



Masters Français du Jeu Video

saison 2010-2011



Annexe

Counter Strike 1.6[©]

Version 1.0 - 06/10/2010

AVEC LE SOUTIEN DE



www.ldlc.com
www.mastersjeuvideo.org

SOMMAIRE

| | |
|---|----|
| Chapitre I Informations Générales | 3 |
| Article I-1. Règlement général | 3 |
| Article I-2. Application du règlement..... | 3 |
| Article I-3. Annexes spécifiques au règlement général | 3 |
| Chapitre II FORMAT DE MATCH | 4 |
| Article II-1. Match « Best Of 1 »..... | 4 |
| Article II-2. Match « Best Of 3 »..... | 4 |
| Article II-3. Egalité..... | 4 |
| Article II-4. Map pool | 4 |
| Article II-5. Choix de map..... | 5 |
| Chapitre III DEROULEMENT D'UN MATCH | 6 |
| Article III-1. Avant le match | 6 |
| Article III-2. Capitaine | 6 |
| Article III-3. Interruption du match..... | 6 |
| Article III-4. Arrêt du match en cours | 7 |
| Article III-5. Pause autorisée | 7 |
| Article III-6. Validation du résultat..... | 7 |
| Chapitre IV PARAMETRES DE JEU | 8 |
| Article IV-1. Valeurs graphiques du joueur | 8 |
| Article IV-2. Paramètres du client de jeu | 8 |
| Article IV-3. Paramètres serveurs | 9 |
| Article IV-4. Paramètres de jeu overtime | 9 |
| Chapitre V INFRACTIONS AU REGLEMENT | 10 |
| Article V-1. Définition..... | 10 |
| Article V-2. Comportements interdits et sanctions. | 10 |
| Article V-3. Actions de jeu interdites | 11 |
| Article V-4. Actions de jeu autorisées | 11 |
| Article V-5. Disqualification..... | 12 |

CHAPITRE I INFORMATIONS GÉNÉRALES

Article I-1. Règlement général

Le règlement général du circuit des Masters Français du Jeu Vidéo a été décidé et écrit par la commission compétition du circuit.

L'équipe des Masters Français du Jeu Vidéo est la seule compétente à organiser et à gérer les compétitions sportives des Masters Français du Jeux Vidéo. Elle se réserve le droit de modifier le présent règlement à tout moment et sans préavis.

Article I-2. Application du règlement

En participant aux Masters Français du Jeu Vidéo, les joueurs acceptent, sans réticence ou interprétation, de respecter le règlement. Les joueurs acceptent l'application de ce règlement par l'organisateur.

L'organisation se réserve également le droit de prendre des décisions sur des points non-couverts par le règlement ou même contraire à celui-ci dans le but de conserver l'esprit sportif et l'équité de la compétition.

Article I-3. Annexes spécifiques au règlement général

Chaque discipline est régie par une annexe spécifique au règlement Général des Masters Français du Jeu Vidéo. Voir annexes à la fin du document.

CHAPITRE II FORMAT DE MATCH

Plusieurs formats de matchs peuvent être utilisés lors d'un tournoi des Masters Français du Jeu Vidéo. Le choix du format de match est à l'appréciation de l'organisateur selon la structure de son tournoi.

Article II-1. Match « Best Of 1 »

Un match « Best Of 1 » 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.

Article II-2. Match « Best Of 3 »

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. Le vainqueur d'un match est l'équipe qui a gagné deux parties.

Article II-3. Egalité

Si les deux équipes sont à égalité à la fin des deux manches d'une partie, un over-time 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 dédié).

Article II-4. Map pool

La liste de maps disponibles est composée de :

- de_dust2* (drax version)
- de_inferno
- de_nuke* (drax version)
- de_train* (drax version)
- de_tuscan*

Article II-5. Choix de map

Pour un match « Best Of 1 » le choix de la map doit respecter la procédure suivante :

1. L'équipe A retire l'une des 5 maps ;
2. L'équipe B retire l'une des 4 maps restantes ;
3. L'équipe B retire l'une des 3 maps restantes ;
4. 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 par 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 « Best Of 3 » le choix de la map doit respecter la procédure suivante :

1. L'équipe A retire l'une des 5 maps ;
2. L'équipe B retire l'une des 4 maps restantes ;
3. L'équipe B choisie l'une des 3 maps restantes ;
4. 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 par 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.

CHAPITRE III DEROULEMENT D'UN MATCH

Article III-1. Avant le match

L'organisateur essayera autant que possible de donner une chance aux équipes de s'échauffer avant chaque match mais en raison des contraintes temporelles, il ne pourra garantir un temps minimum spécifique.

Le match doit démarrer à l'heure exacte indiqué sur le planning, les joueurs doivent être prêts à démarrer au moins 15 minutes avant l'heure de match indiquée.

De plus, il n'est pas possible de quitter la zone de match sans la permission de l'arbitre durant les 30 minutes qui précèdent le match.

Les joueurs doivent accepter les conditions particulières liées au match sur scène définies par l'organisateur incluant mais ne se limitant pas à un éclairage spécial, à utiliser un casque spécial. Les accessoires spécifiques aux matchs sur scène sont fournis par l'organisateur.

Si un quelconque problème survient avec le son, le réseau ou le pc, le joueur doit en avertir l'arbitre immédiatement afin de le résoudre au plus tôt avant le début du match.

Article III-2. Capitaine

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.

Article III-3. Interruption du match

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 eu lieu avant la fin du troisième round, la mi-temps est continuée avec le nombre de rounds restants et les scores de la période interrompue seront ajoutés à la nouvelle. Les deux équipes redémarrent la nouvelle mi-temps avec 800\$;
- Si le problème a lieu après la fin du troisième round, la mi-temps est continuée avec le nombre de rounds restants et les scores de la période interrompue seront ajoutés à la nouvelle. Les deux équipes redémarrent la nouvelle mi-temps avec 5000\$;

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. Il est à la charge de chaque équipe de s'assurer qu'il ai la possibilité de mettre le match en pause avant le début du match.

Si une interruption liée à l'infrastructure concerne plus de 50% des joueurs « vivants », et que l'issue du round en question ne peut par conséquent pas être déterminée, ce dernier n'est pas pris en compte. La mi-temps est continuée suivant les cas décrits précédemment.

Article III-4. Arrêt du match en cours

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.

Article III-5. Pause autorisée

Entre deux manches d'une même partie les joueurs ne sont pas autorisés à quitter leur place sauf s'ils en sont autorisés par un officiel du tournoi. Ils ont 5 minutes avant que la seconde manche soit lancée.

Si une prolongation est nécessaire les joueurs sont autorisés à quitter leur place et ils ont un maximum de 3 minutes avant que la prolongation ne soit lancée.

Article III-6. Validation du résultat

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 IV PARAMETRES DE JEU

Article IV-1. Valeurs graphiques du joueur

Les valeurs graphiques suivantes doivent être utilisées sur le PC du joueur :

- Brightness 50% maximum ;
- Digital Vibrance 50 maximum ;
- Contrast 50% maximum ;
- Sharpening 0 ;
- Gamma 70% maximum.

L'utilisation de programme externe modifiant les paramètres graphiques en cours de jeu est interdite. L'utilisation d'une autre valeur que celles indiquées entraînera un avertissement et une sanction.

Article IV-2. Paramètres du client de jeu

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_updaterate 101
- cl_cmdrate 101
- gl_picmip 0
- gl_monolights 0
- gl_polyoffset 0 à 4
- fastsprites 0
- lightgamma 2.5
- texgamma 2.0
- s_show 0
- s_a3d 0
- r_speeds 0
- rate 25000

Article IV-3. Paramètres serveurs

Les paramètres suivants seront activés sur les serveurs :

- sv_lan 1
- sv_lan_rate 25000
- sv_maxupdaterate 101
- sv_maxspeed 320
- sv_airaccelerate 10
- sv_maxrate 25000
- sv_minrate 8000
- sv_aim 0
- sv_cheats 0
- sv_airmove 1
- sv_allowupload 1
- sv_bounce 1
- sv_clienttrace 1
- sv_clipmode 0
- sv_friction 4.000
- sv_gravity 800
- sv_stepsize 18
- sv_stopspeed 75.000
- sv_wateraccelerate 10
- sv_waterfriction 1
- 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
- mp_maxrounds 15
- mp_winlimit 0
- mp_buytime 0.25
- mp_flashlight 0
- mp_logfile 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_logmessages 1
- mp_mirrordamage 0
- log on
- sys_ticrate 10000
- fps_max 200
- pausable 1

Article IV-4. Paramètres de jeu overtime

Paramètres de jeu devant être utilisés lors des overtime :

- mp_startmoney 16000
- mp_maxrounds 3

CHAPITRE V INFRACTIONS AU REGLEMENT

Article V-1. Définition

Les officiels du tournoi sont les arbitres et le directeur du tournoi.

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.

Article V-2. Comportements interdits et sanctions.

Une équipe peut être réprimandée et recevoir un avertissement si l'un de ses joueurs commet l'une des infractions suivantes :

- Refuser de suivre les instructions d'un officiel 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 ;
- Recevoir plus d'un avertissement ;
- Etre coupable d'actes violents ;
- Tricher ou utiliser un procédé inéquitable ;
- Mentir ou induire en erreur un officiel du tournoi ;
- Violier les règles de ce règlement.

Une équipe recevant une sanction perd automatiquement la manche en cours, ou la prochaine si elle ne joue pas.

Article V-3. Actions de jeu interdites

Les actions suivantes sont strictement interdites durant un match et entraîneront une pénalité de 3 rounds qui seront décomptés à la fin de la map, ainsi qu'un avertissement :

- L'utilisation de la pause en cours de round est interdite sans l'autorisation d'un arbitre (elle est autorisée à la fin d'un round et pendant la période de freeze) ;
- Toute forme d'utilisation de script est interdite ;
- Utiliser un bug qui change le principe du jeu 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 (qui ne fait aucun bruit lorsqu'elle est posée) est interdite ;
- Poser une bombe qui ne peut pas être désamorcée 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 ;
- 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 ;
- Binder « +duck » sur la molette de la souris est interdit.

Lorsque des rounds de pénalités sont appliqués ceux-ci sont décomptés à la fin du match sur le score final. Par exemple si un match se termine sur le score de 16 à 14 et que l'équipe à 16 a effectué une action interdite 3 rounds seront retirés sur les 16 remportés. Le score final sera alors de 13 à 14 et le vainqueur du match sera l'équipe à 14 rounds.

Article V-4. Actions de jeu autorisées

Les actions suivantes sont autorisées durant :

- La marche silencieuse est autorisée seulement sans l'utilisation d'un script ;
- Le « Bunny hopping » est autorisé seulement sans l'utilisation d'un script ;
- L'utilisation de « +duck » derrière une caisse est autorisée ;
- Il n'y a pas de restriction sur le nombre de grenade pouvant être achetée.

Article V-5. Disqualification

Après étude d'une infraction au règlement par le directeur de la compétition et du directeur de tournoi, une équipe ayant reçu une sanction peut également subir plusieurs défaites automatiques, la disqualification de l'équipe, l'expulsion de l'équipe et l'interdiction de participer aux futures compétitions durant un an.