

# **LAN'Archy #3**

## **Règlement TrackMania Nations**

### **Table des matières**

ARTICLE 1 – INFORMATIONS GENERALES.....	2
ARTICLE 2 – STRUCTURE DE LA COMPETITION.....	2
FORMAT DU TOURNOI.....	2
ARTICLE 3 – PARAMETRES DE JEU.....	3
ARTICLE 4 – ELIGIBILITE DES PARTICIPANTS .....	3
ARTICLE 5 - RESPONSABILITES.....	4
ARTICLE 6 – DEROULEMENT DU TOURNOI.....	4
CONVOCATION.....	4
INSTALLATION ET ECHAUFFEMENT.....	4
ARTICLE 7 – INFRACTIONS AU REGLEMENT.....	6

## **ARTICLE 1 – INFORMATIONS GENERALES**

1.01 La Coupe du Monde des Jeux Vidéo, ou Electronic Sports World Cup (ESWC), est une compétition de jeux vidéo internationale composée de qualifications nationales et d'une grande finale, gérées et organisées par le Comité d'Organisation (CO) de Games Services.

1.02 Le tournoi LAN'Archy #3 est un tournoi préliminaire qui se tient du 3 au 4 Janvier 2008 à la salle des fêtes de Nordhouse, et comptant pour la saison 2007-2008 de l'ESWC France.

1.03 Le règlement de ce tournoi a été décidé et écrit par le Comité de Règlementation (CR) de Games Services. Ce comité se réserve le droit de modifier le présent règlement à tout moment et sans préavis. Il est recommandé de consulter ce règlement régulièrement afin d'apprécier les modifications pouvant intervenir.

1.04 En participant à cette compétition, les joueurs acceptent, sans réticence ou interprétation, de respecter le règlement. Les joueurs acceptent l'application de ce règlement par l'organisateur et que toute décision prise par l'organisateur prévaut sur ce règlement.

## **ARTICLE 2 – STRUCTURE DE LA COMPETITION**

### **FORMAT DU TOURNOI**

2.01 Le tournoi utilise le format suivant :

- Phase 1: Session de qualification en mode Time Attack
- Phase 2: Arbre en simple élimination – 24 participants.

2.02 Pour la phase 1, la structure est organisée en une session de qualification où chaque participant doit jouer une session de 10 minutes en mode Time Attack. Le circuit sera sélectionné au hasard par les officiels du tournoi et parmi les circuits du pack officiel bimestriel. Les officiels du tournoi utiliseront le temps réalisé par chaque participant pour établir les têtes de série afin de répartir les participants dans l'arbre en simple élimination. A la fin de la session de Time Attack, si deux participants ou plus ont obtenu le même temps, ils devront rejouer une session de Time Attack de 10 minutes sur le même circuit que précédemment.

2.03 Pour la phase 2, la structure est organisée en un *arbre en double élimination* de 6 tours de 24 participants. Chaque tour est composé de groupe de trois ou quatre joueurs. Dans chaque groupe, les participants se rencontrent tous ensemble dans un match en trois circuits. A l'issue du match, les deux premiers participants de chaque groupe avancent au tour suivant de l'arbre des « gagnants », les deux participants perdants continuent dans l'arbre des « perdants » lorsqu'ils ne terminent pas dans les deux premières places de leur groupe. Les participants sont éliminés lorsqu'ils ne terminent pas dans les deux premières places de leur groupe dans l'arbre des « perdants ».

Lors du dernier match de l'arbre en double élimination les joueurs revenants de l'arbre des perdants doivent gagner deux matchs en trois circuits pour l'emporter alors que

les joueurs venants de l'arbre des gagnants n'ont besoin que de remporter un match en trois circuits.

## **FORMATS DE MATCH**

2.04 Un match en trois circuits est joué en mode Round avec 4 joueurs et au premier à 40 points. Après chaque course de chaque circuit les participants gagnent un nombre de point correspondant à leur position d'arrivée : 10 pour le premier, 6 pour le deuxième, 4 pour le troisième, 3 pour le quatrième et 0 pour une sortie de route. Chaque circuit s'arrête dès qu'un joueur a obtenu 40 points. A la fin du match en trois circuits, les critères suivants sont appliqués dans l'ordre pour déterminer la position distincte de chaque participant :

- a) Plus grand nombre de points obtenu dans toutes les courses du match en trois circuits.
- b) Plus grand nombre de points obtenu lors du dernier circuit entre les participants à égalité.
- c) Meilleure place lors de la dernière course du dernier circuit entre les participants à égalité.

Les 2 premiers participants de chaque groupe sont qualifiés pour le tour suivant du tournoi.

Note : Les matchs de départage peuvent être sautés si la distinction de la position des participants n'a plus de conséquence dans l'implication des participants dans le tournoi (s'ils sont tous les deux éliminés, ils peuvent rester à égalités dans la phase de poule).

## **ARTICLE 3 – PARAMETRES DE JEU**

3.01 Le tournoi utilise le jeu vidéo « Trackmania Nations ESWC » et oppose quatre joueurs les uns contre les autres.

3.02 Le jeu sera utilisé avec le dernier patch disponible 15 jours avant le début du tournoi. Tous les patches disponibles moins de 15 jours avant le début du tournoi devront recevoir l'approbation de ESWC pour être utilisé.

3.03 Les paramètres suivants seront activés pour la phase de course :

- Mode : Round
- Max Player : 4
- Point Limit : 40
- Use alternate rules : no
- Random Map Order : 1
- Opponents : Always Visible

3.04 Tous les deux mois une liste de 8 nouveaux circuits est utilisé pour les tournois homologués ESWC. Le Comité de Régulation de ESWC publiera ce pack bimestriel à la fin du mois précédent son utilisation. Ces packs sont disponibles en téléchargement sur le ftp officiel de l'ESWC :

**[ftp://ftp.eswc.com/regulations/2008/preliminaries/files/trackmania/ESWC\\_TMN\\_december\\_january\\_pack.zip](ftp://ftp.eswc.com/regulations/2008/preliminaries/files/trackmania/ESWC_TMN_december_january_pack.zip)**

3.05 Les joueurs doivent utiliser les modèles de voiture par défaut du jeu.

## **ARTICLE 4 – ELIGIBILITE DES PARTICIPANTS**

### **TOURNOI PRELIMINAIRES**

4.01 Le joueur est éligible à participer au tournoi préliminaire dans le cadre de l'ESWC s'il remplit les conditions suivantes :

- Il est dûment enregistré par l'organisateur du tournoi concerné.
- S'il a moins de 18 ans, il doit fournir une autorisation parentale (modèle disponible sur [http://lanarchy.fr/downloads/autorisation\\_parentale.txt](http://lanarchy.fr/downloads/autorisation_parentale.txt))
- S'il n'a pas participé à une finale nationale ou qualifications nationales d'un autre pays en tant que licencié.
- S'il a la nationalité du pays qu'il souhaite représenter et pour lequel il participe aux qualifications nationales. Si les qualifications couvrent plus d'un pays, le joueur devra avoir la nationalité d'au moins un de ces pays.
- S'il a plusieurs nationalités le joueur devra choisir un pays pour lequel il a la nationalité. Il ne pourra pas être représenté d'autre pays que celui-ci. D'autre part le pays choisi est déterminé par la nationalité du premier tournoi qualificatif auquel le joueur participe. Le joueur ne peut pas changer le pays qu'il souhaite représenter.

## **ARTICLE 5 - RESPONSABILITES**

5.01 Les participants acceptent de se conformer avec la Charte du Sport Electronique et de respecter les points suivants :

- Toute forme de discrimination est prohibée.
- Les participants acceptent de se conformer au règlement en vigueur.
- Les participants acceptent les décisions des représentants officiels du tournoi.
- Les participants acceptent de ne pas utiliser des procédés interdits ou illicites.
- Les participants acceptent de respecter l'esprit de fair-play et de non violence.
- Les participants acceptent de respecter leurs engagements.

5.02 Les participants acceptent de ne pas tenter de duper, léser, mentir ou soudoyer les représentants officiels du tournoi.

5.03 Les participants acceptent de ne pas interférer ou communiquer avec d'autres participants qui seraient en cours de match.

## **ARTICLE 6 – DEROULEMENT DU TOURNOI**

### **CONVOCAATION**

6.01 L'heure de convocation indique l'heure à laquelle les joueurs doivent être présents pour jouer leur match officiel. Cette heure de convocation est décrite dans le planning du tournoi et fourni au début du tournoi. Les joueurs sont invités à être présents et prêts quelques minutes avant l'heure de convocation pour éviter tout retard imprévisible.

6.02 Les joueurs doivent être présents sur leur ordinateur à leur heure de convocation de façon à démarrer leur session de match. Une session de matchs inclue un ou plusieurs matchs de compétition, tel qu'il est défini dans le planning du tournoi.

### **INSTALLATION ET ECHAUFFEMENT**

6.03 Les joueurs doivent jouer sur les ordinateurs et dans les conditions définies par les officiels du tournoi.

6.04 Les joueurs doivent prévoir d'apporter leur propre matériel suivant :

- Ordinateur
- Ecran
- Clavier
- Souris
- Casque audio (optionnel)
- Tapis de souris (optionnel)
- Volant (optionnel)
- Manette (optionnel)
- Joystick (optionnel)

6.05 Les joueurs sont responsables de la bonne installation de leurs matériels et leur fonctionnement. Cela inclus de fournir et d'installer les pilotes adéquates si nécessaire, ainsi que les câbles et adaptateurs adéquates. Les officiels du tournoi peuvent aider le joueur s'il rencontre des problèmes techniques, mais ils ne peuvent pas retarder le planning du tournoi pour ce type de raison.

6.06 Les joueurs ne peuvent pas utiliser de logiciel qui interagit avec le jeu, ou de modification qui altère la version du jeu vidéo sans l'autorisation préalable d'un officiel du tournoi.

6.07 Les joueurs n'ont pas à modifier la configuration hardware de leur plate-forme de jeu, téléviseur ou écran d'ordinateur sauf s'ils en ont été autorisés par un officiel du tournoi.

6.08 Les joueurs ont 15 minutes, à partir de leur heure du planning, pour installer leur configuration, s'échauffer, et être prêt à jouer le match indiqué.

### **DURANT LE MATCH**

6.09 Un match officiel ne peut pas être lancé et joué sans qu'un arbitre officiel ai donné le signal de départ. Tout match lancé sans l'approbation d'un arbitre officiel sera considéré comme un match non officiel. Lorsqu'un match implique que les joueurs soient prêts, ils auront alors deux courses pour s'échauffer avant le lancement officiel du circuit.

6.10 Les joueurs ne peuvent pas communiquer durant un match officiel avec des personnes externes au match, même si une pause est activée dans le jeu. Ils peuvent parler uniquement avec les officiels du tournoi.

6.11 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 la victoire sera donnée au joueur adverse.

6.12 Si un match est involontairement interrompu (plantage, déconnexion réseau,...) les officiels du tournoi peuvent décider de recommencer le match ou non selon les règles suivantes :

- Si un joueur est déconnecté de la partie avant la fin de la première course sur un circuit alors le circuit entier sera rejoué sur le même circuit.
- Si le problème survient après que la première course d'un circuit a été jouée, le circuit sera redémarré en prenant en compte le nombre de points obtenus par chaque joueur avant l'interruption. Ils devront être pris en compte dans le calcul du nombre de points du circuit.

## **APRES LE MATCH**

6.13 Lorsqu'un joueur s'estime victime d'une violation du règlement durant son match il ne devra 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 pourront être sanctionnées.

6. 14 A la fin d'un match chaque joueur 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 joueur ne peut pas revenir sur le résultat et poser une réclamation.

# **ARTICLE 7 – INFRACTIONS AU REGLEMENT**

## **DEFINITIONS**

7.01 Chaque match est contrôlé par un arbitre. Celui-ci a tout pouvoir pour appliquer le règlement en relation avec le match en question et peut si nécessaire, donner des avertissements aux joueurs (Voir 7.04)

7.02 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 (Voir 7.04 et 7.05)

7.03 Les officiels du tournoi sont les arbitres, le directeur du tournoi et le directeur de la compétition Trackmania de LAN'Archy #3.

## **AVERTISSEMENTS ET SANCTIONS**

7.04 Un joueur peut être réprimandé et recevoir un avertissement si 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
- Etre coupable de comportement anti-sportif

7.05 Un joueur peut être réprimandé et recevoir une pénalité si il commet l'une des infractions suivantes :

- Recevoir plus d'un avertissement
- Etre coupable d'actes violents

- Tricher ou utiliser un procédé inéquitable
- Mentir ou induire en erreur un official du tournoi
- Arriver en retard à l'heure de son match
- Violer les règles de ce règlement

7.06 Un joueur recevant une pénalité perd automatiquement le match en cours, ou son prochain match si il ne joue pas.

7.07 Après étude de l'infraction par le directeur de la compétition et du directeur de tournoi, un joueur ayant reçu une pénalité peut également recevoir des sanctions supplémentaires telles que plusieurs défaites automatiques, la disqualification du joueur, l'expulsion du joueur et l'interdiction de participer aux futures compétitions durant un an.

7.08 Un joueur disqualifié perd automatiquement tous ses prochains matchs et perd tous les droits et dotations qu'il aurait pu recevoir. Dans une phase de poules, tous les résultats des matchs précédents sont convertis en défaite. Tous les points gagnés ou perdus sont recalculés en conséquence.