



Règlement du tournoi

Counter-Strike Source

1	Informations générales	2
2	Déroulement d'un match.....	3
3	Déroulement du tournoi	4
4	Paramètres de jeu serveur/client.....	5
5	Actions in-game interdites.....	6

1 Informations générales

- 1.1 Le règlement de ce tournoi a été décidé et écrit par l'ASBL PlayLan. Cette dernière se réserve le droit de modifier le présent règlement à tout moment et sans préavis. Il est recommandé de consulter régulièrement ce document afin d'apprécier les modifications pouvant intervenir. En cas de modification importante, les joueurs seront prévenus sur le forum.
- 1.2 En participant à cette compétition, les joueurs acceptent de respecter ce règlement dans son intégralité. Toute décision prise par un responsable du tournoi prévaut sur le présent règlement en cas de contradiction.
- 1.3 Si un joueur est suspecté de tricher, un responsable doit être prévenu avec la SourceTV du match à l'appui. Les joueurs doivent donc prévenir si la SourceTV n'est pas connectée sur le serveur avant le début du match ! Les joueurs doivent dans tous les cas jouer le match en entier afin ne pas perturber l'horaire.
- 1.4 Afin que l'ambiance PlayLan soit profitable pour tous, toute insulte – verbale ou gestuelle – ainsi que tout manque de fair-play ou de courtoisie sera sanctionné.

2 Dérroulement d'un match

- 2.1 Une équipe se compose de cinq joueurs. Un joueur ne peut s'inscrire dans plus d'une équipe. Un joueur ne peut que jouer pour l'équipe avec laquelle il s'est inscrit. Un changement de joueur peut avoir lieu en cas de force majeure et avec l'accord d'un responsable.
- 2.2 Un match oppose deux équipes de cinq joueurs chacune, sur une map et suivant le principe du MR15. Les 30 rounds doivent être joués pendant la première phase, c'est-à-dire pendant les poules afin de pouvoir départager les équipes à l'aide du round average (nombre de rounds gagnés-nombre de rounds perdus). Si une équipe ou un joueur quitte un match avant la fin, les rounds restants sont donnés à l'équipe adverse.
- 2.3 Un match peut se terminer par une égalité pendant les poules. Pendant le reste du tournoi, un match est remporté si une équipe atteint les 16 rounds et en cas d'égalité, un overtime est joué jusqu'à ce qu'une équipe l'emporte. Un overtime est joué en MR3, le startmoney est alors fixé à \$16,000.
- 2.4 Avant le match, les leaders de chaque équipe sont avertis par un responsable que son équipe doit jouer. Un serveur est alors réservé pour ce match. Les joueurs ont 5 minutes pour s'y connecter et débiter le match. Si une équipe ne peut pas se présenter à temps, le leader doit impérativement prévenir un responsable avant la fin des 5 minutes. Si tel n'est pas le cas, l'équipe peut encourir une pénalité qui peut aller jusqu'à la perte du match par forfait, voire la disqualification pure et simple de l'équipe pour le tournoi. Si aucune excuse valable n'est donnée et que l'équipe ne peut pas présenter 4 joueurs endéans les 10 minutes après le début normal du match, elle perd le match par forfait. Exemples d'excuses valables : crash serveur, problème de réseau, problème électrique, plantage PC ou tout autre problème du même acabit à la discrétion des responsables tournoi.
- 2.5 En cas de crash serveur, coupure d'électricité, coupure de réseau... entraînant la déconnexion de 3 joueurs ou plus, le match est considéré comme arrêté. Le serveur est relancé et le match est repris à ce round. Le score atteint à la fin du round précédent est conservé. Si le problème est survenu avant que le 4ème round ne débute, la partie recommence avec \$800 et \$5,000 dans le cas contraire.
- 2.6 Si l'ordinateur d'un joueur plante (ou déconnexion involontaire) lors d'un match, une pause est faite avant la fin du round, afin qu'il puisse se reconnecter et recevoir l'argent dû à la fin du round durant lequel il a eu un problème. Le joueur en question doit redémarrer et se reconnecter endéans les 5 minutes.
- 2.7 Aucun spectateur n'est autorisé à rejoindre un serveur dédié à un match de tournoi excepté un responsable.

3 Déroutement du tournoi

- 3.1 Les maps suivantes sont jouées lors du tournoi :
- de_contra
 - de_dust2
 - de_inferno
 - de_nuke
 - de_season
 - de_train
 - de_tuscan
- 3.2 La sélection de la map jouée se fait avec un responsable juste avant que le match débute en suivant la procédure suivante : l'équipe A élimine une des sept maps, l'équipe B élimine deux des six maps, l'équipe A élimine une des quatre maps, l'équipe B élimine une des trois maps, l'équipe A choisit la map jouée parmi les deux maps restantes. L'équipe A est déterminée au hasard.
- 3.3 Première phase : Les équipes sont réparties aléatoirement dans des poules. Une victoire donne 3 points, une égalité donne 1 point et une défaite 0 point. Les premiers de chaque poule sont qualifiés pour la phase suivante. En cas d'égalité au nombre de points dans le classement d'une poule, le vainqueur de la confrontation l'emporte et si cela ne départage pas les ex aequo, le round-average est utilisé.
- 3.4 Seconde phase : Les équipes sont réparties dans un tournoi à élimination double (avec loser-bracket).
- 3.5 L'équipe issue du winner-bracket doit gagner une seule map pour remporter le tournoi, tandis que l'équipe issue du loser-bracket doit remporter deux maps, étant donné que l'équipe issue du winner-bracket n'a jamais perdu de match avant la finale.
- 3.6 Le choix de la map pour la finale se fait avec le même système de veto mais répétée deux fois si besoin : l'équipe issue du loser-bracket commençant la procédure pour la première manche, l'équipe issue du winner-bracket commençant la procédure pour la seconde si elle est jouée.

4 Paramètres de jeu serveur/client

4.1 Configuration serveur

- mp_buytime 0.25 (15 sec)
- mp_c4timer 35
- mp_fadetoblack 0
- mp_forcecamera 1
- mp_freezetime 10
- mp_friendlyfire 1
- mp_roundtime 1.75 (1min45)
- mp_startmoney 800
- phys_timescale 1
- sv_pure 1
- tv_delay 90
- zb_allowcashcalling 1

4.2 Configuration client

- Les joueurs sont tenus de se connecter sur un serveur PlayLan AVANT le début du tournoi afin de détecter tout problème et d'éviter de retarder le tournoi. Une version LAN sera disponible sur l'intranet le cas échéant.
- L'utilisation de logiciel tel que PowerStrip ou équivalent est interdite. Les fichiers du jeu ne peuvent être en aucun cas modifiés (mdl, wav, etc.). L'utilisation de scripts est aussi interdite.
- cl_interp 0.01515
- cl_interp_ratio 1
- mat_dxlevel 81
- net_graph 0

5 Actions in-game interdites

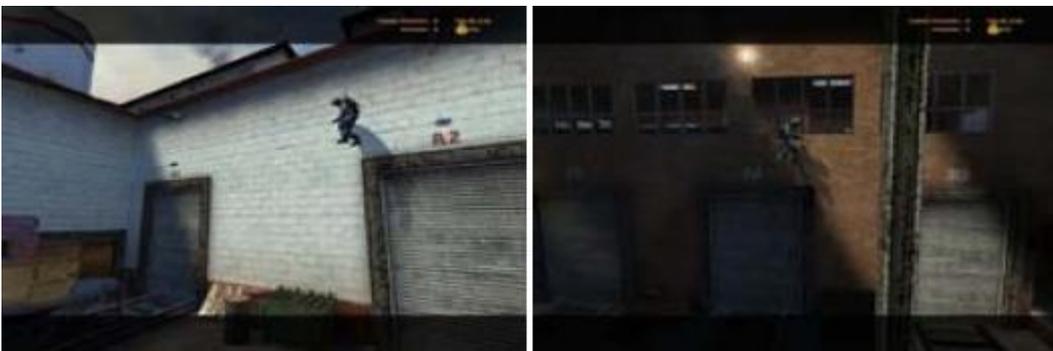
Les actions suivantes sont strictement interdites durant un match :

- Se déplacer à travers les murs, les plafonds ou sols est interdit. Cela inclus le fait de marcher dans le ciel.
- Poser une bombe qui ne fait pas de bruit ou qui ne peut être désamorcée.
- L'utilisation intentionnelle de flash bugs est interdite.
- Binder « +duck » sur la molette de la souris est interdit.
- Le « crouch-bugging », action de s'accroupir et de se relever successivement sans être vu, est interdit.
- Les positions suivantes sont interdites :

➤ de_nuke



➤ de_train



➤ de_tuscan



➤ de_dust2

