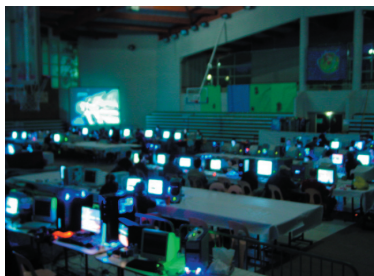
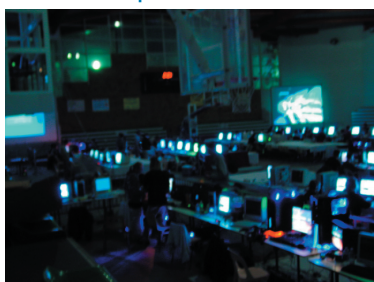


LAN Rurale 2006

2ème Lan Rurale interterritoriale du Languedoc-Roussillon
Compétition de jeux en réseau

Règles TrackMania Nation



Article 1 – Informations Générales

La LAN Rurale 2 : Rj2k6 est une compétition de sport électronique qui se tiend les 21, 22 et 23 Avril 2006 à Arles-sur-Tech (66), France.

Le tournoi TMN est un tournoi reposant sur le jeu Trackmania Nations, de Nadeo.

Les joueurs acceptent, sans réticence ou interprétation, de respecter le règlement. Les joueurs acceptent l'application de ce règlement par les organisateurs et que toute décision prise par les organisateurs prévaut sur ce règlement.

Article 2 – Structure de la compétition Format du Tournoi

2.1 Le tournoi utilise le format suivant:

Etape 1 : Poules – 8 groupes de 5 joueurs, les deux premiers de chaque groupe sont qualifiés pour l'étape suivante.

Etape 2 : Poules – 4 groupes de 4 joueurs, les deux premiers de chaque groupe sont qualifiés pour l'étape suivante.

Etape 3 : Arbre à simple élimination – 8 joueurs. Pour l'étape 1 et 2, un point est attribué par victoire et aucun point par défaite.

2.2 Les critères suivants sont appliqués pour définir le classement de chaque groupe :

- o Plus grand nombre de points obtenus lors des matchs de poule joués entre tous les adversaires.
- o Plus grand nombre de points obtenus lors des matchs de poule joués entre les adversaires en question.
- o Plus grande différence de score obtenue lors des matchs de poule joués entre les adversaires en question.
- o Plus grande différence de rounds marqués dans chaque circuit des matchs de poule joués entre les adversaires en question.
- o Plus grande différence de score obtenue lors de tous les matchs de poule.
- o Plus grande différence de rounds marqués dans chaque circuit de tous les matchs de poule.

Si certains adversaires sont toujours à égalité après ce départage, les matchs entre ces adversaires devront être rejoués.

2.2b Pour l'étape 3, les participants sont éliminés lorsqu'ils perdent un match. Les gagnants avancent dans l'arbre jusqu'à la finale. Un match supplémentaire est joué entre les perdants des deux demi-finales pour définir la 3e et 4e place. Format du Match

2.3 Un match se joue au meilleur des cinq circuits. Chaque circuit se joue au meilleur des cinq rounds. Un circuit se termine lorsqu'un des deux joueurs a gagné trois rounds. Le gagnant et le score d'un circuit sont directement déterminés par le jeu. Le score du match est déterminé par la somme des scores de chaque circuit.

Article 3 – Paramètres de jeu

3.1 La compétition utilise le jeu vidéo "Trackmania Nations ESWC" et oppose un joueur contre un autre.

3.2 Les options de jeu suivantes seront utilisées pour tous les matchs:

- o Max player : 2
- o Mode : Round
- o Point Limit : 3
- o Use alternate rules : oui

3.3 La liste des circuits disponibles est composée de :

- o D-0
- o D-1
- o D-2
- o D-3
- o D-4
- o D-5
- o D-6
- o D-7
- o D-8
- o D-9

Ces circuits son issus du pack officiel Cyberleagues pour le mois d'avril. Disponible à l'adresse suivante: http://rj66.org/telechargements/rj2k6/Tournois/Rj2k6_TMN_ESWC_April_Pack.zip

Article 4 – Admission des participants

4.1 Un joueur est autorisé à participer au tournoi Trackmania Nations s'il remplit les conditions suivantes:

- o Etre inscrit et avoir réglé son inscription.
- o Etre présent lors de la constitution des poules
- o Posséder le jeu installé sur son PC(gratuit, à télécharger à l'avance ou dès l'arrivée à la LAN)

S'il est mineur, il doit présenter une autorisation parentale (url de la fiche sanitaire)

Article 5 – Responsabilités des participants

5.1 Les joueurs acceptent de se conformer à la Charte de l'ESWC et de respecter les points suivants:

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

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

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

Article 6 – Déroulement du tournoi

Convocation

6.1 Les joueurs doivent être présents à l'aire de jeu à leur heure de convocation. Il est conseillé aux joueurs de prévoir quelques minutes d'avance pour éviter tout retard imprévisible.

6.2 L'heure de convocation indique l'heure à laquelle les joueurs doivent être présents pour commencer une session de matchs. Une session de matchs inclus l'installation du joueur (telle que l'installation des périphériques, leur configuration et l'échauffement) et un ou plusieurs matchs de compétition, tel qu'il est défini dans le planning du tournoi. Les joueurs doivent quitter l'aire de jeu une fois la session de matchs terminée.

Installation et Echauffement

6.3 Les joueurs doivent utiliser les ordinateurs de compétition désignés par les responsables du tournoi. Ceux-ci peuvent être des ordinateurs fournis par les organisateurs ou l'ordinateur du joueur. Lorsqu'un match est joué sur scène, les joueurs acceptent de jouer dans les conditions de la scène telles que l'éclairage, les cardio-fréquencemètres, et l'utilisation des écouteurs spéciaux fournis par les organisateurs.

6.4 Les règles suivantes s'appliquent :

- o Les joueurs peuvent amener et utiliser des périphériques personnels, tels qu'un clavier, une souris ou une manette, à condition qu'ils disposent des pilotes adéquats pour chaque périphérique.
- o Les joueurs doivent amener leurs propres casques audio et ne peuvent pas utiliser des enceintes. Dans certains cas, les joueurs devront utiliser les casques audio fournis par les organisateurs.
- o Les joueurs ne peuvent pas utiliser de fichier de configuration.
- o Les joueurs sont responsables du bon déroulement de l'installation et du fonctionnement de leur matériel.
- o Le temps attribué aux joueurs pour installer leur matériel et s'échauffer s'étend depuis l'heure de convocation jusqu'à l'heure du démarrage du premier match à jouer.

6.5 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.

6.6 Les joueurs peuvent modifier les paramètres de luminosité du moniteur à condition que ceux-ci restent dans des valeurs raisonnables. Les paramètres de luminosité du système d'exploitation ne peuvent être changés.

Déroulement d'un match

6.7 Les joueurs rencontrent leurs adversaires en fonction de la structure et du planning du tournoi.

6.8 Les joueurs doivent recevoir l'autorisation d'un responsable de tournoi avant de commencer un match.

6.9 Les joueurs ne peuvent pas communiquer avec d'autres personnes lors d'un match officiel.

6.10 Les joueurs ne peuvent pas quitter un match officiel en cours.

6.11 Si une partie est involontairement interrompue (crash client, crash serveur, coupure réseau, ...) les responsables du tournoi peuvent décider de rejouer la partie sans donner un quelconque avantage à l'un ou l'autre joueur.

Article 7 – Infractions au règlement

Définitions

7.1 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 7.4)

7.2 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 7.4 et 7.5)

7.3 Les officiels du tournoi sont les arbitres, le directeur du tournoi et le directeur de la compétition Trackmania Nation ESWC Rj66.

Avertissements et Sanctions

7.4 Un joueur peut être réprimandé et recevoir un avertissement si il commet l'une des infractions suivantes :

- o Refuser de suivre les instructions d'un officiel du tournoi.
- o Arriver en retard à l'heure de convocation
- o Contester la décision d'un officiel de tournoi
- o Utiliser un langage ou des gestes insultants
- o Etre coupable de comportement anti-sportif.

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

- o Recevoir plus d'un avertissement
- o Etre coupable d'actes violents
- o Tricher ou utiliser un procédé inéquitable
- o Mentir ou induire en erreur un officiel du tournoi.
- o Arriver en retard à l'heure de son match

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

7.7 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.

7.8 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.