

MASTERS FRANÇAIS DU JEU VIDÉO

RÈGLEMENT SPÉCIFIQUE

COUNTER STRIKE 1.6



Version 0.5 - 16/10/2009



AVEC LE SOUTIEN DE



WWW.MASTERSJEUVIDEO.ORG

www.ldlc.com
www.lanalliance.org
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	4
2.1. FORMAT DE MATCH	4
Article 3. Match « Best Of 1 »	4
Article 4. Egalité.....	4
2.2 FORMAT DU TOURNOI	5
Article 5. Phase de poule.....	5
Article 6. Phase finale.....	5
CHAPITRE 3 – DEROULEMENT D’UN MATCH	6
3.1. AVANT LE MATCH.....	6
Article 7. Planning	6
Article 8. Matches sur scène	6
Article 9. Condition de départ d’un match.....	6
Article 10. Capitaine d’équipe	6
Article 11. Choix des maps	6
3.2. DURANT LE MATCH	7
Article 12. Interruption.....	7
Article 13. Arrêt du match en cours	8
Article 14. Pause autorisée.....	8
3.3. APRES LE MATCH.....	8
Article 15. Demande d’investigation.....	8
Article 16. Validation du résultat	8
CHAPITRE 4 – PARAMETRES DE JEU	8
4.1. PARAMETRES JOUEURS.....	8
Article 16. Valeurs graphiques du joueur.....	9
Article 17. Paramètres du client de jeu.....	9
4.2 PARAMETRES SERVEURS	9
Article 18. Paramètres de jeu overtime	10

Article 19. Liste des maps.....	10
CHAPITRE 5 – INFRACTIONS AU REGLEMENT	10
5.1 DEFINITION	10
Article 20. Officiels du tournoi	10
Article 21. Directeur de tournoi	10
5.2. AVERTISSEMENTS.....	11
Article 22. Comportements interdits	11
Article 23. Actions de jeu interdites.....	11
Article 24. Actions de jeu autorisées.....	12
5.3 SANCTIONS.....	12
5.4 DISQUALIFICATION	12

1.1. REGLEMENT

Le règlement général du circuit des Masters Français du Jeu Vidéo a été décidé et écrit par LanAlliance et BattleFrance. 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 licenciés 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 15 rounds. Les équipes doivent jouer alternativement terroriste et contre-terroriste en changeant de manche. Article 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 4. 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 pour lesquels s'appliquent les paramètres de jeu (voir l'article 17).

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 enchainement.

Article 5. 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 6. 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 format des matchs des phases finales peut être de type « Best Of 1 » ou « Best Of 3 », suivant le choix de l'organisateur.

CHAPITRE 3 – DEROULEMENT D'UN MATCH

3.1. AVANT LE MATCH

Article 7. 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.

Article 8. Matchs 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 9. 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 10. 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 11. 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. 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.

3.2. DURANT LE MATCH

Article 12. 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 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.

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 13. 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 14. 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.

3.3. APRES LE MATCH

Article 15. 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 16. 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.

CHAPITRE 4 – PARAMETRES DE JEU

4.1. PARAMETRES JOUEURS

Article 16. 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 17. 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

4.2 PARAMETRES 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 18. Paramètres de jeu overtime

Paramètres de jeu devant être utilisés lors des overtime :

- mp_startmoney 16000
- mp_maxrounds 3

Article 19. Liste des maps

La liste de maps disponibles est composée de :

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

CHAPITRE 5 – INFRACTIONS AU REGLEMENT

5.1 DEFINITION

Article 20. Officiels du tournoi

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

Article 21. 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 22. 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 23. 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 24. 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.

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.