



Masters Français du Jeu Video

saison 2010-2011



Annexe

Trakmania Nation Forever®

Version 1.0 - 06/10/2010

AVEC LE SOUTIEN DE



www.ldlc.com
www.mastersjeuvideo.org

SOMMAIRE

SECTION 1 – LA COMPETITION	3
CHAPITRE 1 – Déroulement d'un tournoi	3
Article 1. Phase Time Attack : 2 circuits	3
CHAPITRE 2 – Tournoi Elite et Tournoi Amateur	3
Article 1. Structure d'un tournoi	3
Article 2. Niveau Elite et Amateur	3
Article 3. Qualification au tournoi Elite	3
Article 4. Variante	4
Article 3. Match standard	5
Article 4. Début du match	5
Article 5. Pendant le match	5
Article 6. Fin de match	6
CHAPITRE 2 – Paramètres de jeu	6
Article 7. Les Paramètres graphiques du joueur	6
Article 8. Les Paramètres des serveurs	6
CHAPITRE 3 – Infractions et Amendes spécifiques	7
Article 10. Infractions	7
Article 11. Amendes	7
SECTION 2 – SOUMISSION D'UN CIRCUIT	8
CHAPITRE 1 – Les Cartes Officielles	8
Article 1. Définitions	8
CHAPITRE 2 – La composition du challenge	8
Article 2. L'éditeur autorisé et des modifications	8
Article 3. Du poids du challenge	10
Article 4. Du tracé du challenge	10
Article 5. De la difficulté du challenge	10
Article 6. De l'utilisation du MediaTracker	10
Article 7. De l'originalité du challenge	10
CHAPITRE 3 – Du choix des challenges	11
Article 8. De la soumission et de la composition	11
CHAPITRE 4 – Droit de regard	11

SECTION 1 – LA COMPETITION

CHAPITRE 1 – Déroulement d'un tournoi

Article 1. 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 les 2 circuits officiels des Masters en cours. Ces circuits seront tirés au sort.

CHAPITRE 2 – Tournoi Elite et Tournoi Amateur

Article 1. Structure d'un tournoi

L'organisateur doit dans la mesure du possible suivre le modèle générique suivant, sauf si spécifié autrement dans les annexes spécifiques :

- **1ère Phase:** Qualifications via Time Attack.
- **2ème Phase:** Phase de poule. Tous les joueurs commencent sur l'arbre Elite.
- **3ème Phase:** Lorsque 50% des joueurs du tournoi auront été éliminé de l'arbre Loser, le tournoi Amateur pourra commencer avec ceux-ci.
- **4ème Phase:** Lors de la finale, les deux premiers joueurs du winner bracket commencent avec respectivement 10 et 6 pts.

Article 2. Niveau Elite et Amateur

Chaque tournoi du circuit des Masters Français du Jeu Vidéo fera l'objet d'une séparation entre une partie Elite et Amateur.

Les tournois doivent donc comporter au moins une phase de poule qui servira à départager les joueurs de ces deux niveaux.

Les tournois Elites et Amateurs se jouent ensuite en parallèle, chacun pouvant adopter un format différent (phase de poule supplémentaire, arbre en simple élimination).

Article 3. Qualification au tournoi Elite

Le tournoi Elite est composé de la totalité des inscrits au tournoi, avec un minimum 8 joueurs et maximum de 32 joueurs.

Le tournoi Amateur est composé de 50% des joueurs ayant été éjecté du loser bracket du tournoi Elite.

Par exemple, pour un tournoi de :

- 16 joueurs : 8 joueurs en Amateur
- 32 joueurs : 16 joueurs en Amateur

La moitié des joueurs restent qualifiés pour le tournoi Elite, l'autre moitié sera classée sur le tournoi Amateur.

Article 4. Variante

Pour des raisons de pratiques et de temps, si le tournoi contient plus de 32 joueurs, la séparation Elite/Amateur devra être faite de la façon suivante :

- Le tournoi commencera par une phase de qualification via un « Time Attack » avec l'ensemble des joueurs.
- A la sortie la première moitié des joueurs sera redirigé vers le tournoi Elite. L'autre moitié ira dans le tournoi Amateur.
- Les deux tournois continueront de façon séparée via un arbre Winner/Loser

Article 3. Match standard

Un match standard se joue en mode Cup avec 4 joueurs avec une limite de 100 points sur 5 circuits. Seuls 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 aucun point. Le serveur change de circuit aléatoirement tous les 5 rounds.

Pour gagner, les joueurs doivent atteindre 100 points et terminer 1^{er} 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

L'arbitre fait un tirage au sort pour l'ordre des circuits à 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 (présent ans les rangs) 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 default touche F10).

CHAPITRE 2 – Paramètres de jeu

Article 7. Les Paramètres graphiques du joueur

Opposant : Toujours visible.

Skin par default : Skin de base Trackmania Nation Forever. 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

Time Attack

Time Attack.
Max player: 32.
Time limit: 10min.
Opposants: Toujours visible.
Carte : aléatoire
Respawn : désactivé.

Mode Cup Normal

Mode Cup Normal.
Max player : 4.
Point limit : 100 (120 pour la finale amateur et élite)
Round limit : 5.
Nombre de vainqueur : 2 (3 pour la finale amateur et élite)
Opposants : Toujours visible.
Carte : aléatoire
Warm-up : 1 round.
Respawn : désactivé.

CHAPITRE 3 – Infractions et Amendes spécifiques

Article 10. Infractions

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

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

Article 11. Amendes

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

Carton jaune : 1 tour en moins.

Carton rouge : Disqualifié du match.

Carton noir : Expulsé de la LAN.

SECTION 2 – SOUMISSION D'UN CIRCUIT

CHAPITRE 1 – Les Cartes Officielles

Article 1. Définitions

a) Le PackMap

Le PackMap est le regroupement des 5 circuits qui composent le tournoi. Sa fréquence de sortie est tri mensuelle.

b) Le Jury

Le jury est composé de 5 membres, dont les arbitres officiels des masters français du jeu vidéo, et compléter par des joueurs tirés au sort parmi les licenciés de la discipline.

c) Les Arbitres

Un arbitre est une personne physique désigné par les masters français du jeu vidéo. Il assure le suivi communautaire, ainsi que l'administration du tournoi.

CHAPITRE 2 – La composition du challenge


Article 2. L'éditeur autorisé et des modifications

a) L'éditeur

Les challenges soumis devront avoir été créé avec l'éditeur de circuit du jeu Trackmania Nations Forever. Les challenges ayant été édité avec un éditeur hexadécimal afin de passer outre les limites de collision du jeu seront automatiquement supprimées de la liste des challenges sélectionnable.

b) Les modifications

Le challenge soumis à la sélection ne devra comporter aucun mode, l'ambiance lumineuse utilisée est laissée libre à l'auteur. Cependant il devra faire attention à ce que son choix se révèle être le plus fluide. Les seules ressources graphiques, permettant une modification visuelle des blocs, autorisées sont celles fournies nativement dans le jeu, ainsi que celles fournies par l'association Drakonia. Seul un emplacement de type panneau d'affichage (blocs 5-1-7, 8-8-4, ou 8-8-7) est laissé visuellement libre à l'auteur du circuit. Sur cet affichage l'auteur pourra y mettre



le visuel de son choix à partir du moment que celui-ci respect les mœurs, la loi et ne dérange pas l'ordre public.

Les arbitres doivent pouvoir avoir accès à l'édition du challenge. Tous les challenges soumis devront être sécurisé par un mot de passe qui devra être transmis aux arbitres avec le circuit. En cas de non-respect de cette règle, le circuit sera automatiquement supprimé de la sélection.

Article 3. Du poids du challenge

Le challenge proposé par l'auteur ne devra en aucun cas dépasser les deux mille cinq cents coppers. Tout challenge enfreignant cette règle sera automatiquement supprimé de la sélection.

Article 4. Du tracé du challenge

Le tracé du challenge doit permettre de révéler le niveau technique des compétiteurs sans pour autant être une course d'obstacle. Le challenge bien que technique doit pouvoir être jouable par des joueurs de tout niveau afin d'offrir à chacun la possibilité de concourir.

Le tracé du challenge doit faciliter les affrontements et des retournements de situation entre les différents joueurs mais aussi mettre en valeur ceux-ci.

Article 5. De la difficulté du challenge

Pour cela le challenge devra faire entre cinquante-cinq secondes et une minute et vingt secondes. La difficulté du circuit se devra d'être progressive. Les différentes difficultés rencontrées ne devront pas être éliminatoire, ou seulement si placée à la fin. Chaque passage devant offrir une voie de passage pour le joueur ne pouvant pas franchir l'obstacle. Seuls les éléments type wall-ride, vrille, et looping peuvent ne pas proposer de telles voies.

Il n'y a pas de limitations quant aux proportions d'utilisations des différents types de blocs. Cependant les challenges proposant de manière équilibré et judicieuse l'ensemble des différents type de routes proposés seront plus facilement mis en avant.

Article 6. De l'utilisation du MediaTracker

L'auteur à la possibilité de créer une séquence de MediaTracker en introduction et en replay du circuit. Cependant la séquence d'introduction ne devra pas faire plus de 3 secondes, et la séquence de replay devra mettre en valeur l'action de jeu sans éléments superficiels. Toute séquence contrevenant à ces règles sera supprimée sans pour autant disqualifier le challenge.

Article 7. De l'originalité du challenge

Le challenge soumis doit être original, c'est-à-dire que le challenge ne doit pas avoir été diffusé de quelque manière quel soit. Il est cependant évident que l'auteur a le droit de faire tester son challenge par d'autres personnes que lui-même. Tant que cette phase de tests reste dans un cadre privé.

CHAPITRE 3 – Du choix des challenges

Article 8. De la soumission et de la composition

La soumission des challenges se fera par voies électronique. Les circuits devront être envoyés non compressé à l'adresse électronique suivante : tmnf@mastersjeuvideo.org.

Un communiqué de presse indiquera les détails de la sélection du pack, ainsi que la date limite d'envoi de celui-ci.

Chaque challenge soumis et respectant les règles de l'article I, sera étudié et noté par le jury de sélection.

Si un challenge est soumis pas un membre du jury, alors ce membre ne pourra participer au vote de ce challenge

Le pack sera rendu public, par un communiqué de presse, au plus tard deux semaines avant sa première utilisation en compétition officielle. Si aucun PackMap n'est diffusé par l'organisation des Masters Français du Jeu Vidéo dans les délais avant la compétition c'est le dernier pack qui devra être utilisé en compétition.

CHAPITRE 4 – Droit de regard

Les Masters Français du Jeu Vidéo ainsi que NADEO se gardent le droit de supprimer tout challenge qu'ils jugeront inadapté aux épreuves du circuit, ou qui ne correspondent pas à l'image des entités précédemment citées.