



Masters Français du Jeu Video

saison 2010-2011



Annexe

Counter Strike: Source®

Version 1.2 - 21/05/2011

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. Overtime.....	4
Article II-4. Map pool	5
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. Validation du résultat.....	7
Chapitre IV PARAMETRES DE JEU	8
Article IV-1. Paramètres joueurs	8
Article IV-2. Paramètre serveurs.....	8
Chapitre V INFRACTIONS AU REGLEMENT	9
Article V-1. Définition.....	9
Article V-2. Comportements interdits et sanctions.	9
Article V-3. Actions de jeu interdites	10
Article V-4. Disqualification.....	10

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 deux manches de 15 rounds, la partie termine lorsque l'un des équipes atteint 16 rounds.

Les équipes doivent jouer alternativement terroriste et contre-terroriste en changeant de manche.

Les sides de départs seront définis par un cut-round.

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 deux manches de 15 rounds, la partie termine lorsque l'un des équipes atteint 16 rounds.

Les équipes doivent jouer alternativement terroriste et contre-terroriste en changeant de manche.

Les sides de départs de la première map seront définis par un cut-round.

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

Article II-3. Overtime

En cas d'égalité, si besoin de départager les deux équipes, un overtime sera joué en deux manches de 3 rounds avec un startmoney 16.000, les équipes conservant les sides de la dernière manche pour débiter.

Article II-4. Map pool

Le map pool est constitué de :

- de_train
- de_dust2
- de_nuke
- de_inferno
- de_tuscan
- de_season
- de_contra

Article II-5. Choix de map

Lors de chaque phase, les maps à jouer peuvent être imposées par l'organisation ou bien sélectionnées par les équipes via un système d'élimination.

Pour un match en BO3, le choix de la map doit respecter la procédure suivante :

- L'équipe A retire l'une des 7 maps données ;
- L'équipe B retire deux des 6 maps restantes ;
- L'équipe A retire l'une des 4 maps restantes ;
- L'équipe B choisie l'une des 3 maps restantes ainsi que son side de départ;
- L'équipe A choisie l'une des 2 maps restantes ainsi que son side de départ.

Le match débute sur la map restante. La deuxième map sera celle choisie par l'équipe perdante sur la première map, et de même pour la dernière si nécessaire. La désignation de l'équipe A et de l'équipe B se fait par tirage au sort.

Pour un match en BO1, les équipes retirent au lieu de choisir et seule la map restante est jouée.

CHAPITRE III DEROULEMENT D'UN MATCH

Article III-1. Avant le match

L'organisateur essaiera 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 indiquée 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 avvertir 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. 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.

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.

CHAPITRE IV PARAMETRES DE JEU

Article IV-1. Paramètres joueurs

Tous les joueurs doivent utiliser leur propre compte steam et installer impérativement le GUI masters fournis ou une alternative homologuée par la commission compétition.

La modification manuelle des fichiers de ce GUI est interdite. Seules les modifications autorisées par le GUI sont permis.

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

Article IV-2. Paramètre serveurs

Les serveurs de match utilisent les dernières versions du plugin Zblock et la configuration de jeu validée par la commission compétition des masters.

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 antisportif ;
- 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

L'utilisation de bug ou d'action qui change le dénature le principe habituel du jeu est strictement interdite durant un match et entraîneront une pénalité de 3 rounds qui seront décomptés à la fin de la map, ainsi qu'un avertissement :

- Se déplacer à travers les murs, les plafonds ou sols est interdit. Cela inclus le « skywalking ».
- Le « silent bombs » (c'est à dit planter la bombe de manière à ne pas faire de bruit) est interdit.
- Poser la bombe de manière a ce qu'elle ne soit pas désamorçable 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 ;
- Les « Flashbugs » sont interdits.
- Jeter des grenades sous les murs est interdit, par contre les jeter par dessus les murs ou les toits est autorisé.
- Le « Mapswimming » ou « Floating » est interdit.
- Le « Pixelwalking » est interdit (Monter sur des arêtes invisibles de la carte).
- L'utilisation du « crouching bug » est interdite.

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. 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.