

1 - INSCRIPTION :

NOTE : Tout joueur ayant son steam id répertorié dans quelconque liste de cheater ESFRANCE verra son équipe directement disqualifiée sans préavis

1.1 : Pour le bon fonctionnement du tournoi, il est préférable de fournir une équipe complète et sure.

1.2 : Afin de faciliter le travail des admins, seuls les leaders sont autorisés à parler aux admins.

1.3 : Si un joueur doit être remplacé, le leader doit prévenir un admin de cette modification.

1.4 : La possession d'un serveur de jeu est conseillé (les teams ayant un serveur seront prises en priorité) , mais la participation au tournois sans serveur est biensur possible dans la limite de 12 serveurs **OFF**.

2 - MATCH :

2.1 : L'arbre des confrontations sera disponible sur le site dès le début du tournoi, au même titre que le tableau des teams (liens au dessus de l'arbre). Dès lors, les leaders de chaque team doivent entrer en contact afin de déterminer la date et l'ip du match, etc.

2.2 : La validation d'un résultat n'est possible que par l'accord des deux leaders, ou sur présentation de 2 screenshots.

2.3 : En cas de réclamation, seules les démos 'in eye' sont acceptées comme preuve.HLTV étant un supplément.

2.4 : Les démos 'in eye' sont **obligatoires** pour tous les joueurs. Si une réclamation est portée et que la démo n'est pas disponible, la team se verra disqualifiée. Le HLTV est facultatif, et ne remplace **en aucun cas** les démos 'in eye'.

2.5 : Les screenshots des scores à la fin de chaque manche sont bien entendu obligatoires.

2.6 : **SI VOUS DEMANDEZ LA DEMO D'UN JOUEUR VOUS ETES OBLIGE DE LUI FOURNIR VOTRE DEMO** (ceci pour éviter les demandes inutiles).

2.7 : **32 BITS OBLIGATOIRE**. Un smoke round devra etre effectué au début du match où les joueurs prendront un screenshot de leur écran avec le tableau des statistiques afin de montrer qu'ils sont bien en 32 bits !

2.8 : N'oubliez pas également de faire un RCON_Status à chaque début de manche. (Utile en cas de réclamations)

3 - FORFAITS :

3.1 : La non-présence d'une équipe à l'heure du match est disqualificative. Si un match est programmé à l'heure H, 10 minutes d'attente sont acceptées. Si après ce délai, l'équipe n'est pas présente sur le serveur, elle sera automatiquement disqualifiée du tournoi en cours. Le retard d'une équipe doit être signalé auprès d'un admin sur TeamSpeak ou Steam, afin que le délai d'attente soit validé par ce dernier. Notez que si les équipes sont minimum à 4, le match peut débuter.

3.2 : Le leave d'au moins 2 joueurs est disqualificatif. Si en plein match, une équipe se retrouve à minimum 3, elle a 10 minutes pour remplacer ses joueurs (serveur en pause autorisé **EN FIN DE ROUND** et admin prévenu sur TeamSpeak ou Steam). Le leader doit alors prévenir un admin de cette modification. Si après plus de 10 minutes d'attente, l'équipe étant à 3 joueurs ou moins se verra éliminée.

4 - SANCTIONS (prouvables uniquement par démos) :

4.1 : Le flashbug est interdit. Cela dit, il peut être accidentel. Ainsi, un premier flashbug n'est pas sanctionné, mais les suivants correspondent à des rounds de pénalité.

4.2 : L'utilisation d'un shield est interdite. Tout round ayant été joué avec un shield se verra attribué à l'équipe adverse.

4.3 : L'utilisation des bug map correspondent à un round de pénalité.

4.4 : Les courtes échelles sont autorisées à 3 maximum. Au delà de ce seuil, la team courte-échelleuse concernée se verra automatiquement perdre le round.

4.5 : Les bombes silencieuses sont interdites et correspondent à 1 round de pénalité si celui-ci est gagné.

4.6 : Toute utilisation d'un cheat correspond à un ban immédiat de l'équipe.

4.7 : **Si un joueur ne peut pas prouver qu'il est en 32 bits grace à son screenshot, toute l'équipe se verra disqualifier !**

5 - COMPORTEMENT GENERAL :

5.1 : Les joueurs doivent rester courtois, autant en match que sur TeamSpeak. Toute insulte sera sanctionnée.

5.2 : Un manque de respect (propos racistes, discriminatoires, ...) correspond automatiquement à l'élimination de la team. Veuillez donc à bien choisir vos lasts

...

6 - DIVERS :

6.1 : Seule configuration obligatoire (à part bien sur le blocage des caméras), la valeur du roundtime : **mp_roundtime 1.75**

6.2 : Si un serveur est mal configuré (mauvais roundtime, plantage du serveur etc...), le match doit être relancé et les scores sont remis à 0 , cependant l'équipe propriétaire du serveur se verra sanctionnée.