Réglementation Tournoi
Counter Strike 1.6

1°/ Structure Générale

Article 1.1

Le tournoi sera formé de 2 poules, contenant chacune 4 équipes, enchaînant sur les phases finales .

Article 1.2.a

Pour les poules, trois points sont attribués par victoire, un point par égalité, et aucun point par défaite. Les deux premières équipes de chaque poule continuent alors le tournoi. Si plusieurs adversaires finissent à égalité, les critères suivants seront appliqués pour les départager.

- a. Plus grand nombre de points obtenus lors des matchs de poule joués entre les adversaires en question.
- b. Plus grande différence de score obtenue lors des matchs de poule joués entre les adversaires en question.
- c. Plus grande différence de score obtenue lors de tous les matchs de poule.

Si certains adversaires sont toujours à égalité après ce départage, les matchs entre ces adversaires devront être rejoués.

Article 1.3

Chaque match est joué sur une map en 2 périodes de 20 min. Le vainqueur du match est l'équipe qui aura le plus de point à la fin du match. Si égalité, on fera le compte du nombre total de point, et attribuera un point supplémentaire à celui qui aura marqué le plus de point lors d'un match.

Article 1.4

Pour les structures ne permettant pas de résultat de match à égalité (phases finales), si les 2 équipes sont à égalité à la fin des 2 périodes, une mort subite de 15 min sera alors lancée.

2°/ Paramètres du jeu

Article 2.1

La compétition utilise le jeu vidéo "Half Life - Counterstrike v1.6" version « NEXEN – Steam offline » , et oppose une équipe contre une autre. Chaque équipe est composée de 4 joueurs actifs. Un exécutable du jeu sera disponible sur place sur un serveur. La version du jeux sera disponible sur place.

Article 2.2 :

Les paramètres suivants seront activés sur les serveurs :

```
sv_lan 1
sv_lan_rate 20000
nonesv_maxspeed 320
sv_airaccelerate 10
sv_maxupdaterate 101
sv_minupdaterate 50
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 1
mp_forcecamera 1
mp_friendly_grenade_damage 1
mp_allowmonsters 0
mp_ghostfrenquency 0.1
mp_fadetoblack 1
mp_autokick 0
mp_hostagepenalty 0
mp_tkpunish 0
mp_c4timer 35
mp_roundtime 2
mp_freezetime 10
mp_chattime 10
mp_timelimit 0
mp_maxrounds 15 (mp_maxrounds 3 pour prolongations / mp_startmoney 16000)
mp_winlimit 0
mp_buytime 0.25
mp_flashlight 1
mp_logfile 1
mp_logmessages 1
mp_mirrordamage 0
log on
sys_ticrate 10000
pausable 1
```

Article 2.3 :

La liste des maps disponibles est composée de :

- de_dust2
- de_inferno
- de_nuke
- de_train
- de_cbble

L'organisation fixe et impose une map à jouer pour chaque tour du tournoi. L'ordre des maps pour le tournoi est communiqué aux participants au début du tournoi. Lors de la finale, le choix des maps se fera à l'aide d'un représentant de chacune des équipes, l'équipe A portera un véto sur une première map, l'équipe B en fera de même et choisira une carte qu'elle souhaite jouer, puis l'équipe A choisira sa carte. La dernière carte restante sera la première carte à être jouée.

Article 2.4

Le bouclier ne peut pas être utilisé en match. Si un joueur utilise un bouclier, son équipe sera automatiquement déclarée forfait pour ce match là.

3°/ Admission des participants

Article 3.1

Un joueur de moins de 18 ans peut participer au tournoi s'il fournit une autorisation parentale.

Article 3.2 :

Une équipe est autorisée à participer si elle est enregistrée au tournoi selon les modalités d'enregistrement.

4°/ Responsabilités

Article 4.1

Les joueurs acceptent de respecter les points suivants :

- toute forme de discrimination est prohibée,
- les participants acceptent de se conformer au règlement en vigueur,
- les participants acceptent les décisions des représentants du tournoi,
- les participants acceptent de ne pas utiliser des procédés interdits ou illicites,
- les participants acceptent de respecter l'esprit de fair-play et de non violence,
- les participants acceptent de respecter leurs engagements.

Article 4.2 :

Les participants acceptent de ne pas tenter de duper, léser, mentir ou soudoyer les représentants du tournoi.

Article 4.3 :

Les participants acceptent de ne pas interférer ou communiquer avec d'autres participants qui seraient en cours de match.

5°/ Déroulement du tournoi

Article 5.1

Convocation :
Les joueurs doivent être présents avec toute l'équipe à l'aire de jeu à leur heure de convocation. Il est conseillé aux joueurs de prévoir quelques minutes d'avance pour éviter tout retard imprévisible. L'heure de convocation indique l'heure à laquelle les joueurs doivent être présents pour commencer une session de matchs. Une session de matchs inclut l'installation du joueur (telle que l'installation des périphériques, leur configuration et l'échauffement).

Article 5.2 :

Installation et échauffement :

- les joueurs doivent jouer sur leur propre ordinateur,
- les joueurs ne peuvent pas utiliser de logiciel qui interagit avec le jeu, ou de modification qui altère la version du jeu vidéo sans l'autorisation préalable d'un officiel du tournoi,
- les joueurs peuvent modifier la luminosité et le gamma de leur carte vidéo sous Windows jusqu'à un maximum de 1.2. Les joueurs peuvent modifier la luminosité de leur écran si des valeurs raisonnables sont utilisées. Les arbitres pourront donner un avertissement si les

valeurs sont trop élevées ou basses.

Les options vidéos suivantes sont autorisées :

- Vsync peut être activé ou non,
- Digital vibrance peut être ajusté sous Windows à un niveau moyen.

Les joueurs qui ne sont pas sûrs de leur configuration vidéo peuvent demander l'assistance d'un arbitre.
Enfin, seul le mode graphique 32 bit est autorisé en tournoi, le mode graphique 16 bit est interdit.

Article 5.3 :

Déroulement d'un match :

- a. Les équipes doivent jouer leurs matchs en fonction de la structure et du planning du tournoi.
- b. Les équipes doivent avoir au moins 5 joueurs présents au début d'un match pour pouvoir commencer un match.
- c. Pour chaque mi-temps, les équipes jouent alternativement terroriste et contre-terroriste. Le rôle des équipes pour la première mi-temps est défini aléatoirement.
- d. Les joueurs doivent recevoir le signal d'un officiel du tournoi avant de commencer un match. Ils ont cinq minutes après ce signal avant que le match commence.
- e. Les joueurs ne peuvent pas communiquer avec des personnes externes au match. Ils ne peuvent parler uniquement avec les autres joueurs, même si ils sont morts dans le jeu.
- f. Si un match est involontairement interrompu (plantage, déconnexion réseau, ...) les officiels du tournoi peuvent décider de recommencer, ou de mettre en pause le match afin que le joueur concerné puisse rejoindre de nouveau la partie. L'utilisation excessive de la pause est interdite.

6°/ Définitions

Article 6.1

Chaque match est contrôlé par un arbitre. Celui-ci a tout pouvoir pour appliquer le règlement en relation avec le match en question et peut, si nécessaire, donner des avertissements aux joueurs (voir 7.1).

Article 6.2 :

Le tournoi est contrôlé par un directeur de tournoi. Celui-ci a tout pouvoir pour appliquer le règlement en relation avec le tournoi et tous les matchs de ce tournoi. Le directeur de tournoi attribue les arbitres aux matchs, peut donner des avertissements, peut donner des pénalités à des joueurs, et prendre part dans l'étude des infractions effectuées afin d'établir d'éventuelles sanctions supplémentaires (voir 7.1 et 7.2).

7°/ Avertissements et sanctions

Article 7.1

Un joueur peut être réprimandé et recevoir un avertissement s'il 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,
- être coupable de comportement anti-sportif.

Article 7.2 :

Un joueur peut être réprimandé et recevoir une pénalité s'il commet l'une des infractions suivantes :

- recevoir plus d'un avertissement,
- être coupable d'actes violents,
- tricher ou utiliser un procédé inéquitable,
- mentir ou induire en erreur un officiel du tournoi,
- arriver en retard à l'heure de son match.

Article 7.3 :

Un joueur recevant une pénalité perd automatiquement le match en cours, ou son prochain match si il ne joue pas.

Article 7.5 :

Un joueur disqualifié perd automatiquement tous ses prochains matchs et perd tous les droits et dotations qu'il 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.