

Règlement du tournoi Counter-Strike

Configuration Générale

La version de Counter-Strike utilisée sera la version 1.5. Vous n'êtes pas obligés de posséder une clé CD valide, mais nous n'en fournirons aucune.

Globalement, vous pouvez modifier votre configuration à volonté, sauf pour les variables de compensation de lag qui sont buggées (ex_interp et ex_extrap) et la variable 'gamma' qui doit être à 3.

Vous pouvez aussi modifier les paramètres de couleur de votre écran, du moment que les textures sont affichées. Ceux qui vivent dans l'angoisse d'un "bug MSN" sont invités à le couper.

FFA

Un serveur 32 places Free For All sera mis à disposition pendant la durée de la LAN. Mais nous avons pensé aux vrais amateurs, et il y aura un "contest" en 50 frags.

Tournoi 4vs4

Il s'agit du tournoi principal; il débutera aussi tôt que possible et se présentera sous forme d'un championnat. Les chefs d'équipe, qui viendront inscrire leur équipe en début de LAN, seront les seuls interlocuteurs des organisateurs du tournoi.

Chaque match sera joué en 2 maps, avec 2 manches de 12 rounds par map. Chaque équipe choisira une map parmi de_aztec, de_cbble, de_dust2, de_inferno, de_nuke, de_prodigy et de_train. N'oubliez pas que le goal-average comptera sans doute pour le classement final. En cas de match nul, les équipes en resteront là et marqueront un point chacune. Une victoire rapportera trois points, une défaite zéro. Il est recommandé d'effectuer une capture d'écran en fin de manche, en cas de contestation.

Au début du match, à partir du moment où le match est annoncé aux chefs d'équipe, les équipes ont 15 minutes pour rejoindre le serveur. Passé ce délai, une fessée, voire une victoire par forfait, pourront être envisagées. S'il manque un joueur pour des raisons diverses, il est

possible de prendre un remplaçant maxi parmi l'assistance si celui-ci n'est pas inscrit au tournoi.

A la fin du championnat, les deux meilleures équipes se rencontreront pour une grande finale sur de_nuke en deux manches de 15 rounds.

Que le fair play soit avec vous, et les headshots fleuriront.

Considérations diverses

En vrac, divers points de vues :

- si un joueur est impliqué dans un autre tournoi (war3 en l'occurrence), on en tiendra bien sûr compte pour les matches, mais s'il joue hors-tournoi on ne va pas retarder le tournoi CS pour autant.
- si un joueur est pris à tricher, il remballe son PC et rentre chez lui.
- les diverses flashes par dessus les murs, courte-échelles à 5, snipe sous les caisses, et autres fourberies sont autorisées.
- camper n'est pas interdit, ne venez pas voir les orgas parce qu'untel campe. La plupart du temps, on ne peut d'ailleurs rien y faire.
- dans tous les cas, les organisateurs ont toujours raison.