



Mastersjeuvideo.org

Masters Français du Jeu Video

saison 2010-2011



Règlement Général

Version 1.3 - 19/05/2011

AVEC LE SOUTIEN DE



www.ldlc.com

www.mastersjeuvideo.org

SOMMAIRE

Chapitre I	Informations Générales.....	4
Article I-1.	Règlement général	4
Article I-2.	Application du règlement.....	4
Article I-3.	Définition des disciplines	4
Article I-4.	Annexes spécifiques au règlement général	4
Chapitre II	la Licence	5
Article II-1.	Définition de la licence.....	5
Article II-2.	Obtention d'une licence.....	6
Article II-3.	Contrainte d'utilisation des pseudonymes	7
Chapitre III	Les Equipes	8
Article III-1.	Affiliation et Dénomination pour une équipe.....	8
Article III-2.	Composition d'une fiche d'équipe	8
Article III-3.	Manager d'une équipe.....	8
Article III-4.	Line up présent sur une étape	9
Article III-5.	Ajout et retrait de joueurs de la fiche d'équipe.....	9
Article III-6.	Appartenance des résultats sportifs	9
Article III-7.	Dissolution de la fiche d'équipe	9
Chapitre IV	Les Clubs	10
Article IV-1.	Définition d'un club.....	10
Article IV-2.	Affiliation et Dénomination d'un Club	10
Article IV-3.	Avantages et contraintes concédés aux équipes sportives d'un Club.....	10
Chapitre V	Le Circuit des Masters	11
Article V-1.	Définition.....	11
Article V-2.	Niveau d'homologation.....	11
Article V-3.	Réduction ou retrait d'une homologation	11
Article V-4.	Structure d'un tournoi	11
Article V-5.	Niveau Elite et Amateur	12
Article V-6.	Qualification au tournoi Elite	12

Article V-7.	Phase de poule	12
Article V-8.	Tournoi à Simple Elimination	13
Article V-9.	Tournoi à Double Eliminations.....	13
Article V-10.	Seeds de départ d'un tournoi	13
Article V-11.	Cas particulier des équipes internationales.....	13
Chapitre VI	Classement des Masters.....	15
Article VI-1.	Classement	15
Article VI-2.	Système de répartition des points sur un tournoi.....	15
Article VI-3.	Cas particuliers des ex-æquo	16
Article VI-4.	Calcul du nombre de points	17
Article VI-5.	Classement Général Elite et Amateur	17
Article VI-6.	Eligibilité de participation	17
Chapitre VII	Les Infractions et les actes de tricheries	19
Article VII-1.	Généralités	19
Article VII-2.	Spécificités.....	19
Article VII-3.	Procédure de contestation.....	19
Chapitre VIII	Comportement et sanctions.....	20
Article VIII-1.	Comportement des Joueurs.....	20
Article VIII-2.	Sanctions	20

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 contraires à celui-ci dans le but de conserver l'esprit sportif et l'équité de la compétition.

Article I-3. Définition des disciplines

Les disciplines sont les jeux inscrits au circuit des Masters Français du Jeu Vidéo. Les disciplines officielles pour la saison 2010-2011 sont :

- Counter Strike 1.6©
- Counter Strike: Source ©
- Counter Strike© Fille
- Call Of Duty 4©
- Nvidia 3D Vision Cup
- Starcraft© 2
- Team Fortress© 2
- Trackmania Nations Forever©
- Super Street Fighter IV©

Article I-4. 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.

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

Plus d'information sur le site : www.mastersjeuvideo.org, rubrique homologations.

CHAPITRE II LA LICENCE

Article II-1. Définition de la licence

Nous avons choisi de laisser aux joueurs l'option de participer au circuit des Masters de deux manières différentes, en proposant deux niveaux de licence :

La licence Classic :

Il s'agit du premier niveau d'adhésion disponible. Cette licence est une licence gratuite permettant à son possesseur d'affirmer sa participation au circuit des Masters Français du Jeu Vidéo. Elle offrira à son possesseur les avantages suivants :

- Un bon de réduction de 3% à valoir sur vos achats chez notre partenaire LDLC.
- Une réduction de 5€ sur le prix d'entrée d'une lan Master Series de la saison 2010/2011.
- La possibilité de prétendre à de nombreuses autres offres promotionnelles durant la saison grâce au soutien de nos partenaires.

Attention! Ce niveau de licence ne permet pas aux joueurs et aux équipes de figurer au classement officiel pendant la saison de compétition !

La licence Gold :

Destinée aux joueurs désireux de s'impliquer plus fortement dans le circuit, notamment en visant l'accession au classement national, cette licence sera disponible au prix de 15€ et sera valable sur l'ensemble de la saison 2010/2011. Elle offrira à son possesseur les avantages suivants :

- Identification et inscription facilitées pour les événements Master Series
- Participation au classement national Masters Français du Jeu Vidéo avec possibilité d'accession à la finale nationale de la saison 2010/2011.
- Une réduction de 5€ sur le prix d'entrée de toutes les Lan Master Series.
- Un bon de réduction de 10€ à valoir sur vos achats chez notre partenaire LDLC.
- La possibilité de prétendre à de nombreuses autres offres promotionnelles durant la saison grâce au soutien de nos partenaires.

Les licences prendront la forme d'un document PDF unique, généré via le site des Masters du jeu vidéo, à imprimer et à présenter à chaque événement.

Article II-2. Obtention d'une licence

1. Inscription sur le site des Masters.

Nous invitons dans un premier temps les joueurs à s'inscrire sur le site officiel des Masters Français du Jeu Vidéo (<http://mastersjeuvideo.org/register>) puis à se connecter (<http://mastersjeuvideo.org/login>)

2. Validation des informations personnelles.

Les joueurs sont ensuite invités à remplir leur profil avec les informations personnelles les concernant (<http://mastersjeuvideo.org/profile>). Ces informations permettront au comité de vous identifier sur les différents événements, elles doivent donc concorder avec les informations mentionnées sur vos pièces d'identité.

3. Choix de la licence

Le joueur disposera ensuite dans son panneau d'administration de compte d'un nouveau choix : « Licence » <http://mastersjeuvideo.org/license/> . Cette page permettra à l'utilisateur de choisir la licence qu'il souhaite acquérir. Le processus pour l'acquisition d'une licence Classic est limité à la validation des informations personnelles.

Dans le cadre d'une acquisition de licence Gold, le joueur trouvera en bas de page un lien lui permettant de payer via PayPal le montant de la licence (15€).

4. Impression de la licence :

Pour faire valoir ses droits de joueur licencié, l'utilisateur aura la possibilité d'imprimer sa licence, éditée sous forme d'un fichier PDF et disponible en lieu et place des liens de souscription, sur la page « licence » (<http://mastersjeuvideo.org/license/>)

5. Numéro de licence et offres promotionnelles

Un numéro personnel de licence XXX-XXXXXX-XXX sera attribué au joueur, et sera visible sur le haut de la page de gestion des licences.

C'est également à cet endroit que les différents codes promotionnels offerts par nos partenaires apparaîtront.

Nous rappelons aux utilisateurs que l'effet des licences n'est pas rétroactif.

6. Cas particulier : Passage d'une licence Classic à une licence Gold.

L'outil de gestion permet le passage d'une licence Classic à une licence Gold. En optant pour l'option Gold, vous perdez les avantages liés à la licence Classic, ainsi que l'ancien numéro de licence.

Un nouveau numéro de licence sera attribué à l'utilisateur. Nous invitons les joueurs à remplacer leur licence papier dès l'instant où un passage Classic vers Gold est opéré, afin d'éviter toute confusion.

Article II-3. Contrainte d'utilisation des pseudonymes

Les pseudonymes des joueurs inscrits sur les masters sont soumis à des critères de qualité et d'unicité et doivent être conservés sur l'ensemble d'une saison sportive.

Les pseudos qui sont purement commerciaux (par ex, noms de produits), diffamatoires, péjoratifs, insultants, vulgaires, obscènes, antisémites, incitant à la haine, ou offensants sont interdits.

Utiliser une forme alternative d'écriture, pour éviter de remplir les conditions citées ci-dessus est également interdit.

CHAPITRE III LES EQUIPES

Article III-1. Affiliation et dénomination pour une équipe

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

L'affiliation d'une équipe est effective après avoir rempli le formulaire adéquat sur le site de Masters Français du Jeu Vidéo.

La dénomination d'une équipe ne doit pas porter à confusion avec la dénomination d'une autre équipe affiliée. Elle doit se conformer aux règles de dénomination des Masters Français du Jeu Vidéo.

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.

Article III-2. Composition d'une fiche d'équipe

Une fiche d'équipe se compose de X ou X+1 joueurs et d'un manager. (X dépendant de la discipline à laquelle l'équipe participe, à 6 pour les disciplines 5vs5, à 7 pour les disciplines 6vs6, etc.).

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 officielles sur les Masters Français du Jeu Vidéo.

Article III-3. Manager d'une équipe

Toutes les équipes désignent leur manager 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 du Jeu Vidéo.

Le manager 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 leur intermédiaire.

Article III-4. Line up présent sur une étape

Une équipe se déplaçant sur une étape des Masters Français du Jeu Vidéo doit être composée du nombre exact de joueurs nécessaires à la discipline accompagnée facultativement d'un manager.

L'ensemble de ces joueurs doivent être inscrits sur la fiche d'équipe et plus de la moitié des joueurs doivent être de nationalité française.

De plus une base commune d'au moins la moitié des joueurs par rapport au dernier déplacement doit être conservée.

Dans le cas où l'équipe ne satisferait pas à ces conditions, elle ne pourrait prétendre à la validation de son résultat.

Article III-5. Ajout et retrait de joueurs de la fiche d'équipe

L'ajout et le retrait d'un nouveau joueur sur la fiche d'équipe en cours de saison se fait sur le site des Masters Français du Jeu Vidéo. Elle devra être signifiée par l'envoi d'une demande par la fonction dédiée sur la fiche d'équipe.

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

Article III-6. Appartenance des résultats sportifs

A un instant donné, les points cumulés par une équipe appartiennent à parts égales aux joueurs inscrits sur la fiche d'équipe, quelque soit leur durée de présence sur la fiche ou leur participation aux étapes.

Le manager ne peut prétendre à l'appartenance des points.

Article III-7. Dissolution de la fiche d'équipe

En cas de désaccord entre les joueurs, et si aucun arrangement ne peut être trouvé, la fiche d'équipe et le tag seront dissous. (Exception faite si une majorité de joueurs restent ensemble)

Chaque joueur peut alors, dans un délai d'un mois suivant la dissolution, prétendre au portage des points lui appartenant et ce uniquement pour la création d'une nouvelle équipe. Les points sont définitivement perdus s'il rejoint une autre équipe entre temps.

CHAPITRE IV LES CLUBS

Article IV-1. Définition d'un club

Un club est une entité juridique officielle qui regroupe et gère 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

Article IV-2. 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. Pour bénéficier pleinement du statut de club, il est nécessaire de justifier de l'existence de l'entité responsable du club en envoyant un mail à contact@mastersjeuvideo.org.

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.

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.

Article IV-3. Avantages et contraintes concédés aux équipes sportives d'un Club

Lorsque qu'un joueur solo ou une équipe rejoint un club, ils abandonnent la propriété des résultats sportifs au profit du club. Cette opération est irréversible sauf accord explicite du directeur de club.

En contrepartie, l'équipe ne dispose plus de contraintes de changement de joueur ou de base commune entre deux étapes.

CHAPITRE V LE CIRCUIT DES MASTERS

Article V-1. Définition

Le circuit des Masters Français du Jeu Vidéo regroupe la totalité des étapes Masters 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 à chaque discipline est établi.

Article V-2. Niveau d'homologation

Il existe 4 types de niveau d'homologation pour un tournoi du circuit :

- Les tournois MASTERS SERIES
- Les tournois 800 SERIES
- Les tournois 400 SERIES
- Les tournois 200 SERIES

Ces niveaux sont décernés par la commission d'homologation pour chaque tournoi après analyse complète de la demande.

Article V-3. Réduction ou retrait d'une homologation

La décision d'homologation se fait sur la base d'un cahier des charges défini et d'un contrat moral entre l'organisateur et le comité d'organisation du circuit.

Tout manquement de l'organisateur du tournoi à ses devoirs pourra entraîner la réduction voire le retrait de l'homologation.

Article V-4. Structure d'un tournoi

L'organisateur doit dans la mesure du possible suivre le modèle générique suivant, sauf si spécifié autrement dans les annexes spécifiques :

1^{ère} Phase de poule Mixte → 2^{ème} Phase de Poule Elite → Arbre Final

Suite du tournoi amateur : 2^{ème} phase de poule ou arbre final

Des matchs de classement doivent être prévus afin de départager toutes les équipes.

Article V-5. Niveau Elite et Amateur

Chaque tournoi du circuit des Masters Français du Jeu Vidéo fera l'objet d'une séparation entre une partie Elite et Amateur.

Les tournois doivent donc comporter au moins une phase de poule qui servira à départager les joueurs de ces deux niveaux.

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

Article V-6. Qualification au tournoi Elite

Le tournoi Elite est composé d'un nombre d'équipes équivalent à la puissance de 2 la plus proche de la moitié des inscrits au tournoi, avec un minimum de 4 et maximum de 32 équipes.

Par exemple, pour un tournoi de :

- 11 équipes et moins : 4 équipes en Elite
- 12 à 23 équipes : 8 équipes en Elite
- 24 à 47 équipes : 16 équipes en Elite
- 48 et plus : 32 équipes en Elite

Les X premiers de poule sont qualifiés pour le tournoi Elite, et les participants suivants participent au tournoi Amateur.

Article V-7. Phase de poule

Lors d'une phase de poule, tous les participants doivent se rencontrer 1 fois.

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.

A la fin de la poule, si deux ou plus de participants terminent avec un même nombre de point, les critères suivants sont appliqués entre ces équipes pour les départager :

- a) Plus grand nombre de points obtenu dans tous les matchs de poule
- b) Plus grand nombre de points obtenu lors des matchs de poules joués entre les participants à égalité.
- c) Plus grande différence de score obtenu lors des matchs de poules joués entre les participants à égalité.
- d) Plus grande différence de score obtenu lors de tous les matchs de poules joués par les participants à égalité.

- e) Plus grand nombre de points obtenu lors des matchs de départage joués entre les participants à égalité (les matchs de départage sont organisés spécialement pour l'occasion);
- f) Plus grande différence de score obtenue lors des matchs de départages;
- g) Les étapes E et F sont appliquées jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de participants à égalité.

Article V-8. Tournoi à simple 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.

Les différents tableaux de croisement à utiliser sont fournis en annexe.

Article V-9. Tournoi à double éliminations

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 map de départ sera celle choisie par les perdants). La taille d'un arbre à double éliminations doit être une puissance de 2.

Les différents tableaux de croisement a utilisé sont fournis en annexe.

Article V-10. Seeds de départ d'un tournoi

Pour chaque tournoi, la désignation des seeds de départ doit être faite en fonction du classement Masters.

Les équipes non classées seront ensuite réparties aléatoirement.

Article V-11. Cas particulier des équipes internationales

Dans le but d'intégrer les équipes internationales se présentant sur les étapes masters, et de conserver l'équité et l'équilibre des groupes, l'organisateur aura la liberté d'intercaler ces équipes dans les seeds issus du classement en prenant en compte leur niveau et résultats sur la scène internationale.



CHAPITRE VI CLASSEMENT DES MASTERS

Article VI-1. 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 rétrogradée.

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

Article VI-2. Système de répartition des points sur un tournoi

		MASTER SERIES	800 SERIES	400 SERIES	200 SERIES
Tournoi Elite	1er	1600	800	400	200
	2ème	1120	560	280	140
	3ème	800	400	200	100
	4ème	736	368	184	87
	5ème	672	336	168	84
	6ème	608	304	152	81
	7ème	544	272	136	78
	8ème	480	240	120	75
	9ème	416	208	104	71
	10ème	384	192	96	68
	11ème	352	176	88	65
	12ème	320	160	80	62
	13ème	288	144	72	59
	14ème	256	128	64	56
	15ème	224	112	56	53
	16ème	192	96	48	50
Autre	177	88	44	40	

		MASTER SERIES	800 SERIES	400 SERIES	200 SERIES
Tournoi Amateur	1er	160	80	40	20
	2ème	112	56	28	14
	3ème	80	40	20	10
	4ème	74	37	18	9
	5ème	67	34	17	8
	6ème	61	30	15	8
	7ème	54	27	14	7
	8ème	48	24	12	7
	9ème	42	21	10	5
	10ème	38	19	10	5
	11ème	35	18	9	4
	12ème	32	16	8	4
	13ème	29	14	7	3
	14ème	26	13	6	3
	15ème	22	11	5	2
	16ème	19	10	4	2
Autre	16	8	4	1	

Article VI-3. Cas particuliers des ex-æquo

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".

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 5ème place à la 8ème place) bénéficieront du barème de points décernés au 8ème. Il en va de même pour les autres tranches, les points décernés étant ceux du plus bas classement de la tranche.

Article VI-4. Calcul du nombre de points

Les résultats sont comptabilisés sur le classement des Masters Français du Jeu Vidéo de la manière suivante :

- Tous les résultats des MASTERS SERIES
- Les 3 meilleures performances sur les 800 SERIES
- Les 4 meilleures performances sur les 400 SERIES
- Les 4 meilleures performances sur les 200 SERIES

Le cumul prend en compte à la fois les points acquis sur les deux niveaux (Elite et Amateur) au cours de la saison.

Article VI-5. Classement général Elite et Amateur

Le Classement général Elite des Masters Français du Jeu Vidéo se compose des équipes licenciées ayant participé à autant ou plus de tournois de niveau Elite que de tournoi de niveau Amateur.

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.

Article VI-6. Eligibilité de participation

L'éligibilité de participation détermine si un joueur ou une équipe peut participer et cumuler des points à un tournoi homologué en tant que joueur ou équipe licenciés.

Seul les joueurs ou équipes composées de joueurs possédant une licence Gold peuvent prétendre à l'éligibilité au classement officiel des Masters Français du Jeu Vidéo. Pour que les résultats d'une équipe soient validés dans le classement, il faut que l'ensemble de joueurs de cette équipe soient détenteurs d'une licence Gold.

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 (licence classic ou sans licence). Ils ne seront pas déclassés mais ils ne remporteront par conséquent aucun point.



CHAPITRE VII LES INFRACTIONS ET LES ACTES DE TRICHERIES

Article VII-1. 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
- Violier les règles de ce règlement et ses annexes.

Article VII-2. Spécificités

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

Article VII-3. 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 réclamation auprès des officiels par écrit. Lors des compétitions NET, les équipes ont 60 minutes après la fin d'un match pour porter réclamation. 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, records, par exemple).

CHAPITRE VIII COMPORTEMENT ET SANCTIONS

Article VIII-1. Comportement des Joueurs

L'attitude et le comportement des joueurs sont régis par ce règlement et la 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 déclarés forfaits par les officiels des Masters Français du Jeu Vidéo.

Article VIII-2. Sanctions

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 d'une équipe, d'un club ou de la licence d'un ou plusieurs joueurs concernés.
- Le retrait des points gagnés lors d'un ou plusieurs tournois
- L'exclusion du tournoi en cours

ANNEXE FORMATS DE TOURNOIS

Tournoi avec 8 poules de 4 équipes, le remplissage est basé sur les seeds.

1	2	3	4
1	2	3	4
15	16	13	14
19	20	17	18
29	30	31	32

5	6	7	8
5	6	7	8
11	12	9	10
23	24	21	22
25	26	27	28

Croisement des poules pour remplissage de la 2^{ème} phase de poule

1	2
1er poule 1	1er poule 2
1er poule 7	1er poule 8
2eme poule 3	2eme poule 4
2eme poule 5	2eme poule 6

3	4
1er poule 3	1er poule 4
1er poule 5	1er poule 6
2eme poule 1	2eme poule 2
2eme poule 7	2eme poule 8

Un arbre final simple élimination complet et fonctionnel est disponible sur :

http://mastersjeuvideo.org/files/rules/Arbre_final_MFJV.xlsx