



ESWC 2008 TRACKMANIA REGULATION

TABLE DES MATIERES

TABLE DES MATIERES	2
CHAPITRE 1 - INFORMATIONS GENERALES.....	3
1.01 TRACKMANIA.....	3
1.02 REGLEMENT	3
1.03 APPLICATION.....	3
CHAPITRE 2 - - FORMAT DE MATCH	3
2.01 MATCH STANDARD.....	3
CHAPITRE 3 - – PARAMETRES DU JEU	3
3.01 VERSION DU JEU	3
3.02 PARAMETRES DU JEU.....	3
3.03 LISTE DES MAPS	4
CHAPITRE 4 - DEROULEMENT D'UN MATCH	4
4.01 AVANT LE MATCH.....	4
4.02 DURANT LE MATCH	4
4.03 APRES LE MATCH.....	4
CHAPITRE 5 - INFRACTION AU REGLEMENT	4
5.01 AVERTISSEMENTS ET SANCTIONS	4

CHAPITRE 1 - INFORMATIONS GENERALES

1.01 TRACKMANIA

La Coupe du Monde des Jeux Vidéo 2008 utilise le jeu Trackmania Nations ESWC en course de 4 joueurs.

1.02 REGLEMENT

Le règlement de la discipline Trackmania Nations ESWC 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.

1.03 APPLICATION

Le présent règlement s'applique aux tournois qualificatifs pour la Coupe du Monde des Jeux Vidéo 2008.

CHAPITRE 2 - - FORMAT DE MATCH

2.01 MATCH STANDARD

Un match en trois circuits est joué en mode Round avec 4 joueurs et au premier à 30 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 30 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 match sont qualifiés pour le tour suivant du tournoi.

CHAPITRE 3 - – PARAMETRES DU JEU

3.01 VERSION DU JEU

La discipline utilise le jeu vidéo "Trackmania Nations ESWC" avec le dernier patch disponible.

3.02 PARAMETRES DU JEU

Les paramètres suivants seront activés sous le jeu lors des matchs au format standard :

- Mode : Round
- Max Player : 4
- Point Limit : 30
- Use alternate rules : no
- Random Map Order : 1
- Opponents : Always Visible

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

3.03 LISTE DES MAPS

Tous les deux mois une liste de 8 nouveaux circuits est utilisée 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/eswc/2008/national_preliminary/files/trackmania/ESWC_TMN_month_pack.zip

CHAPITRE 4 - DEROULEMENT D'UN MATCH

4.01 AVANT LE MATCH

Les matchs sont joués en fonction de la structure et du planning du tournoi fournis par les officiels du tournoi. Les participants sont encouragés à s'informer du planning du tournoi afin d'éviter tout retard ou forfait.

4.02 DURANT LE MATCH

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.

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.

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.

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.

4.03 APRES LE MATCH

Lorsqu'un joueur s'estime victime d'une violation du règlement durant son match il 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 pourront être sanctionnés.

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.

CHAPITRE 5 - INFRACTION AU REGLEMENT

5.01 AVERTISSEMENTS ET SANCTIONS

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

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 officiel du tournoi
- Arriver en retard à l'heure de son match
- Violent les règles de ce règlement

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

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.

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.