



# ESWC 2008 COUNTER-STRIKE REGULATION



GAMES-SERVICES SA  
10, rue d'Uzès 75002 Paris, France  
T : +33 145 081 136  
F : +33 145 081 253  
E : [contact@eswc.com](mailto:contact@eswc.com)

# TABLE DES MATIERES

|   |          |
|---|----------|
| <b>TABLE DES MATIERES</b> .....                   | <b>2</b> |
| <b>CHAPITRE 1 - INFORMATIONS GENERALES</b> .....  | <b>3</b> |
| 1.01 COUNTER-STRIKE .....                         | 3        |
| 1.02 REGLEMENT .....                              | 3        |
| 1.03 APPLICATION.....                             | 3        |
| <b>CHAPITRE 2 - FORMAT DE MATCH</b> .....         | <b>3</b> |
| 2.01 FORMAT DE MATCH.....                         | 3        |
| 2.02 MATCH STANDARD.....                          | 3        |
| 2.03 MATCH AU MEILLEUR DES TROIS MANCHES.....     | 3        |
| 2.04 MATCH DE DEPARTAGE.....                      | 3        |
| <b>CHAPITRE 3 - – PARAMETRES DU JEU</b> .....     | <b>4</b> |
| 3.01 VERSION ET GUI.....                          | 4        |
| 3.02 PARAMETRES GRAPHIQUES DU JOUEUR .....        | 4        |
| 3.03 PARAMETRES JOUEURS .....                     | 4        |
| 3.04 PARAMETRES SERVEURS .....                    | 4        |
| 3.05 PARAMETRES DE JEU OVERTIME.....              | 5        |
| 3.06 LISTE DES MAPS .....                         | 5        |
| <b>CHAPITRE 4 - DEROULEMENT D'UN MATCH</b> .....  | <b>5</b> |
| 4.01 AVANT LE MATCH.....                          | 5        |
| 4.02 DURANT LE MATCH .....                        | 6        |
| 4.03 APRES LE MATCH.....                          | 7        |
| <b>CHAPITRE 5 - INFRACTION AU REGLEMENT</b> ..... | <b>7</b> |
| 5.01 VIOLATION PARTICULIERE AU REGLEMENT.....     | 7        |
| 5.02 AVERTISSEMENTS ET SANCTIONS .....            | 8        |
| 5.03 SANCTION PARTICULIERE .....                  | 8        |

# CHAPITRE 1 - INFORMATIONS GENERALES

## 1.01 COUNTER-STRIKE

La Coupe du Monde des Jeux Vidéo 2008 utilise le jeu Counter-Strike 1.6 en 5 contre 5.

## 1.02 REGLEMENT

Le règlement de la discipline Counter-Strike a été décidé et écrit par le Comité de Règlementation (CR) de Games Services. Ce comité se réserve le droit de modifier le présent règlement à tout moment et sans préavis. Il est recommandé de consulter ce règlement régulièrement afin d'apprécier les modifications pouvant intervenir.

## 1.03 APPLICATION

Le présent règlement s'applique aux tournois qualificatifs pour la Coupe du Monde des Jeux Vidéo 2008.

# CHAPITRE 2 - FORMAT DE MATCH

## 2.01 FORMAT DE MATCH

Ce chapitre décrit les différents formats de match qui peuvent être utilisés lors d'un tournoi qualificatif. Le choix du format de match est à l'appréciation de l'organisateur selon la structure de son tournoi.

## 2.02 MATCH STANDARD

Un « match standard » se joue en une partie et oppose deux équipes de cinq joueurs. Une partie est jouée sur une map de 2 manches de 15 rounds. Les équipes doivent jouer alternativement terroriste et contre-terroriste en changeant de manche, et marquent un point en gagnant un round dans le jeu. Le gagnant du match est l'équipe qui a gagné le plus de points à la fin des deux manches. Le vainqueur d'un match est l'équipe qui a gagné une partie.

Lors d'une phase de poule la partie n'est pas terminée lorsqu'une équipe remporte 16 rounds. Elle est continuée jusqu'à ce que les 30 rounds soient joués.

Lors d'un arbre en simple élimination ou double élimination, si les deux équipes sont à égalité à la fin des deux manches, un overtime est joué jusqu'à ce qu'un vainqueur soit déclaré. Un overtime se compose de deux manches de 3 rounds pour lesquels s'appliquent les paramètres de jeu (voir l'article 3.05).

## 2.03 MATCH AU MEILLEUR DES TROIS MANCHES

Un match au « meilleur des trois manches » se joue en 2 ou 3 parties et oppose deux équipes de cinq joueurs. Chaque partie est jouée sur une map de 2 manches de 15 rounds. Les équipes doivent jouer alternativement terroriste et contre-terroriste en changeant de manche, et marquent un point en gagnant un round dans le jeu. Le vainqueur d'une partie est l'équipe qui a gagné plus de points à la fin des deux manches. Le vainqueur d'un match est l'équipe qui a gagné deux parties.

Si les deux équipes sont à égalité à la fin des deux manches d'une partie, un overtime est joué jusqu'à ce qu'un vainqueur soit déclaré. Un overtime se compose de deux manches de 3 rounds pour lesquels s'appliquent les paramètres de jeu (voir l'article 3.05).

## 2.04 MATCH DE DEPARTAGE

Un « match de départage » est joué comme un « match standard ».

# CHAPITRE 3 - – PARAMETRES DU JEU

## 3.01 VERSION ET GUI

La discipline utilise le jeu vidéo "Half-life – Counter-Strike v1.6" avec le GUI officiel de l'ESWC (téléchargeable sur [ftp://files.eswc.com/regulations/2008/preliminaries/files/counter-strike/eswcgui\\_v2.1.zip](ftp://files.eswc.com/regulations/2008/preliminaries/files/counter-strike/eswcgui_v2.1.zip)).

## 3.02 PARAMETRES GRAPHIQUES DU JOUEUR

Les paramètres graphiques suivants doivent être utilisés sur le PC du joueur :

- « performance and quality settings » de la carte vidéo doivent être par défaut sauf pour le vsync qui peut être activé ou désactivé.
- « contrast et brightness » de la carte vidéo doivent être par défaut.
- « gamma » jusqu'à maximum 1.31 sauf autorisation de l'arbitre en fonction de l'écran.
- « digital vibrance » jusqu'à maximum medium.

L'utilisation de programme externe modifiant les paramètres graphiques en cours de jeu est interdite.

## 3.03 PARAMETRES JOUEURS

Les paramètres suivants sont obligatoires pour les joueurs :

- ex\_interp 0.01 LAN
- cl\_lc 1
- cl\_lw 1
- cl\_pitchspeed 225
- cl\_showevents 0
- cl\_movespeedkey 0.52
- cl\_rate higher than 12000
- cl\_updaterate higher than 70
- cl\_cmdrate higher than 70
- gl\_picmip 0
- gl\_monolights 0
- gl\_polyoffset 0.1 (Nvidia) / 4 (ATI)
- gl\_max\_size higher than 128
- fastsprites 0
- lightgamma 2.5
- texgamma 2.0
- s\_show 0
- s\_a3d 0
- r\_speeds 0

## 3.04 PARAMETRES SERVEURS

Les paramètres suivants seront activés sur les serveurs :

- sv\_lan 1
- sv\_lan\_rate 20000
- sv\_maxupdaterate 101
- sv\_maxspeed 320
- sv\_airaccelerate 10
- sv\_maxrate 8000
- sv\_aim 0
- sv\_cheats 0
- sv\_airmove 1
- sv\_allowupload 1
- sv\_bounce 1
- sv\_clienttrace 1
- sv\_clipmode 0
- mp\_ghostfrequency 0.1
- mp\_fadetoblack 1
- mp\_autokick 0
- mp\_hostagepenalty 0
- mp\_tkpunish 0
- mp\_c4timer 35
- mp\_roundtime 1.75 (1.45 en jeu)
- mp\_freezetime 10
- mp\_chattime 10
- mp\_startmoney 800
- mp\_timelimit 0

- sv\_friction 4.000
- sv\_gravity 800
- sv\_minrate 2500
- sv\_stepsize 18
- sv\_stopspeed 75.000
- sv\_wateraccelerate 10
- sv\_waterfriction 1
- mp\_autoteambalance 0
- mp\_limitteams 0
- mp\_friendlyfire 1
- mp\_forcechasecam 2
- mp\_chasecam 1
- mp\_friendly\_grenade\_damage 1
- mp\_allowmonsters 0
- mp\_maxrounds 15
- mp\_winlimit 0
- mp\_buytime 0.25
- mp\_flashlight 0
- mp\_logfile 1
- mp\_logmessages 1
- mp\_mirrordamage 0
- log on
- sys\_ticrate 10000
- fps\_max 200
- pausable 1

### 3.05 PARAMETRES DE JEU OVERTIME

Paramètres de jeu devant être utilisés lors des overtime :

- mp\_startmoney 16000
- mp\_maxrounds 3

### 3.06 LISTE DES MAPS

La liste de maps disponibles est composée de :

- de\_dust2\* (drax version)
- de\_inferno
- de\_nuke\* (drax version)
- de\_train\* (drax version)
- de\_tuscan\*

\*Ces maps sont téléchargeables sur :

- [ftp://files.eswc.com/regulations/2008/preliminaries/files/counter-strike/flashbug\\_mappack\\_by\\_drax.zip](ftp://files.eswc.com/regulations/2008/preliminaries/files/counter-strike/flashbug_mappack_by_drax.zip)
- [ftp://files.eswc.com/regulations/2008/preliminaries/files/counter-strike/de\\_tuscan.zip](ftp://files.eswc.com/regulations/2008/preliminaries/files/counter-strike/de_tuscan.zip)

## CHAPITRE 4 - DEROULEMENT D'UN MATCH

### 4.01 AVANT LE MATCH

Les matchs sont joués en fonction de la structure et du planning du tournoi fournis par les officiels du tournoi. Les participants sont encouragés à s'informer du planning du tournoi afin d'éviter tout retard ou forfait.

Avant le lancement du premier match chaque équipe doit présenter son capitaine d'équipe aux officiels du tournoi. Il peut être l'un des 5 membres de l'équipe ou bien le coach. Le capitaine d'équipe doit rester la même personne durant tout le tournoi. Le capitaine d'équipe est la personne en charge de son équipe auprès des officiels du tournoi. Il doit

s'occuper du choix de la map et du côté de son équipe, des plaintes officielles, ou de tout autre problème auprès des officiels du tournoi.

Pour un « *match standard* » le choix de la map doit respecter la procédure suivante :

- L'équipe A retire l'une des 5 maps
- L'équipe B retire l'une des 4 maps restantes
- L'équipe B retire l'une des 3 maps restantes
- 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 au tirage au sort. Le choix du camp terroriste ou contre-terroriste pour la première manche peut être choisie automatiquement par le serveur de jeu, ou bien 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 au meilleur des trois manches* » le choix de la map doit respecter la procédure suivante :

- L'équipe A retire l'une des 5 maps
- L'équipe B retire l'une des 4 maps restantes
- L'équipe B choisie l'une des 3 maps restantes
- 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 au 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 le serveur de jeu automatiquement ou 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.

## 4.02 DURANT LE MATCH

Un match officiel ne peut pas être lancé et joué sans qu'un arbitre officiel ai donné le signal de départ. Tout match lancé sans l'approbation d'un arbitre officiel sera considéré comme un match non officiel. Lorsqu'un match implique que les joueurs doivent être prêts ils ont (1) une minute après le signal de départ de l'arbitre pour lancer le match.

Les joueurs ne peuvent pas communiquer durant un match officiel avec des personnes externes au match, même si une pause est activée dans le jeu. Ils peuvent parler uniquement avec les autres joueurs, le coach de l'équipe et les officiels du tournoi, même si ils sont morts dans le jeu.

Les joueurs ne sont pas autorisés à quitter un match officiel en cours sauf s'ils en sont autorisés par le format du match ou si cela a été expressément autorisé par un officiel du tournoi. Si une équipe ou un joueur quitte un match avant son terme le reste des rounds restant à jouer seront donnés à l'équipe adverse.

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 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.

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

## 4.03 APRES LE MATCH

Lorsqu'une équipe s'estime victime d'une violation du règlement durant son match, les joueurs ne devront pas pour autant arrêter la partie tant que celle-ci n'est pas finie. Une fois la partie terminée, le capitaine de l'équipe pourra demander officiellement une investigation auprès des officiels du tournoi. Il est fortement conseillé de fournir les informations les plus valables possibles qui pourraient aider les officiels du tournoi dans leur investigation. Les demandes d'investigation injustifiées et répétées pourront être sanctionnées.

A la fin d'un match chaque capitaine d'équipe doit reporter le résultat du match auprès des officiels du tournoi et doit signer la feuille de match. Après avoir signé la feuille de match le capitaine d'équipe ne peut pas revenir sur le résultat et poser une réclamation.

# CHAPITRE 5 - INFRACTION AU REGLEMENT

## 5.01 VIOLATION PARTICULIERE AU REGLEMENT

Les actions suivantes sont strictement interdites durant un match et entraîneront un avertissement ou une sanction automatique :

- L'utilisation de la console est interdite.
- Toute forme d'utilisation de script est interdite
- Utilisé un bug qui change le principe du jeu (c.f bugs de spawns) 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 (c.f qui ne fait aucun bruit lorsqu'elle est posée) est interdite.
- Poser une bombe qui ne peut pas être diffusée 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. Pour plus d'information référez-vous à la liste des positions spécifiques interdites ou autorisées.
- Le « fireboost » (c.f le fait de tirer en dessous d'un joueur pour le pousser) est interdit.
- 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.
- Il n'y a pas de restriction sur le nombre de grenade pouvant être achetée.
- Le « mapswimming » ou « floating » (c.f nager dans les airs) est interdits.
- Le « Pixelwalking (c.f marcher ou rester sur des éléments invisibles de la map) est interdit.
- Le « Bunny hopping » est autorisé seulement sans l'utilisation d'un script.
- La marche silencieuse est autorisée seulement sans l'utilisation d'un script.
- Binder « +duck » sur la molette de la souris est interdit.
- L'utilisation de « +duck » derrière une caisse est autorisée.

Les positions suivantes sont interdites sur la map de\_dust2 :

- [ftp://files.eswc.com/regulations/2008/preliminaries/files/counter-strike/de\\_dust21.jpg](ftp://files.eswc.com/regulations/2008/preliminaries/files/counter-strike/de_dust21.jpg)

- [ftp://files.eswc.com/regulations/2008/preliminaries/files/counter-strike/de\\_dust22.jpg](ftp://files.eswc.com/regulations/2008/preliminaries/files/counter-strike/de_dust22.jpg)
- [ftp://files.eswc.com/regulations/2008/preliminaries/files/counter-strike/de\\_dust23.jpg](ftp://files.eswc.com/regulations/2008/preliminaries/files/counter-strike/de_dust23.jpg)

La position suivante est interdite sur la map de\_nuke :

- [ftp://files.eswc.com/regulations/2008/preliminaries/files/counter-strike/de\\_nuke1.jpg](ftp://files.eswc.com/regulations/2008/preliminaries/files/counter-strike/de_nuke1.jpg)

La position suivante sur la map de\_dust2 autorise la présence de plusieurs joueurs, mais ils ne peuvent pas être les uns sur les autres :

- [ftp://files.eswc.com/regulations/2008/preliminaries/files/counter-strike/de\\_dust24.jpg](ftp://files.eswc.com/regulations/2008/preliminaries/files/counter-strike/de_dust24.jpg)

Voir à travers les murs sur la map de\_train et de\_dust2 est interdit :

- [ftp://files.eswc.com/regulations/2008/preliminaries/files/counter-strike/de\\_train.jpg](ftp://files.eswc.com/regulations/2008/preliminaries/files/counter-strike/de_train.jpg)
- [ftp://files.eswc.com/regulations/2008/preliminaries/files/counter-strike/de\\_dust25.jpg](ftp://files.eswc.com/regulations/2008/preliminaries/files/counter-strike/de_dust25.jpg)

## 5.02 AVERTISSEMENTS ET SANCTIONS

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

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

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

- Recevoir plus d'un avertissement
- Etre coupable d'actes violents
- Tricher ou utiliser un procédé inéquitable
- Mentir ou induire en erreur un official du tournoi
- Arriver en retard à l'heure de son match
- Violer les règles de ce règlement

Un joueur recevant une pénalité perd automatiquement le match en cours, ou son prochain match si il ne joue pas.

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

Un joueur disqualifié 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.

## 5.03 SANCTION PARTICULIERE

Un joueur ou une équipe qui utilise volontairement ou involontairement un flashbug perdra trois rounds qui lui seront retirés de son score à la fin du match.