



Masters Français du Jeu Video

saison 2010-2011



Annexe

Team Fortress 2[©]

Version 1.1 - 15/04/2011

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. Composition d'une équipe	4
Article II-2. Déroulement d'une « partie »	4
Article II-3. Match « Best Of 1 »	5
Article II-4. Match « Best Of 3 »	5
Article II-5. Golden Cap	6
Article II-6. Map pool	6
Article II-7. Choix du camp de départ sur les maps du type « Stop Watch »	6
Article II-8. Choix de map	7
Article II-9. Armes autorisées	7
Chapitre III DEROULEMENT D'UN MATCH	8
Article III-1. Avant le match	8
Article III-2. Capitaine	8
Article III-3. Interruption du match	9
Article III-4. Arrêt du match en cours	9
Article III-5. Validation du résultat	10
Chapitre IV PARAMETRES DE JEU	11
Article IV-1. Paramètres joueurs	11
Article IV-2. Paramètres serveurs	11
Chapitre V INFRACTIONS AU REGLEMENT	12
Article V-1. Définition	12
Article V-2. Comportements interdits et sanctions	12
Article V-3. Actions de jeu interdites	13
Article V-4. Disqualification	13

CHAPITRE I INFORMATIONS GENERALES

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. Composition d'une équipe

Une équipe est constituée de 6 joueurs avec les restrictions suivantes :

- Mediclimit -1
- Demomanlimit -1
- Heavylimit -1
- Classlimit -2

Pour commencer un match, l'une ou les équipes doivent être constitué au minimum de 5 joueurs. Si l'un des joueurs arrive en retard, il pourra tout de même prendre part au match en cours.

Dans le cas des compétitions online, les équipes ont la possibilité d'utiliser un ou plusieurs remplaçants. Cependant, ces changements de joueurs ne pourront s'effectuer qu'entre les changements de map.

Article II-2. Déroulement d'une « partie »

Sur une map de type « Capture Point » et « Non Stop Watch » :

- La partie dure au maximum 30 minutes.
- Si une équipe atteint une différence de 5 points, la map se termine et cette équipe gagne le match.

Sur une map du type « Stop Watch » :

- La partie doit être joué en « Best of 3 Rounds »
- Le premier round se joue sous la forme ABBA. L'équipe A commence en attaquant et l'équipe B en défenseur. A l'issue de cette phase, la partie reprend avec l'équipe B devenant attaquant et l'équipe A devenant défenseur.
- Pour permettre à l'équipe B d'attaquer en premier, le second round est joué cette fois ci sous la forme BAAB, selon le même principe.
- A chaque round les équipes doivent noter le temps de capture de la première équipe attaquantes, qu'on nommera « temps de première capture ».

- Si l'une des équipes gagne les 2 premiers rounds, la partie s'arrête et est remporté par cette dernière.
- Si à l'issue des 2 premiers rounds, chaque équipe remporte un round, ils doivent jouer un troisième round. L'équipe ayant le meilleur « temps de première capture » (ou ayant le plus de capture si l'une des équipes n'a pas capturé tous les points) aura le privilège de choisir si elle attaque ou défend en premier dans ce troisième round décisif
- Rappel : n'oubliez pas de relancer la configuration du match entre 2 rounds.

Sur une map du type « Capture The Flag » :

- La partie dure au maximum 30 minutes.
- La première équipe qui totalise 5 captures remporte un round.
- La première équipe qui totalise 2 rounds remporte le match.
- Si à l'issue des 2 premiers rounds, les équipes sont à égalité, c'est l'équipe qui à le plus grand nombre de captures qui remporte le match.
- Si les deux équipes ont le même nombre de captures, une Golden cap sera jouée pour déterminer le gagnant.

« Temps supplémentaire » d'un round :

- Le « temps supplémentaire » déclenché quand une équipe capture un point ou capture les documents, après la fin du temps imparti, doit être pris en compte.

Article II-3. Match « Best Of 1 »

Un match « Best Of 1 » se joue en une partie et oppose deux équipes de six joueurs sur une map.

Article II-4. Match « Best Of 3 »

Un match au « meilleur des trois manches » se joue en 2 ou 3 parties et oppose deux équipes de six joueurs. Le vainqueur d'un match est l'équipe qui a gagné deux parties.

Dans un arbre à double élimination, l'équipe arrivant en finale sans avoir perdu un match est avantagé. Par décision de l'arbitre avant le début du tournoi cette avantage peut être caractérisé par :

- Le choix de la première et (le cas échéant) de la troisième map joué. L'autre équipe choisira la seconde map.
- Une « map » d'avance.

Article II-5. Golden Cap

En arbre à élimination comme en phase de poules, en cas d'égalité d'une partie lors d'un match « Best Of 3 » ou « Best Of 1 », le format de la compétition nécessite de départager ces deux équipes, une Golden cap sera jouée sur toutes les maps si nécessaire.

- Sur une map du type « Non Stop Watch », la « Golden Cap » doit être joué dans une nouvelle partie de 10 minutes. Dès qu'une équipe marque un point, le match s'arrête et cette dernière remporte le match.

A l'issue des 10 minutes, si aucune des 2 équipes ne remporte le moindre point, l'équipe possédant « la capture du milieu » remporte le match.

- Sur une map du type « Capture The Flag », si les deux équipes ont récolté le même nombre de points et le même nombre de captures, une « Golden Cap » doit être joué dans une nouvelle partie de 15 minutes. Dès lors qu'une équipe totalise 3 captures, le match s'arrête et cette dernière remporte le match. Si aucune équipe n'a atteint les 3 captures, l'équipe gagnante et celle qui totalise le plus de captures.

Article II-6. Map pool

Le map pool est constitué de :

- cp_badlands
- cp_granary
- cp_gravelpit
- cp_gullywash pro
- cp_warmfront
- cp_bazillion_rc2
- ctf_turbine_pro_rc1

Article II-7. Choix du camp de départ sur les maps du type « Stop Watch »

Avant le début du match sur les maps du type « Stop Watch », si les équipes ne s'entendent pas pour déterminer le choix du camp de départ, un round de mêlée devra être joué. Lors de ce match de mêlée les joueurs se retrouvent sur le point

central de la map (ou un point désigné par avance). La seule classe autorisée est le Heavy. Les poings du heavy, et le taunt sont les seules armes autorisés (Le KGB est interdit). L'équipe victorieuse à l'issue de cette mêlée choisira d'attaquer ou de défendre en premier.

Article II-8. 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.

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

Article II-9. Armes autorisées

Toutes les armes de bases sont autorisées.

Les unlocks pour les classes suivantes sont autorisées :

- **Scout** : Bonk!.
- **Soldier** : Equalizer, Gunboats, Pain Train.
- **Pyro** : Flare Gun, Axtinguisher.
- **Demoman** : Charging targe, Eye lander, Pain Train.
- **Heavy** : Sandwich.
- **Ingenieur** : Gunslinger.
- **Médec** : Übersaw, Blutsauger, Kritzkrieg.
- **Sniper** : Jarate
- **Spy** : Ambassador, Dead Ringer, Cloack and dagger.

Toutes autres armes sont interdites. Tous les skins d'armes sont autorisés.

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 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 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 6 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 en tout début de partie, la partie est entièrement rejouée (selon appréciation de l'arbitre);
- Si le problème a eu lieu en milieu ou fin de match, la partie est rejouée avec le temps de jeu restant. Les points gagnés précédemment seront rajouté à la fin du match.

Si l'un des joueurs plante ou est déconnecté, il doit revenir se connecter aussi vite que possible. Les équipes peuvent mettre en pause la partie à la fin du round en cours (ou si l'intelligence des deux équipes est à leur base sur les maps du type « Capture The Flag ») afin de permettre au joueur de se connecter. Si deux joueurs ou plus ont une déconnexion, la pause instantanée est autorisée sans attendre la fin du round. Cette pause doit être faite par l'équipe qui subit la déconnexion.

Note: Cette règle n'est valable que si les joueurs ont une déconnexion subite et qu'ils ne l'ont pas déclenchée eux même. L'utilisation excessive de la pause est interdite. Il est à la charge de chaque équipe de s'assurer qu'il ait la possibilité de mettre le match en pause avant le début du match.

Note² : Après une pause, la reprise du match se fait par l'équipe qui a activé la pause. La pause ne peut être retirée qu'après concertation entre les deux équipes et après s'être assuré que les deux équipes soient prêtes à reprendre le match. Tout manquement à cette règle fera l'objet d'une sanction.

Si une interruption liée à l'infrastructure concerne plus de 50% des joueurs et que l'issue du round en question ne peut par conséquent pas être déterminée, ce dernier n'est pas pris en compte. Le round est poursuivi 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

L'utilisation de programme externe modifiant les paramètres graphiques en cours de jeu est interdite. Les HUD personnalisés et les config « fps » sont autorisés.

Toutes modifications supplémentaires faites via la console ou les cfg sont interdites et sont passibles d'entraîner une disqualification du joueur.

L'utilisation de « Sauts accroupis » (Duck Jump) bindés est autorisée.

Article IV-2. Paramètres serveurs

Réservé

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 ou dénature le principe habituel du jeu est strictement interdite durant un match et entraîneront une pénalité de 1 round qui sera décompté à la fin de la map, ainsi qu'un avertissement :

- Toute sorte de script de double saut est interdite. Un joueur utilisant un script de double saut dans un match sera sanctionné.
- Toute sorte de script de sauts accroupis massifs est interdite. Un joueur utilisant un script de sauts accroupis massifs sera sanctionné.
- Toute sorte de script de tir rapide est interdite. Un joueur utilisant un script de tir rapide sera sanctionné.
- Il est interdit d'utiliser une combinaison d'un taunt et d'un saut ou de taunt en sautant d'une hauteur.
- Aucun spectateur n'est autorisé sauf en cas d'autorisation, par exemple lors de l'utilisation d'une source TV.
- Le pseudo d'un joueur doit être fait avec les 26 lettres de l'alphabet. Tous les autres caractères ne sont pas acceptés. Le pseudo d'un joueur devra rester correct, lisible et compréhensible par les administrateurs.
- Pour tout script non mentionné, servez-vous des règles générales : Tout ce qui vous permet de faire quelque chose qui serait impossible sans script est interdit. En cas de doute, les admins peuvent se prononcer sur la « légalité » de ce script.

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 2 à 2 et que l'équipe fautive a effectué une action interdite, 1 round sera retiré sur les 2 remportés. Le score final sera alors de 1 à 2 et le vainqueur du match sera l'équipe à 2 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.