



**ESL PRO SERIES**  
**RULES BOOK**

# **ESL Pro Series**

# **Saison VII**

Version 20/10/2009 12:10



**ESL PRO SERIES**  
**SAISON VII**

# SOMMAIRE

1	Définitions.....	5
1.1	Participants.....	5
1.2	Propriété d'une licence.....	5
1.3	Composition d'une équipe.....	5
1.3.1	Propriétaire de l'équipe.....	5
1.3.2	Manager de l'équipe.....	5
1.3.3	Capitaine de l'équipe.....	5
1.4	Fuseau horaire.....	5
1.5	Saison.....	5
1.6	Playday.....	5
1.7	Pénalités.....	6
1.8	Direction du tournoi.....	6
1.9	Disciplines EPS.....	6
2	Général.....	6
2.1	Validité des règles.....	6
2.2	EPS Staff.....	6
2.3	Confidentialité.....	7
2.4	Code de conduite.....	7
2.5	Accords additionnels.....	7
2.6	Retransmissions.....	7
2.7	Alcools et drogues.....	7
2.8	Communication.....	7
2.8.1	Forum des joueurs.....	7
2.8.2	E-Mail.....	7
2.8.3	IRC.....	8
2.8.4	Support / protest.....	8
2.9	Conditions de participation aux EPS.....	8
2.9.1	Restriction d'âge.....	8
2.9.2	Nationalité.....	8
2.9.2.1	Nationalité pour les jeux à joueur unique.....	8
2.9.2.2	Nationalité pour les jeux par équipe.....	8
2.9.2.3	Compte premium.....	8
2.10	Compte joueur.....	8
2.10.1	Général.....	8
2.10.2	Pseudonymes.....	9
2.10.3	Photo.....	9
2.10.4	Comptes de jeux.....	9
2.11	Comptes d'équipe.....	9
2.11.1	Général.....	9
2.11.2	Nom d'équipe.....	9
2.11.3	Constitution des équipes avant la saison.....	9
2.11.4	Changement de statu de joueur, nouveau joueur.....	9
2.12	Licence ESL Pro Series.....	10
2.12.1	Conditions.....	10
2.12.2	Retrait de licence.....	10
2.12.3	Changement de licencié.....	10
2.12.4	Confirmation de participation pour une nouvelle saison.....	10
2.12.5	Promotion directe et Relégation directe des ESL Pro Series.....	10
2.12.6	Remplacement d'une équipe.....	11
2.12.7	Barrage pour exclusion des EPS.....	11
2.13	Classement.....	11
2.14	Systèmes des prix et récompenses.....	11
2.14.1	Points de pénalités et cash prize.....	11
2.14.2	Perte de Cash Prize.....	11
2.15	Déroulement des rencontres.....	11
2.15.1	Date de match.....	11
2.15.2	Début d'un match.....	12
2.15.3	Déclarations de pré-match.....	12

2.15.4	Résultat de match .....	12
2.15.5	Conservation des médias de match.....	12
2.15.6	Retards.....	12
2.15.7	Wildcard .....	12
2.16	Guide des Réclamations.....	12
<b>3</b>	<b>Règles spécifiques à Counter-Strike .....</b>	<b>14</b>
3.1	Définitions.....	14
3.1.1	Attaquant.....	14
3.1.2	Défenseur.....	14
3.1.3	Match .....	14
3.1.4	Manche .....	14
3.1.5	Round.....	14
3.1.6	Résultat.....	14
3.2	Procédure de match .....	14
3.2.1	Obligations de pré-match.....	14
3.2.2	Lieu de rencontre .....	14
3.3	Réglages client .....	14
3.3.1	Aequitas .....	14
3.3.2	Procédure si Aequitas ne fonctionne pas .....	15
3.3.3	Réglages client – CVAR.....	15
3.3.4	Réglages client – Scripts et binds illégaux.....	15
3.3.5	Réglages client – A3D .....	15
3.3.6	Réglages client – 32 bit.....	15
3.3.7	Réglages client – Drivers carte graphique et autres outils.....	16
3.3.8	Réglages client – models.....	16
3.4	Réglages serveur.....	16
3.4.1	Réglages serveur .....	16
3.4.2	Quitter le serveur.....	16
3.5	Map pool.....	16
3.6	Règles en jeux.....	16
3.6.1	Shield .....	16
3.6.2	Utilisation de bugs.....	16
3.6.2.1	Avant le match .....	17
3.6.2.2	Pendant le match .....	17
3.6.2.3	Bugs spécifique à chaque carte .....	17
3.6.3	Crash du serveur ou d'un joueur.....	17
3.6.4	Problème serveur ou Réseau .....	18
3.7	Enregistrement du jeu.....	18
3.7.1	Demande d'enregistrements.....	18
3.8	Matches Hors-ligne.....	18
3.8.1	Réglages.....	18
3.8.2	Grande finale.....	18
3.8.3	VetoMap BO3.....	18
3.8.4	VetoMap BO1.....	19
3.9	Nicknames & ClanTag.....	19
3.10	Pénalités.....	19
<b>4</b>	<b>Règles spécifiques à Counter-Strike Source .....</b>	<b>20</b>
4.1	Définitions.....	20
4.1.1	Attaquant.....	20
4.1.2	Défenseur.....	20
4.1.3	Match .....	20
4.1.4	Manche .....	20
4.1.5	Round.....	20
4.1.6	Résultat.....	20
4.1.7	Overtime.....	20
4.1.8	Forfait.....	20
4.2	Procédure de match .....	20
4.2.1	Serveur.....	20
4.2.2	Obligations de pré-match.....	21
4.2.2.1	Date du match.....	21
4.2.2.2	Line Up et Déclaration .....	21
4.2.2.3	Lieu de rencontre.....	21

4.2.2.4	Début du match .....	21
4.3	Réglages client .....	21
4.3.1	Aequitas .....	21
4.3.2	Procédure si Aequitas ne fonctionne pas .....	21
4.3.3	Réglages client – CVAR.....	21
4.3.4	Réglages client – Scripts et binds illégaux .....	22
4.3.5	Fichiers Custom .....	22
4.3.6	Programmes illégaux .....	22
4.4	Réglages serveur.....	23
4.4.1	Réglages serveur .....	23
4.4.2	Quitter le serveur.....	23
4.5	Map pool.....	23
4.6	Règles en jeu.....	23
4.6.1	Utilisation de bugs.....	23
4.6.2	Avant le match .....	23
4.6.3	Pendant le match .....	23
4.6.4	Bugs spécifique à chaque carte.....	24
4.6.5	Waldefuse / Crouch Bug / bunny hopping.....	24
4.6.6	Crash du serveur ou d'un joueur.....	24
4.6.7	Départ du serveur .....	25
4.7	Enregistrement du jeu.....	25
4.7.1	Demande d'enregistrements .....	25
4.8	Pénalités.....	25

# 1 Définitions

## 1.1 Participants

Un participant des EPS peut être soit un joueur, soit une équipe. Chaque membre d'une équipe, qu'il joue directement ou non, est considéré comme un participant.

## 1.2 Propriété d'une licence

Une licence est assignée à une entité légale (association de loi 1901, SARL, etc...) ou à une personne physique. Lors de jeux en solo, il s'agit des participants, pour les équipes voir 1.3.1 propriétaire d'une fiche d'une équipe des ESL Pro Series.

## 1.3 Composition d'une équipe

Les positions suivantes existent uniquement dans les jeux en équipes et peuvent être cumulées par une seule et même personne.

### 1.3.1 Propriétaire de l'équipe

Le propriétaire de l'équipe doit être au moins âgé de 18 ans. Également appelé team owner, il est le représentant légal de l'équipe et est le propriétaire ou le représentant de l'entité légale propriétaire de la licence ESL Pro Series. Le team owner peut jouer dans n'importe quel match pour son équipe.

### 1.3.2 Manager de l'équipe

Le manager de l'équipe doit être au moins âgé de 18 ans. Le team manager est le porte-parole d'une équipe et est responsable de la composition de l'équipe. Le team manager a toujours le dernier mot dans chaque décision concernant son équipe, incluant les joueurs, les annonces publiques ou encore la composition de son équipe. Le team manager peut jouer dans n'importe quel match pour son équipe.

### 1.3.3 Capitaine de l'équipe

Le capitaine de l'équipe doit être au moins âgé de 16 ans minimum et être désigné par le Manager de l'équipe. Le capitaine est le bras-droit du Manager de l'équipe, mais surtout en jeu concernant les décisions et les actions de son équipe. Le capitaine de l'équipe est la seule personne autorisée en jeu à contester un point de règlement à un arbitre des ESL Pro Series. Le capitaine peut jouer n'importe quel match pour son équipe.

## 1.4 Fuseau horaire

Tous les horaires seront entendus en Central European Time (CET).

## 1.5 Saison

La saison commence avec la date butoir pour la nomination des joueurs de l'équipe et se termine après les finales des ESL Pro Series. Exception: Pour les participants à la phase de relégation, la saison se termine à la fin de ladite phase.

## 1.6 Playday

Un « Playday » commence le Lundi à 00:00 et se termine le Dimanche à 23:59.

## 1.7 Pénalités

Les pénalités se reçoivent en cas de violation des règles. Pour les violations mineures, les participants reçoivent des pénalités mineures. Pour les autres, des pénalités majeures.

Si un participant a suffisamment de pénalités pour représenter une déduction du cashprize de 30% dans les jeux en solo ou de 35% dans les jeux d'équipe, il est exclu avec toutes les conséquences que cela entraîne dans la saison en cours des ESL Pro Series.

Les pénalités attribuées dans le cadre des ESL Pro Series, ne comptent que pour les ESL Pro Series. Exception faite des pénalités pour Cheating ou tout autre comportement contraire aux règles.

Les pénalités ou verrouillages obtenus dans le cadre normal de l'ESL ne comptent pas pour les ESL Pro Series; à l'exception des pénalités pour Cheating. Dans certaines circonstances (ex: Insultes, ringer, fraude) le joueur peut être suspendu pour un ou plusieurs jours de match.

## 1.8 Direction du tournoi

La licence ESL France est détenue à partir du 1er octobre 2009 par la société Turtle Entertainment France SARL

Turtle Entertainment France SARL  
23, rue Édouard Vaillant  
37000 TOURS  
France

## 1.9 Disciplines EPS






- Counter-Strike 1.6 by Valve Corporation
- Counter-Strike Source by Valve Corporation

# 2 Général

## 2.1 Validité des règles

L'Electronic Sports League se réserve le droit de modifier les présentes règles. Dans certains cas spéciaux, des décisions non couvertes par les règles pourront être prises, afin de préserver un esprit de fairplay et de sportivité.

## 2.2 EPS Staff

Nom	Fonction
 LOUAISEL 'Spleen' Houarnev	Directeur de tournoi
 ZINGRAFF 'TaR' Jérémy	EPS Counter-Strike 1.6 Head Admin
 LEJEUNE 'H_Elle_TiVi' Nadège	EPS Counter-Strike 1.6 Co-Head Admin
 DEVILLE 'KnT' Quentin	EPS Counter-Strike Source Head Admin
 COLARD 'l apach' Juan	EPS Counter-Strike Source Co-Head Admin

## **2.3 Confidentialité**

Tout ce qui se dit à l'intérieur des supports, protests ou discussions avec les administrateurs est strictement confidentiel. La publication d'un extrait relatif aux ESL Pro Series n'est en aucun cas permise et est passible de sanctions.

## **2.4 Code de conduite**

Nous attendons des participants un comportement courtois et respectueux envers les autres joueurs et les admins. Des cas extrêmes de mauvaises conduites seront punis avec la plus grande sévérité.

## **2.5 Accords additionnels**

L'administration des ESL Pro-Series n'est pas responsable des accords additionnels entre les joueurs et les équipes et ces accords ne seront autorisés que s'ils ne violent aucune règle existante. L'administration des EPS déconseille fortement ce genre d'accord.

## **2.6 Retransmissions**

Tous les droits de diffusion des rencontres des ESL Pro Series, indépendamment de la date de diffusion, sont l'exclusivité de l'Electronic Sports League. Cela englobe toutes les formes de diffusion ou d'enregistrement, comme par exemple les bots IRC, Shoutcast radio, HLTV, SourceTV, replay et diffusion TV.

L'Electronic Sport League peut, pour des rencontres particulières ou un groupe de rencontres, déléguer les droits de diffusion à un tiers ou à un participant des-dites rencontres. Dans ce cas, cela doit être au préalable discuté avec la direction de l'Electronic Sports League.

Un participant ne peut refuser de voir son match retransmis, il ne peut pas non plus choisir par quel moyen le match sera retransmis.

## **2.7 Alcools et drogues**

Il n'est pas autorisé de jouer un match des ESL Pro Series sous l'influence de l'alcool ou de la drogue. En cas de non respect, des sanctions allant jusqu'à l'exclusion des ESL Pro Series peuvent être prises.

## **2.8 Communication**

### ***2.8.1 Forum des joueurs***

Dans les compétitions par équipe, chaque équipe peut présenter jusqu'à 3 personnes pouvant les représenter sur le forum concerné. Dans les compétitions "solo", seuls les joueurs respectifs, ou leur organisateur ont accès au forum concerné.

Le forum est le seul moyen de communication officiel entre les joueurs et les administrateurs. Toutes les Informations diffusées sur les forums doivent rester privées. Les informations données sur le forum privé ne doivent en aucun cas devenir publiques (News, forum public, etc.) et les équipes ou joueurs peuvent être sanctionnés selon l'importance de l'information publiée en cas de non respect de ce point de règlement. Une disqualification peut également être envisagée.

### ***2.8.2 E-Mail***

L'un des moyens de communication officiel de l'ESL est l'E-mail. L'ESL utilise les adresses E-mail entrées dans les profils des utilisateurs. Il est donc demandé à tous les participants d'utiliser une adresse e-mail fonctionnelle et d'en consulter le contenu de façon journalière. L'ESL ne peut être tenue responsable de problèmes survenus dans le cas où un e-mail ne serait pas consulté, ou à jour, par la faute du destinataire.

### **2.8.3 IRC**

En plus des différents forums, l'ESL possède un certain nombre de channels IRC sur Quakenet. Afin de rendre la communication plus rapide et efficace, l'ESL se réserve le droit de demander aux joueurs de rejoindre ces channels.

### **2.8.4 Support / protest**

Toute question, accord de match et réclamation concernant une rencontre doit se faire par protest uniquement. Toute autre demande de modification, question à propos de l'équipe doit être faite par support uniquement.

## **2.9 Conditions de participation aux EPS**

### **2.9.1 Restriction d'âge**

Chaque participant des ESL Pro Series doit être âgé d'au moins 16 ans lors du premier jour de match. Si un joueur venait à avoir 16 ans au cours de la saison, il devra alors être ajouté à la feuille d'équipe durant la saison, et sera considéré comme un nouveau joueur.

Une dérogation exceptionnelle pourra être accordée au cas par cas par la direction du tournoi.

### **2.9.2 Nationalité**

#### **2.9.2.1 Nationalité pour les jeux à joueur unique**

Les ESL Pro Series ont lieu dans différents pays d'Europe. Sont autorisés à participer à des ESL Pro Series nationales tous les joueurs domiciliés dans le pays ou ayant la nationalité dudit pays. Il est de plus interdit de participer à des ESL Pro Series de deux pays différents.

#### **2.9.2.2 Nationalité pour les jeux par équipe**

La fiche d'équipe peut être composée d'un nombre illimité de joueurs de nationalité européenne et/ou habitants dans le pays concerné. A chaque match pourront être utilisés au maximum deux (2) joueurs qui ne sont ni résidents ni de nationalité du pays dans lequel se déroule les ESL Pro Series. Si plus de deux (2) joueurs ne résident pas ni n'étant de nationalité dudit pays venaient à jouer, l'équipe serait sanctionnée de deux(2) pénalités mineures et une wildcard lui serait retirée. Le match serait rejoué, au cas où l'équipe responsable l'aurait emporté.

#### **2.9.2.3 Compte premium**

Chaque participant des ESL Pro Series doit être premium le long de la saison en cours. Les informations au sujet du compte premium de l'Electronic Sports League se trouvent à cette page:

<http://www.esl.eu/fr/premiuminfo/>

Si un participant venait à ne plus être premium, ledit participant recevrait deux (2) pénalités mineures par jour de match joué sans compte premium. Si ce participant est membre d'une équipe engagée en ESL Pro Series, ladite équipe recevrait une (1) pénalité mineure par joueur non-premium lors de chaque match joué. De plus, une équipe ne pourra recevoir au maximum que deux (2) pénalités mineures par Playday, même si plus de ses membres n'ont plus le statut premium.

## **2.10 Compte joueur**

### **2.10.1 Général**

Chaque joueur participant doit posséder un compte sur le site ESL. Sur ce compte, le joueur a pour obligation de rentrer certaines informations personnelles, comme la date de naissance, l'adresse, ainsi que ses vrais noms et prénoms. Toutes ces informations peuvent être cachées au public, mis à part les noms et prénoms. Chaque participant a pour obligation d'uploader une photo récente de lui, sur son profil ESL. Un participant n'a pas le droit de détenir plus d'un compte sur l'ESL. Détenir plus d'un compte peut être sanctionné en accord avec les règles générales de l'ESL, et peut mener à une pénalité mineure lors des ESL Pro Series.

Si un compte joueur ne remplit pas les critères obligatoires, le joueur recevra une (1) pénalité mineure par Playday jusqu'à l'ajout des informations manquantes.

### **2.10.2 Pseudonymes**

Tout changement de pseudonyme durant la saison, que ce soit sur le site ESL ou en jeu doit être soumis à l'acceptation des admins. De plus le pseudonyme sur le site de l'ESL ne doit pas faire mention d'un sponsor.

### **2.10.3 Photo**

La photo doit clairement montrer le visage du joueur et doit être à jour (Pas de photos d'enfants). Toute manipulation de l'image (altération de la photo, un cadre est autorisé) du joueur sur la photo est interdite.

### **2.10.4 Comptes de jeux**

Tous les joueurs doivent entrer leurs comptes de jeux sur leurs profils. SteamID pour Counter-Strike, SteamID HL2/CSS pour Counter-Strike Source.

## **2.11 Comptes d'équipe**

### **2.11.1 Général**

L'équipe doit avoir un logo. Le Siège (la ville où se trouve le centre de Management de l'équipe) doit être indiqué sur la fiche d'équipe de même qu'un Capitaine et un Manager. La création et la mise en place de rangs pour des membres tels que "Trials", "Honorary" ou "Inactive" est interdite. De plus, tous les participants doivent être en règle avec le point 2.10.

Le statu d' "Orga" est réservé pour toutes les personnes qui participent à l'organisation interne de l'équipe et que le propriétaire souhaite afficher. Un organisateur ne peut pas prendre part au match.

Si un compte d'équipe ne remplit pas les conditions citées ci-dessus, pour chaque Playday il recevra une (1) pénalité mineure.

### **2.11.2 Nom d'équipe**

Tout changement de nom d'équipe durant la saison doit être approuvé par la direction du tournoi.

### **2.11.3 Constitution des équipes avant la saison**

Toutes les équipes participant à la ligue devront avoir ajouté leurs membres avant le début de celle-ci. Tout joueur ajouté après la date limite sera considéré comme nouveau joueur et verrouillé en tant que tel.

### **2.11.4 Changement de statu de joueur, nouveau joueur**

Durant une saison des ESL Pro Series, une équipe peut ajouter trois nouveaux joueurs à sa fiche. Au-delà de ces trois changements, l'équipe prendra une (1) pénalité majeure pour chaque nouveau joueur.

Tout nouveau joueur ou changement de statut dans une équipe doit être déclaré par un support et approuvé par la direction de la ligue. Tout nouveau joueur est verrouillé pour 48 heures.

Le passage d'un organisateur au statut de joueur est considéré comme un nouveau joueur.

En cas d'oubli, l'équipe pourra recevoir jusqu'à deux (2) pénalités mineures supplémentaires.

Si une équipe ne peut plus participer suite à un manque de joueur, l'équipe sera alors exclue des ESL Pro Series et sa licence lui sera retirée.

Entre les saisons, il n'y a pas de restrictions concernant les nouveaux joueurs.

## **2.12 Licence ESL Pro Series**

L'Electronic Sports League donne des licences de comptes ESL Pro Series aux participants ou aux équipes qualifiées chaque Saison.

En règle générale ce sont:

- Les équipes des ESL Pro Series ayant participé aux saisons précédentes
- Les équipes ayant gagné un slot lors d'un match de relégation
- Les équipes ayant gagné un slot lors de leur participation aux EAS
- Les équipes ayant gagné un slot lors d'un tournoi de qualification

Ces licences "ESL Pro Series" ont une durée de validité d'une saison et sont renouvelées chaque saison par la direction du tournoi.

La licence d'équipe des ESL Pro Series est assignée à une entité légale (association loi 1901, Société à responsabilité limitée, etc.). Pour la saison 7 uniquement, si une équipe n'est pas représentée par une entité juridique légale, la direction de la ligue peut donner cette licence à un membre de ladite équipe. Il s'agit toujours du Clan Leader/Manager de l'équipe. Cette personne doit déjà être depuis un certain temps membre de l'équipe. Cette durée sera définie au cas par cas. Cette personne doit avoir au minimum, 18 ans.

Le licencié est responsable de tous les actes et les actions de l'équipe. Les changements de l'équipe doivent être soumis à la direction du tournoi et approuvés par celle-ci. Le détenteur de la licence ESL Pro Series est l'entité qui recevra le Cash Prize à la fin de la saison. De fausses informations ou des omissions pourront être pénalisées.

### **2.12.1 Conditions**

La direction des ESL Pro Series se réserve le droit sous certaines conditions de retirer sa licence à une équipe. Cela peut se produire si l'équipe ne respecte pas ces conditions, ou commet des irrégularités, et... Un manquement envers ces conditions peut conduire à l'annulation immédiate de la licence.

### **2.12.2 Retrait de licence**

La direction des ESL Pro-Series a le droit de retirer sa licence à un licencié. Ceci peut se produire en cas de non-respect des obligations, de négligence ou à la suite de déclarations publiques qui pourraient porter préjudice à l'image du tournoi.

### **2.12.3 Changement de licencié**

Un Licencié peut demander à la direction de la Ligue de transférer sa licence à une autre entité durant la saison. Cela ne peut arriver que lors de circonstances particulières et justifiées. La direction des ESL Pro-Series se réserve le droit de refuser le transfert d'une licence.

### **2.12.4 Confirmation de participation pour une nouvelle saison**

Tous les participants d'une saison des ESL Pro Series (EPS) doivent confirmer leur participation dans les délais impartis par la direction du tournoi. Passé ce délai, la direction de la ligue considèrera que ledit participant ne veut pas prendre part à la prochaine saison et prendra son silence comme un refus.

### **2.12.5 Promotion directe et Relégation directe des ESL Pro Series**

Les deux premières places des ESL Amateurs Series Division 1 qualifient directement pour les ESL Pro Series. Les quatre suivantes offrent la possibilité de prendre part aux ESL Pro Series à travers la relégation. La direction de la ligue se réserve le droit de refuser l'accès aux ESL Pro Series à des joueurs/équipes qui par le passé ont montré un esprit sportif contraire à celui véhiculé par les ESL Pro Series.

Les ESL Amateur Series Division 1 sont l'unique possibilité pour se qualifier aux ESL Pro Series. Si pour un jeu il n'y a pas d'ESL Amateur Series, les modalités spéciales de qualification seront annoncées avant le début de la saison.

### **2.12.6 Remplacement d'une équipe**

Si un participant est éliminé avant le début de la quatrième journée de match, il sera remplacé par un autre joueur/équipe. De ce fait, en début de saison, une liste de remplaçants sera créée. Les matchs manquants seront rejoués.

### **2.12.7 Barrage pour exclusion des EPS**

Un participant qui est exclu lors de la saison en cours des ESL Pro Series peut être verrouillé pour la prochaine saison. Ceci est valable aussi bien si l'équipe décide de démissionner ou bien est disqualifiée en raison de pénalités. Pour une nouvelle participation aux ESL Pro Series, le participant va devoir prouver qu'il est capable de participer à un tournoi sur le long terme. Une nouvelle qualification pour les ESL Pro Series est possible via les ESL Amateur Series. Cette règle peut aussi s'appliquer à une équipe ou à une section spécifique de celle-ci.

## **2.13 Classement**

Si à la fin de la saison des ESL Pro Series deux participants ont le même nombre de points, alors une comparaison directe entre le score/map sera faite afin d'établir le classement. Si des participants venaient à avoir le même nombre de points et la même score/map différence, alors un mini tournoi entre ces participants seraient créés. Si jamais il devait y avoir une égalité, un nouveau mini tournoi serait créé. Ce processus se répètera aussi longtemps qu'un classement définitif n'aura pu être établi.

## **2.14 Systèmes des prix et récompenses**

Le cash prize total pour chaque jeu concerne le cash prize pour le classement final à la fin de la saison. Le paiement du cash prize se fera théoriquement 90 jours après les finales de chaque saison. Le cash prize sera envoyé par chèque ou virement.

### **2.14.1 Points de pénalités et cash prize**

Chaque pénalité mineure: -3%

Chaque pénalité majeure: -10%

A la fin de la saison, le pourcentage cumulé sera déduit du cash prize total.

Au début de la saison les pénalités de chaque participant sont remises à 0. Cependant les pénalités reçues en relégation ou lors des coupes de qualification restent. Le catalogue des pénalités est disponible à la fin du rulebook.

### **2.14.2 Perte de Cash Prize**

Un participant qui quitte la saison des ESL Pro Series durant son déroulement perd tout le cash prize qu'il aura pu accumuler. Cela s'applique à toutes les manières de quitter la compétition. (Sa propre décision, ou encore une disqualification)

## **2.15 Déroulement des rencontres**

### **2.15.1 Date de match**

Au début de la saison, le planning pour la saison entière est généré. A la condition que les deux participants soient d'accord, un match peut-être avancé ou repoussé, par protest avant le début du Playday. Autrement, les matchs ne peuvent être repoussés uniquement grâce à une wildcard. Chaque participant dispose de trois (3) wildcards pour une saison. Il est possible de déplacer le match de +/-1 heure dans la journée si les deux participants sont d'accord. Si un match doit être déplacé de plus

d'une heure, une wildcard devra être utilisée. Ce déplacement sera soumis à l'administration du tournoi.

Si l'un des participants doit déplacer un match, mais ne dispose pas de wildcard, ce dernier recevra une (1) pénalité majeure.

### **2.15.2 Début d'un match**

Tous les matchs des ESL pro Series doivent commencer à l'heure prévue sur le site. Les changements doivent être validés par l'administration du tournoi. Si le changement est refusé, le participant devra utiliser une wildcard. Comme le match doit commencer à l'heure prévue, il est fortement recommandé aux participants d'être prêts à jouer 15 minutes avant le début du match.

### **2.15.3 Déclarations de pré-match**

Les responsables d'équipe doivent avoir affiché leur line up et leur déclarations d'avant-match au plus tard 24H avant le début du match. Dans le cas contraire, les équipes en faute seront sanctionnées de (1) pénalité mineure.

### **2.15.4 Résultat de match**

Les résultats doivent être entrés, et confirmés par les participants immédiatement après la fin du match. De plus, tous les médias de matchs requis par les règles spécifiques du jeu doivent être uploadés sur la feuille de match.

### **2.15.5 Conservation des médias de match**

Tous les médias de match (Screenshot, demos / replays etc.) doivent être personnellement conservés par les joueurs pour au minimum deux semaines. En cas de protest, tous les médias de matchs doivent être personnellement conservés par les joueurs pour au minimum deux semaines après la résolution et clôture du protest.

### **2.15.6 Retards**

Si un participant n'est pas prêt à l'heure du match, une (1) pénalité mineure lui sera donnée.

Si un participant n'est pas prêt 30 minutes après l'heure prévue du match, une (1) pénalité majeure lui sera donnée, et une wildcard retirée. Le match devra être rejoué lors d'une date ultérieure décidée en concertation entre les deux équipes et le staff EPS.

### **2.15.7 Wildcard**

Les Wildcards peuvent être utilisées à n'importe quel moment avant le début du match. Ceci étant dit, certaines pénalités peuvent être données selon la période avant le match durant laquelle la wildcard est annoncée.

Entre 48 et 24 heures avant le début du match: une (1) pénalité mineure

Entre 24 et 2 heures avant le début du match : deux (2) pénalités mineures

Moins de 2 heures avant le début du match: trois (3) pénalités mineures

Si l'un des participants ne se présente pas, et ceci sans utiliser de wildcard, il recevra une pénalité majeure, et une wildcard lui sera retirée.

## **2.16 Guide des Réclamations**

Un protest peut-être ouvert au maximum 72h après le début du match. Les protests reçus au delà de cette période ne seront pas pris en compte.

Un protest est créé si certains problèmes surviennent durant le match, par exemple si le serveur est mal configuré.

Le protest est un moyen de communication entre l'administration et les autres parties. Nous recommandons de laisser un seul membre de l'équipe s'en charger. Un participant accusé peut bien entendu prendre personnellement sa propre défense.

Un protest doit contenir des informations exactes à propos de son sujet. Un simple « Ils ont cheaté » n'est pas suffisant. De plus, il est recommandé d'écrire dans un français compréhensible. Le texte doit pouvoir être lu facilement.

Des insultes durant un protest peuvent être pénalisées, et peuvent parfois conduire à la clôture du protest en faveur de la partie adverse.

## 3 Règles spécifiques à Counter-Strike

### 3.1 Définitions

#### 3.1.1 *Attaquant*

L'attaquant aussi appelé Terroristes est l'équipe qui doit attaquer les cibles.

#### 3.1.2 *Défenseur*

Le défenseur aussi appelé Contre-terroristes est l'équipe qui doit défendre les points ciblés par l'attaquant.

#### 3.1.3 *Match*

Chaque équipe joue une manche en tant qu'attaquant et l'autre en tant que défenseur sur une carte pré sélectionnée.

#### 3.1.4 *Manche*

Une manche est une session de 15 rounds. Un match est composé de deux manches.

#### 3.1.5 *Round*

Un cycle de 1:45 minutes.

#### 3.1.6 *Résultat*

La première équipe qui atteint les 16 rounds l'emporte. Attention en phase de qualification tous les points comptent et les égalités sont possibles.

### 3.2 Procédure de match

#### 3.2.1 *Obligations de pré-match*

20 minutes avant que le match ne commence, tous les joueurs doivent avoir le logiciel Aequitas lancé sur leur PC. Le match commencera à l'heure exacte précisée sur le site Web.

#### 3.2.2 *Lieu de rencontre*

Afin de faciliter la communication entre les équipes et les admins chaque team doit avoir au moins son team manager présent sur le channel IRC #eps.fr.cs privé 60 minutes avant le match.

### 3.3 Réglages client

#### 3.3.1 *Aequitas*

Chaque joueur doit posséder la dernière version d'Aequitas lancée durant tout le match. Les fichiers Aequitas devront être uploadés, sans que l'on ne le demande, par chaque joueur au maximum 24 heures après le match. Le joueur est responsable de l'upload, ce qui signifie qu'il aura vérifié que l'upload a été correctement réalisé.

Les fichiers Aequitas manquants, incomplets, invalides, modifiés devront être notifiés au Staff Admins et seront passibles d'une pénalité majeure pour l'équipe. Les joueurs incriminés auront 48 heures pour ré uploader le dit fichier correctement. Les pénalités seront réduites à une pénalité mineure en cas d'upload réussi.

Si les fichiers Aequitas de l'équipe gagnante ne sont pas correctement uploadés après 72 heures le match sera rejoué.

### **3.3.2 Procédure si Aequitas ne fonctionne pas**

Aequitas est obligatoire pour tout match des EPS, dans le cas où le site de l'ESL serait hors ligne le match sera reporté sauf accord explicite d'un Head admin EPS. C'est de la responsabilité du joueur de s'assurer du bon fonctionnement de son Aequitas avant un match et il doit avertir au plus tôt un admin dans le cas contraire.

Tous participants autorisés à jouer sans Aequitas devront prendre un Screenshot de l'erreur et de l'uploader après le match.

Une fois en jeu, les participants n'ayant pas Aequitas devront prendre un smoke et model screenshots (le model Screenshots devra comprendre : 1 Terroriste, 1 Contre-terroriste, net graph, une arme primaire ou secondaire). Si un participant vient à se reconnecter durant le match il devra refaire les screenshots et uploader le tout ensemble. Tous les screenshots devront être uploadés sur la feuille de match dans les 24 heures après la fin du match.

### **3.3.3 Réglages client – CVAR**

- cl\_showevents 0
- cl\_pmanstats 0
- cl\_lc 1
- cl\_lw 1
- gl\_picmip 0
- s\_a3d 0
- lightgamma 0
- texgamma 2.5

### **3.3.4 Réglages client – Scripts et binds illégaux**

Par défaut, tous les scripts sont illégaux excepté les Scripts d'achat.

- Script de Virage [180° ou autres valeurs]
- Script -mlook
- Script Stop-Shoot [Utilisation- ou Script-AWP de toute sorte]
- Centerviewscrip
- Norecoil-Script
- Burstfire-Script
- Jump- & Bunnyhop-Script [Le saut est uniquement autorisé comme cela : bind "x" "+jump"]
- Il est interdit de binder "+duck" sur la molette de la souris
- Marcher doit être effectué en utilisant "+speed" et pas par une autre commande ou un autre script

### **3.3.5 Réglages client – A3D**

L'utilisation de l'A3D est interdite. L'utilisation d'outils et de drivers qui simulent l'A3D est aussi interdite.

### **3.3.6 Réglages client – 32 bit**

Chaque joueur doit utiliser Counter-Strike en 32bit durant les matchs. Si un joueur joue en mode fenêtré, la palette de couleurs à utiliser sera aussi 32bit.

### **3.3.7 Réglages client – Drivers carte graphique et autres outils**

Les changements effectués durant la partie sur les textures et les graphiques grâce à des drivers et autres outils sont interdits.

### **3.3.8 Réglages client – models**

Exceptés les skins Steam, les fichiers personnalisés sont interdits. Seuls les changements via steam, ou la console, sont autorisés. Changer des models, crosshairs, HUD, tableau des scores, ou tout autre fichier, est interdit. Les modèles CS :CZ, qui sont parfois automatiquement installés à cause d'une erreur steam, sont également interdits, ils doivent être changés avant le début du match.

## **3.4 Réglages serveur**

Les Serveurs de jeu officiels sont choisis par le Staff de l'ESL. Un match joué sur un autre serveur que celui proposé par l'ESL France sera considéré comme non joué

### **3.4.1 Réglages serveur**

Tous les serveurs utilisés pour les EPS proviennent d'une configuration officielle de l'ESL.

- ESL Serverconfig (avec Support HLSW Livebot)
- Anti Flashbug Maps (de\_nuke, de\_dust2, de\_train)

Lien de download : [http://gfx.esl-europe.net/media/eu/cs/masters\\_server\\_pack.rar](http://gfx.esl-europe.net/media/eu/cs/masters_server_pack.rar)

### **3.4.2 Quitter le serveur**

Chaque match doit être terminé, ce qui signifie qu'une équipe sur les deux doit avoir atteint 16 rounds. Ceci étant dit, tous les rounds entrent en compte dans le calcul des points de classement. Une équipe qui part avant la fin perd ces rounds qui seront automatiquement donnés à leurs adversaires.

## **3.5 Map pool**

Les maps suivantes seront sélectionnées par les directeurs de tournois comme maps officielles de compétition.

- de\_train
- de\_dust2
- de\_nuke
- de\_inferno
- de\_tuscan

## **3.6 Règles en jeux**

### **3.6.1 Shield**

L'utilisation du bouclier est interdite. Si un bouclier devait être acheté par mégarde, il devra être immédiatement droppé. L'utilisation du Bouclier durant un match vaut à l'équipe une pénalité mineure. Selon l'utilisation du bouclier, l'administration du tournoi peut éventuellement faire rejouer le match.

### **3.6.2 Utilisation de bugs**

L'utilisation délibérée de tout type de bugs est punie de 2 pénalités mineures pour chaque utilisation. Le montant maximum de pénalités mineures est de 6 par match. Au-delà, l'administration des EPS peut, selon la situation, obliger les équipes à rejouer une partie, ou la totalité du match.

Dans certaines situations exceptionnelles, l'administration se réserve le droit d'attribuer de plus grosses pénalités.

L'utilisation des bugs suivants est strictement interdite. Si un bug quelconque non listé ci-dessous est utilisé, l'administration du tournoi se réserve le droit de décider si une pénalité doit être attribuée, ou non.

### **3.6.2.1 Avant le match**

Chaque équipe a la responsabilité de vérifier si la bonne version de la carte est utilisée. Si des bugs restent présents elle peut demander le rechargement de la carte. En ne testant pas la carte elle approuve l'utilisation de celle-ci et risque par conséquent de voir des bugs utilisés.

### **3.6.2.2 Pendant le match**

Traverser les murs les toits et les étages est interdit. Cela inclut aussi de marcher dans les airs.

Poser une bombe silencieuse est interdit.

Planter la bombe à un endroit non diffusable est interdit. Cela inclut aussi les endroits où il faut plusieurs joueurs pour désamorcer la bombe.

Sécuriser à plusieurs un endroit est permis mais il est interdit de le faire à des endroits où l'environnement, les murs, les étages deviennent transparents ou pénétrables. Pour plus d'informations veuillez lire la section des bugs spécifique à chaque carte.

Les Flashbugs sont interdits.

"Mapswimming" ou "Floating" est interdit.

"Pixelwalking" est interdit.

Le "Ducking" ou "Silent Rush" est autorisé mais vous ne devez pas binder le "+duck" sur la molette de votre souris.

Généralités : Utiliser des bugs qui changent l'aspect du jeu est interdit.

### **3.6.2.3 Bugs spécifique à chaque carte**

Les positions suivantes sont interdites :

de\_dust2 :

[http://gfx.esl-europe.net/stuff/cs\\_rules/de\\_dust21.jpg](http://gfx.esl-europe.net/stuff/cs_rules/de_dust21.jpg)

[http://gfx.esl-europe.net/stuff/cs\\_rules/de\\_dust22.jpg](http://gfx.esl-europe.net/stuff/cs_rules/de_dust22.jpg)

[http://gfx.esl-europe.net/stuff/cs\\_rules/de\\_dust23.jpg](http://gfx.esl-europe.net/stuff/cs_rules/de_dust23.jpg)

Il est permis d'avoir plusieurs personnes à cet endroit mais il est interdit qu'elles grimpent les unes sur les autres :

[http://gfx.esl-europe.net/stuff/cs\\_rules/de\\_dust24.jpg](http://gfx.esl-europe.net/stuff/cs_rules/de_dust24.jpg)

de\_train :

Regarder sous le mur est interdit :

[http://gfx.esl-europe.net/stuff/cs\\_rules/de\\_train.jpg](http://gfx.esl-europe.net/stuff/cs_rules/de_train.jpg)

de\_nuke :

[http://gfx.esl-europe.net/stuff/cs\\_rules/de\\_nuke2.jpg](http://gfx.esl-europe.net/stuff/cs_rules/de_nuke2.jpg)

## **3.6.3 Crash du serveur ou d'un joueur**

Si l'un des joueurs est déconnecté du serveur avant le premier frag du premier round, le match repart à 0. Dans l'éventualité où un joueur est déconnecté après le premier frag du premier round, la fonction « pause » peut être utilisée. Si le joueur déconnecté n'est pas de retour avant le début du round suivant, le match doit être mis en pause au début du round.

Le temps maximum d'attente d'un joueur est de 5 minutes. Si le joueur déconnecté ne se reconnecte pas, et que l'équipe n'est pas en mesure de présenter un remplaçant, elle perd le match par forfait.

### **3.6.4 Problème serveur ou Réseau**

Si le match est interrompu par un problème serveur ou réseau durant les trois premiers rounds du match, ce dernier est redémarré. Si le match est interrompu après ces trois rounds, tous les rounds terminés à ce moment comptent. Le match continue avec les paramètres suivants :

mp\_startmoney 5000

Tous les rounds restants doivent être joués.

Le mp\_startmoney est à 800 après le changement de Side

## **3.7 Enregistrement du jeu**

Chaque joueur doit effectuer deux records par match, correspondant aux deux sides joués. Si une demo n'est pas séparée alors qu'elle doit être analysée par les admins, des points de pénalité pourront être attribués.

Si une démo ne présente pas le side complet, depuis le premier round (avant la fin du freetime), jusqu'au dernier round (après le round fini), la démo pourra être considérée comme incomplète et irrecevable.

Cette démo doit être conservée durant une semaine après que le match soit terminé et devra être uploadée en cas de demande.

### **3.7.1 Demande d'enregistrements**

Si une équipe suspecte ses opposants d'avoir triché alors le team manager devra ouvrir un protest dans les 48 heures après la fin du match. Le protest devra contenir les timings du HLTV. Si un admin décide qu'il y a assez de preuve pour avoir une suspicion de triche alors les démos pourront être demandées. Ainsi les démos devront être upload dans les 24 heures suivant la demande.

Les participants ne sont pas autorisés à réclamer leurs démos entre eux.

## **3.8 Matches Hors-ligne**

### **3.8.1 Réglages**

Les réglages des cartes graphiques devront être par défaut excepté le gamma qui pourra être réglé à 1.16.

### **3.8.2 Grande finale**

Lors de la grande finale il est possible d'avoir un overtime. Dans le cas où cela se produirait les réglages suivants devront être utilisés :

- mp\_maxrounds 5
- mp\_startmoney 10000

### **3.8.3 VetoMap BO3**

Le plus haut seed est considéré comme "l'équipe A" et le plus bas seed est considéré comme "l'équipe B".

- 1: L'équipe A choisit une map qui ne sera PAS jouée.
- 2: L'équipe B choisit une map qui ne sera PAS jouée.
- 3: L'équipe B choisit sa map.
- 4: L'équipe A choisit sa map.
- 5: Le match commence par la map qui n'a pas été sélectionnée.
- 6a: Si l'équipe A perd la première map, alors la map qui a été choisie par cette équipe sera jouée ensuite.

- 6b: Si l'équipe B perd la première map, alors la map qui a été choisie par cette équipe sera jouée ensuite.
- 7: Si le score est de 1-1, alors la dernière map sera jouée.
- 8a: Sur la toute première map, un cutround définira les sides
- 8b: Vous choisissez le side que vous préférez sur la map que votre équipe a choisi

### **3.8.4 VetoMap BO1**

Le plus haut seed est considéré comme "l'équipe A" et le plus bas seed est considéré comme "l'équipe B".

- 1: L'équipe A choisit une map qui ne sera PAS jouée.
- 2: L'équipe B choisit une map qui ne sera PAS jouée.
- 3: L'équipe B choisit une map qui ne sera PAS jouée.
- 4: L'équipe A choisit une map qui ne sera PAS jouée.
- 5: Le match se joue sur la map restante.

## **3.9 Nicknames & ClanTag**

Tous les participants doivent jouer leurs matchs avec le pseudonyme enregistré sur le site ESL. Si cela n'est pas le cas, l'équipe recevra (1) pénalité mineure. De même, chaque participant d'une équipe devra mettre le même ClanTag. Dans le cas contraire, l'équipe sera également pénalisée de (1) pénalité mineure.

## **3.10 Pénalités**

### **Pénalités Majeures ( 10% déduit du Cash Prize par pénalité)**

- Si les fichiers Aequitas sont manquants, incomplets ou modifiés
- Nouveau joueur en supplément de 3 autorisés
- Ne pas jouer en 32 bits
- Configuration illégale grave
- Utilisation du Bouclier
- Utilisation de bugs
- Perte d'une Démo In-Eyes avec suspicion de cheating

### **Pénalités Mineures ( 3% déduit du Cash Prize par pénalité)**

- Quitter le serveur avant qu'une des équipes ne soit déclarée vainqueur
- Ne pas être à l'heure pour le match sur le serveur.
- Une configuration Client illégale – CVAR
- Une configuration Client illégale – models
- Perte d'une Démo In-Eyes
- Statement manquant
- Mauvais comportement en match (lames, no say\_team ect...)
- Fiche team ou joueur non valide

## 4 Règles spécifiques à Counter-Strike Source

### 4.1 Définitions

#### 4.1.1 *Attaquant*

L'attaquant est l'équipe qui doit attaquer les cibles aussi appelé Terroriste.

#### 4.1.2 *Défenseur*

Le défenseur est l'équipe qui doit défendre les points attaqués par l'attaquant aussi appelé Contre-terroriste.

#### 4.1.3 *Match*

Chaque équipe joue une manche en tant qu'attaquant et l'autre en tant que défenseur sur une carte pré sélectionnée.

#### 4.1.4 *Manche*

Une manche est une session de 15 rounds. Un match est composé de deux manches.

#### 4.1.5 *Round*

Un cycle de 1:45 minutes.

#### 4.1.6 *Résultat*

La première équipe qui atteint les 16 rounds l'emporte. Durant la saison régulière, les égalités sont possibles.

#### 4.1.7 *Overtime*

Durant les phases finales, si après 30 rounds le résultat est une égalité alors un overtime est joué. L'overtime se fait en MR 9 avec Startmoney 10000 pour le premier round de chaque Manche.

#### 4.1.8 *Forfait*

En dernier recours lors de cas exceptionnels, le Head Admin pourra être amené à déclarer un vainqueur pour le match par forfait. Le forfait correspond à un score par défaut de 16-0.

### 4.2 Procédure de match

#### 4.2.1 *Serveur*

Les Serveurs de jeu officiels sont fournis par le Staff de l'ESL. Un match joué sur un autre serveur que celui proposé par l'ESL France sans l'accord de l'administration sera considéré comme non joué.

## **4.2.2 Obligations de pré-match**

### **4.2.2.1 Date du match**

Les jours et heures de match sont imposés par le calendrier dès le début de la saison, répartis sur deux soirs de la semaine par Playday. Un accord peut être mis en place avant le début du playday impérativement pour jouer ce match un autre jour de la semaine. En cas d'impossibilité, les équipes peuvent poser une wildcard au minimum 48h avant ce match pour le reporter.

### **4.2.2.2 Line Up et Déclaration**

Les responsables d'équipe doivent avoir affiché leur line up et leurs déclarations d'avant-match au plus tard 24H avant le début du match. Dans le cas contraire, les équipes fautives seront sanctionnées de (1) pénalité mineure.

### **4.2.2.3 Lieu de rencontre**

Afin de faciliter la communication entre les équipes et les admins chaque team doit avoir au moins son team manager présent sur le Channel IRC #eps.css.fr privé 60 minutes avant le match.

### **4.2.2.4 Début du match**

20 minutes avant que le match ne commence, tous les joueurs doivent avoir le logiciel Aequitas lancé sur leur PC. Le match commencera à l'heure exacte précisée sur la feuille de match.

## **4.3 Réglages client**

### **4.3.1 Aequitas**

Chaque joueur doit posséder la dernière version d'Aequitas lancée durant tout le match. Les fichiers Aequitas devront être uploadés, sans que l'on ne le demande, par chaque joueur au maximum 24 heures après le match. Le joueur est responsable de l'upload, ce qui signifie qu'il aura vérifié que l'upload a été correctement réalisé.

Les fichiers Aequitas manquants, incomplets, invalides, modifiés devront être notifiés au Staff Admins et seront passibles d'une pénalité majeure pour l'équipe. Les joueurs incriminés auront 48 heures pour ré uploader le dit fichier correctement. Les pénalités seront réduites à une pénalité mineure en cas d'upload réussi.

Si les fichiers Aequitas de la team gagnante ne sont toujours pas correctement uploadés le match sera rejoué.

### **4.3.2 Procédure si Aequitas ne fonctionne pas**

Aequitas est obligatoire pour tout match des EPS, dans le cas où le site de l'ESL serait hors ligne le match sera reporté sauf accord explicite d'un Head admin EPS.

C'est de la responsabilité du joueur de s'assurer du bon fonctionnement de son Aequitas avant un match et il doit avertir au plus tôt un admin par support dans le cas contraire.

Tout participant exceptionnellement autorisé à jouer sans Aequitas devra prendre un Screenshot de l'erreur et l'uploader après le match ainsi que ses records in-eye sans demande préalable.

### **4.3.3 Réglages client – CVAR**

Ces variables CVAR doivent être utilisées:

- mat\_dxlevel 80/81/90/95 (vous devez choisir entre un dxlevel de 80 à 95)

- mat\_bumpmap 1/0 (si vous utilisez "mat\_bumpmap 0", vous devez utiliser "mat\_specular 0"; si vous utilisez "mat\_bumpmap 1", vous devez utiliser "mat\_specular 0" or "1")
- mat\_fastnobump 0
- mat\_fastspecular 1
- r\_rootlod 0/1/2 (0, 1, 2 sont autorisés)
- cl\_pitchspeed 225
- cl\_yawspeed 210
- net\_graph 3

Valeurs minimums à respecter:

- cl\_updaterate 100
- cl\_cmdrate 100
- rate 25000

#### **4.3.4 Réglages client – Scripts et binds illégaux**

Tous les scripts, alias ou binds, utilisés ou non, sont illégaux excepté pour les achats, les changements d'armes ou les scripts de lancement de config ou de démo.

Pour exemple, ces scripts sont donc strictement interdits :

- Turn scripts [180° ou similaire]
- Stop-Shotscripts [Use- oder Awp-scripts]
- Centerviewscripts
- No-Recoil-scripts
- Burstfire-scripts
- Bunnyhop-scripts [toutes sortes de bind ou de script, +jump wheelup/wheeldown est illégal]
- Ratechangers (Lagscripts)
- FPS-scripts
- Stopsound-scripts
- Anti flash scripts ou binds

#### **4.3.5 Fichiers Custom**

Tous les fichiers custom sont interdits.

A noter également que tout "skinning" du jeu, partiel ou complet est interdit.

Cela comprend les skins d'armes, de radar, du HUD ainsi que les skins de joueurs ou d'éléments quelconques des maps.

#### **4.3.6 Programmes illégaux**

Changer les options graphiques ou les textures avec l'aide des drivers de la carte graphique ou d'outils similaires est interdit.

Les programmes qui n'ont pas d'influence sur le jeu sont autorisés (voice programs, server administration tools). Tous les autres programmes sont illégaux. (e.g. cheats).

## 4.4 Réglages serveur

### 4.4.1 Réglages serveur

Tous les serveurs utilisés pour les EPS proviennent d'une configuration officielle de l'ESL.

- ESL Serverconfig

Lien de download : <http://gfx.esl.eu/gfx/media/fr/css/cfg/esl5on5eps.zip>

### 4.4.2 Quitter le serveur

Chaque match doit être terminé, ce qui signifie qu'une équipe sur les deux doit avoir atteint 16 rounds. Une équipe qui part avant la fin perd les rounds restants qui seront automatiquement donnés à leurs adversaires.

## 4.5 Map pool

Les maps suivantes seront sélectionnées par les directeurs de tournois comme maps officielles de compétition.

- de\_train
- de\_dust2
- de\_nuke
- de\_inferno
- de\_tuscan

## 4.6 Règles en jeu

### 4.6.1 Utilisation de bugs

L'utilisation de bug est strictement interdite. Si des bugs non listés ci-dessous sont utilisés, il appartiendra à l'admin de décider quelle pénalité appliquer.

### 4.6.2 Avant le match

Chaque équipe est responsable de vérifier si la bonne version de la carte est utilisée. Si des bugs restent présents elle peut demander le rechargement de la carte. En ne testant pas la carte elle approuve l'utilisation de celle-ci et risque par conséquent de voir des bugs utilisés.

### 4.6.3 Pendant le match

- Traverser les murs les toits et les étages est interdit. Cela inclut aussi de marcher dans les airs
- Poser une bombe silencieuse est interdit.
- Planter la bombe à un endroit non diffusable est interdit. Cela inclut aussi les endroits où il faut plusieurs joueurs pour désamorcer la bombe.
- Sécuriser à plusieurs un endroit est permis mais il est interdit de le faire à des endroits où l'environnement, les murs, les étages deviennent transparents ou pénétrables.

Pour plus d'informations veuillez lire la section des bugs spécifique à chaque carte.

- Les Flashbugs sont interdits

- "Mapswimming" ou "Floating" est interdit.
- "Pixelwalking" est interdit.
- Généralité: Utiliser des bugs qui changent l'aspect du jeu est interdit.

#### **4.6.4 Bugs spécifique à chaque carte**

Les bugs suivants ne sont pas autorisés (ce qui n'autorise pas les autres connus) :

##### **de\_dust2:**

Seul un joueur peut se placer sur cette position : [ [1](#)].

Ces positions sont illégales : [ [2](#)], [ [3](#)], [ [4](#)], [ [5](#)], [ [6](#)], [ [7](#)], [ [8](#)].

Il est interdit de regarder à ces positions : [ [9](#)], [ [10](#)].

##### **de\_inferno:**

Planter la bombe dans la fontaine sans possibilité de la diffuser est illégal.

##### **de\_nuke:**

Ces positions sont interdites : [ [1](#)], [ [2](#)].

##### **de\_train:**

Ces positions sont interdites : [ [1](#)], [ [2](#)].

##### **de\_tuscan:**

Cette position est interdite : [ [1](#)].

#### **4.6.5 Walldefuse / Crouch Bug / bunny hopping**

Il n'est pas autorisé de désamorcer ou tenter de désamorcer (fake ou non) une bombe qui n'est pas visible, donc obligation de voir une partie même infime de la bombe.

Le crouch bug, le bunny hopping sont également interdits.

**Le Crouch Bug** est défini comme l'action de se relever en étant en position accroupie, de manière instantanée, de façon à se que le skin n'ait pas eu le temps de s'afficher en position debout. L'action interdite ne se concrétise que lorsque le joueur se trouve derrière un objet permettant de le cacher en position accroupie.

**Le bunny hopping** est effectif lorsque le joueur effectue plus de deux sauts lui permettant d'obtenir un « boost ». Obtenir un « boost » après le premier saut n'est pas considéré comme du bunny hopping.

En cas d'utilisation d'un de ces bugs, **l'équipe fautive se verra ôter 3 rounds à l'issue du score final.**

Si elle gagnait 16-4, le score final serait de 13-4. Si elle gagnait 16-14, le score final serait de 13-14 et le match serait alors perdu. Si elle gagnait 16-13, le score final serait de 13-13. Dans ce cas la, puisque la totalité des rounds ne serait pas considérée comme jouée, l'équipe peut demander à ce que les rounds restants puissent être joués afin de déterminer une équipe gagnante. Le match devra reprendre au score à l'arrêt (16-13 soit 13-13) et les derniers rounds restants seront joués avec un mp\_startmoney à 5000.

#### **4.6.6 Crash du serveur ou d'un joueur**

Si un Serveur officiel crash avant que les 3 premiers rounds n'aient été joués, le serveur doit être relancé et le score remis à 0 – 0.

Si le serveur crash après que le troisième round ait été terminé, le jeu doit être relancé avec un Startmoney de 5000 et le score sera comptabilisé à partir du dernier round à avoir été terminé entièrement. De plus, le nombre de maxrounds de la manche sera choisi comme égal au nombre de rounds restant avant le crash.

Si l'ordinateur d'un des joueurs plante avant que le premier kill du premier round ne soit fait, le match devra être relancé.

Si un joueur plante après cette période le serveur sera mis en pause à la fin du round en cours. Une fois que le joueur aura rejoint le serveur et que les teams auront pris acte de son retour le jeu reprendra son cours. C'est à la charge des joueurs de s'assurer que leurs ordinateurs et leurs connexions Internet fonctionnent correctement. Si le joueur a un doute il doit le notifier à son capitaine d'équipe qui prendra la décision appropriée.

#### **4.6.7 Départ du serveur**

Quitter le serveur avant que le vainqueur n'ait été défini sera puni de (1) pénalité majeure et les rounds restants seront donnés à l'équipe adverse.

### **4.7 Enregistrement du jeu**

Chaque joueur doit effectuer deux records par match, correspondants aux deux sides joués. Si une demo n'est pas séparée alors qu'elle doit être analysée par les admins, des points de pénalité pourront être attribués.

Si une démo ne présente pas le side complet, depuis le premier round (avant la fin du freetime), jusqu'au dernier round (après le round fini), la démo pourra être considérée comme incomplète et irrecevable.

Cette démo doit être conservée durant une semaine après que le match soit terminé et devra être uploadée en cas de demande. Si plusieurs démos sont manquantes, une équipe peut recevoir un maximum de 2 points de pénalité mineure par match.

#### **4.7.1 Demande d'enregistrements**

Les démos d'un match peuvent être demandées un maximum de 30 minutes après un match, soit via la fonction 'Request match media (demos/replays)' présente sur la fiche de match située en bas de la page du "Match détail"; ou lors d'un protest.

Chaque équipe doit se plier aux demandes dans les 24 heures suivant la demande.

Les équipes peuvent demander un maximum de 2 démos complètes (soit 4 sides séparés) sur un maximum de 3 joueurs différents. Voici les possibilités de demandes de record ineyes :

- Joueur 1 side T + CT et Joueur 2 side T+ CT
- Joueur 1 side T + CT, Joueur 2 side T et Joueur 3 side T
- Joueur 1 side T, Joueur 2 side T et Joueur 3 side T

Demandes non recevable :

- Joueur 1 side T + CT, Joueur 2 side T + CT et Joueur 3 side T
- Joueur 1 side T, Joueur 2 side T, Joueur 3 side T et Joueur 4 side T

Toute demande mal formulée, incomplète ou qui ne respecte pas les quotas de demande sera considérée comme nulle et les joueurs n'auront aucune obligation d'upload des démos.

### **4.8 Pénalités**

#### **Pénalités Majeures ( 10% déduit du Cash Prize par pénalité)**

- Si les fichiers Aequitas sont manquants, incomplets ou modifiés
- Nouveau joueur en supplément de 3 autorisés
- Utilisation de bugs
- Configuration illégale grave

### **Pénalités Mineures ( 3% déduit du Cash Prize par pénalité)**

- Quitter le serveur avant qu'une des équipes ne soit déclarée vainqueur
- Ne pas être à l'heure pour le match sur le serveur.
- Absence d'accord de match
- Fiche team ou joueur non valide
- Utilisation de wildcard hors délai
- Une configuration Client illégale – CVAR
- Une configuration Client illégale – models
- Manque d'une Démo In-Eyes
- Mauvais comportement en match (lames, no say\_team ect...)
- Statement manquant

## Propriété Intellectuelle

Tout le contenu de ce document est la propriété de Turtle Entertainment GmbH et Turtle Entertainment France SARL et doit être utilisé avec l'autorisation de l'auteur. Toute distribution non autorisée, la duplication, l'altération ou autre usage de ce document, incluant les images, dessins, textes et photographies, constitue une violation des droits de propriété intellectuelle et pourra entraîner des poursuites pénales / civiles.

Aucune partie de ce document ne peut être reproduite par quelque moyen que ce soit et de quelque façon que ce soit. Elle ne peut pas non plus être sauvegardée dans une base de données sans une permission écrite de Turtle Entertainment France SARL & Turtle Entertainment GmbH, sauf à titre d'utilisation personnelle.

Tout le contenu de ce document correspond au meilleur de notre savoir et de nos connaissances. Turtle Entertainment GmbH et Turtle Entertainment France SARL ne seront pas tenus responsables pour toute omission ou erreur contenue dans ce document. Nous nous réservons le droit de changer le contenu et les fichiers de notre site web à n'importe quel moment sans jamais avoir à en préciser ou signaler le moment.