



Saint-Benoît



la ville au fil de l'eau

TEAM FORTRESS 2



Team Fortress 2

Version 1.337 08/11/2013

<http://www.gamers-assembly.net>



SOMMAIRE

Chapitre I. Informations générales	
3	
Article I-1. Règlement général	
3	
Article I-2. Application du règlement	
3	
Chapitre II. Format de match	
3	
Article II-1. Composition d'une équipe	
3	
Article II-2. Golden Cap	
3	
Article II-3. Modes de jeu	
4	
Article II-4. Map pool	
5	
Article II-5. Choix de map	
5	
Article II-6. Armes	
6	
Chapitre III. Déroulement d'un tournoi	
6	
Article III-1. Structure d'un tournoi	
6	
Article III-2. Niveau Elite & Amateur	
6	
Article III-3. Qualification au tournoi Elite	
6	
Article III-4. Phase de poules	
7	
Article III-5. Tournoi à simple élimination	
8	



Article III-6. Tournoi à double éliminations
8

Chapitre IV. Déroulement d'un match
8

Article IV-1. Avant le match
8

Article IV-2. Capitaine
9

Article IV-3. Interruption de match
9

Article IV-4. Arrêt du match en cours
10

Article IV-5. Validation du résultat
10

Chapitre V. Paramètres de jeu
10

Article V-1. Paramètres joueurs
10

Article V-2. Paramètres serveurs
11

Chapitre VI. Infractions au règlement
11

Article VI-1. Définition
11

Article VI-2. Comportements interdits et sanctions
11

Article VI-3. Actions de jeu interdites
12

Article VI-4. Disqualification
12



1. CHAPITRE I. INFORMATIONS GÉNÉRALES

1. Article I-1. Règlement général

Le règlement général de la GAlloween TF2, bien que fortement basé sur celui des Masters du Jeu Vidéo a été écrit par kustom3.

L'équipe administrative de la GAlloween TF2 est la seule compétente à organiser et à gérer le tournoi TF2. Elle se réserve le droit de modifier le présent règlement à tout moment et sans préavis.

2. Article I-2. Application du règlement

En participant à la GAlloween TF2, 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.

2. CHAPITRE II. FORMAT DE MATCH

1. Article II-1. Composition d'une équipe

Une équipe est constituée de 6 joueurs avec les limites de classes suivantes :

- 1 Medic
- 1 Demoman
- 1 Heavy
- 1 Sniper
- 1 Pyro
- 2 pour toutes les autres classes.



2. Article II-2. Golden Cap

Selon la phase d'un tournoi, en cas d'égalité entre 2 équipes à la fin d'une map il peut être nécessaire de départager les équipes. Un round décisif ou "golden cap" sera alors à jouer.

- En phase de poules les golden caps peuvent être jouées ou ne pas être jouées. Le choix est à l'appréciation de l'organisateur et doit être fait au début du tournoi.
- En arbre à élimination les golden cap devront être jouées.

3. Article II-3. Modes de jeu

Différents modes de jeux ayant leurs propres règles peuvent être joués, les modes de jeux dépendent des maps choisies.

- Maps 5cp :

Une map 5cp dure au maximum 30 minutes, l'équipe gagnante est celle qui a le plus de points au bout de 30 minutes. Si une équipe mène avec une différence de 5 points au cours de la map, alors la partie se termine et cette équipe a gagné la map.

Golden cap : round de 10 minutes. La première équipe qui marque un point gagne la golden cap, si aucune équipe n'a marqué de point après 10 minutes, l'équipe qui possède le point du milieu est déclarée vainqueur.

- Maps stopwatch :

Une map stopwatch se joue en 2 rounds, l'équipe gagnante d'un round est celle qui capture le plus de points ou autant de points dans un meilleur temps. Le format "ABBA" est utilisé, cela signifie que si l'équipe A commence par attaquer dans le premier round, l'équipe B commencera par attaquer dans le second round.

En cas de désaccord sur le camp de chaque équipe lors du premier round, un combat entre un heavy de chaque équipe à l'arme de mêlée de base (poings ou skin) départagera les deux équipes.



Golden cap : troisième round. Pour définir quelle équipe attaque et quelle équipe défend dans ce troisième round, il faut procéder de la manière suivante : dans les 2 premiers rounds, les équipes doivent noter le temps final de capture de la première équipe attaquant, l'équipe qui a le meilleur temps de capture (ou le plus de captures si une équipe n'a pas capturé tous les points) aura le droit de choisir son côté.

- Maps king of the hill :

Une map king of the hill se joue en 6 rounds, l'équipe gagnante est celle qui gagne 3 rounds la première. Golden cap : 5eme round

4. Article II-4. Map pool

Le map pool est constitué de :

- cp_badlands
- cp_granary
- cp_snakewater_g7
- cp_gullywash_final1
- cp_process_final
- cp_metalworks_rc5
- koth_pro_viaduct_rc4

5. Article II-5. 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 l'une des deux procédures suivantes :

Élimination classique :

- 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 choisit l'une des 3 maps restantes ;
- L'équipe A choisit 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.

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

Loser's Pick :

L'équipe la mieux classée décide de la première map jouée.

L'équipe perdant la première map choisit la seconde map.

L'équipe perdant la deuxième map choisit la troisième dans le cas où chaque équipe aurait gagné une map.

Dans le cas d'absence de classement pour différencier les deux équipes, celles-ci peuvent se mettre d'accord quant à la première map jouée. Dans le cas où les deux équipes ne trouverait pas de terrain d'entente, l'administrateur du tournoi se réserve le droit de désigner l'équipe choisissant la première map jouée par tirage au sort, combat de heavy comme décrit dans l'Article II-3 ou via un système d'élimination de type 1-2-2-1.

6. Article II-6. Armes

Les armes suivantes sont autorisées :

- Toutes les armes de base.
- Blutsauger, Kritzkrieg, Übersaw, Crusader's Crossbow, Overdose, Gunboats, Boston Basher, Escape Plan, Pain Train, The Winger, The Black Box, The Degreaser, The Flare Gun, The Axtinguisher, The Dalokohs Bar, The Jag, The Amputator, L'Etranger, Conniver's Kunai.
- Tous les skins d'armes déjà autorisées (original inclus).
- Toutes les autres armes sont interdites.



3. CHAPITRE III. DEROULEMENT D'UN TOURNOI

1. Article III-1. Structure d'un tournoi

L'organisateur doit dans la mesure du possible suivre le modèle suivant :

- 1ère phase de poules mixte.
- Tournois Elite et Amateur : 2ème phase de poules puis arbre final en simple/double élimination ou arbre final en simple/double élimination.

2. Article III-2. Niveau Elite & Amateur

Le tournoi fera l'objet d'une séparation entre une partie Elite et Amateur. Le tournoi doit 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).

3. Article III-3. 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.

4. Article III-4. Phase de poules

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, des matchs de départage doivent être organisés. Le nombre de points obtenu lors de ces matchs par les équipes à égalité permettra de les départager.

En cas de retards ou de contraintes techniques, matérielles ou organisationnelles, l'organisateur a la possibilité de départager les équipes sans organiser de matchs de départage. Le choix est à l'appréciation de l'organisateur et doit être fait dans la mesure du possible avant que la phase de poule concernée ne débute.

Les critères suivants sont alors appliqués pour départager les équipes :

- 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 grand nombre de maps gagnées lors des matchs de poules joués entre les participants à égalité.
- d) Plus grand nombre de maps gagnées dans tous les matchs de poule joués par les participants à égalité.
- e) Plus grande différence de score obtenue lors des matchs de poules joués entre les participants à égalité.
- f) Plus grande différence de score obtenue lors de tous les matchs de poules joués par les participants à égalité.



5. Article III-5. 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.

6. Article III-6. 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. La taille d'un arbre à double éliminations doit être une puissance de 2.

Durant la grande finale, le champion de l'arbre des gagnants est avantagé. Par décision de l'arbitre avant le début du tournoi cet avantage peut être caractérisé par :

- Le choix de la première map, de la troisième map et d'un véto sur la seconde map qui sera elle choisie par l'adversaire.
- Une map d'avance.

4. CHAPITRE IV. DEROULEMENT D'UN MATCH

1. Article IV-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 indiquée 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.

2. Article IV-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 des maps, des plaintes officielles, ou de tout autre problème auprès des officiels du tournoi.

3. Article IV-3. Interruption de match

Si un match est involontairement interrompu à cause de problèmes techniques (plantages, déconnexion réseau, problème serveur...) pénalisant 2 joueurs ou plus, les officiels du tournoi peuvent décider de relancer la partie avec le temps de jeu restant. Les points gagnés précédemment seront rajoutés à la fin du match.

Si les problèmes techniques ne concernent qu'un joueur isolé, les équipes peuvent faire une demande de pause afin d'interrompre le match le temps de résoudre le problème.



Pour demander une pause il faut le dire clairement dans le chat, l'équipe adverse doit ensuite mettre le jeu en pause à la première occasion appropriée de la manière la plus fair-play possible (pas au milieu d'un push par exemple). Les équipes doivent mettre le jeu en pause dans les 15 secondes suivant la demande de pause.

Ne pas répondre à une demande de pause pourra selon être sanctionné par le forfait du round en cours, voir dans des cas extrêmes par le forfait de la map.

La pause peut également être activée à la fin du round sans prévenir l'équipe adverse, mais la raison doit être donnée dès la pause activée.

La pause peut être retirée en prévenant clairement l'équipe adverse par le chat ou par n'importe quel moyen de communication et en s'assurant qu'elle ait bien reçu l'information.

4. Article IV-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.

5. Article IV-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 doivent demander une pause ou attendre que la partie soit finie.

Le capitaine de l'équipe pourra alors 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.

5. CHAPITRE V. PARAMETRES DE JEU

1. Article V-1. Paramètres joueurs

- Tous les joueurs doivent utiliser leur propre compte Steam.
- Les HUD personnalisés et les configurations « fps » sont autorisés.
- L'utilisation de programme externe modifiant les paramètres graphiques en cours de jeu autre le LOD est interdite.
- L'exécution du "crouch jump" (saut accroupi) par l'intermédiaire d'un bind est autorisée.

2. Article V-2. Paramètres serveurs

Les serveurs de match utilisent la configuration de jeu validée par l'équipe organisatrice du tournoi.

6. CHAPITRE VI. INFRACTIONS AU REGLEMENT

1. Article VI-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.

2. Article VI-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.

Selon la saison, les administrateurs du tournoi se réservent le droit de fouetter, et ce au moyen d'orties fraîchement cueillies, ainsi que de trainer dans les graviers les contrevenants sur le parvis de l'église de la commune hébergeant la compétition, tout en récitant la page Wikipédia dédiée à Gabe Newell.*

* Celle-là n'est pas à prendre au premier degré, c'était juste pour tester combien de personnes lisent vraiment le règlement.



3. Article VI-3. Actions de jeu interdites

L'utilisation de bugs ou d'actions qui changent ou dénaturent le principe habituel du jeu est strictement interdite durant un match et seront sanctionnées d'un avertissement. Toute utilisation d'un "exploit" (Exploitation d'un bug du jeu en sa faveur) est interdite.

- L'utilisation du taunt et du saut en même temps ou le fait de taunter pendant une chute est interdit.
- Pour tous les scripts non mentionnés ici, il faut appliquer la règle suivante : tout ce qui permet de faire quelque chose qui est impossible à faire sans ce script est interdit. En cas de doute, les admins décideront de la légitimité du script.

Lorsque des rounds de pénalités sont appliqués ceux-ci sont décomptés à la fin du match sur le score final. Par exemple si une map se termine sur le score de 3 à 2 et que l'équipe à 3 a effectué une action interdite, 1 round sera retiré sur les 3 remportés. Le score final sera alors de 2 à 2 avec une golden cap à jouer.

4. Article VI-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.