

## Règlement du tournoi

# Trackmania<sup>2</sup> Stadium

Version du 03/02/2019

## Article 1. Informations générales

1. Le tournoi TrackMania<sup>2</sup> Stadium est une compétition de jeux vidéo composée d'une phase de qualification et d'une phase de poules par groupes avec un winner et un loser bracket gérées et organisées par les responsables TrackMania<sup>2</sup> de Game 20.
2. Le tournoi TrackMania<sup>2</sup> Stadium se tient durant la LAN Party « Game 20 » organisée du 22 au 24 février 2019 aux amphithéâtres F.P.Ms par le cercle Magellan de la Fédération des Etudiants de la Faculté Polytechnique de Mons.
3. Les responsables de ce tournoi sont Olivier Soudant et Maxime Destrait. Ceux-ci se réservent le droit de modifier le présent règlement à tout moment et sans préavis. Il est recommandé de consulter le règlement en début de tournoi pour être mis à jour des dernières modifications. Toute décision prise en cours de compétition par les organisateurs prévaut sur ce règlement.

## Article 2. Structure de la compétition

1. Le tournoi utilise le format suivant :
  - Etape 1 : Session de qualification en mode Time Attack.
  - Etape 2 : Poules d'élimination en mode Cup.
  - Etape 3 : Grande Finale entre les 2 vainqueurs de la finale winner bracket et des 2 vainqueurs de la grande finale loser bracket.
2. Pour la session de qualification, les joueurs devront jouer sur 3 à 5 maps (mises à disposition des joueurs depuis le 05/02/2019) pour un tournoi en mode Time Attack, chaque map étant disputée pendant 10 min. Le critère de comparaison sera la somme des temps obtenus sur chaque map. La session de qualification aura pour but de garder un nombre maximum de joueurs multiple de quatre (4, 8, 12, ..., 28 ou 32) en fonction du nombre de joueurs inscrits au tournoi.
3. Si au terme de la session de qualification, il y a égalité des temps entre deux joueurs ou plus pour l'obtention de la dernière place, une seconde session de qualification est

organisée entre ces joueurs, pour une durée de 5 minutes et sur une autre map également tiré au sort parmi la sélection retenue pour le tournoi.

4. Une fois le nombre de joueurs retenus connus, ces derniers seront divisés en poules de 4 joueurs maximum. Ces joueurs seront répartis en fonction des résultats lors de la session de qualification. Suivant le nombre de joueurs inscrits au tournoi, le nombre de poules peut être reconsidéré.
5. Chaque poule d'élimination sera jouée en mode Cup sur maximum 5 maps différentes.
6. Les poules d'élimination seront jouées suivant la structure suivante :
  - Dans le winner bracket, 4 joueurs s'affrontent en mode Cup, les 2 premiers passent au prochain tour du winner bracket et les 2 autres tombent dans le loser bracket.
  - Dans le loser bracket, 4 joueurs s'affrontent en mode Cup, les 2 premiers passent au prochain tour du loser bracket (ou en grande finale pour la grande finale loser bracket) et les 2 autres sont éliminés du tournoi.
  - Le seuil de points à atteindre variera en fonction de l'avancement du tournoi.

Les poules ci-dessus seront organisées en fonction du nombre de joueurs retenus lors de la phase de qualifications.

7. Durant les poules d'élimination, l'attribution des points se fait de la manière suivante:
  - Premier : 10 points
  - Deuxième : 6 points
  - Troisième : 4 points
  - Quatrième : 3 points
  - Abandon : 0 point
8. Une poule est terminée dès que deux joueurs ont réussi à gagner en mode finaliste sauf en grande finale ou les 4 derniers s'affrontent jusqu'à répartir un classement entier entre ces 4 derniers joueurs.
9. Un joueur n'ayant pas participé à un circuit sera éliminé.

## Article 3. Paramètres du jeu

1. Le tournoi utilise le jeu gratuit «TrackMania<sup>2</sup> Stadium » de Nadeo, qui sera disponible sur place sur l'intranet mis en place par les organisateurs.
2. Les paramètres suivants seront utilisés lors de la session de qualification :
  - Mode : Time Attack
  - Max Players : (Nombre d'inscrits au tournoi)
  - Max Spectators : 10 maximum
  - Random Map Order : 0

3. Les paramètres suivant seront utilisés pour les différentes poules d'élimination et des finales:
  - Mode : Cup
  - Max Players : 4 maximum (Variable suivant la poule disputée)
  - Max Spectators : 10 maximum
  - Point Limit : Variable en fonction de l'avancement du tournoi.
  - Use alternate rules : no
  - Random Map Order : 0
4. Les cartes retenues pour le tournoi ont été communiquées sur le site de la LAN Party et sont disponibles sur le site de la LAN Party ainsi que sur l'intranet. Si le pseudo utilisé est différent, ceci doit être communiqué aux organisateurs dès le début de la compétition. Un joueur non-répertorié comme inscrit au tournoi sera automatiquement éliminé quel que soit son temps.
5. Les joueurs sont dans l'obligation d'utiliser, dans le jeu, le même pseudo que celui employé pour l'inscription à Game 20. L'emploi de tags de mise en forme est toléré.
6. Les joueurs ne peuvent pas utiliser de logiciel externe au jeu interagissant dans le jeu, ni installer n'importe quelle forme de modification altérant la version du jeu vidéo. Cela sera sanctionné d'une élimination directe du tournoi sans recours possible. En particulier, il est interdit aux joueurs d'utiliser des véhicules modifiés au cours de la compétition.

## Article 4. Participation

1. Un joueur ne peut participer au tournoi que s'il remplit les conditions suivantes :
  - Le joueur doit être en possession de la preuve de son inscription à Game 20, distribuée à l'entrée.
  - Le joueur doit s'être inscrit au tournoi TrackMania<sup>2</sup> Stadium lorsque celles-ci sont ouvertes sur le site internet où au début de la LAN-Party sur l'intranet.
  - Le joueur doit respecter toutes les conditions énumérées dans ce règlement concernant sa configuration logicielle.

Les organisateurs du tournoi se réservent le droit de vérifier que toutes ces conditions sont remplies à tout instant durant la LAN-Party.

## Article 5. Responsabilités

1. Les joueurs se soumettent au règlement d'ordre intérieur de Game 20 sans exception ni restriction. Ils s'engagent en particulier à respecter les règles suivantes :
  - Les joueurs s'engagent à ne pas utiliser un quelconque procédé, légal ou non, visant à les avantager durant le jeu.
  - Les joueurs s'engagent à rester fair-play et non-violents.

- Les joueurs s'engagent à ne pas mentir et à ne pas tenter de duper les responsables du tournoi.
- Les joueurs s'engagent à ne pas tenter de distraire d'autres joueurs participant à d'autres poules, quel que soit le tournoi disputé par ces joueurs.
- Les joueurs doivent être présents à l'aire de jeu à l'heure de convocation. Il est conseillé aux joueurs de prévoir quelques minutes d'avance pour éviter tout retard imprévisible.

## Article 6. Organisation du tournoi

### 1. Notification :

- L'horaire indique les heures auxquelles les joueurs sont attendus pour participer aux matches officiels. Il est communiqué aux joueurs suivant l'avancement des différents tournois. Les joueurs sont supposés être présents et prêts quelques minutes avant le début de match pour éviter tout retard imprévu.

### 2. Préparation et échauffement :

- Les joueurs doivent jouer sur leur propre ordinateur lors des matches officiels.
- Il est demandé aux joueurs de s'assurer du bon fonctionnement de leur matériel avant le début d'un match. Tout problème devra être signalé avant le début du tournoi : les organisateurs peuvent fournir une aide aux joueurs mais en aucun cas ne peuvent retarder le tournoi pour cette raison.
- compter de l'heure indiquée sur l'horaire pour le début des matchs, les joueurs ont maximum 15 minutes pour être présents et prêt à jouer sans quoi ils reçoivent une pénalité (cf. Article 7.1).

### 3. Déroulement d'un match :

- Un match officiel ne peut être lancé que par un des organisateurs du tournoi. Ce lancement sera stipulé clairement par le tag [admin] dans l'espace de discussion situé dans le bas de la fenêtre de jeu.
- Les joueurs ne doivent pas quitter volontairement le jeu tant que le match n'est pas terminé, excepté si l'autorisation est donnée par les organisateurs du tournoi.
- Si le match est interrompu pour des raisons involontaires (plantage du serveur ou de l'ordinateur d'un joueur, problème réseau), le match est relancé en conservant les résultats des courses déjà terminées.
- Les joueurs doivent quitter l'aire de jeu une fois la session de matches terminée.

#### 4. Remise des résultats :

- Une fois la comptabilisation des points terminées, les résultats de la poule sont rendus publics sur l'Intranet ainsi que sur une feuille de course papier disponible en zone admins.

## Article 7. Violation du règlement

1. Tous les matchs sont arbitrés par au moins un des responsables TrackMania<sup>2</sup>. Ces derniers ont tout pouvoir pour appliquer le règlement en relation avec le match en question et peuvent si nécessaire, donner des avertissements aux joueurs.
2. Toutes les dispositions relatives aux sanctions et éventuelles exclusions en cas de comportement antisportif sont précisées par le règlement d'ordre intérieur.