

Règlement de Counter Strike Source

1 - Organisation générale

- Le tournoi se joue en équipe à 5 contre 5.
- L'équipe doit désigner un Leader qui sera le seul intermédiaire avec le staff, il peut être joueur ou manager.
- Une équipe peut avoir plusieurs remplaçants mais ce sont les 5 mêmes joueurs qui doivent jouer l'intégralité d'un match.
- Le joueur doit garder le même pseudo de l'inscription à la fin du tournoi.
- Tous les joueurs doivent avoir pris connaissance du règlement.
- Les décisions prises par les organisateurs ne sont pas contestables.
- Seul ce règlement est applicable pour le tournoi Counter-Strike : Source.
- Veillez à faire preuve de Fair-play avant d'avoir recours à ce règlement en cas de litige.

2 - Déroulement d'un match

2.1 Choix du side de départ :

Le choix du side est déterminé par un knife round. Si un joueur ou une équipe constate un problème lors du knife round, cela doit être signalé avant qu'une personne soit tuée, sinon le knife round est considéré comme joué, il ne sera pas refait. Tout abus lors d'un knife round entraînera sa perte (exemple : faire traîner le round en refusant le combat, utiliser toute autre arme que le cut). Une fois le knife round terminé, les équipes doivent choisir leur side et lancer la cfg de match sans délai. Au changement de side, les équipes ont 5 minutes maximum pour démarrer la seconde manche.

2.2 Gain du match :

Le match se joue en 2 fois 15 rounds (15 rounds CT, 15 rounds Terrorist), lors des phases de poule, la première équipe à totaliser 16 rounds remporte le match. Le score à signaler pour résultat du match est le score au moment du gain des 16 rounds par une équipe (exemple : 16-4).

2.3 Overtime :

Pour le bon déroulement du tournoi, il n'est pas possible d'obtenir un match nul en dehors des phases de poules. Un overtime est donc à jouer en 2 fois 3 rounds. (3 rounds CT, 3 rounds terrorist). Les équipes ne changent pas de camp pour l'overtime. La seule commande du serveur qui doit changer pour l'overtime est le mp_startmoney "10000". L'overtime s'arrête dès qu'une équipe atteint 4 rounds. Si l'overtime se traduit par un nul 3-3, un autre overtime est joué, et ainsi de suite jusqu'à gain du match par une des deux équipes.

2.4 Utilisation de la pause en match :

La pause en match est sujette à une réglementation très précise. Il est interdit à toute équipe d'utiliser le sv_pausable "1" en dehors du freezetime de 10 secondes de début de round. Toute autre utilisation de la pause, en fin de round ou pendant le round sera sanctionnée. Une pause ne peut être utilisée que pour certains cas qui sont :

- la déco d'un joueur (time out) du serveur
- problème matériel au niveau joueur ou admin.
- Cas de force majeure !

Dans tous les autres cas, l'utilisation de la pause est interdite. Tout abus entraînera des sanctions à l'équipe. (Rappel : Sur certains claviers, la touche verrouillage numérique correspond au bind "pause", veillez à faire attention !). Les pauses sont limitées à 5 minutes. Passé ce délai le jeu devra se poursuivre et le joueur devra rejoindre la partie en cours.

Le cumul des pauses ne peut dépasser 3 x 5 minutes (c'est à dire si un joueur revient dans le match au bout de 2 minutes, les 5 minutes sont considérées comme utilisées et il ne reste plus qu'à l'équipe la possibilité de pauser 2 x 5 minutes le jeu pour toute autre déconnection de joueur.)

Si un joueur ne peut rejoindre la partie après 5 minutes de pause, l'équipe peut décider d'entamer un second crédit de 5 minutes, voir le 3ème afin de permettre à son joueur de rejoindre la partie. Si au bout de ces 3 x 5 minutes, le joueur n'est toujours pas revenu, le jeu devra se poursuivre et l'équipe ne pourra plus remettre le jeu en pause pour tout autre joueur déconnecté.

Si deux joueurs sont déconnectés, la pause compte comme un crédit d'une fois 5 minutes. Si un joueur revient au bout de 2 minutes, il reste 3 minutes à l'autre joueur pour revenir à son tour. Passé ce delai le jeu devra se poursuivre ou l'équipe devra entammer un nouveau crédit de 5 minutes.

Si lors d'un match débuté à 4 joueurs ou 5, une équipe devait perdre un joueur ne pouvant plus revenir sur le serveur, et qu'aucun remplaceant ne soit dispo pour l'équipe, l'équipe a obligation de déclarer forfait si les 3x5 min de pause autorisées sont écoulées et que le nombre de joueurs n'a pas pu être rétabli à 4 vs 5 ou 5 vs 5. Le score du match sera établi selon cette règle. L'équipe qui doit déclarer forfait garde le score établi au moment de la pause, l'autre équipe obtient le score égal à 16 synonymes de victoire.

2.5 Bug de map

L'utilisation de bug de map permettant d'atteindre des positions interdites car issues de défauts de map, ou permettant d'obtenir un visuel issu également d'un défaut de la map est formellement interdite. L'utilisation de bug du jeu permettant de positionner la bombe à un endroit où elle ne pourrait être diffusée est également interdit. La liste des bugs de map est explicitée ci-dessous :

- Overviews de map atteints au moyen de courtes
- Bug de caisse permettant de voir à travers un objet au sol
- Tag sur une vitre permettant de voir en transparence de l'autre coté
- Bug de map permettant de faire disparaître une partie de son corps dans la carte.
- Utilisation d'objets permettant de bloquer l'ouverture de portes ou pour recouvrir une bombe empêchant son diffuse.
- Plantage de bombe dans des endroits où c'est impossible de defuse, ou inaccessible.

2.6 Wall Defuse

Le wall defuse est interdit. Bien que s'appellant Wall Defuse, ce que nous considérons comme action interdite est le fait de ne pas voir la bombe au moment de son désamorçage. Diffuser une bombe à travers une caisse est autorisé dès lors que le joueur voit au minimum un pixel de la bombe. Les wall defuse les plus courants sont les suivants :

- Defuse à travers un train sur de_train
- Defuse à travers une caisse sans voir la bombe
- Defuse du bas de la corniche, à travers le mur sur de_dust2

Diffuser une bombe à l'intérieur d'une smoke ou pendant une flash n'est pas considéré comme un wall defuse bien que la bombe ne soit pas visible selon le joueur. Attention : faire action de feinter un defuse à travers un objet n'est pas considéré comme un wall defuse. Il le devient si la tentative de fake devient un réel defuse et que le round est gagné. De même si un CT defuse la bombe à travers un objet et qu'il est tué alors qu'il n'avait pas l'intention de fake, il ne sera pas sanctionné. L'action de wall defuse est sanctionnée dès lors que le wall defuse est réussi et donne gain du round à l'équipe qui a diffusé la bombe.

2.7 Suicide en match

Les suicides en match s'ils ne sont pas considérés comme des actes stratégiques sont pénalisés comme actes d'anti-jeu et d'irrespect de l'adversaire. Se suicider en match pour que celui-ci se termine plus vite ou pour empêcher de se faire tuer par son adversaire est interdit et sera pénalisé.

3 - Quelques remarques

3.1 Une marque de savoir être

Ceci n'est pas une obligation, mais en tant qu'être civilisé, vous êtes invité à saluer vos adversaires à la fin de la rencontre !

3.2 Entrée des scores

Les deux leaders doivent se présenter au près du gérant du tournoi CS : Source pour annoncer le score final de la rencontre.

3.3 Concernant le joueur

Il lui est interdit d'utiliser des fichiers ou logiciels modifiant ou interagissant avec le jeu installé (y compris les fichiers .cfg). Il lui est interdit de consommer des substances illégales ou dopantes. Il autorise les organisateurs à inspecter la configuration de sa machine. Il ne peut jouer uniquement que pour son équipe.

3.4 Incident technique

Nous sommes désolé d'avance si cela survient lors d'un match, les joueurs sont priés de garder leur calme, le jeu reprendra sur le score auquel il s'est arrêté après 3 restarts. Les joueurs ne peuvent demander aucun dédommagement suite à un incident technique.

3.5 Les sanctions

Toute personne qui ne respecte pas le règlement s'expose à des sanctions, elles peuvent aller de l'avertissement à l'exclusion qui peut être provoquée par 3 avertissements. Le manque de fair-play peut également être sujet à sanction.

4 - Configuration des serveurs

```
fps_max 1000
mp_allowspectators "4"
mp_autokick "0"
mp_autoteambalance "0"
mp_buytime "0.25"
mp_c4timer "35"
mp_chattime "5"
mp_decals "300"
mp_fadetoblack "1"
mp_flashlight "1"
mp_footsteps "1"
mp_forcecamera "1"
mp_freezetime "10"
mp_friendlyfire "1"
mp_limitteams "0"
mp_maxrounds "0"
mp_roundtime "2"
mp_spawnprotectiontime "0"
mp_startmoney "800"
mp_timelimit "0"
mp_tkpunish "0"
mp_winlimit "0"
mp_dynamicpricing "0"
phys_pushscale "1"
phys_timescale "1.75"
sv_turbophysics "1"
decalfrequency "60"
host_framerate "0"
sv_accelerate "5"
sv_airaccelerate "10"
sv_allowdownload "1"
sv_allowupload "1"
sv_alltalk "0"
sv_cheats "0"
sv_friction "4"
sv_gravity "800"
sv_maxrate "0"
sv_minrate "30000"
sv_maxupdaterate "120"
sv_minupdaterate "120"
sv_mincmdrate "101"
sv_maxcmdrate "101"
sv_client_predict "-1"
sv_client_interpolate "0"
sv_client_cmdrate_difference "20"
sv_client_max_interp_ratio "0.01"
sv_client_min_interp_ratio "0.01"
sv_unlag "0"
sv_maxunlag "0.5"
sv_maxspeed "320"
sv_pausable "1"
mp_playerid "1"
sv_stepsize "18"
sv_timeout "65"
```

```
sv_voiceenable "1"  
sv_wateraccelerate "10"  
sv_waterfriction "1"  
sv_region "-1"  
sv_lan "1"  
log on
```

5 - Liste des maps

- de_dust2
- de_train
- de_inferno
- de_nuke
- de_tuscan

6 - Structure du tournoi

Première phase : poules

Seconde phase : Arbre à simple élimination.

Cependant la seconde phase peut se dérouler en double élimination, suivant le nombre d'équipes inscrites.