

World Cyber Games 2011

Finale Française
Règlement officiel

Counter Strike 1.6

Administrateur du Tournoi : Greg

Version 1.0 – 16/06/2011

Sommaire

1- Informations générales	3
2- Structure du tournoi	3
<i>Équipe Counter-Strike</i>	3
<i>Déroulement d'un match</i>	3
<i>Avant le Match :</i>	5
<i>Choix des cartes officielles :</i>	5
3- Paramètres du jeu	6
<i>Paramètres Serveur :</i>	6
<i>Paramètre du client :</i>	8
4- Engagement et comportement des joueurs	8
<i>Déroulement du tournoi</i>	9
<i>Avertissements</i>	10
<i>Pause et requête des joueurs</i>	11
5- Divers	12
<i>Absence</i>	12
<i>Matériel</i>	12

1- Informations générales

La Finale France des **World Cyber Games 2011** se déroulera dans le cadre de la Comic Con 2011 et de la Japan Expo 2011, les 2 et 3 Juillet 2011 au Parc des Expositions de Paris Nord Villepinte.

Cette compétition est qualificative pour la finale mondiale qui aura lieu cette année à Busan Metropolitan City, en Corée du Sud. Pour plus d'informations sur la finale mondiale, rendez-vous sur www.wcg.com.

En s'inscrivant aux WCG France, les joueurs acceptent le règlement du jeu et ses éventuelles modifications ainsi que toute décision prise par les organisateurs. Ne peuvent participer aux qualifications françaises des WCG que des joueurs de nationalité française.

2- Structure du tournoi

La phase finale française réunit 4 équipes. Le vainqueur du tournoi est qualifié pour la finale mondiale et fera partie de la délégation française avec les autres joueurs qualifiés sur les autres jeux officiels WCG France.

Le format du tournoi est le suivant : Constitution d'une unique poule de 4 équipes. Il y a aura 3 tours de poules en Best Of 1 (BO1) .Les deux meilleurs équipes à l'issue des poules seront qualifiées pour la grande finale qui se jouera en BO3 sur la scène de la Japan Expo.

Équipe Counter-Strike

Une équipe Counter-Strike comprend 5 joueurs et éventuellement un manager. Une équipe qualifiée est rattachée à un club et porte son nom.

Déroulement d'un match

Un match se déroule en équipe (5 contre 5) sur 30 rounds (format Maxrounds) : 15 rounds en terroristes et 15 rounds en contre-terroristes par équipe. Pour gagner un match, une équipe doit donc gagner 16 rounds. Un round dure 1 minute 45 secondes. Un « pile ou face » sera utilisé par l'arbitre pour déterminer quelle équipe jouera contre-terroriste et quelle équipe jouera terroriste au début d'un match. Le vainqueur du « pile ou face » peut choisir son camp pendant la 1ere moitié du match. Les membres d'une équipe peuvent communiquer verbalement avec tous les membres de leur équipe et

uniquement leur équipe. Une équipe doit aligner au moins quatre joueurs pour qu'un match puisse commencer. Si une équipe n'est pas en place lors du début d'un match, elle sera déclarée forfait.

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 pause en cours de round est interdite sans l'autorisation d'un arbitre (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 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 (qui ne fait aucun bruit lorsqu'elle est posée) est interdite ;
- Poser une bombe qui ne peut pas être désamorcée 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 ;
- 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 ;
- Binder « +duck » sur la molette de la souris est interdit.

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.

En cas d'égalité au terme de la troisième manche, 6 rounds supplémentaires seront joués sur cette même carte (3 round en terroristes / 3 rounds en contre-terroristes). S'il y a de nouveau égalité après ces 6 rounds supplémentaires, 6 rounds supplémentaires seront à nouveau joués sur la même carte et ce jusqu'à ce que l'une des deux équipes l'emporte. Pour ces prolongations, le paramètre mp_startmoney est réglé sur 16 000.

Avant le Match :

L'administrateur essaiera autant que possible de donner une chance aux équipes de s'échauffer avant chaque match mais en raison des contraintes temporelles, il ne pourra garantir un temps minimum spécifique.

Le match doit démarrer à l'heure exacte indiquée sur le planning, les joueurs doivent être prêts à démarrer au moins 20 minutes avant l'heure de match indiquée. Les joueurs devront prêter une attention toute particulière à ce point vu le timing du tournoi. Tout retard sans motifs valable sera donc sanctionné.

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 utiliser un casque spécial. Les accessoires spécifiques aux matchs sur scène sont fournis par l'organisateur.

Si un quelconque problème survient avec le son, le réseau ou le pc, le joueur doit en avertir l'arbitre immédiatement afin de le résoudre au plus tôt avant le début du match

Choix des cartes officielles :

Les 5 cartes officielles sont :

- De_Dust2
- De_Inferno
- De_Nuke
- De_Train
- De_Tuscan

Pour un match « Best Of 1 » le choix de la map doit respecter la procédure suivante :

1. L'équipe A retire l'une des 5 maps ;
2. L'équipe B retire l'une des 4 maps restantes ;
3. L'équipe B retire l'une des 3 maps restantes ;
4. L'équipe A retire l'une des 2 maps restantes.

Le match se joue sur la dernière map restante. La désignation de l'équipe A et de l'équipe B se fait par tirage au sort. Le choix du camp terroriste ou contreterroriste pour la première manche est choisie par un tirage au sort. Lors d'un overtime l'équipe qui a fini en terroriste durant la seconde manche de la map débutera à nouveau en terroriste.

Pour un match « Best Of 3 » le choix de la map doit respecter la procédure suivante :

1. L'équipe A retire l'une des 5 maps ;
2. L'équipe B retire l'une des 4 maps restantes ;
3. L'équipe B choisie l'une des 3 maps restantes ;
4. L'équipe A choisie l'une des 2 maps restantes.

Le match se joue sur les deux maps choisies par les deux équipes et débute sur la map de l'équipe B. La dernière map restante sera utilisée pour départager les deux équipes si elles remportent chacune l'une des deux premières maps. La désignation de l'équipe A et de l'équipe B se fait par tirage au sort.

L'équipe qui joue sa map peut choisir son côté de départ. Si une troisième map doit être jouée le côté sera choisi par un tirage au sort. Lors d'un overtime l'équipe qui a fini en terroriste durant la seconde manche de la map débutera à nouveau en terroriste.

3- Paramètres du jeu

Paramètres Serveur :

- mp_allowmonsters 0
- mp_autokick 0

- mp_autocrosshair 0
- mp_autoteambalance 0
- mp_buytime 0.25
- mp_chattime 10
- mp_consistency 1
- mp_c4timer 35
- mp_fadetoblack 1
- mp_flashlight 1
- mp_forcechasecam 2
- mp_forcecamera 2
- mp_footsteps 1
- mp_freezetime 10
- mp_friendly_grenade_damage 1
- mp_friendlyfire 1
- mp_ghostfrequency 0.1
- mp_hostagepenalty 0
- mp_limitteams 10
- mp_logecho 1
- mp_logdetail 3
- mp_logfile 1
- mp_logmessages 3
- mp_maxrounds 15
- mp_mirrordamage 0
- mp_playerid 1
- mp_roundtime 1.75
- mp_startmoney 800
- mp_timelimit 0
- mp_tkpunish 0
- mp_winlimit 0
- sv_friction 4
- sv_gravity 800
- sv_lan 1
- sv_lan_rate 25000
- sv_maxrate 25000
- sv_maxspeed 320
- sv_maxunlag 0.5
- sv_maxupdaterate 101
- sv_minupdaterate 50
- sv_minrate 2500
- sv_proxies 1
- sv_send_logos 1
- sv_send_resources 1
- sv_stepsize 18
- sv_stopspeed 75
- sv_unlag 1
- sv_voiceenable 1
- sv_unlagsamples 1
- sv_unlagpush 0
- sys_ticrate 10000
- allow_spectators 1
- decalfrequency 60
- edgefriction 2
- host_framerate 0
- log on
- pausable 1
- sv_aim 0

- sv_airaccelerate 10
- sv_airmove 1
- sv_allowdownload 0
- sv_allowupload 0
- sv_alltalk 0
- sv_bounce 1
- sv_cheats 0
- sv_clienttrace 1
- sv_clipmode 0

Paramètre du client :

- . cl_updaterate (MAX 101)
- . cl_cmdrate (MAX 101)
- . rate (MAX 25000)
- . m_filter 1/0
- . hud_fastswitch "1"
- . fps_max (MAX 101)
- . cl_dynamiccrosshair 1/0
- . gamma (MAX 3)
- . brightness (MAX 3)
- . cl_minmodels 1/0
- . cl_shadows 1/0

Les paramètres suivants ne peuvent pas être modifiés et doivent utiliser leur valeur par défaut :

- . ex_interp 0.01
- . cl_weather
- . mp_decals
- . max_smokepuffs
- . mp_corpse_stay
- . max_shells
- . fastsprites

4- Engagement et comportement des joueurs

En participant aux World Cyber Games France, les joueurs s'engagent à respecter le règlement et toute décision prise par les organisateurs. Les organisateurs du tournoi ont toute autorité sur les joueurs quant au bon déroulement de la compétition, aux décisions prises et aux sanctions imposées aux joueurs. Les joueurs s'engagent également à respecter les autres joueurs, les organisateurs, les médias ainsi que les visiteurs présents lors de la Japan Expo dans l'enceinte de l'événement comme à l'extérieur et ce avant, pendant et après l'événement.

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 eu lieu avant la fin du troisième round, la mi-temps est continuée avec le nombre de rounds restants et les scores de la période interrompue seront ajoutés à la nouvelle. Les deux équipes redémarrent la nouvelle mi-temps avec 800\$;

Si le problème a lieu après la fin du troisième round, la mi-temps est continuée avec le nombre de rounds restants et les scores de la période interrompue seront ajoutés à la nouvelle. Les deux équipes redémarrent la nouvelle mi-temps avec 5000\$;

Si l'un des joueurs plante ou est déconnecté, il doit revenir se connecter aussi vite que possible. Les équipes peuvent mettre la partie en pause à la fin du round en cours afin de permettre au joueur de se connecter. L'utilisation excessive de la pause est interdite.

Si une interruption liée à l'infrastructure concerne plus de 50% des joueurs « vivants », et que l'issue du round en question ne peut par conséquent pas être déterminée, ce dernier n'est pas pris en compte. La mi-temps est continuée suivant les cas décrits précédemment.

Les pénalités seront appliquées pour les irrégularités suivantes :

- . Utilisation de models/skins personnalisés (armes comprises)
- . Utilisation de textures de cartes personnalisées
- . Tout programme de triche (cheat)
- . Utilisation de bug de carte (map swimming, auto aim, etc.)
- . Utilisation de scripts injustes mais disponibles (e.g. silentrun, attack+use, centerview script, norecoil script, etc.)
- . L'administrateur serveur peut et vérifiera l'utilisation de n'importe quelles pratiques irrégulières, même celles non-listées ci-dessus, pendant le match.

Déroulement du tournoi

Dès lors qu'un match est annoncé, les joueurs ont 10 minutes pour s'installer et le commencer. Passé ce délai, l'administrateur sera en droit de déclarer forfait toute équipe non présente ou non prête à jouer. C'est au vainqueur du match joué de venir apporter le résultat à l'arbitre.

Toute pause intempestive ou sans fondement pourra entraîner la disqualification immédiate et sans appel du joueur concerné. Les réclamations peuvent être formulées uniquement par le chef d'équipe

Avertissements

Les joueurs recevront des avertissements en cas de comportements jugés contraires aux faits suivant par les organisateurs :

- . Etre à l'heure, installé sur le poste désigné avec son matériel (clavier, souris, casque etc...) et prêt à démarrer le match dans les 10 minutes quand l'organisateur le décide en fonction du planning mis en place.
- . Ne pas mettre le jeu en pause ou se déconnecter intentionnellement pendant un match.
- . Etre joignable avant, **pendant** et après la compétition sur son téléphone portable ou par e-mail pour toute requête des organisateurs concernant le tournoi. Ne pas déranger ou déconcentrer les autres joueurs pendant leurs matchs et pendant leurs pauses.
- . Ne pas tenter d'utiliser un programme tiers afin de tricher ou modifier le résultat d'un match.
- . Ne pas discuter ou contester une décision prise par les organisateurs.
- . Ne pas tenter de corrompre un organisateur avant, pendant et après le tournoi.
- . Ne pas insulter, ni les personnes ni les objets.
- . Ne pas montrer un comportement agressif ou violent.
- . Ne pas détériorer le matériel mis en place pour l'événement. En cas de détérioration du matériel du fait d'un joueur, celui-ci pourra être l'objet d'un remboursement partiel ou intégral.

Cette liste n'est pas exhaustive et peut faire l'objet d'ajouts et de modifications. Dès le 1er avertissement, les organisateurs convoqueront le joueur afin de lui rappeler le règlement et ses engagements et pourront prendre la décision de l'exclure de la compétition (selon la gravité de l'infraction).

Ce règlement est susceptible de modification et **la décision de l'administrateur du tournoi prévaut sur le règlement.**

Pause et requête des joueurs

Si tous les joueurs sont dans l'incapacité de jouer à cause d'un incident imprévisible, comme un plantage du serveur ou du réseau, le match sera rejoué intégralement ou l'administrateur se réserve le droit de déclarer le vainqueur en cas d'avantage net d'une équipe. Dans le cas d'une déconnexion volontaire, l'arbitre peut décider de terminer le match, l'équipe responsable de la déconnexion perdant le match par forfait.

Tout refus volontaire de se connecter au serveur du match peut avoir pour conséquence une défaite de l'équipe, la décision étant à l'entière discrétion de l'arbitre.

Un match ne peut être mis en pause. Toutefois, un joueur peut demander une pause entre 2 matchs afin de régler un problème technique avec l'arbitre. 2 pauses par joueurs sont autorisées.

Si un joueur s'estime victime d'un problème technique, du comportement d'un autre joueur ou tout autre problème l'empêchant de jouer le match dans les conditions normales, celui-ci devra mettre le jeu en pause à la fin du round en cours, en référer à son chef d'équipe qui pourra ensuite appeler l'arbitre. Seul l'arbitre ou les organisateurs pourront décider à la suite du problème exposé si le round ou le match entier doit être rejoué ou pas. Pendant un match, les joueurs ne sont autorisés à parler qu'à l'arbitre officiel et à personne d'autre.

Si une équipe se rend compte de tricherie de la part de l'équipe adverse, le match se continue normalement jusqu'à la fin. Une fois le match terminé, l'équipe lésée vient porter la réclamation devant l'administrateur qui constatera alors si il y a effectivement eu tricherie et prendra les sanctions adéquates.

Tous les matchs seront également enregistrés et retransmis sur Internet à l'aide d'HLTV. Cela permettra en autres de vérifier les cas de tricheries.

5- Divers

Absence

En cas de problèmes, désistement, absence, incapacité de se rendre sur le lieu du tournoi, le joueur devra contacter au plus vite les organisateurs des WCG France afin de les en informer.

Matériel

Les joueurs doivent prévoir leur matériel (clavier, souris, tapis de souris, casque audio/micro ainsi que **les pilotes nécessaires** à leur bon fonctionnement) et s'assurent que l'installation de leurs périphériques n'entrave pas le bon déroulement du tournoi ni le planning mis en place. Les participants doivent préparer leurs drivers d'installation sur format CD (pas de lecteur de disquette).