

## Règlement du tournoi CS Source (5vs5) v1.7 (11/02/2009)

### **A - Organisation générale du tournoi**

**A.1** - Le tournoi Counter-Strike Source 5vs5 de la PxL-Lan utilise le mod **CS Source du jeu Half-Life 2**.

**A.2** - La participation est limitée à 24 équipes.

**A.3** - En participant au "Tournoi Counter-Strike Source – PxL Lan", les joueurs acceptent les conditions complètes du présent règlement et du règlement général de la PxL Lan.

**A.4** - Le tournoi débutera le samedi à 11 h et se terminera le dimanche entre 16H00 et 18H00.

### **B - Tournoi : structure et généralité**

**B.1** - Le tournoi se déroulera sous forme de winner/looser bracket.

**B.2a - Entre 17 et 24 équipes**, il y aura 4 poules de 6 équipes au maximum. Les 4 meilleures équipes de chaque poule sortent pour s'affronter en 8eme de finale en double élimination avec winner/looser bracket.

**B.2b - En dessous de 17 équipes**, ce sera 2 poules de 8 équipes au maximum. Les 4 meilleures équipes de chaque poule sortent pour s'affronter en quart de finale en double élimination avec winner/looser bracket.

**B.3** - Chaque équipe est composée de 5 joueurs. Un ou deux remplaçants peuvent être admis à l'inscription. Ces remplaçants peuvent être titularisés pour n'importe quel match et à n'importe quel moment si un de ces 5 coéquipiers est déconnecté du serveur. Si coach il y a, celui-ci devra s'inscrire en tant que remplaçant.

**B.4** - Les phases de poule se jouent en MR15 en 2 manches (1 en Terro, 1 en CT), sur 1 MAP imposée parmi la liste suivante :

de\_inferno, de\_tuscan, de\_dust2, de\_train, de\_Nuke.

La première équipe qui totalise 16 rounds remporte le match (si l'équipe A gagne 12-3 en CT puis 4-5 en Terro, elle remporte son match).

En cas de match nul il n'y aura pas de prolongation.

L'équipe qui démarre Terro ou CT est tirée au sort par nos admins.

**B.4b** - Pendant les phases finale, les matchs se dérouleront à l'identique des phases de poules avec 1 map imposée.

L'équipe qui démarre Terro est celle qui a le mieux réussie pendant les phases de poules (sauf sur de\_dust2 où ils commenceront CT).

Exemple : les GG (1<sup>er</sup> de la poule 1) vont affronter les aAa (4eme de la poule 8), les GG vont commencer Terro sur de\_inferno, de\_cpl\_tuscan, de\_train, de\_Nuke ou CT sur de\_dust2.

**B.4c** - Lorsqu'une équipe perd un match, elle retombe dans le tableau des looser, si cette équipe perd à nouveau, elle est éliminée.

Par contre si elle gagne tous ses matchs pour arriver en grande finale, elle devra battre l'équipe adverse par 2 fois (1 fois sur sa map puis 1 fois sur la map de l'équipe adverse qui n'a jamais perdue).

**B.5** - Un joueur faisant parti d'une équipe A ne peut en aucun cas jouer pour une équipe B.

**B.6** - Le capitaine d'équipe est désigné au moment de l'inscription pour toute la durée du tournoi. Il est l'interlocuteur avec l'arbitre du match et le responsable du tournoi.

**B.7** - Les équipes peuvent se présenter sur le serveur tout au long du warmup de 10 minutes. Après ces 10 minutes de warmup, le match démarre automatiquement.

**B.8** - Si une équipe n'est pas présente à l'heure de convocation, elle est déclarée forfait par l'arbitre du match. C'est un point du règlement qui sera sans AUCUNS RECOURTS. (cf la Gamer Assembly match aAa vs nob)

**B.9** - Toute équipe quittant le match en cours avant les 16 rounds sera déclarée forfait.

**B.10** - Pour les phases finales, un match ne peut pas débuter sans la présence d'un arbitre. Pour les matchs de poules, nous comptons sur votre fair-play.

**B.11** - Des démos seront enregistrées pour les phases finales.

**B.12** - Les joueurs fragués pourront communiquer, Ghost Talk toléré. L'option mp\_fadetoblack sera activée.

**B.13** - Si un match est involontairement interrompu (plantage, déconnexion réseau, ...) les organisateurs 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 après la fin du premier round, la mi-temps est continuée avec le nombre de rounds restants. Les scores des deux manches seront additionnés.

- Si le serveur plante complètement après le 3eme round, les 2 équipes commenceront avec 6000 \$

**B.14** - Les arbitres peuvent vérifier de manières aléatoires les .cfg de n'importe quel joueur. Les .cfg peuvent être vérifiés en cas de réclamation par l'arbitre du match. Toutefois les valeurs interdites sont bloquées au niveau du serveur.

**B.15** - L'utilisation de la commande " /kill " est interdite, exceptée pour compenser l'absence d'un adversaire lors de la partie, ceci étant considéré comme un acte de " fair-play ".

### **C - Machines des joueurs**

Avant de jouer vous devez installer le PxL-gui fourni par la PxL-Lan. Nous ne serons pas derrière chaque joueur à vérifier s'il a bien configuré sa machine. Par conséquent toute personne qui sera pris en flagrant délit de mauvaise configuration perdra son match par forfait.

Les paramètres graphiques considérés comme abusif (gamma très élevé, utilisation de l'éclat avec les cartes nvidia etc...) sont interdits.

Le staff peut faire des vérifications sur les PC des joueurs en cas de doute.

Si le joueur n'a pas installé le PxL-Gui, l'équipe se verra perdre le match par forfait.

## D - Les Bugs

*De\_cpl\_mill :*



*Monter sur cette caisse => LEGAL*



*Se faire une courte pour aller dans ces fenêtres  
=> ILLEGAL*

*De\_nuke :*



*Envoyer des grenades dans ces fenêtres ou  
par-dessus le bâtiment => LEGAL*



*Monter sur le bâtiment jaune => LEGAL*

De\_inferno :



Monter sur ce bois => **LEGAL**



Monter sur coins => **LEGAL**



Poser la bombe dans la fontaine => **ILLEGAL**

De\_dust2 :



Monter sur la double porte middle => **LEGAL**



Se faire une courte pour aller sur le coin de porte => **ILLEGAL**



Se faire une courte pour aller sur le coin de fenêtre côté Terrorist => **ILLEGAL**



Être 2 à se faire une courte sur cette caisse => **ILLEGAL**



De\_train :



Se cacher sous les trains => **LEGAL**



Se cacher sous les trains => **LEGAL**



S'accroupir dans les bases des roues => **ILLEGAL**



S'accroupir dans les bases des roues => **ILLEGAL**



*Monter sur ces coins => **LEGAL***



*Monter sur ce train => **LEGAL***



*Se faire une courte pour aller la haut => **ILLEGAL***





Monter sur ce bord invisible => **ILLEGAL**

### Les flashes :

Elles sont autorisées par-dessus les murs comme ces exemples :



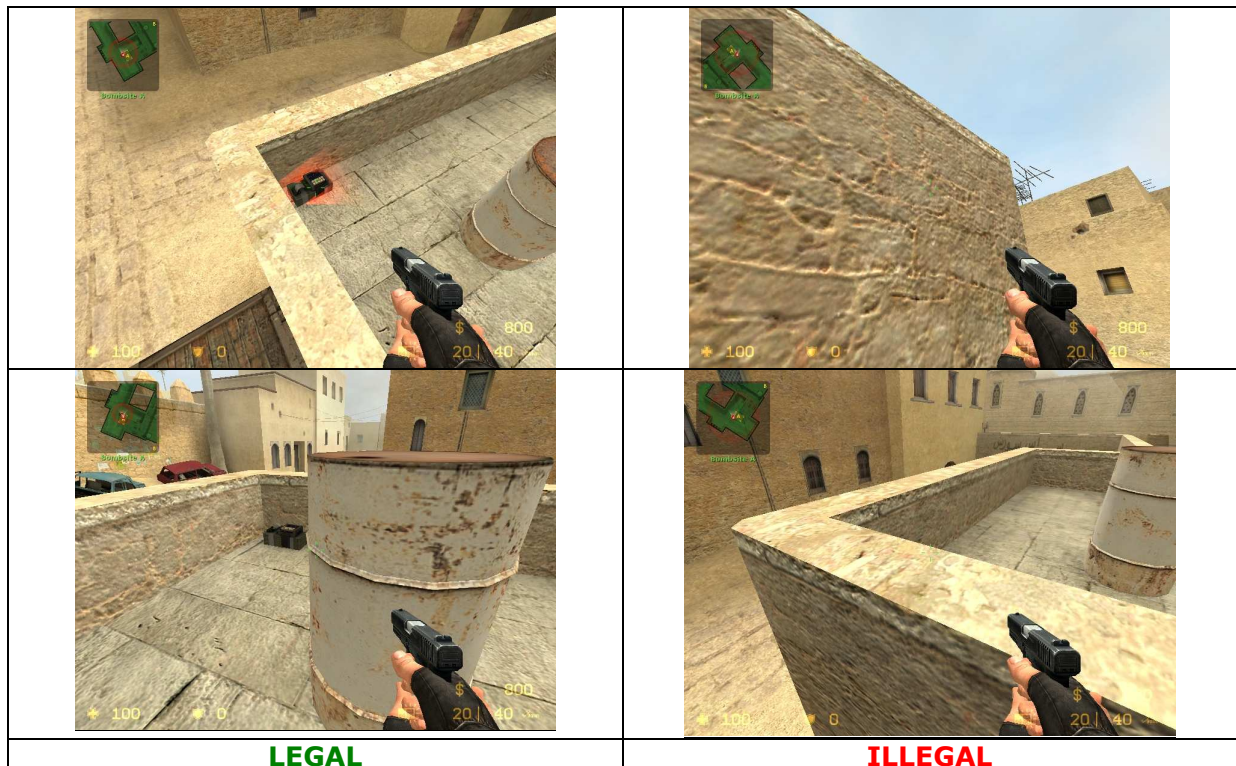


## Les désamorçages de bombe :

Il est autorisé de recouvrir la bombe avec des objets, cependant, il est interdit de couvrir intentionnellement la bombe avec des objets afin de rendre impossible le désamorçage (ex: defuse kit sur la bombe).

Il est interdit de désamorcer/débuter un désamorçage (entier ou partiel) de la bombe à travers un objet d'où la bombe n'est pas visible (ex: désamorcer par dessous le train sous de\_train).

Exemples :



Les boosts :

**Normal boosts => LEGAL.**

(monter sur les autres joueurs pour atteindre un endroit)

**Super boosts => LEGAL.**

(Les deux joueurs se font une courte-échelle, ils sautent tous les deux pour propulser le joueur du dessus très haut)

**Speed boosts => LEGAL**

(Les deux joueurs se font une courte-échelle, ils courent tous les deux dans la même direction puis le joueur du haut saute, lui procurant un gain de vitesse pendant le saut.)

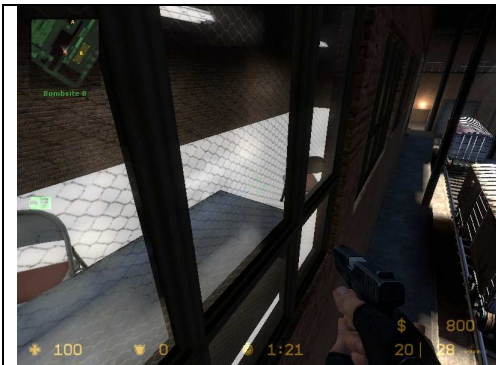
**Projectile boosts => ILLEGAL**

(Il est interdit de lancer une grenade dans le pied d'un coéquipier afin qu'il l'envoie dans le ciel en sautant.)

**Combiner tout type de boots legal => LEGAL.**

(exemple : faire un Speed boost avec un Super boost)

L'utilisation de clipping est interdit :



*De\_train* : **ILLEGAL**



*De\_cpl\_mill* : **ILLEGAL**



N'importe quel autre endroit qui n'entre pas en compte dans les règles ci-dessus, dans lequel vous vous tenez sur un objet physique ou sur un rebord (indépendamment de sa taille) => **LEGAL**

Bloquer une porte avec un objet est interdit :



Il est interdit de faire des "alt+tab".

Le crouchbug ET le bunnyjump sont également interdit :  
<http://www.youtube.com/watch?v=VFKVUzjzI7Y>

Tout bug exploité de manière plus au moins intensive et volontaires pourra être sanctionné par un forfait de l'équipe.

## **E - Configuration des serveurs**

Les machines serveurs seront des Athlon 64 3700+ et des Core 2 Duo E6600@3.6 Ghz.

Les serveurs utiliseront le zBlock 3.0 ou plus récent en mode lan.

Ils seront lancés avec un tickrate à 100 pour éviter des bugs.

Voici les principaux settings 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 "15"
mp_friendlyfire "1"
mp_limitteams "0"
mp_maxrounds "0"
mp_roundtime "1.75"
mp_spawnprotectiontime "0"
mp_startmoney "800"
mp_timelimit "0"
mp_tkpunish "0"
mp_winlimit "0"
mp_dynamicpricing "0"
phys_pushscale "1"
phys_timescale "1"
sv_turbophysics "1"
decalfrequency "60"
host_framerate "0"
log on
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"
```