

# Règlement du tournoi Counter-Strike (5vs5)

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

**A.1** - Le tournoi Counter-Strike 5vs5 de la NCGLAN utilise le mod CS 1.6 du jeu Half-Life 1.1.2.5.

**A.2** - La participation est limitée à 20 équipes.

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

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

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

**B.2** - Les 20 équipes (au maximum) seront réparties dans 4 poules.

**B.3** - Chaque équipe est composée de 5 joueurs. Des 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 half (1 en Terroriste, 1 en Anti-Terroriste), sur 1 carte imposée pour le tour. Le match doit être joué dans son intégralité, le "round average" est comptabilisé. En cas de match nul il n'y a pas de prolongations. L'équipe qui démarre Terroriste ou Anti-Terroriste est tirée au sort.

**B.4b** - À la fin de tous les matchs de poules, les deux premiers de chaque poule sont qualifiés et seront répartis en quart de finale dans un arbre à double élimination. Les matchs se dérouleront en deux cartes imposées, la victoire est déterminée en MR15+1.

**B.4c** - Lorsqu'une équipe perd un match, elle retombe dans le tableau des losers, si cette équipe perd à nouveau, elle est éliminée. Par contre si elle gagne tous ses matchs elle part en grande finale ou elle devra gagner 2 fois de suite pour être vainqueur.

**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, il est le seul à pouvoir utiliser la commande say en cas de problème.

**B.7** - Les équipes peuvent se présenter sur le serveur pendant les 10 minutes de warmup, passé ce délai, l'équipe incomplète sera déclarée forfait.

**B.8** - Si une équipe n'est pas présente à l'heure de convocation, elle est déclarée forfait par l'arbitre du match.

**B.9** - Toute équipe quittant le match en cours 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 demos seront enregistrées par nos serveurs HLTV.

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

**B.14** - Les administrateurs peuvent vérifier de manière aléatoires les .cfg et machines de n'importe quels joueurs. 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 NoSteam NCGLAN.

## **D – Les bugs et exploits**

**D.1** - Les courtes sont légales à n'importe quel nombre de joueur. Toute zone peut être atteinte sur la carte tant que la position est considérée comme valide et n'est pas un exploit ou bug.

**D.2** - Le mode 16bits est interdit.

**D.3** - L'utilisation de bugs ou/et d'exploits est strictement interdite, voici une liste non exhaustive :

- Flash bug : une grenade flash se trouvant entre 2 ou plusieurs surfaces conduisant à un aveuglement anormal et illogique dans une zone
- No clip : bug permettant aux joueurs de passer à travers des surfaces
- Pixels invisibles : Pixels n'ayant pas de texture offrant des positions interdites
- Bombe silencieuse
- Texture modifiée : Texture permettant de voir à travers des surfaces ou/et textures normalement opaques
- Surface " scout " : Surface permettant aux joueurs de voir au dessus d'un mur ou d'une caisse par exemple

- Poser la bombe hors de la plateforme au site bombe A dans de\_dust2 est interdit
- La "Marche Rapide", s'accroupir de façon répétitive pour marcher plus vite que normalement sans faire de bruit est interdit

## **E - Configuration des serveurs**

**E.1** - Voici les principaux settings des serveurs :

```
mp_allowmonsters 0
mp_autokick 0
mp_autoteambalance 0
mp_buytime 0.25
mp_consistency 1
mp_c4timer 35
mp_chattime 10
mp_fadetoblack 1
mp_flashlight 1
mp_forcechasecam 2
mp_friendly_grenade_damage 1
mp_friendlyfire 1
mp_freezetime 12
mp_fraglimit 0
mp_ghostfrequency 0.1
mp_hostagepenalty 0
mp_limitteams 6
mp_logfile 1
mp_logmessages 1
mp_mirrordamage 0
mp_maxrounds 15 (mp_maxrounds 3 et mp_startmoney 16000 pour prolongations)
mp_playerid 0
mp_roundtime 2
mp_startmoney 800
mp_timelimit 0
mp_tkpunish 0
mp_winlimit 0
sv_aim 0
sv_airaccelerate 10
sv_aimove 1
sv_allowupload 1
sv_alltalk 0
sv_clienttrace 1
sv_clipmode 0
sv_bounce 1
sv_cheats 0
sv_gravity 800
sv_minrate 2500
sv_maxrate 20000
```

sv\_maxspeed 320  
sv\_minupdaterate 20  
sv\_maxupdaterate 101  
sv\_stepsize 18  
sv\_stopspeed 75.000  
sv\_voiceenable 1  
sv\_wateraccelerate 10  
sv\_waterfriction 1  
sys\_ticrate 10000  
allow\_spectators 0  
pausable 1  
log on  
decalfrequency 60  
edgefriction 2  
host\_framerate 0

**E.2** - Les cartes suivantes peuvent être utilisées en tournoi :

de\_cbble  
de\_dust2 (version sans flashbug)  
de\_inferno  
de\_nuke (version sans flashbug)  
de\_train (version sans flashbug)

## **F – Avertissement et sanctions**

- Un joueur peut recevoir un avertissement ou une sanction s'il commet une des fautes suivantes :
- refuse de suivre le règlement général de la NCGLAN ou le règlement du tournoi
- arrive en retard à une convocation ou un match
- montre une dissidence par action ou par mot
- utilise un langage insultant ou des gestes insultants
- faire preuve de violence
- essaye de tricher (on entend par triche toute tentative d'accès aux informations de l'adversaire en cours de partie par n'importe quel biais que ce soit.)
- utilise un des bugs ou/et exploits
- utilise un quelconque programme tiers ou modification extérieure du jeu modifiant le jeu
- ne respecte pas l'esprit du jeu