



Règlement Trackmania

*Gaming WinterFest
Edition 2017*

*www.gaming-winterfest.com
<https://twitter.com/GWinterFest>
<https://facebook.com/GWinterFest>*

↳Zfa Ujcbg; fbfUYg'

Règlement général

L'équipe GWF se réserve tout droit quant à la modification du règlement entre les différents tournois.

Toute modification, majeure ou non, sera signalée aux joueurs.

Application du règlement

Tous les joueurs acceptent, en s'inscrivant au tournoi, l'intégralité du règlement et s'engagent à le respecter.

En cas de litige, l'équipe GWF se réserve le droit de décision sur les points non couverts par le règlement ici présent.

Version de jeu

Tous les matchs seront joués avec la dernière version du jeu de TrackMania² : Stadium.

Configuration joueur

- Les paramètres graphiques suivants du joueur doivent s'appliquer lors du tournoi :
 - Opposants : Toujours visible.
 - Skin de base de TrackMania² Stadium par défaut avec peinture libre.
 - Le pseudo ne doit comporter que des caractères de « a » à « z », pas de caractères spéciaux (le tag peut comporter des caractères spéciaux, mais pas le pseudo, pour faciliter l'enregistrement des logs)

Options des serveurs

Les serveurs devront respecter les paramètres suivants pour les matchs :

Hja Y5 HJW''

- Time limit: 10min par map
- Opposants : Peuvent être cachés
- Maps : Aléatoire
- Respawn : Désactivé

7 i d''

- Max player : 4
- Points limit : 100 (120 pour la finale)
- Rounds limit : 5
- Warm-up : 1 round
- Opposants : Toujours visible
- Nombre de vainqueur : 2 (3 pour la finale)
- Carte : Aléatoire
- Respawn : Désactivé

PackMap

Les maps utilisées seront spécifiées à l'avance pour la compétition et ne pourront être changées sur place.

Il y aura un total de 5 maps qui sortiront entre 3 semaines et 1 mois avant l'évènement.

: CFA5 H'89 'A5 H7 <''

Généralités

Le format du tournoi pourra être ajusté selon le nombre total de participants et le planning du tournoi. Le format général est le suivant :

- Étape 1 : Session de seeding en mode Time Attack.
- Étape 2 : Arbre en double élimination, matchs en mode Cup.

Seeding en «Time Attack»

La phase de seeding est généralement organisée sous la forme d'un match en "Time Attack". Chaque joueur doit jouer et établir son meilleur temps sur 2 maps, désignées aléatoirement parmi les 5 pré-sélectionnées avant le début du tournoi. Les administrateurs du tournoi regarderont les temps réalisés par chaque participant pour constituer un classement afin de pouvoir créer l'arbre en double élimination de la phase finale.

IMPORTANT : Si deux participants ou plus ont obtenu le même temps, ils devront rejouer une carte sur un temps plus court, sur une nouvelle carte.

Arbre Double élimination

Chaque match de l'arbre sera composé de 4 joueurs. Dans chaque groupe, les participants se rencontrent dans un match en mode Cup. A l'issue du match, les deux vainqueurs de chaque groupe sont qualifiés pour le tour suivant de l'arbre.

Les deux perdants continueront dans l'arbre des perdants. Les joueurs sont éliminés du tournoi lorsqu'ils perdent un match dans l'arbre des perdants.

Match en mode « Cup »

Un match standard se joue en mode Cup de 4 joueurs avec une limite de 100 points sur 5 circuits. Seule la finale se jouera avec une limite de 120 points.

À la fin de chaque round, les joueurs gagnent un nombre de points correspondant à leur position d'arrivée selon la règle suivante :

- 10 points pour le premier.
- 6 points pour le deuxième.
- 4 points pour le troisième.
- 3 points pour le quatrième.

IMPORTANT : Si un joueur ne finit pas son round dans le temps imparti, il n'a aucun point. Le serveur change de circuit aléatoirement tous les 5 rounds.

Pour gagner, les joueurs doivent atteindre 100 points et terminer 1er lors d'un ultime round. On appelle « finaliste » le joueur qui a atteint 100 points et qui doit encore gagner un round pour remporter le match.

Le match s'arrête une fois que la place de tous les joueurs est connue.

Les 2 premiers joueurs du match sont alors qualifiés pour le tour suivant, les deux derniers sont éliminés.

: CB7 H CBB9 A9 BH'8 D B`A5 H7 < ``

Avant le match

L'organisateur essayera 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.

Tout joueur en retard de plus de 15 minutes à l'heure de son match, sans raison valable, verra son match perdu par défaut et pourra être sanctionné.

IMPORTANT : 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.

Match sur scène

Les joueurs doivent accepter les conditions particulières liées au match sur scène définies par l'organisateur. Les accessoires spécifiques aux matchs sur scène sont fournis par l'organisateur.

Interruption du match

IMPORTANT : Si un match a un problème pendant son déroulement (crash d'un joueur, crash serveur, coupure réseau/électrique, ...) l'organisateur du tournoi peut décider de relancer le match selon les règles suivantes :

IMPORTANT : Si un joueur est déconnecté avant la fin de la première course de la première carte alors l'ensemble du match est rejoué.

IMPORTANT : Si tous les joueurs sont déconnectés la course interrompue est annulée et rejouée. Une équipe ne peut pas demander de pause durant un round, à moins que ce ne soit autorisé directement par un organisateur officiel.

Arrêt du match en cours

Les joueurs ne sont pas autorisés à arrêter 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.

IMPORTANT : Si une équipe ou un joueur quitte un match avant son terme la victoire est automatiquement donnée à l'équipe adverse.

Validation du Résultat

A la fin d'un match chaque capitaine d'équipe doit reporter le résultat du match et sa durée auprès des officiels du tournoi et doit signer la feuille de match, si il y en as.

Après avoir signé la feuille de match le capitaine d'équipe ne pourra pas revenir sur le résultat et poser une réclamation.

Une impression d'écran du résultat du match pourra être demandée par les officiels.

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 seront sanctionnées.

.
B: F57HCBG'5I 'Fä; @A9BH''
.

Définition

Les administrateurs du tournoi sont les arbitres et le directeur du tournoi. Le tournoi est contrôlé par le 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.

Comportements interdits et sanctions.

IMPORTANT : 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 ;
- Être coupable de comportement antisportif ;
- Recevoir plus d'un avertissement ;
- Être 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.

Actions de jeu interdites

Les actions suivantes sont strictement interdites durant un match et entraîneront une sanction :

- Les joueurs doivent prendre les check points dans l'ordre et dans le sens voulu par l'auteur.
- Les joueurs ne peuvent pas amener ou utiliser de logiciel externe qui interagit avec le jeu, ou toute forme de modification qui altère la version du jeu vidéo ou permet à un joueur d'exécuter plus d'une action en même temps, ou tout fichier de configuration, sans l'autorisation préalable d'un officiel du tournoi.

Disqualification

Après étude d'une infraction au règlement par le directeur de la compétition et du directeur de tournoi, un joueur ayant reçu une sanction peut également subir plusieurs défaites automatiques, la disqualification de celui-ci, son expulsion et l'interdiction de participer aux futures compétitions durant un an