

PxL-Lan 20
Règlement Counter-Strike

CHAPITRE 1 – INFORMATIONS GENERALES

ARTICLE 1. COUPE DU MONDE DES JEUX VIDEO

La Coupe du Monde des Jeux Vidéo, ou Electronic Sports World Cup (ESWC), est une compétition de jeux vidéo internationale composée de qualifications nationales et d'une grande finale, gérées et organisées par le Comité d'Organisation (CO) de Games Services.

ARTICLE 2. PXL-LAN 20

Le tournoi de **PxL-Lan 20** est un tournoi préliminaire qui se tient du 13 au 15 Février 2009 à Arles, et comptant pour la saison 2008-2009 de l'ESWC France.

ARTICLE 3. REGLEMENT

Le règlement de ce tournoi 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 4. APPLICATION ET MODIFICATION

En participant à cette compétition, les joueurs acceptent, sans réticence ou interprétation, de respecter le règlement. Les joueurs acceptent l'application de ce règlement par l'organisateur et que toute décision prise par l'organisateur prévaut sur ce règlement.

CHAPITRE 2 – STRUCTURE DE LA COMPETITION

2.01 FORMAT DE MATCH

ARTICLE 5. FORMAT DU TOURNOI

ARTICLE 6.

Phase 1: Poule – 8 poules de 6 les quatre premiers de chaque poule sont qualifiés pour la phase suivante.

Phase 2: Arbre en double élimination - 32 équipes

ARTICLE 7. PHASE DE POULE

Pour la **phase 1** la structure est organisée en 8 poules de 6 équipes. Dans chaque poule, les participants se rencontrent tous dans un « **match standard** ». Chaque résultat de match attribue des « points de poule » (ci-après désigné comme points) comme suit : **3** pour une victoire, **1** pour une égalité, **0** pour une défaite. A la fin de la poule, les critères suivants sont appliqués dans l'ordre pour déterminer la position distincte de chaque participant :

- a) Plus grand nombre de points obtenu dans tous les matchs de poule;
- b) Plus grand nombre de points obtenu lors des matchs de poules joués entre les participants à égalité.
- c) Plus grande différence de score obtenu lors des matchs de poules joués entre les participants à égalité.
- d) Plus grande différence de score obtenu lors de tous les matchs de poules joués par les participants à égalité.
- e) Plus grand nombre de points obtenu lors des matchs de départage joués entre les participants à égalité (les matchs de départage sont organisés spécialement pour l'occasion);
- f) Plus grande différence de score obtenue lors des matchs de départages;
- g) Les étapes E et F sont appliqués jusqu'à ce qu'il n'y ai plus de participants à égalité.

Les **quatre premiers** participants de chaque poule sont qualifiés pour la phase suivante du tournoi.

Note : Les matchs de départage peuvent être sautés si la distinction de la position des participants n'a plus de conséquence dans l'implication des participants dans le tournoi (s'ils sont tous les deux éliminés, ils peuvent rester à égalités dans la phase de poule).

ARTICLE 8. PHASE FINALE

Pour la **phase 2** la structure est organisée en un **arbre en double élimination** de 32 équipes. Pour chaque match, les participants jouent l'un contre l'autre dans un « **match standard** ». Le gagnant du match avance au tour suivant de l'arbre des « gagnants », le perdant continue dans l'arbre des « perdants » lorsqu'il a perdu un match. Les participants sont éliminés lorsqu'ils ont perdu 2 matchs. Durant la grande finale, le champion de l'arbre des « perdants » doit gagner deux matchs consécutifs contre le champion de l'arbre des « gagnants » pour remporter le tournoi.

2.02 FORMAT DE MATCH

ARTICLE 9. 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 5). 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 16 rounds.

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 15).

ARTICLE 10. MATCH DE DEPARTAGE

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

CHAPITRE 3 – PARAMETRES DU JEU

ARTICLE 11. VERSION ET GUI

La discipline utilise le jeu vidéo "Half-life – Counter-Strike v1.6" avec le GUI officiel de la PxL-Lan basé sur le gui de l'ESWC (téléchargeable sur ftp://files.eswc.com/regulations/2009/files/counter-strike/eswcgui_v2.1.zip).

ARTICLE 12. PARAMETRES GRAPHIQUES DU JOUEUR

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.

L'utilisation de programme externe modifiant les paramètres graphiques en cours de jeu est interdite.

ARTICLE 13. PARAMETRES JOUEURS

Les paramètres suivants sont obligatoires pour les joueurs :

- | | |
|--------------------------------|--|
| - ex_interp 0.01 LAN | - gl_monolights 0 |
| - cl_lc 1 | - gl_polyoffset 0.1 (Nvidia) / 4 (ATI) |
| - cl_lw 1 | - gl_max_size higher than 128 |
| - cl_pitchspeed 225 | - fastsprites 0 |
| - cl_showevents 0 | - lightgamma 2.5 |
| - cl_movespeedkey 0.52 | - texgamma 2.0 |
| - cl_rate higher than 12000 | - s_show 0 |
| - cl_updaterate higher than 70 | - s_a3d 0 |
| - cl_cmdrate higher than 70 | - r_speeds 0 |
| - gl_picmip 0 | |

ARTICLE 14. PARAMETRES SERVEURS

Les paramètres suivants seront activés sur les serveurs :

- sv_lan 1
- sv_lan_rate 20000
- sv_maxupdaterate 101
- sv_maxspeed 320
- sv_airaccelerate 10
- sv_maxrate 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_minrate 2500
- 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 (1.45 en jeu)
- 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 15. PARAMETRES DE JEU OVERTIME

Paramètres de jeu devant être utilisés lors des overtime :

- mp_startmoney 16000
- mp_maxrounds 3

ARTICLE 16. 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 - RESPONSABILITES

ARTICLE 17. CHARTE DU SPORT ELECTRONIQUE ET RESPONSABILITES

Les joueurs acceptent de se conformer avec la Charte du Sport Electronique et 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 officiels 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.

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

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

ARTICLE 18. REGLEMENT ET ELIGIBILITE ESWC FRANCE 2008-2009

Dans le cadre de leur participation à la saison sportive ESWC France 2008-2009 les joueurs licenciés acceptent de se conformer au Règlement Général de l'ESWC France 2008-2009.

Les joueurs et équipes licenciés doivent se confirmer aux règles d'éligibilité telles que décrites dans le [Règlement Général de l'ESWC France 2008-2009](#).

CHAPITRE 5 - DEROULEMENT DU TOURNOI

5.01 CONVOCATION

ARTICLE 19. HORAIRE

L'heure de convocation indique l'heure à laquelle les joueurs doivent être présents pour jouer leur match officiel. Cette heure de convocation est décrite dans le planning du tournoi et fourni au début du tournoi. Les joueurs sont invités à être présents et prêts quelques minutes avant l'heure de convocation pour éviter tout retard imprévisible.

ARTICLE 20. MATCH SUR SCENE

Les joueurs doivent accepter les conditions particulières liées au match sur scène définies par l'organisateur incluant mais ne se limitant pas à un éclairage spécial, à porter un cardio-fréquencemètre, à porter des vêtements spécifiques, à utiliser un casque spécial. Les accessoires spécifiques aux matchs sur scène sont fournis par l'organisateur.

ARTICLE 21. MATERIEL NON FOURNI

6.02 Les joueurs doivent être présents sur leur ordinateur à leur heure de convocation de façon à démarrer leur session de match. Une session de matchs inclut un ou plusieurs matchs de compétition, tel qu'il est défini dans le planning du tournoi.

5.02 INSTALLATION ET ECHAUFFEMENT

ARTICLE 22. MATERIEL A APPORTER

Les joueurs doivent prévoir d'apporter leur propre matériel suivant :

- Souris
- Clavier
- Tapis de souris
- Casque audio
- Ordinateur
- Ecran
- Câble réseau 5 m
- Sac de couchage

ARTICLE 23. INSTALLATION

Les joueurs sont responsables de la bonne installation de leurs matériels et leur fonctionnement. Cela inclus de fournir et d'installer les pilotes adéquates si nécessaire, ainsi que les câbles et adaptateurs adéquates. Les officiels du tournoi peuvent aider le joueur s'il rencontre des problèmes techniques, mais ils ne peuvent pas retarder le planning du tournoi pour ce type de raison.

ARTICLE 24. LOGICIEL EXTERNE

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.

ARTICLE 25. WARMUP

Les joueurs ont 10 minutes, à partir de leur heure du planning, pour installer leur configuration, s'échauffer, et être prêt à jouer le match indiqué.

5.03 AVANT LE MATCH

ARTICLE 26. 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 27. PARTICIPANT MINIMUM

Les équipes doivent avoir au moins 4 joueurs présents au début d'un match pour pouvoir commencer un match.

ARTICLE 28. CAPITAINE 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 29. MAP POUR UN MATCH STANDARD

Pour un « *match standard* » le choix de la map est imposé par les organisateurs en fonction du tour

5.04 DURANT LE MATCH

ARTICLE 30. 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 31. 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 32. 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 lieu après la fin du premier round, la mi-temps est continuée avec le nombre de rounds restants. Les scores des deux manches seront additionnés.

Aucune compensation ne sera donnée pour la perte d'argent liée à l'interruption du match.

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 afin de permettre au joueur de se connecter. L'utilisation excessive de la pause est interdite.

ARTICLE 33. ARRET DU MATH EN COURS

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.

Il est absolument interdit d'écrire stop que ce soit en say ou en say_team

ARTICLE 34. PAUSE AUTORISEE

Entre deux manches d'une même partie les joueurs ne sont pas autorisés à quitter leur place sauf s'ils en sont autorisés par un officiel du tournoi. Ils ont 5 minutes avant que la seconde manche soit lancée. Entre deux parties durant un « match au meilleur des trois manches » les joueurs sont autorisés à quitter leur place et ils ont un maximum de 10 minutes avant que la partie suivante ne soit lancée. Si une prolongation est nécessaire les joueurs sont autorisés à quitter leur place et ils ont un maximum de 5 minutes avant que la prolongation ne soit lancée.

5.05 APRES LE MATCH

ARTICLE 35. 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.

ARTICLE 36. 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 6 – INFRACTION AU REGLEMENT

6.01 DEFINITION

ARTICLE 37. OFFICIELS DU TOURNOI

Les officiels du tournoi sont les arbitres, le directeur du tournoi et le directeur de la compétition Counter-Strike de la PxL-Lan 20.

ARTICLE 38. ARBITRE

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 7.05).

ARTICLE 39. DIRECTEUR DE TOURNOI

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 7.05 et 7.06)

6.02 AVERTISSEMENT

ARTICLE 40. 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

ARTICLE 41. ACTIONS DE JEU INTERDITES

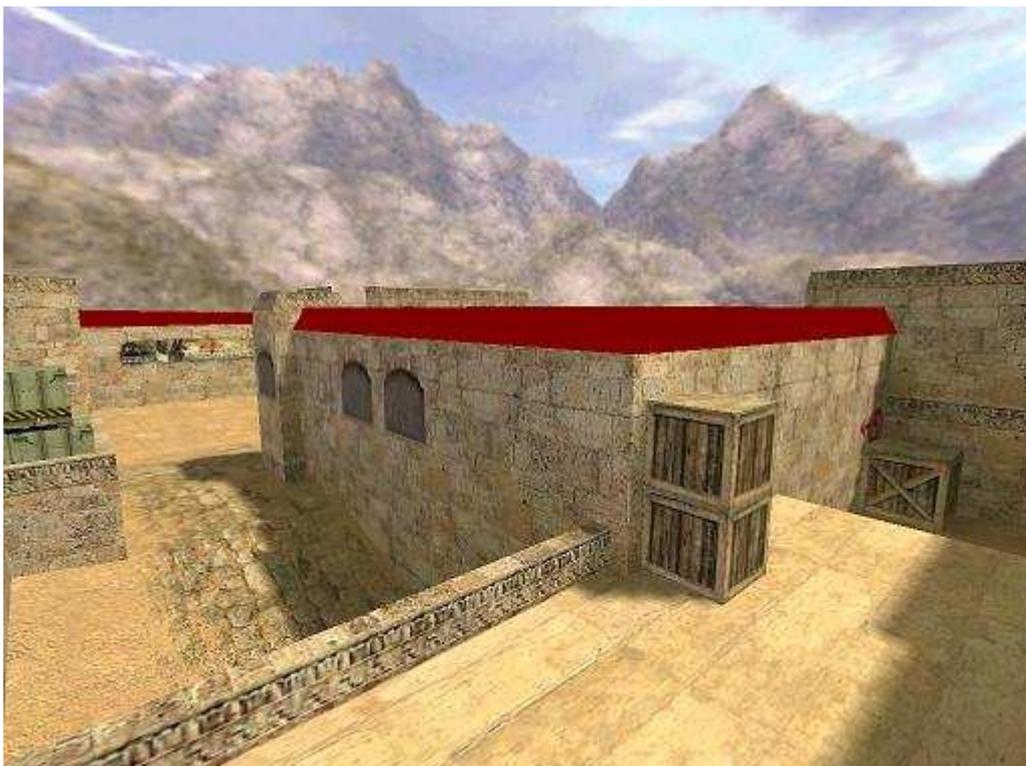
Les actions suivantes sont strictement interdites durant un match et entraîneront une pénalité de 3 rounds qui seront décomptés à la fin de la map, ainsi qu'un avertissement :

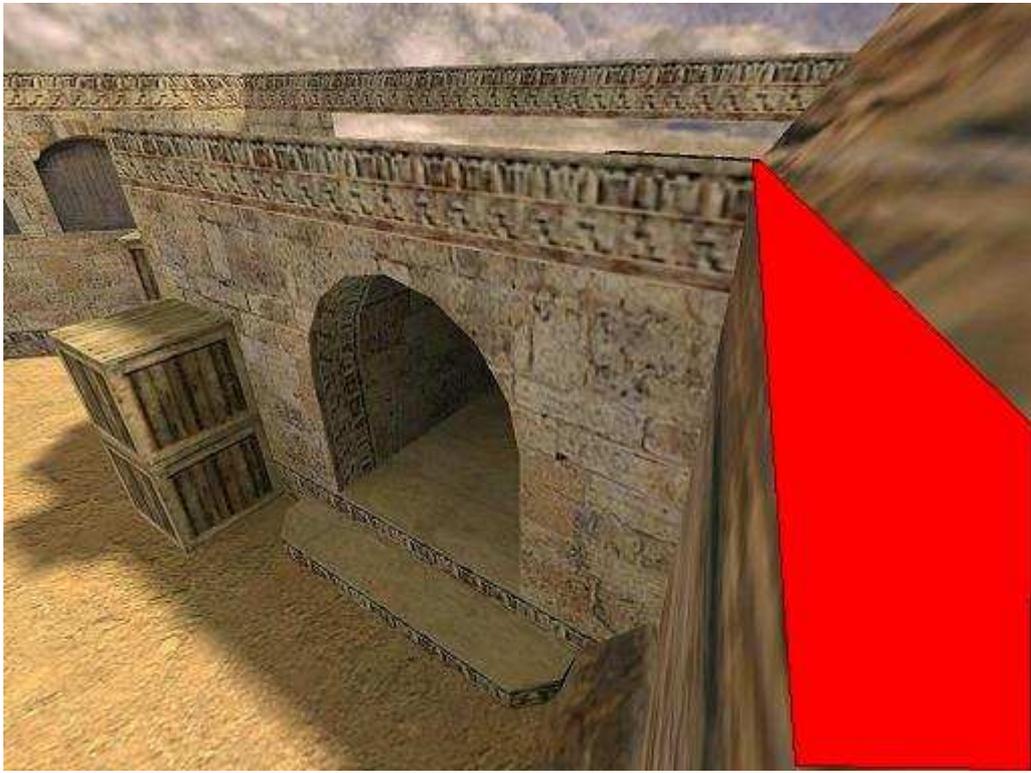
- L'utilisation de la console est interdite.
- L'utilisation de la pause en cours de round est interdite (elle est autorisée à la fin d'un round et pendant la période de freeze).
- Toute forme d'utilisation de script est interdite.
- Utiliser un bug qui change le principe du jeu (c.f bugs de spawns) 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.

- Il n'y a pas de restriction sur le nombre de grenade pouvant être achetée.
- 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.
- Le « Bunny hopping » est autorisé seulement sans l'utilisation d'un script.
- La marche silencieuse est autorisée seulement sans l'utilisation d'un script.
- Binder « +duck » sur la molette de la souris est interdit.
- L'utilisation de « +duck » derrière une caisse est autorisée.

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 :

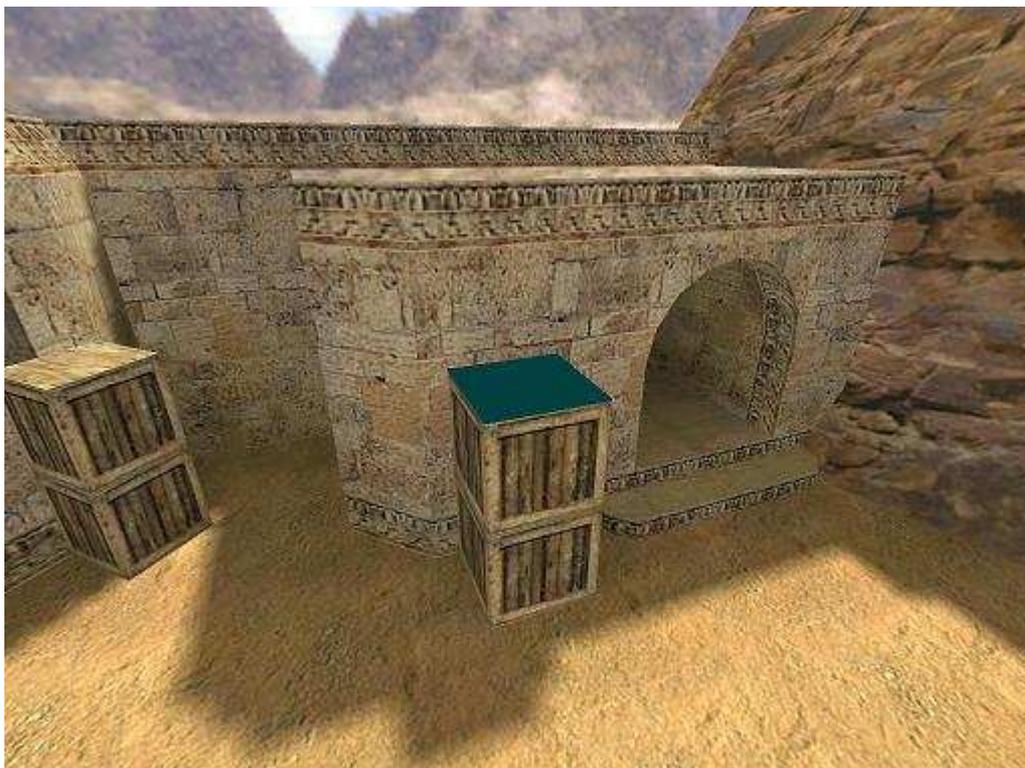




Sur la map de_nuke :



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 :



ARTICLE 42.

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





Si l'une de ces actions ou positions interdites se produit durant le round qui donne la victoire à l'équipe en infraction, alors l'équipe recevra une pénalité de 6 rounds qui seront décomptés à la fin de la map, ainsi qu'un avertissement.

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.

6.03 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 officiel du tournoi
- Arriver en retard à l'heure de son match
- Violier les règles de ce règlement

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

6.04 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.