



REGLEMENT ET DEROULEMENT 'PXL CUP BY ROCCAT'

TOUS LES MEMBRES DE VOTRE EQUIPE DOIVENT CONNAITRE CE REGLEMENT.

LES MAPS JOUEES SERONT :

- de_dust2_se de_inferno_se de_nuke_se de_train_se de_mirage_csgo

CONFIGURATION DES JOUEURS

- Paramètres obligatoires à ne pas modifier : cl_bobcycle 0.98 cl_bobcycle 0.98 mat_hdr_level
- Paramètres graphiques autorisés : net_graph 0 cl_showpos 1 cl_showfps 1 cl_showdemooverlay 1 / -1
- Chaque équipe doit avoir au moins un joueur avec un compte ESL Premium pour pouvoir créer un match avec l'anticheat ESL Wire.
- Le joueur ne doit pas être banni d'ESL ou avoir plus de 12PP pour pouvoir utiliser ESL Wire.

CONFIGURATION SERVEUR EN MR15

- mp_startmoney 800 mp_roundtime 1.75 mp_freezetime 15 mp_c4timer 35
- ammo_grenade_limit_default 1 ammo_grenade_limit_flashbang 2 ammo_grenade_limit_total 4
- sv_pausable 1 ("rcon pause" to pause)

ORGANISATION DES MATCHS

- Chaque équipe doit consulter le planning et les poules pour savoir quand elle devra jouer.
- Le capitaine de chaque équipe devra se connecter à 19h45 sur le channel irc #PxL avec un pseudo Equipe|PseudoDuSitePxL (client irc sur la page <http://www.pxl-lan.com/?page=cup>)
- Un des deux capitaines devra créer un gather ESL avec le nom : PxL-EquipeAvsEquipeB avec l'option anticheat ESL Wire activée.
Nécessite un seul compte ESL Premium, tutoriel : http://www.pxl-lan.com/downloads/tutoriel_gather.pdf
Les 9 autres joueurs devront participer au gather ESL.
Les 10 joueurs devront avoir ESL Wire de lancé pour pouvoir démarrer le match.
- Un admin PxL fournira l'ip, le port, le mot de passe du serveur Crystal-Serv sur lequel le match aura lieu.
- Le match sera géré par l'eBot avec un cut round pour désigner le side.
- Chaque joueur devra enregistrer une démo in-eyes
(dans la console : record PxL-Equipe-PseudoDuSitePxL puis stop à la fin du match)
- Une fois le match terminé, les 2 capitaines devront confirmer le score et nous donner l'id du gather ESL
Les 2 équipes disposent de 15 minutes après le match pour porter une réclamation avec le(s) round(s) et le(s) joueur(s) concerné(s).
Le joueur soupçonné devra fournir sa démo au staff PxL pour analyse.
En cas de triche **avérée** l'équipe sera éliminée d'office du tournoi sans aucune réclamation possible.
- Les équipes devront ensuite attendre leur prochain match de poule en étant connecté sur irc.
- 2 équipes par poule de 4 seront qualifiées pour les phases finales.
- Lors des phases finales, les équipes devront faire un veto :
L'équipe A placée en haut de l'arbre / L'équipe B est placée en bas de l'arbre
L'équipe A veto une carte W
L'équipe B veto une carte X

L'équipe A choisi une carte Y

L'équipe B choisi une carte Z

La 1ère carte jouée est celle restante

La 2ème carte jouée sera la Y si l'équipe A perd la première carte, sinon ce sera la Z

La 3ème carte jouée sera la Y si l'équipe A perd la deuxième carte, sinon ce sera la Z

- L'organisation des matchs reste la même que lors des poules.

*POUR TOUTES QUESTIONS, N'HESITEZ PAS A VENIR
NOUS LES POSER SUR LE CHANNEL IRC [#PXL](#) OU BIEN
DIRECTEMENT SUR MUMBLE : [PXL-LAN.COM :64738](#)*