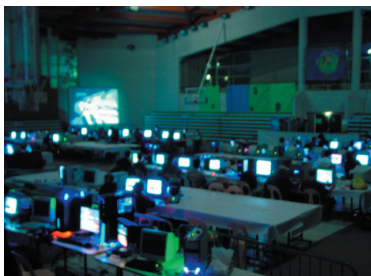
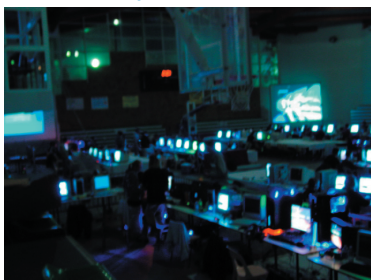


LAN Rurale 2006

2ème Lan Rurale interterritoriale du Languedoc-Roussillon
Compétition de jeux en réseau

Règles Counter-Strike 1.6



Article 1 – Informations Générales

La LAN Rurale 2 : Rj2k6 est une compétition de sport électronique qui se tiend les 21, 22 et 23 Avril 2006 à Arles-sur-Tech (66), France.

Le tournoi Counter-Strike est un tournoi reposant sur le jeu Half-life.

Les joueurs acceptent, sans réticence ou interprétation, de respecter le règlement. Les joueurs acceptent l'application de ce règlement par les organisateurs et que toute décision prise par les organisateurs prévaut sur ce règlement.

Article 2 – Structure de la compétition

Format du Tournoi

2.1 Le tournoi utilise le format suivant:

- o Etape 1 : Poules - x groupes de x équipes, les x premiers de chaque groupe sont qualifiés pour l'étape suivante.
- o Etape 2 : Arbre à double élimination - 16 équipes

2.2 Pour l'étape 1, trois points sont attribués par victoire, un point par égalité, et aucun point par défaite.

2.3 Si plusieurs adversaires finissent à égalité, les critères suivants seront appliqués pour les départager :

- o Plus grand nombre de points obtenus lors des matchs de poule joués entre les adversaires en question.
- o Plus grande différence de score obtenue lors des matchs de poule joués entre les adversaires en question.
- o Plus grande différence de score obtenue lors de tous les matchs de poule.

Si certains adversaires sont toujours à égalité après ce départage, les matchs entre ces adversaires devront être rejoués.

Format du Match

2.4 Chaque match est joué sur une « map » en 2 périodes de 15 rounds.

Le vainqueur du match est l'équipe qui a le plus de round à la fin du match.

2.5 Pour les structures ne permettant pas de résultat de match à égalité, si les 2 équipes sont à égalité à la fin des 2 périodes, des prolongations de 2 périodes de 3 rounds seront jouées jusqu'à ce qu'un vainqueur soit déclaré.

Article 3 – Paramètres de jeu

3.1 La compétition utilise le jeu vidéo " Halflife – Counterstrike v1.6" et oppose une équipe contre une autre. Chaque équipe est composée de 5 joueurs actifs.

3.2 Les paramètres suivants seront activés sur les serveurs:

- o sv_lan 1
- o sv_lan_rate 20000
- o sv_maxspeed 320
- o sv_airaccelerate 10
- o sv_maxupdaterate 101
- o sv_minupdaterate 50
- o sv_aim 0
- o sv_cheats 0
- o sv_aimove 1
- o sv_allowupload 1
- o sv_bounce 1
- o sv_clienttrace 1
- o sv_clipmode 0
- o sv_friction 4
- o sv_gravity 800
- o sv_stepsize 18
- o sv_stopspeed 75
- o sv_wateraccelerate 10

- o sv_waterfriction 1
- o mp_autoteambalance 0
- o mp_limitteams 0
- o mp_friendlyfire 1
- o mp_forcechasecam 1
- o mp_forcecamera 1
- o mp_friendly_grenade_damage 1
- o mp_allowmonsters 0
- o mp_ghostfrequency 0.1
- o mp_fadetoblack 1
- o mp_autokick 0
- o mp_hostagepenalty 0
- o mp_tkpunish 0
- o mp_c4timer 35
- o mp_roundtime 2
- o mp_freezetime 10
- o mp_chattime 10
- o mp_timelimit 0
- o mp_maxrounds 15 (mp_maxrounds 3 pour prolongations / mp_startmoney 16000)
- o mp_winlimit 0
- o mp_buytime 0.25
- o mp_flashlight 1
- o mp_logfile 1
- o mp_logmessages 1
- o mp_mirrordamage 0
- o log on
- o sys_ticrate 10000
- o pausable 1

3.3 La liste des maps disponibles est composée de :

- o de_dust2
- o de_inferno
- o de_nuke (drax version à télécharger sur http://www.cyberleagues.fr/files/nuke_fixed_by_drax.rar)
- o de_train
- o de_cbble

L'organisation fixe et impose une map à jouer pour chaque tour du tournoi.

L'ordre des maps pour le tournoi est communiqué aux participants au début du tournoi.

3.4 Le bouclier ne peut pas être utilisé en match.

Si un joueur utilise un bouclier, son équipe sera automatiquement déclarée forfait pour ce match.

Article 4 – Admission des participants

4.1 Un joueur est autorisé à participer au tournoi Counter-Strike s'il remplit les conditions suivantes:

- o Etre inscrit et avoir réglé son inscription.
- o Etre présent lors de la constitution des poules
- o Posséder le jeu installé sur son PC.

S'il est mineur, il doit présenter une autorisation parentale (url de la fiche sanitaire)

Article 5 – Responsabilités des participants

5.1 Les joueurs acceptent de se conformer à la Charte de l'ESWC et de respecter les points suivants:

- o Toute forme de discrimination est prohibée.
- o Les participants acceptent de se conformer au règlement en vigueur
- o Les participants acceptent les décisions des représentants officiels du tournoi
- o Les participants acceptent de ne pas utiliser des procédés interdits ou illicites.
- o Les participants acceptent de respecter l'esprit de fair-play et de non violence.
- o Les participants acceptent de respecter leurs engagements.

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

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

Article 6 – Déroulement du tournoi

Convocation

6.1 Les joueurs doivent être présents à l'aire de jeu à leur heure de convocation. Il est conseillé aux joueurs de prévoir quelques minutes d'avance pour éviter tout retard imprévisible.

6.2 L'heure de convocation indique l'heure à laquelle les joueurs doivent être présents pour commencer une session de matchs. Une session de matchs inclut l'installation du joueur (telle que l'installation des périphériques, leur configuration et l'échauffement) et un ou plusieurs matchs de compétition, tel qu'il est défini dans le planning du tournoi. Les joueurs doivent quitter l'aire de jeu une fois la session de matchs terminée.

Installation et Echauffement

6.3 Les joueurs doivent utiliser les ordinateurs de compétition désignés par les responsables du tournoi. Ceux-ci peuvent être des ordinateurs fournis par les organisateurs ou l'ordinateur du joueur. Lorsqu'un match est joué sur scène, les joueurs acceptent de jouer dans les conditions de la scène telles que l'éclairage, les cardio-fréquencemètres, et l'utilisation des écouteurs spéciaux fournis par les organisateurs.

6.4 Les règles suivantes s'appliquent :

- o Les joueurs peuvent amener et utiliser des périphériques personnels, tels qu'un clavier, une souris ou une manette, à condition qu'ils disposent des pilotes adéquats pour chaque périphérique.
- o Les joueurs doivent amener leurs propres casques audio et ne peuvent pas utiliser des enceintes. Dans certains cas, les joueurs devront utiliser les casques audio fournis par les organisateurs.
- o Les joueurs ne peuvent pas utiliser de fichier de configuration.
- o Les joueurs sont responsables du bon déroulement de l'installation et du fonctionnement de leur matériel.
- o Le temps attribué aux joueurs pour installer leur matériel et s'échauffer s'étend depuis l'heure de convocation jusqu'à l'heure du démarrage du premier match à jouer.

6.5 Les joueurs ne peuvent pas utiliser de logiciel externe au jeu interagissant dans le jeu, ni installer n'importe quelle forme de modification altérant la version du jeu vidéo.

6.6 Les joueurs peuvent modifier les paramètres de luminosité du moniteur à condition que ceux-ci restent dans des valeurs raisonnables. Les paramètres de luminosité du système d'exploitation ne peuvent être changés.

Déroulement d'un match

6.7 Les équipes rencontrent leurs adversaires en fonction de la structure et du planning du tournoi.

6.8 Les équipes doivent recevoir l'autorisation d'un responsable de tournoi avant de commencer un match.

6.9 Les équipes ne peuvent pas communiquer avec d'autres personnes lors d'un match officiel.

6.10 Les équipes ne peuvent pas quitter un match officiel en cours.

6.11 Si une partie est involontairement interrompue (crash client, crash serveur, coupure réseau, ...) les responsables du tournoi peuvent décider de rejouer la partie sans donner un quelconque avantage à l'une ou l'autre équipe.

Article 7 – Infractions au règlement

Définitions

7.1 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 7.4)

7.2 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 7.4 et 7.5)

7.3 Les officiels du tournoi sont les arbitres, le directeur du tournoi et le directeur de la compétition Counter-Strike Rj66.

Avertissements et Sanctions

7.4 Un joueur peut être réprimandé et recevoir un avertissement si il commet l'une des infractions suivantes :

- o Refuser de suivre les instructions d'un officiel du tournoi.
- o Arriver en retard à l'heure de convocation
- o Contester la décision d'un officiel de tournoi
- o Utiliser un langage ou des gestes insultants
- o Etre coupable de comportement anti-sportif.

7.5 Un joueur peut être réprimandé et recevoir une pénalité si il commet l'une des infractions suivantes :

- o Recevoir plus d'un avertissement
- o Etre coupable d'actes violents
- o Tricher ou utiliser un procédé inéquitable
- o Mentir ou induire en erreur un officiel du tournoi.
- o Arriver en retard à l'heure de son match

7.6 Une équipe recevant une pénalité perd automatiquement le match en cours, ou son prochain match si il ne joue pas.

7.7 Après étude de l'infraction par le directeur de la compétition et du directeur de tournoi, une équipe ayant reçu une pénalité peut également recevoir des sanctions supplémentaires telles que plusieurs défaites automatiques, la disqualification de l'équipe, l'expulsion de l'équipe et l'interdiction de participer aux futures compétitions durant un an.

7.8 Une équipe disqualifiée perd automatiquement tous ses prochains matchs et perd tous les droits et dotations qu'il 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.