

MASTERS FRANÇAIS DU JEU VIDÉO

RÈGLEMENT SPÉCIFIQUE

TRACKMANIA NATIONS FOREVER



Version 0.6 - 28/10/2009



AVEC LE SOUTIEN DE



WWW.MASTERSJEUVIDEO.ORG

www.ldlc.com
www.lanalliance.org
www.battlefrance.fr

Sommaire

CHAPITRE 1 – Déroulement d'un tournoi	3
Article 1. Phase Time Attack : 5 circuits	3
Article 2. Le tournoi Elite et le Tournoi Amateur	3
Article 3. Match standard.....	4
Article 4. Début du match	4
Article 5. Pendant le match	4
Article 6. Fin de match.....	4
CHAPITRE 2 – Paramètres de jeu	5
Article 7. Les Paramètres graphiques du joueur	5
Article 8. Les Paramètres des serveurs	5
Article 9. Les cartes officielles	5
CHAPITRE 3 – Infractions et Amendes spécifiques	6
Article 10. Infractions	6
Article 11. Amendes	6

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.

Article 2. Le tournoi Elite et le Tournoi Amateur

Le tournoi se poursuit sur un arbre à double élimination commun appelé « Tournoi Elite ».

Les premiers joueurs éliminés de l'arbre du « Tournoi Elite », c'est-à-dire après avoir comptabilisé 2 défaites consécutives, feront partie d'un autre tournoi en double élimination appelé « Tournoi Amateur ».

L'arbre de chaque tournoi se compose de deux tableaux : un Winner Bracket et un Looser Bracket.

La finale de chaque tournoi oppose les gagnants de la finale du Winner Bracket et les gagnants de la finale du Looser Bracket.

En finale, les deux premiers de la finale du Winner Bracket partent avec un avantage respectif de 10 et 6 points sur leurs deux autres adversaires.

Article 3. Match standard

Un match standard se joue en mode Cup avec 4 joueurs avec une limite de 120 points sur 5 circuits.

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 120 points et terminer 1^{er} lors d'un ultime round. On appelle « finaliste » le joueur qui a atteint 120 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).

Article 7. Les Paramètres graphiques du joueur

Opposant : Toujours visible.

Skin par default : Peinture libre.

Pesudo : 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 raison 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.

Article 9. Les cartes officielles

La fréquence de sortie des packs de circuits est bimensuelle et comprend 5 circuits.

Les circuits seront choisis par les licenciés uniquement parmi une liste de circuits proposée bénévolement par la communauté TM et répondant aux critères suivants:

- La durée d'un circuit doit être comprise entre 55s et 1m10s.
- Les circuits ne doivent pas comprendre de séquence utilisant le media tracker.
- Les circuits ne doivent pas comprendre des rajouts de sons, musiques.

- Les circuits ne doivent pas avoir déjà été utilisés dans des tournois.

Pour connaître les circuits officiels d'une étape des Masters Français du Jeu Vidéo, veuillez consulter le site des Masters.

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.