



Règlement

Trackmania 2 Canyon[©]

Electronic Sports World Cup
Edition 2012



Version 1.0 - 09/09/2012
www.drakonia.eu
www.eswc.com

SOMMAIRE

CHAPITRE 1 – INFORMATIONS GENERALES.....	3
Article 1. Application.....	
Article 2. Règlement et éligibilité.....	
CHAPITRE 2 – FORMALITEES DU TOURNOI.....	4
Article 1. Structure du tournoi.....	
Article 2. Phase Time Attack : 2 circuits.....	
Article 3. Match standard.....	
Article 4. Début du match.....	
Article 5. Pendant le match.....	5
Article 6. Fin de match.....	
Article 7. Les paramètres graphiques du joueur.....	
Article 8. Les paramètres des serveurs.....	
Article 9. Infractions.....	
Article 10. Amendes.....	
CHAPITRE 3 – CONTACT.....	6

CHAPITRE 1 – INFORMATIONS GENERALES

Le règlement général du tournoi Trackmania 2 Canyon® a été décidé et écrit par l'association Drakonia. Cette entité se réserve le droit de modifier ce règlement à tout moment sans préavis.

Article 1. Application

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

Article 2. Règlement et éligibilité

Dans le cadre de leur participation à une compétition appliquant ce règlement, les joueurs acceptent de se conformer au Règlement Général.

CHAPITRE 2 – FORMALITEES DU TOURNOI

Article 1. Structure du tournoi

1ère Phase: Qualification via Time Attack.

2ème Phase: Phase de poule. Tous les joueurs commencent sur l'arbre suivant les seeds de la phase Time Attack.

3ème Phase: Lors de la finale, les deux premiers joueurs du winner bracket commencent avec respectivement 10 et 6 pts.

Article 2. Phase Time Attack : 2 circuits

Le tournoi débute toujours avec les sessions de Time Attack permettant ensuite de seeder les joueurs dans l'arbre de sélection.

Cette phase se jouera sur 2 circuits du packmap en cours, avec 10 minutes sur chaque map. Ces circuits seront choisis aléatoirement.

Article 3. Match standard

Un match standard se joue en mode Cup avec 4 joueurs avec une limite de 100 points sur 5 circuits. Seul les matchs de finales, c'est-à-dire, les finales Winner et Looser bracket ainsi que la Grande Finale se joueront avec une limite de 120 points.

A 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 ;
- et 3 points pour le quatrième.

Si un joueur ne finit pas son round dans le temps imparti, il n'a pas de points. 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 match suivant du tournoi dans le Winner Bracket et les 2 derniers joueurs se retrouvent dans l'arbre du Looser Bracket. Si le match se déroule déjà dans l'arbre du Looser Bracket, les 2 premiers continuent le match suivant dans le Looser Bracket et les 2 derniers sont éliminés.

Article 4. Début du match

Les maps seront jouées dans un ordre aléatoire pour chaque étape de l'arbre. Les joueurs se connectent sur le serveur, mais ils ne doivent pas provoquer un changement de circuit volontaire (en faisant un vote ou en terminant le circuit). Lorsque tous les joueurs seront présents sur le serveur, un officiel fera passer le serveur sur le circuit suivant pour débiter le match.

Article 5. Pendant le match

En cas de déconnexion pendant un match à cause d'un problème technique lié au réseau, à l'ordinateur ou tout autre problème non-intentionnel, le round interrompu sera annulé et rejoué.

Article 6. Fin de match

Les joueurs doivent annoncer aux arbitres le résultat du match, et prendre une capture d'écran final du match (par défaut touche F10).

Article 7. Les paramètres graphiques du joueur

Opposant : Toujours visible.

Skin par défaut : Skin de base Trackmania² : Canyon. Peinture libre.

Pseudo : 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 des raisons d'enregistrement de fichiers log)

Article 8. Les paramètres des serveurs

Mode Time Attack

Time Attack

Max player: 60

Time limit: 10min

Opposants: Possibilité de les cacher

Carte : aléatoire

Respawn : activé

Mode Cup Normal

Mode Cup Normal

Max player : 4

Point limit : 100 (120 pour la finale)

Round limit : 5

Nombre de vainqueur : 2 (3 pour la finale)

Opposants : Toujours visible

Carte : aléatoire

Warm-up : 1 round

Respawn : activé

Article 9. Infractions

Les joueurs doivent prendre les checkpoints dans l'ordre et dans le sens voulu par l'auteur.

Il est admis 10 minutes de retard maximum à un match.

Article 10. Amendes

La distribution des amendes sportives se fait de la manière suivante :

Carton jaune : 1 tour en moins.

Carton rouge : Disqualifié du match.

CHAPITRE 6 – CONTACT

Pour toutes questions, remarques, propositions ou suggestions relatives à ce règlement, contactez nous :

Par mail : contact@drakonia.eu
Par téléphone : (+33)676770850