

MASTERS FRANÇAIS DU JEU VIDÉO RÈGLEMENT GÉNÉRAL

2009
SAISON
2010

Version 0.5 - 16/10/2009



AVEC LE SOUTIEN DE



WWW.MASTERSJEUVIDEO.ORG

www.ldlc.com
www.lanalliance.org
www.battlefrance.fr

RÈGLEMENT GÉNÉRAL

Sommaire

CHAPITRE 1 – Informations Générales.....	4
Règlement général.....	4
Annexes spécifiques au règlement général.....	4
Homologations	4
CHAPITRE 2 – la Licence	5
Article 1. Définition de la licence.....	5
Article 2. Obtention d’une licence.....	5
CHAPITRE 3 – Les Disciplines.....	6
Article 3. Définition des disciplines	6
CHAPITRE 4 – Les Clubs	7
Article 4. Définition d’un club.....	7
Article 5. Affiliation et Dénomination d’un Club	7
Article 6. Résultats sportifs d’un club.....	7
CHAPITRE 5 – Les Equipes	8
Article 7. Définition d’une équipe	8
Article 8. Affiliation et Dénomination pour une équipe.....	8
Article 9. Résultats sportifs d’une équipe	9
Article 10. Evolution d’une équipe vers un club.....	9
Article 11. Création d’une nouvelle équipe au sein d’un club	9
Article 12. Portage des résultats sportifs d’une équipe	10
CHAPITRE 6 – Le Circuit et le Classement	11
Article 13. Définition.....	11
Article 14. Classement	11
Article 15. Mise à jour du classement	11
Article 16. Système de répartition des points sur un tournoi	12
Article 17. Le Classement Général Elite du Circuit	13
Article 18. Le Classement Général Amateur du Circuit	13
CHAPITRE 7 – L’éligibilité de participation	14
Article 19. Définition de l’éligibilité de participation	14
Article 20. Eligibilité d’un joueur	14
Article 21. Eligibilité d’une équipe.....	14
CHAPITRE 8 - La gestion des équipes et des joueurs	15

Article 20. L'Enregistrement d'une équipe et des joueurs.....	15
Article 21. La Gestion des Joueurs d'une Equipe	15
Article 22. La Gestion d'un Nouveau Joueur	15
Article 23. Le Retrait d'un joueur d'une équipe	15
Article 24. Changer d'équipe pour une autre équipe participant au même tournoi.....	15
Article 25. Evolution d'un statut de remplaçant vers un statut de titulaire	16
Article 26. Changement de dénomination d'un joueur ou d'une équipe	16
Article 27. Le Capitaine d'une équipe.....	16
Article 28. La composition d'une équipe.....	16
CHAPITRE 9 – La structure générale des compétitions.....	17
Article 29. La Phase de poule	17
Article 30. Tournoi à Simple Elimination	17
Article 31. Tournoi à Double Eliminations.....	17
Article 32. Le Format de tournoi	17
Article 33. La Répartition en niveaux	18
CHAPITRE 10 – .Les Infractions et les actes de tricheries	19
Article 34. Généralités	19
Article 35. Spécificités.....	19
Article 36. Procédure de contestation	19
CHAPITRE 11 – Comportement et sanctions.....	20
Article 37. Le Comportement des Joueurs	20
Article 38. Le Comportement des Equipes	20
Article 39. Les Santions.....	20

CHAPITRE 1 – INFORMATIONS GÉNÉRALES



Règlement général

Le règlement général du circuit des Masters Français du Jeu Vidéo a été décidé et écrit par **LanAlliance** et **BattleFrance**.

LanAlliance et **BattleFRANCE** sont seules compétentes à organiser et à gérer les compétitions sportives des Masters Français du Jeux Vidéo. Elles se réservent le droit de modifier le présent règlement à tout moment et sans préavis. Il est recommandé de consulter ce règlement régulièrement afin d’apprécier les modifications pouvant intervenir. Les médias spécialisés seront informés des modifications de ce règlement pour en faciliter sa diffusion.

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. Toutes les décisions prises par l’organisateur prévalent sur ce règlement.

Lien vers les mises à jour du règlement : www.mastersjeuvideo.org ou www.battlefrance.fr, rubrique règlements.

Annexes spécifiques au règlement général

Des annexes spécifiques pour chaque discipline complètent le règlement général.

Homologations

Une association ou une société voulant organiser un tournoi doit adresser une demande d’homologation de compétition LAN Partie ou Internet aux Masters Français du Jeu Vidéo.

Plus d’information sur les sites : www.mastersjeuvideo.org, rubrique homologations.

CHAPITRE 2 – LA LICENCE



Article 1. Définition de la licence

La licence est une identité sportive qui confirme l'engagement de son titulaire à prendre part au circuit des Masters Français du Jeu Vidéo et à la Fédération BattleFRANCE. Elle fait foi de l'identité de son titulaire.

La licence fournit les droits suivants :

- Accès aux étapes du circuit des Masters Français du Jeu Vidéo ;
- Suivi sportif de ses résultats en compétition ;
- Accès à un classement national et aux qualifications associées.

La licence induit les obligations suivantes :

- Se conformer au règlement Général des Masters Français du Jeu Vidéo ;
- Se conformer aux annexes du règlement Général des Masters Français du Jeu Vidéo ;
- Se conformer à la Charte éthique du sport électronique.

Article 2. Obtention d'une licence

La licence est délivrée sur le site des Masters Français du Jeu Vidéo, www.mastersjeuvideo.org sous la forme d'un document imprimable. La licence est nominative et individuelle. Il est donc strictement interdit d'utiliser la licence d'une autre personne.

La licence pour la saison 09-10 valable du 1^{er} Septembre 2009 au 31 août 2010.

CHAPITRE 3 – LES DISCIPLINES



Article 3. Définition des disciplines

Les disciplines sont les jeux inscrits au circuit des Masters Français du Jeu Vidéo.
Les disciplines pour la saison 2009-2010 sont :

- Counter Strike 1.6
- Counter Strike: Source
- Counter Strike Girls
- Warcraft 3
- Call Of Duty 4
- Left 4 Dead
- Team Fortress 2
- Battlefield 2142
- Trackmania Nations Forever
- Command and Conquer : Alerte Rouge 3

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 4 – LES CLUBS



Article 4. Définition d'un club

Un club regroupe une ou plusieurs équipes inscrites aux Masters Français du Jeu Vidéo. Un club peut être :

- Une association, à but non lucratif ;
- Une association, à but lucratif ;
- Une entreprise ;
- Une société ;
- Sans statut.

Pour un club sans statuts juridiques, un formulaire devra être rempli afin d'identifier la personne morale de ce club. [Plus d'informations.](#)

Article 5. Affiliation et Dénomination d'un Club

L'affiliation d'un club implique le choix d'une dénomination, d'un logo et d'un tag. Un club est constitué au minimum :

- d'un **directeur de club** dont la responsabilité est la gestion administrative et sportive du club auprès du circuit des Masters Français du Jeu Vidéo ;
- et d'une équipe inscrite à une discipline.

L'affiliation d'un club est effective après avoir rempli le formulaire adéquat sur le site de Masters Français du Jeu Vidéo. [Plus d'informations.](#)

La dénomination d'un club ne doit pas porter à confusion avec la dénomination d'un autre club affilié. Elle doit se conformer aux règles de dénomination des Masters Français du Jeu Vidéo. [Plus d'informations.](#)

Un club a la possibilité de changer de dénomination une fois dans la saison, l'ancienne dénomination n'étant plus disponible jusqu'à la fin de la saison en cours. [Plus d'informations.](#)

Article 6. Résultats sportifs d'un club

Les résultats sportifs des équipes d'un club sont la propriété de ce club.

CHAPITRE 5 – LES EQUIPES



Article 7. Définition d'une équipe

Une équipe peut-être :

- Un regroupement de joueurs d'une discipline inscrite aux Masters Français du Jeu ;
- Ou une équipe d'un club affilié aux Masters Français du Jeu Vidéo.

Une équipe se compose :

- D'un nombre de joueurs titulaires égale à 4 pour les disciplines 4vs4, à 5 pour les disciplines 5vs5, à 6 pour les disciplines 6vs6, etc ;
- D'un nombre facultatif de joueurs remplaçants.

Article 8. Affiliation et Dénomination pour une équipe

L'affiliation d'une équipe implique le choix d'une dénomination, d'un logo et d'un tag.

Une équipe est constituée au minimum d'un **capitaine d'équipe** dont la responsabilité est la gestion administrative et sportive de l'équipe auprès du circuit des Masters Français du Jeu Vidéo.

L'affiliation d'une équipe est effective après avoir rempli le formulaire adéquat sur le site de Masters Français du Jeu Vidéo. [Plus d'informations.](#)

La dénomination d'une équipe ne doit pas porter à confusion avec la dénomination d'un autre club affilié. Elle doit se conformer aux règles de dénomination des Masters Français du Jeu Vidéo. [Plus d'informations.](#)

Une équipe a la possibilité de changer de dénomination une fois dans la saison, l'ancienne dénomination n'étant plus disponible jusqu'à la fin de la saison en cours. [Plus d'informations.](#)

Article 9. Résultats sportifs d'une équipe

Les résultats sportifs d'une équipe appartiennent :

- au club, si l'équipe fait parti d'un club ;
- à l'équipe, si elle ne fait pas parti d'un club.

Pour qu'une équipe reste valide durant une saison, elle doit :

- pour les disciplines 4vs4 : avoir sur toute la saison un minimum de 3 titulaires ;
- pour les disciplines 5vs5 : avoir sur toute la saison un minimum de 3 titulaires ;
- pour les disciplines 6vs6 : avoir sur toute la saison un minimum de 4 titulaires.

Un club pourra renouveler entièrement l'effectif de son équipe en cours de saison si celle-ci nuit gravement aux intérêts du club. Sauf pour les clubs sans statut. Cette demande fera l'objet d'une étude stricte des Masters Français du Jeu Vidéo.
[Plus d'informations.](#)

Article 10. Evolution d'une équipe vers un club.

Une équipe de joueurs licenciés peut devenir un club. Pour faire cette évolution, le représentant de l'équipe doit contacter les responsables du circuit des Masters Français du Jeu Vidéo. Cette évolution ne peut s'effectuer qu'une seule fois et est irréversible.

[Plus d'informations.](#)

Article 11. Création d'une nouvelle équipe au sein d'un club

La création d'une nouvelle équipe ne peut être effectuée que par le directeur du club, et implique la désignation d'un capitaine et d'un manager d'équipe dont les responsabilités sont la gestion administrative et sportive de l'équipe auprès du circuit. Ce manager / capitaine ne peut pas être le directeur du club.

Article 12. Portage des résultats sportifs d'une équipe

Seules les équipes sans club peuvent prétendre au portage des résultats sportifs.

Le portage des résultats sportifs a pour effet de dissoudre l'équipe d'origine. Les résultats sont crédités sur la nouvelle équipe. Cette procédure s'effectue par formulaire. [Plus d'informations](#).

Règle de portage.

- Pour les **disciplines 4vs4** :
 - si 3 titulaires quittent leur équipe, celle-ci est dissoute. Si les 3 titulaires forment une nouvelle équipe, celle-ci est créditée de 75% des points de l'ancienne équipe ;
 - si 4 titulaires quittent leur équipe, celle-ci est dissoute. Si les 4 titulaires forment une nouvelle équipe, celle-ci est créditée de 100% des points de l'ancienne équipe.
- Pour les **disciplines 5vs5** :
 - si 3 titulaires quittent leur équipe, celle-ci est dissoute. Si les 3 titulaires forment une nouvelle équipe, celle-ci est créditée de 60% des points de l'ancienne équipe ;
 - si 4 titulaires quittent leur équipe, celle-ci est dissoute. Si les 4 titulaires forment une nouvelle équipe, celle-ci est créditée de 75% des points de l'ancienne équipe ;
 - si 5 titulaires quittent leur équipe, celle-ci est dissoute. Si les 5 titulaires forment une nouvelle équipe, celle-ci est créditée de 100% des points de l'ancienne équipe.
- Pour les **disciplines 6vs6** :
 - si 4 titulaires quittent leur équipe, celle-ci est dissoute. Si les 4 titulaires forment une nouvelle équipe, celle-ci est créditée de 60% des points de l'ancienne équipe ;
 - si 5 titulaires quittent leur équipe, celle-ci est dissoute. Si les 5 titulaires forment une nouvelle équipe, celle-ci est créditée de 75% des points de l'ancienne équipe ;
 - si 6 titulaires quittent leur équipe, celle-ci est dissoute. Si les 6 titulaires forment une nouvelle équipe, celle-ci est créditée de 100% des points de l'ancienne équipe.

CHAPITRE 6 – LE CIRCUIT ET LE CLASSEMENT



Article 13. Définition

Le circuit des MASTERS FRANÇAIS DU JEU VIDÉO regroupe la totalité des tournois officiels et des tournois homologués dans une saison. Ces tournois sont répartis dans différentes disciplines et permettent d'établir un classement national tout au long de la saison. Un classement propre est établi pour chaque discipline.

Article 14. Classement

Le classement national des Masters Français du Jeu Vidéo représente le niveau et l'activité des joueurs et équipes licenciés. Il classe les joueurs et équipes en fonction du nombre de points qu'ils ont remporté sur l'ensemble des tournois officiels et des tournois homologués pendant la saison.

Le circuit comporte deux niveaux, élite et amateur. Les joueurs et équipes ne peuvent figurer que sur un seul classement. Durant la saison, une équipe peut être promue ou rétrograder de niveau.

A chaque saison, les joueurs et équipes commencent avec zéro points quelques soient les résultats obtenus lors des saisons précédentes.

Article 15. Mise à jour du classement

La mise à jour des classements s'effectuera régulièrement en fonction de l'avancement du circuit et du déroulement des tournois officiels et homologués sur le site des Masters Français du Jeu Vidéo.

Article 16. Système de répartition des points sur un tournoi

		MASTER SERIES	800 SERIES (homologation)	400 SERIES	200 SERIES (homologation)
		Participation : 6 pts	Participation : 3 pts	Participation : 1 pts	
Tournoi Elite	1er	1200	800	400	200
	2ème	1000	500	250	125
	3ème	800	400	200	100
	4ème	700	350	175	87
	5ème	675	338	169	84
	6ème	650	325	162	81
	7ème	625	312	156	78
	8ème	600	300	150	75
	9ème	575	284	142	71
	10ème	550	272	136	68
	11ème	525	260	130	65
	12ème	500	248	124	62
	13ème	475	236	118	59
	14ème	450	224	112	56
	15ème	425	212	106	53
	16ème	400	200	100	50

		MASTER SERIES	800 SERIES (homologation)	400 SERIES	200 SERIES (homologation)
		Participation : 6 pts	Participation : 3 pts	Participation : 1 pts	
Tournoi Amateur	1er	200	100	50	25
	2ème	150	75	37	18
	3ème	100	50	25	12
	4ème	80	40	20	10
	5ème	70	35	16	8
	6ème	60	30	14	7
	7ème	50	25	12	6
	8ème	40	20	10	5
	9ème	34	15	9	4
	10ème	31	14	8	4
	11ème	27	12	7	3
	12ème	24	11	6	3
	13ème	20	9	5	2
	14ème	17	8	4	2
	15ème	14	6	3	1
	16ème	10	5	2	1

Les points de participations sont acquis lors d'une participation à une compétition (sauf 200 SERIES). Il se rajoute aux points gagnés lors du tournoi.

MASTER SERIES

Etapes LAN Parties organisées par LanAlliance.

800 SERIES

Etapes LAN Parties homologuées.

400 SERIES

Etapes Cybercafés homologués de classe 1.

Etapes Internet organisées par BattleFRANCE et COD-Gamers.

200 SERIES

Etapes Cybercafés homologués de classe 2.

Etapes Internet homologuées

Les résultats suivants sont comptabilisés sur le classement des Masters Français du Jeu Vidéo :

- Tous les résultats des MASTERS SERIES ;
- Les 2 meilleures performances sur les 800 SERIES ;
- Tous les résultats des 400 SERIES ;
- Les 2 meilleures performances sur les 200 SERIES.

Une équipe peut marquer des points sur les deux niveaux (élite et amateur) au cours de la saison en fonction de ses résultats sportifs.

Si un tournoi ne permet pas d'établir un classement exhaustif de la première à la dernière équipe, les équipes seront classées par tranches "top". Une équipe "top X" dans un tournoi signifie qu'elle est arrivée à un certain stade de la compétition. Si plusieurs équipes ont perdu au même stade, elles gagnent alors le même nombre de points.

Par exemple, les 4 équipes formant le top 5 (de la 5^{ième} place à la 8^{ième} place) bénéficieront du barème de points décernés au 5^{ième}. Il en va de même pour les autres tranches, les points décernés étant ceux du plus haut classement de la tranche.

Article 17. Le Classement Général Elite du Circuit

Le Classement général Elite des Masters Français du Jeu Vidéo se compose :

- Des équipes licenciées ayant participé à plus de tournois de niveau Elite que de tournoi de niveau Amateur ;
- Des équipes licenciées ayant participé à autant de tournois de niveau Elite que de tournoi de niveau Amateur.

Article 18. Le Classement Général Amateur du Circuit

Le Classement général Amateur des Masters Français du Jeu Vidéo se compose :

- Des équipes licenciées ayant participé à plus de tournois de niveau Amateur que de tournoi de niveau Elite.

CHAPITRE 7 – L'ÉLIGIBILITÉ DE PARTICIPATION



Article 19. Définition de l'éligibilité de participation

L'éligibilité de participation détermine si un joueur ou une équipe peut participer à un tournoi officiel ou homologué en tant que joueur ou équipe licenciés. Le joueur et l'équipe sont responsables de s'assurer de leur propre éligibilité à un tournoi. L'organisateur ne peut être tenu pour responsable de la perte des points suite à une erreur de vérification d'éligibilité. Les joueurs et équipes peuvent également participer aux tournois de façon libre (sans licence), mais ils ne remporteront par conséquent aucun point.

Article 20. Éligibilité d'un joueur

Pour qu'un joueur soit éligible dans un tournoi officiel ou homologué, il doit :

- Posséder une licence valide pour la saison en cours ;
- L'avoir acquise avant le jour de début du tournoi ;
- Être inscrit dans l'effectif de l'équipe depuis plus de 7 jours.

Article 21. Éligibilité d'une équipe

Pour qu'une équipe soit éligible dans un tournoi officiel ou homologué, elle doit :

- Avoir tous ses joueurs licenciés ;
- Être correctement identifiée à l'inscription comme étant une équipe validée sur les Masters Français du Jeu Vidéo ;
- Être inscrite sous son nom d'affiliation aux Masters Français du Jeu Vidéo ;
- Avoir le nombre de titulaire minimum sur le tournoi :
 - En 4vs4, 3 titulaires minimum ;
 - En 5vs5, 3 titulaires minimum ;
 - En 6vs6, 4 titulaires minimum.

CHAPITRE 8 - LA GESTION DES ÉQUIPES ET DES JOUEURS



Article 20. L'Enregistrement d'une équipe et des joueurs

La création, la gestion des équipes et des joueurs la composant, se font sur le site des Masters Français des Jeux Vidéo.

Article 21. La Gestion des Joueurs d'une Equipe

Un joueur ne peut être membre que d'une seule équipe. Cela signifie qu'il est interdit pour un joueur de jouer pour deux équipes sur les Masters Français du Jeu Vidéo. Néanmoins, les mixtes sont possibles. Dans ce cas, les équipes mixtes ne recevront pas de points et ne figureront pas sur le classement.

Article 22. La Gestion d'un Nouveau Joueur

L'ajout d'un nouveau joueur en cours de saison se fait sur le site des Masters Français des Jeux Vidéo.

Un nouveau joueur ne peut participer qu'à des rencontres qu'après le 7^{ème} jour suivant son inscription sur le site des Masters Français des Jeux Vidéo dans sa nouvelle équipe.

Tout nouveau joueur a le statut de remplaçant. Il ne pourra prétendre au statut de titulaire qu'après une participation à une étape officielle des Masters Français du Jeu Vidéo avec sa nouvelle équipe.

Article 23. Le Retrait d'un joueur d'une équipe

La suppression d'un joueur en cours de saison se fait sur le site des Masters Français du Jeu Vidéo. Le joueur peut quitter une équipe par le module de gestion sur le site des Masters Français du Jeu Vidéo. Si cette suppression n'est pas volontaire et décidée par le capitaine, elle se fera par un administrateur des Masters Français du Jeu Vidéo.

Article 24. Changer d'équipe pour une autre équipe participant au même tournoi

Un joueur ne peut pas changer d'équipe durant un tournoi des Masters Français du Jeu Vidéo (tournoi homologué compris) pour aller dans une nouvelle équipe participant à la même compétition.

Article 25. Evolution d'un statut de remplaçant vers un statut de titulaire

Un joueur avec un statut de remplaçant peut devenir titulaire de son équipe seulement s'il a effectué au minimum une rencontre avec son équipe lors d'une étape Masters Series ou 400 Series.

Une équipe ne pourra effectuer que trois évolutions sur une saison.

Article 26. Changement de dénomination d'un joueur ou d'une équipe

Un joueur ou une équipe ne peut pas changer de nom durant une compétition. Le changement de nom ne peut intervenir qu'entre deux compétitions espacées d'au moins 20 jours auxquelles le joueur ou l'équipe est inscrit. Un seul changement par saison est admis. Les administrateurs peuvent interdire un changement de dénomination. Ce changement s'effectue par formulaire. [Plus d'informations.](#)

Article 27. Le Capitaine d'une équipe

Toutes les équipes désignent leur capitaine pour toute la durée des Masters Français du Jeu Vidéo. Cette désignation s'effectue lors de la création de l'équipe sur le site des Masters Français des Jeux Vidéo.

Le capitaine est l'un des joueurs de l'équipe. Le capitaine doit rester la même personne durant le déroulement d'une compétition des Masters Français du Jeu Vidéo (compétitions homologués comprises).

Une équipe pourra changer de capitaine. Ce changement n'est possible qu'entre deux compétitions espacées d'au moins 20 jours auxquelles l'équipe est inscrite. Elle devra être signifiée par formulaire. [Plus d'informations.](#)

Le capitaine de l'équipe est la seule personne autorisée à communiquer avec les officiels des Masters Français du Jeu Vidéo. Toutes les communications entre l'équipe et les officiels se feront par l'intermédiaire du Capitaine.

Le capitaine doit s'occuper des choix de jeu, de la feuille de match de son équipe, des plaintes officielles, ou de tout autre problème auprès des officiels des Masters Français du Jeu Vidéo.

Article 28. La composition d'une équipe

Vous devez vous reporter à l'annexe de votre discipline.

CHAPITRE 9 - LA STRUCTURE GÉNÉRALE DES COMPÉTITIONS



La structure d'un tournoi peut être composée de plusieurs schémas de compétition. Le choix d'un format de compétition est laissé à l'organisateur du tournoi, cependant une base obligatoire est définie. Sauf si spécifié autrement dans les annexes spécifiques.

Article 29. La Phase de poule

Dans une phase de poule suivie d'un arbre, le nombre de poules et le nombre de participants qualifiés par poule doit être une puissance de 2.

Article 30. Tournoi à Simple Elimination

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.

Article 31. Tournoi à Double Eliminations

Un arbre en double éliminations 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. 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. La taille d'un arbre à double éliminations doit être une puissance de 2.

Article 32. Le Format de tournoi

Des combinaisons entre les différentes phases sont possibles.

Exemples : 2 phases de poules suivies d'un arbre en simple élimination, simple phase de poule suivie d'un arbre en double élimination.

Article 33. La Répartition en niveaux

Les tournois doivent comporter une phase de poule. Les premiers de poule sont qualifiés pour le tournoi Elite, et les participants suivant participent au tournoi Amateur.

Les tournois Elites et Amateurs se jouent ensuite en parallèle, chacun pouvant adopter un format différent (phase de poule supplémentaire, arbre en simple élimination).

Les tournois Elites et Amateurs se jouent ensuite en parallèle, chacun pouvant adopter un format différent (phase de poule supplémentaire, arbre en simple élimination, arbre en double élimination).

CHAPITRE 10 - LES INFRACTIONS ET LES ACTES DE TRICHERIES



Article 34. Généralités

Les comportements suivants sont strictement interdits durant une compétition et entraîneront un avertissement ou une sanction automatique :

- Refuser de suivre les instructions d'un officiel ;
- Contester la décision d'un officiel ;
- Utiliser un langage ou des gestes insultants et discriminants ;
- Etre coupable de comportements antisportifs ;
- Etre coupable d'actes violents ;
- Tricher ou utiliser un procédé inéquitable ;
- Mentir ou induire en erreur un officiel ;
- Arriver en retard à l'heure de son match ;
- Perturber d'autres participants ou communiquer des informations sur un match en cours ;
- Violer les règles de ce règlement et ses annexes.

Article 35. Spécificités

Pour connaître les spécificités de vote discipline, vous devez vous référer à l'annexe de celle-ci.

Article 36. Procédure de contestation

Lorsqu'une équipe s'estime victime d'une violation du règlement durant son match ou durant la compétition, l'équipe ne devra pas pour autant arrêter son match ou la compétition tant que celle-ci n'est pas finie. Une fois le match terminé, le capitaine de l'équipe pourra demander officiellement une investigation auprès des officiels en posant une réclamation. Lors des LAN Parties, les équipes ont 5 minutes après la fin d'un match pour porter réclamations auprès des officiels par écrit. Lors des compétitions NET, les équipes ont 60 minutes après la fin d'un match pour porter réclamations par formulaire. Il est fortement conseillé de fournir les informations les plus valables possibles qui pourraient aider les officiels du tournoi dans leur investigation (captures d'écran, recorders, par exemple). Les demandes d'investigation injustifiées pourront être sanctionnées sévèrement.

CHAPITRE 11 – COMPORTEMENT ET SANCTIONS



Article 37. Le Comportement des Joueurs

L'attitude et le comportement des joueurs sont régis par ce règlement et la Charte Ethique du Sport Electronique. [Plus d'informations](#).

Durant un match, s'arrêter de jouer ou montrer un manque flagrant d'efforts peut-être interprété comme une violation de conduite de la part du joueur ou de l'équipe. Ceux-ci seront alors susceptibles d'être déclaré forfait par les officiels des Masters Français du Jeux Vidéo.

Article 38. Le Comportement des Equipes

L'attitude et le comportement d'un équipe est régie par ce règlement et la Charte Ethique du Sport Electronique. Voir Annexe : Charte Ethique du Sport Electronique.

Durant un match, s'arrêter de jouer ou montrer un manque flagrant d'efforts peut-être interprété comme une violation de conduite de la part du joueur ou de l'équipe. Ceux-ci seront alors susceptibles d'être déclaré forfait par les officiels des Masters Français du Jeux Vidéo.

Article 39. Les Santions

Une sanction est prononcée à l'encontre d'un joueur licencié ou bien d'une équipe suite à un comportement individuel ou collectif non conforme au règlement général.

En cas de manquement au règlement général, un joueur ou une équipe s'exposent aux sanctions suivantes :

- Un avertissement (voir annexes spécifiques de chaque discipline) ;
- La suspension temporaire ou définitive de la licence du joueur ;
- La suspension temporaire ou définitive de la licence d'une équipe ou d'un club ;
- Le retrait des points gagnés lors d'un ou plusieurs tournois ;
- L'exclusion du tournoi en cours.