

Règlement Trackmania

95 Kings of Fields

I. Informations générales

[Section I - 1. Règlement général](#)

[Section I - 2. Application du règlement](#)

[Section I - 3. Inscription](#)

[Section I - 4. MapPack](#)

[Section I - 5. Matériel](#)

II. Jeu & format du tournoi

[Section II - 1. Version de jeu](#)

[Section II - 2. Format de match](#)

[Section II - 3. Configuration serveur](#)

[Section II - 4. Qualification en Time Attack](#)

[Section II - 5. Arbre Double élimination](#)

[Section II - 6. Match en mode Cup](#)

III. Déroulement d'un match

[Section III - 1. Avant le match](#)

[Section III - 2. Interruption du match](#)

[Section III - 3. Quitter un match en cours](#)

[Section III - 4. Validation du Résultat](#)

IV. Infractions au règlement

[Section IV - 1. Définition](#)

[Section IV - 2. Comportements interdits et sanctions](#)

[Section IV - 3. Actions de jeu interdites](#)

[Section IV - 4. Disqualification](#)

I. Informations générales

Section I – 1. Règlement général

NTWU se réserve le droit de modifier le présent règlement à tout moment et sans préavis. Il est donc recommandé de relire le présent règlement avant chaque événement.

L'inscription à l'événement est interdite aux joueurs de moins de 12 ans. Les joueurs mineurs doivent fournir l'autorisation parentale se trouvant sur le site de la billetterie.

Section I – 2. Application du règlement

En participant aux compétitions organisées par l'entreprise NTWU, les joueurs acceptent, sans réticence ou interprétation, de respecter le règlement.

NTWU 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.

Section I – 3. Inscription

Les joueurs souhaitant participer au tournoi doivent s'inscrire sur le site <https://www.armateam.org/95-kings-of-fields-2023/>.

Section I – 4. MapPack

Le MapPack sera créé spécialement pour l'événement.

Section I – 5. Matériel

Pour participer à ce tournoi, il vous faudra :

Votre ordinateur, câble d'alimentation, câble ethernet (minimum 10m), clavier, souris et casque audio.

II. Jeu & format du tournoi

Section II - 1. Version de jeu

La compétition sera jouée avec la dernière version du jeu Trackmania édité par Ubisoft Nadeo. Il est impératif d'avoir une version payante du jeu (Standard ou Club). Openplanet est autorisé uniquement sur le mode « Competition ».

Section II - 2. Format de match

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 qualification en mode Time Attack.
- Étape 2 : Arbre en double élimination, matchs en mode Cup.

Section II - 3. Configuration serveur

Les serveurs devront respecter les paramètres suivants :

Match en mode Cup :

- Mode Cup
- Max players : 4
- Points limit : 100 (120 pour les finales)
- Répartition des points: 10,6,4,3
- Temps pour finir après le premier: 10 secondes
- Rounds limit : 5
- Warm-up : 1 round
- Opposants : Potentiellement cachés
- Nombre de vainqueurs : 2 (3 pour la grande finale)
- Carte : Aléatoire
- Respawn : Activé

Time Attack :

- Mode Time Attack
- Time limit: 10 minutes
- Opposants : Possiblement cachés
- Carte : Aléatoire
- Respawn : Activé

Section II - 4. Qualification en Time Attack

La phase de qualification est généralement organisée sous la forme d'un match en Time Attack. Chaque joueur doit participer et faire son meilleur temps sur une ou plusieurs cartes, désignées avant le début du tournoi.

Les officiels du tournoi utiliseront le temps réalisé par chaque participant pour établir un classement afin de répartir les participants dans l'arbre en double élimination de la phase finale. Si deux participants ou plus ont obtenu le même temps, ils devront rejouer une carte sur un temps plus court, sur une nouvelle carte.

Section II - 5. Arbre Double élimination

Chaque match de l'arbre sera composé de 4 joueurs. Dans chaque groupe, les participants se rencontrent tous ensemble dans un match en mode Cup.

À 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.

Section II - 6. Match en mode Cup

Un match standard se joue en mode Cup avec 4 joueurs avec une limite de 100 points sur 5 circuits. Les finales winner bracket, loser bracket et la grande finale se joueront 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.

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 lorsque 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.

Les deux gagnants de la finale winner bracket auront un bonus de 10 points pour le premier et 6 points pour le deuxième lors de la grande finale.

III. Déroulement d'un match

Section III - 1. Avant le match

NTWU essaiera autant que possible de donner une chance aux joueurs de s'échauffer avant chaque match mais en raison des contraintes de temps, elle ne pourra garantir un temps minimum.

Les joueurs devront jouer sur les serveurs définis par NTWU. La liste des serveurs ainsi que le détail des règles sera communiqué pour chaque tour du tournoi.

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. Les matchs seront démarrés par des administrateurs choisis par NTWU.

Section III - 2. Interruption du match

Si un match est involontairement coupé (crash d'un joueur, crash serveur, coupure réseau/électrique, ...) l'organisateur du tournoi peut décider de relancer le match selon les règles suivantes :

- Uniquement en Cup : Si un joueur est déconnecté avant la fin de la première course de la première carte alors l'ensemble du match est rejoué.
- Si tous les joueurs sont déconnectés, la course interrompue est annulée et rejouée.

Un joueur ne peut pas demander de pause durant un round, à moins que ce ne soit autorisé directement par un organisateur officiel.

Section III - 3. Quitter un 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 un joueur quitte un match avant son terme, il est considéré comme un abandon et entraînera une disqualification.

Section III - 4. Validation du Résultat

La validation du score est effectuée par NTWU à la fin du match.

Lorsqu'un joueur 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 joueur 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.

IV. Infractions au règlement

Section IV - 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.

Section IV - 2. Comportements interdits et sanctions

Un joueur peut être réprimandé et recevoir un avertissement s'il 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.

Un joueur recevant une sanction perd automatiquement la manche en cours, ou la prochaine s'il ne joue pas.

Section IV - 3. Actions de jeu interdites

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. Seul exception concerne Openplanet qui est autorisé.



Section IV - 4. 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 cinq ans.