). 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. Le vainqueur d'un match est l'équipe qui a gagné une partie.

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 les paramètres de jeu (voir l'Article 12).

ARTICLE 6. MATCH AU MEILLEUR DES TROIS MANCHES

Un match au « meilleur des trois manches » se joue en 2 ou 3 parties et oppose deux équipes de cinq joueurs. Chaque partie est jouée sur une map de 2 manches de 15 rounds déterminée par la procédure de choix de map (voir Chapitre 4). 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 vainqueur d'une partie est l'équipe qui a gagné plus de points à la fin des deux manches. Le vainqueur d'un match est l'équipe qui a gagné deux parties.

Si les deux équipes sont à égalité à la fin des deux manches d'une partie, 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 les paramètres de jeu (voir l'Article 12).

ARTICLE 7. MATCH DE DEPARTAGE

Un « match de départage » est joué comme un « match standard ».

CHAPITRE 3 – PARAMETRES DU JEU

ARTICLE 8. VERSION

La discipline utilise le jeu vidéo “Half-life – Counter-Strike v1.6”.

ARTICLE 9. VALEURS GRAPHIQUES DU JOUEUR

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 un avertissement et une sanction.

ARTICLE 10. PARAMETRES JOUEURS

Les paramètres suivants sont obligatoires pour les joueurs :

- ex_interp 0.01 LAN
- rate 25000
- 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

ARTICLE 11. PARAMETRES SERVEURS

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 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
- 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

ARTICLE 12. PARAMETRES DE JEU OVERTIME

Paramètres de jeu devant être utilisés lors des overtime :

- mp_startmoney 16000
- mp_maxrounds 3

ARTICLE 13. 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*

*Ces maps sont téléchargeables sur :

- ftp://files.eswc.com/regulations/2009/files/counter-strike/flashbug_mappack_by_drax.zip
- ftp://files.eswc.com/regulations/2009/files/counter-strike/de_tuscan.zip

CHAPITRE 4 - DEROULEMENT D'UN MATCH

4.01 AVANT LE MATCH

ARTICLE 14. STRUCTURE ET PLANNING

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

ARTICLE 15. CAPITAINES D'EQUIPE

Avant le lancement du premier match chaque équipe doit présenter son capitaine d'équipe aux officiels du tournoi. Il peut être l'un des 5 membres de l'équipe ou bien le coach. Le capitaine d'équipe 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, des plaintes officielles, ou de tout autre problème auprès des officiels du tournoi.

ARTICLE 16. CHOIX DE MAP POUR MATCH STANDARD

Pour un « match standard » 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.

ARTICLE 17. CHOIX DE MAP POUR BO3

Pour un « match au meilleur des trois manches » 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 choisie l'une des 3 maps restantes
- L'équipe A choisie l'une des 2 maps restantes

Le match se joue sur les deux maps choisies par les deux équipes et débute sur la map de l'équipe B. La dernière map restante sera utilisée pour départager les deux équipes si elles remportent chacune l'une des deux premières maps. La désignation de l'équipe A et de l'équipe B se fait au tirage au sort.

L'équipe qui joue sa map peut choisir son côté de départ. Si une troisième map doit être jouée le côté sera choisi par le serveur de jeu automatiquement ou 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.

4.02 DURANT LE MATCH

ARTICLE 18. LANCEMENT

Un match officiel ne peut pas être lancé et joué sans qu'un arbitre officiel ai 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 (1) une minute après le signal de départ de l'arbitre pour lancer le match.

ARTICLE 19. COMMUNICATION

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, le coach de l'équipe et les officiels du tournoi, même si ils sont morts dans le jeu.

ARTICLE 20. ARRET

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 officiel 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.

ARTICLE 21. INTERRUPTION

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.

4.03 APRES LE MATCH

ARTICLE 22. DEMANDE D'INVESTIGATION

Lorsqu'une équipe s'estime victime d'une violation du règlement durant son match, les joueurs ne devront pas pour autant arrêter la partie tant que celle-ci n'est pas finie. Une fois la partie terminée, le capitaine de l'équipe pourra demander officiellement une investigation auprès des officiels du tournoi. Il est fortement conseillé de fournir les informations les plus valables possibles qui pourraient aider les officiels du tournoi dans leur investigation. Les demandes d'investigation injustifiées et répétées pourront être sanctionnées.

Si un overtime doit être joué et qu'une infraction a été commise lors des deux manches de 15 rounds, alors le capitaine d'équipe doit demander une investigation avant le lancement de l'overtime. En revanche dès lors que l'overtime a débuté le capitaine d'équipe n'a plus la possibilité de demander une investigation sur les deux manches de 15 rounds et accepte automatiquement le résultat de celles-ci.

ARTICLE 23. VALIDATION DU RESULTAT

A la fin d'un match chaque capitaine d'équipe doit reporter le résultat du match auprès des officiels du tournoi et doit signer la feuille de match. Après avoir signé la feuille de match le capitaine d'équipe ne peut pas revenir sur le résultat et poser une réclamation.

CHAPITRE 5 – AVERTISSEMENT ET SANCTION

5.01 AVERTISSEMENT

ARTICLE 24. COMPORTEMENTS INTERDITS

Une équipe peut être réprimandée et recevoir un avertissement si l'un de ses joueurs commet l'une des infractions suivantes :

- Refuser de suivre les instructions d'un officiel du tournoi
- Arriver en retard à l'heure de convocation
- Contester la décision d'un officiel de tournoi
- Utiliser un langage ou des gestes insultants
- Etre coupable de comportement anti-sportif
- Utiliser la console

ARTICLE 25. ACTIONS DE JEU INTERDITES

Les actions suivantes sont strictement interdites durant un match et entraîneront une pénalité de 3 rounds qui seront décomptés à la fin de la map, ainsi qu'un avertissement :

- L'utilisation de la pause en cours de round est interdite (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.

Les positions suivantes sont strictement interdites durant un match et entraîneront une pénalité de 3 rounds qui seront décomptés à la fin de la map, ainsi qu'un avertissement :

Sur la map de_dust2 :

- ftp://files.eswc.com/regulations/2009/files/counter-strike/de_dust21.jpg
- ftp://files.eswc.com/regulations/2009/files/counter-strike/de_dust22.jpg
- ftp://files.eswc.com/regulations/2009/files/counter-strike/de_dust23.jpg

Sur la map de_nuke :

- ftp://files.eswc.com/regulations/2009/files/counter-strike/de_nuke1.jpg

La position suivante sur la map de_dust2 autorise la présence de plusieurs joueurs, mais ils ne

peuvent pas être les uns sur les autres :

- ftp://files.eswc.com/regulations/2009/files/counter-strike/de_dust24.jpg

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

- ftp://files.eswc.com/regulations/2009/files/counter-strike/de_train.jpg

- ftp://files.eswc.com/regulations/2009/files/counter-strike/de_dust25.jpg

Lorsque des rounds de pénalités sont appliqués ceux-ci sont décomptés à la fin du match sur le score final. Par exemple si un match se termine sur le score de 16 à 14 et que l'équipe à 16 a effectué une action interdite 3 rounds seront retirés sur les 16 remportés. Le score final sera alors de 13 à 14 et le vainqueur du match sera l'équipe à 14 rounds.

ARTICLE 26. ACTIONS DE JEU AUTORISEES

Les actions suivantes sont autorisées durant :

- 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.

5.02 SANCTION

Une équipe peut être réprimandée et recevoir une sanction si l'un de ses joueurs commet l'une des infractions suivantes :

- Recevoir plus d'un avertissement
- Etre coupable d'actes violents
- Tricher ou utiliser un procédé inéquitable
- Mentir ou induire en erreur un official du tournoi
- Arriver en retard à l'heure de son match
- Violer les règles de ce règlement

Une équipe recevant une sanction perd automatiquement la manche en cours, ou la prochaine si elle ne joue pas.

5.03 DISQUALIFICATION

Après étude d'une infraction au règlement par le directeur de la compétition et du directeur de tournoi, une équipe ayant reçu une sanction peut également subir plusieurs défaites automatiques, la disqualification de l'équipe, l'expulsion de l'équipe et l'interdiction de participer aux futures compétitions durant un an.

Une équipe disqualifiée perd automatiquement tous ses prochains matchs et perd tous les

droits et dotations qu'elle aurait pu recevoir. Dans une phase de poules, tous les résultats des matchs précédents sont convertis en défaite. Tous les points gagnés ou perdus sont recalculés en conséquence. 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.