

MASTERS FRANÇAIS DU JEU VIDÉO

RÈGLEMENT SPÉCIFIQUE

CALL OF DUTY 4



Version 0.5 - 17/10/2009



AVEC LE SOUTIEN DE



WWW.MASTERSJEUVIDEO.ORG

www.ldlc.com
www.lanalliance.org
www.cod-gamer.net
www.battlefrance.fr

Sommaire

CHAPITRE 1 – INFORMATIONS GENERALES	4
1.1. REGLEMENT	4
Article 1. Application	4
Article 2. Règlement et éligibilité	4
CHAPITRE 2 – STRUCTURE DU TOURNOI	5
2.1. FORMAT DE MATCH	5
Article 3. Match « Best Of 1 »	5
Article 4. Match « Best Of 3 »	5
Article 5. Egalité.....	5
2.2 FORMAT DU TOURNOI	5
Article 6. Phase de poule.....	6
Article 7. Phase finale.....	7
CHAPITRE 3 – DEROULEMENT D’UN MATCH	8
3.1. AVANT LE MATCH.....	8
Article 8. Planning	8
Article 9. Matches sur scène	8
Article 10. Condition de départ d’un match.....	8
Article 11. Capitaine d’équipe	8
Article 12. Choix des maps	9
3.2. DURANT LE MATCH	10
Article 13. Interruption.....	10
Article 14. Arrêt du match en cours	10
Article 15. Pause autorisée.....	10
3.3. APRES LE MATCH	11
Article 16. Demande d’investigation.....	11
Article 17. Validation du résultat	11
CHAPITRE 4 – PARAMETRES DE JEU	12
4.1. PARAMETRES JOUEURS	12
Article 18. Valeurs graphiques du joueur.....	12
Article 19. Paramètres du client de jeu.....	12
4.2 PARAMETRES SERVEURS	13
Article 20. Configuration des serveurs	13
Article 21. Liste des maps.....	13

CHAPITRE 5 – INFRACTIONS AU REGLEMENT	14
5.1 DEFINITION	14
Article 22. Officiels du tournoi	14
Article 23. Directeur de tournoi	14
5.2. AVERTISSEMENTS	14
Article 24 Comportements interdits	14
Article 25. Actions de jeu interdites	15
Article 26. Actions de jeu autorisées.....	15
5.3 SANCTIONS	16
5.4 DISQUALIFICATION	16

1.1. REGLEMENT

Le règlement général du circuit des Masters Français du Jeu Vidéo a été décidé et écrit par LanAlliance et BattleFrance, et Cod-Gamer pour cette annexe spécifique à COD4. Ces entités se réservent le droit de modifier ce règlement à tout moment sans préavis.

Article 1. Application

En participant à une compétition des 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 et que toute décision prise par l'organisateur prévaut sur ce règlement.

Article 2. Règlement et éligibilité

Dans le cadre de leur participation à la saison des Masters Français du Jeu Vidéo, les joueurs acceptent de se conformer au Règlement Général.

Les joueurs et les équipes licenciés doivent se confirmer aux règles d'éligibilité telles que décrites dans le Règlement Général des Masters Français du Jeu Vidéo.

2.1. 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 3. 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 12 rounds. Les équipes doivent jouer alternativement terroriste et marines en changeant de manche.

Article 4. 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 12 rounds.

Les équipes doivent jouer alternativement terroriste et marines en changeant de manche. Le vainqueur d'un match est l'équipe qui a gagné deux parties.

Article 5. Egalité

Si les deux équipes sont à égalité à la fin des deux manches d'une partie, un overtime est joué jusqu'à ce qu'un vainqueur soit déclaré. Un overtime se compose de deux manches de 3 rounds. Autant d'overtimes que nécessaires seront joués jusqu'à la victoire d'une des deux équipes.

2.2 FORMAT DU TOURNOI

La structure d'un tournoi est basée sur plusieurs phases, l'organisateur est libre dans le choix des phases et de leur enchaînement.

Article 6. Phase de poule

Dans chaque poule, les participants se rencontrent tous dans un match « Best Of 1 ». Chaque résultat de match attribue des « points de poule » (ci-après désigné comme points) comme suit : 3 pour une victoire, 1 pour une égalité, 0 pour une défaite. A la fin de la poule, les critères suivants sont appliqués dans l'ordre pour déterminer la position distincte de chaque participant :

- Plus grand nombre de points obtenus dans tous les matchs de poule ;
- Plus grand nombre de points obtenus lors des matchs de poules joués entre les participants à égalité ;
- Plus grande différence de score obtenue lors des matchs de poules joués entre les participants à égalité ;
- Plus grande différence de score obtenue lors de tous les matchs de poules joués par les participants à égalité ;
- Plus grand nombre de points obtenus lors des matchs de départage joués entre les participants à égalité (les matchs de départage sont organisés spécialement pour l'occasion) ;
- Plus grande différence de score obtenue lors des matchs de départages.

Les X (où X est une puissance de 2 choisie par l'organisateur) premiers participants de chaque poule sont qualifiés pour la phase suivante du tournoi.

Note : Les matchs de départage peuvent être sautés si la distinction de la position des participants n'a plus de conséquence dans l'implication des participants dans le tournoi (s'ils sont tous les deux éliminés, ils peuvent rester à égalités dans la phase de poule).

Article 7. Phase finale

La phase finale peut consister en un arbre en simple élimination ou en un arbre à double élimination.

Un arbre en simple élimination est composé de matchs opposant deux participants. Le vainqueur est qualifié pour le tour suivant, le perdant est éliminé du tournoi. La taille d'un arbre à simple élimination doit être une puissance de 2.

Un arbre en double élimination comporte un arbre des gagnants et un arbre des perdants. Lors d'un match dans l'arbre des gagnants, le perdant est envoyé dans l'arbre des perdants, et le vainqueur est qualifié pour le tour suivant de l'arbre des gagnants. Ainsi, les participants doivent obligatoirement perdre deux matchs pour être éliminés du tournoi. La taille d'un arbre à double élimination doit être une puissance de 2. Durant la grande finale, le champion de l'arbre des perdants doit gagner deux matchs consécutifs contre le champion de l'arbre des gagnants pour remporter le tournoi. Le champion de l'arbre des perdants choisit sa map parmi les 5 maps disponibles, le champion de l'arbre des gagnants choisit sa map parmi les 4 maps restantes. La map du champion de l'arbre des perdants sera jouée en premier. Un round-cut sera réalisé en début de partie afin de définir quelle équipe attaquera. Le choix du camp reviendra à l'équipe vainqueur du round-cut.

Le format des matchs des phases finales peut être de type « Best Of 1 » ou « Best Of 3 », suivant le choix de l'organisateur.

3.1. AVANT LE MATCH

Article 8. Planning

Les matchs sont joués en fonction de la structure et du planning du tournoi fournis par les officiels du tournoi. Les participants sont encouragés à s'informer du planning du tournoi afin d'éviter tout retard ou forfait. Les joueurs ont 15 minutes, à partir de leur heure du planning, pour installer leur configuration, s'échauffer, et être prêt à jouer le match indiqué. Toute équipe en retard de plus de 15 minutes à l'horaire de son match, sans raison valable, verra son match perdu par défaut et pourra être sanctionnée.

Article 9. Matches sur scène

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.

Article 10. Condition de départ d'un match

Les équipes doivent avoir au moins 4 joueurs présents au début d'un match pour pouvoir commencer un match.

Article 11. Capitaine d'équipe

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 12. Choix des maps

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. Un round-cut sera réalisé en début de partie afin de définir quelle équipe attaquera. Le choix du camp reviendra à l'équipe vainqueur du round-cut. 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.

Un round-cut sera réalisé en début de partie afin de définir quelle équipe attaquera. Le choix du camp reviendra à l'équipe vainqueur du round-cut.

Lors d'un overtime l'équipe qui a fini en terroriste durant la seconde manche de la map débutera à nouveau en terroriste.

3.2. DURANT LE MATCH

Article 13. Interruption

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 touche un joueur, le round en cours devra être joué complètement. Un time-out pourra être demandé à la fin du round sans que les joueurs puissent quitter leur place. Si à la fin du time-out le joueur n'est toujours pas revenu, le match reprendra sans celui-ci. Ce dernier pourra rejoindre le match à tout moment une fois son problème réglé.
- Si le problème touche tout le monde (coupure courant, déconnexion réseau), le round en cours au moment de l'interruption ne sera pas pris en compte, et le match reprendra dès que possible là où le score en était. Sauf autorisation des officiels du tournoi, les joueurs ne sont pas autorisés à quitter leurs places.

Article 14. 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 15. 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. Un seul time-out est autorisé (quelque soit l'équipe qui le demande) avant que la seconde manche soit lancée. Si une prolongation est nécessaire, les joueurs devront demander un time-out et sont autorisés à quitter leur place durant ce laps de temps. La prolongation débutera dès la fin du time-out malgré l'absence de joueurs.

3.3. APRES LE MATCH

Article 16. Demande d'investigation

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.

Article 17. 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 si elles sont utilisées. Après avoir signé la feuille de match le capitaine d'équipe ne peut pas revenir sur le résultat et poser une réclamation.

4.1. PARAMETRES JOUEURS

Article 18. Valeurs graphiques du joueur

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 19. Paramètres du client de jeu

Les paramètres suivants sont obligatoires pour les joueurs :

- com_maxfps IN 40 250
- cg_drawThroughWalls IN 0 0
- cg_drawshellshock IN 1
- cg_footsteps IN 1
- cg_laserForceOn IN 0
- cg_errordecay IN 100
- cg_fov IN 65 80
- cg_hudDamagelconHeight IN 64
- cg_hudDamagelconInScope IN 0
- cg_hudDamagelconOffset IN 128
- cg_hudDamagelconTime IN 2000
- cg_hudDamagelconWidth IN 128
- cg_hudGrenadelconEnabledFlash IN 0
- cl_avidemo IN 0
- cl_forceavidemo IN 0
- cl_freelook IN 1
- cl_maxpackets IN 60 100
- cl_pitchspeed IN 140
- cl_yawspeed IN 140
- m_pitch OUT -0.015 0.015
- m_yaw IN 0 0.022
- r_overBrightBits IN 0 2
- r_fullbright IN 0
- r_lodscalerigid IN 1
- r_picmip IN 0 3
- r_polygonOffsetScale IN -4 0
- r_polygonOffsetBias IN -16 0
- r_lightTweakAmbient IN 0 0.3
- r_lockPvs IN 0
- r_drawDecals IN 0
- fx_draw IN 1
- fx_enable IN 1
- rate IN 25000
- sensitivity IN 0 30.000001
- snaps IN 20 30cl_lagcompensation 0

4.2 PARAMETRES SERVEURS

Article 20. Configuration des serveurs

Le serveur utilisera le PROMOD (Dernière version) pour les matchs lan et online de la saison.

Article 21. Liste des maps

La liste de maps disponibles est composée de :

- mp_backlot
- mp_crossfire
- mp_citystreets
- mp_strike
- mp_crash

5.1 DEFINITION

Article 22. Officiels du tournoi

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

Article 23. Directeur de 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.

5.2. AVERTISSEMENTS

Article 24 Comportements interdits

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.

Article 25. 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) ;
- 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 ;
- 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 ;
- Assigner la touche de tir à la roulette de la souris.

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 26. Actions de jeu autorisées

Les actions suivantes sont autorisées durant :

- Les jumps sont autorisés dans la limite où ils n'utilisent pas des bugs ou permettent d'accéder en dehors de la carte ou dans des zones intouchables.

5.3 SANCTIONS

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

- 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 ;
- Arriver en retard à l'heure de son match ;
- 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.

5.4 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.