

AIRFRANCE TRACKMANIA CUP

Règlement général

TRACKMANIA CUP

O N L I N E : D U 6 J U I L L E T A U 1 E R S E P T E M B R E 2 0 1 9

O F F L I N E : F I N 2 0 1 9

Sommaire

I. Informations générales	3
Section I - 1. Règlement général	3
Section I - 2. Application du règlement	3
Section I - 3. Inscription	3
Section I - 4. MapPack	3
Section I - 5. Contact	3
II. Règles Trackmania ²	4
Section II - 1. Version de jeu	4
Section II - 2. Configuration joueur	4
Section II - 3. Configuration serveur	4
III. Format de match	5
Section III - 1. Généralités	5
Section III - 2. Arbre Simple élimination	5
Section III - 3. Match en mode « Rounds »	5
IV. Déroulement d'un match	6
Section IV - 1. Avant le match	6
Section IV - 3. Interruption du match	6
Section IV - 4. Quitter un match en cours	6
Section IV - 5. Validation du Résultat	6
V. Infractions au règlement	7
Section V - 1. Définition	7
Section V - 2. Comportements interdits et sanctions.	7
Section V - 3. Actions de jeu interdites	7
Section V - 4. Disqualification	7
VI. 1 ^{ER} PRIX	8

AIRFRANCE SKYTEAM

TRACKMANIA CUP

O N L I N E : DU 6 JUILLET AU 1ER SEPTEMBRE 2019

O F F L I N E : FIN 2019

I. Informations générales

Section I - 1. Règlement général

La société NTWU se réserve le droit de modifier le présent règlement à tout moment et sans préavis. Il est donc recommandé de relire le présent règlement avant chaque évènement.

L'inscription à l'Air France TM Cup est **interdite aux joueurs de moins de 18 ans**. Les joueurs doivent remplir le formulaire d'inscription de bonne foi sous peine d'exclusion.

Section I - 2. Application du règlement

En participant aux compétitions organisées par la société NTWU, les joueurs acceptent, sans réticence ou interprétation, de respecter le règlement.

NTWU se réserve également le droit de prendre des décisions sur des points non-couverts par le règlement ou même contraire à celui-ci dans le but de conserver l'esprit sportif et l'équité de la compétition.

Section I - 3. Inscription

Les joueurs souhaitant participer au tournoi doivent s'inscrire sur le site www.airfrance-tmcup.com dans la section prévu à cet effet.

Les joueurs doivent fournir le login ManiaPlanet qui sera utilisé pendant toute la compétition, aucun changement ne pourra être réalisé après l'inscription.

Section I - 4. MapPack

Les maps sont disponibles directement via Trackmania² Stadium sur les serveurs multijoueur Air France TM Cup.

Pour le téléchargement des maps, il suffit de se rendre dans la section « Comment jouer ? » sur site.

Section I - 5. Contact

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

Par mail : contact@ntwu.eu

Par discord : <https://discord.gg/4UMaRcR>

TRACKMANIA CUP

O N L I N E : DU 6 JUILLET AU 1ER SEPTEMBRE 2019

O F F L I N E : FIN 2019

II. Règles Trackmania²

Section II - 1. Version de jeu

La compétition sera jouée avec la dernière version du jeu de Trackmania² Stadium. Il est impératif d'avoir une version payante du jeu.

Section II - 2. Configuration joueur

Les paramètres suivants du joueur doivent s'appliquer lors du tournoi :

- Modèle 3D de base de la voiture Trackmania² Stadium par défaut avec peinture libre
- 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 log)

Section II - 3. Configuration serveur

Les serveurs devront respecter les paramètres suivants :

Commun à tous les modes :

- Accès aux serveurs via Guestlist
- Aucun spectateur hormis ceux autorisés par NTWU
- Maps : Aléatoire
- Limite de temps après l'arrivée du premier joueur : 30 secondes
- Respawn : Activé
- Warm-up : 1 round
- Opposants : Libre

Match en mode Rounds :

- Mode Rounds
- Limite de points : Aucune
- Limite de rounds par map : 5

TRACKMANIA CUP

O N L I N E : DU 6 JUILLET AU 1ER SEPTEMBRE 2019

O F F L I N E : FIN 2019

III. Format de match

Section III - 1. Généralités

Le format du tournoi pourra être ajusté selon le nombre total de participants et le planning du tournoi. Toutes les manches du tournoi se dérouleront en mode Rounds.

Section III - 2. Arbre Simple élimination

Chaque match de l'arbre sera composé de X joueurs. Dans chaque match, les participants se rencontrent en mode Rounds.

À l'issue du match, les X vainqueurs de chaque groupe seront qualifiés pour le tour suivant de l'arbre. Les perdants seront éliminés du tournoi.

Section III - 3. Match en mode « Rounds »

Un match standard se joue en mode Rounds avec X joueurs sans limite de points sur 3 maps.

À la fin de chaque round, les joueurs gagnent un nombre de points correspondant à leur position d'arrivée, le détail des points sera spécifié sur la page de gestion du tournoi.

IV. Déroulement d'un match

Section IV - 1. Avant le match

NTWU essaiera autant que possible de donner une chance aux joueurs de s'échauffer avant chaque match mais en raison des contraintes de temps, elle ne pourra garantir un temps minimum.

Les joueurs devront jouer sur les serveurs définis par Drakonia. La liste des serveurs ainsi que le détail des règles sera communiqué via le serveur Discord <https://discord.gg/4UMaRcR> pour chaque tour du tournoi.

Le match doit démarrer à l'heure exacte indiquée sur le planning, les joueurs doivent être prêts à démarrer au moins 15 minutes avant l'heure de match indiquée. Les matchs seront démarrés par des administrateurs choisis par NTWU.

Section IV - 3. Interruption du match

Si un match est involontairement coupé (crash d'un joueur, crash serveur, coupure réseau/électrique, ...) l'organisateur du tournoi peut décider de relancer le match selon les règles suivantes :

- Si un joueur est déconnecté avant la fin de la première course de la première map alors l'ensemble du match est rejoué.
- Si tous les joueurs sont déconnectés la course interrompue est annulée et rejouée.

Un joueur ne peut pas demander de pause durant un round, à moins que ce ne soit autorisé directement par un organisateur officiel.

Section IV - 4. Quitter un match en cours

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, il est considéré comme un abandon et entraînera une disqualification.

Section IV - 5. Validation du Résultat

La validation du score est effectuée par NTWU à la fin du match.

Lorsqu'un joueur s'estime victime d'une violation du règlement durant son match, les joueurs 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 seront sanctionnées.

V. Infractions au règlement

Section V - 1. Définition

Les officiels du tournoi sont les arbitres et le directeur du tournoi.

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.

Section V - 2. Comportements interdits et sanctions.

Un joueur peut être réprimandé et recevoir un avertissement s'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 ;
- Être coupable de comportement antisportif ;
- Recevoir plus d'un avertissement ;
- Être coupable d'actes violents ;
- Tricher ou utiliser un procédé inéquitable ;
- Mentir ou induire en erreur un officiel du tournoi ;
- Violier les règles de ce règlement.

Un joueur recevant une sanction perd automatiquement la manche en cours, ou la prochaine s'il ne joue pas.

Section V - 3. Actions de jeu interdites

Les joueurs ne peuvent pas amener ou utiliser de logiciel externe qui interagit avec le jeu, ou toute forme de modification qui altère la version du jeu vidéo ou permet à un joueur d'exécuter plus d'une action en même temps, ou tout fichier de configuration, sans l'autorisation préalable d'un officiel du tournoi.

Section V - 4. Disqualification

Après étude d'une infraction au règlement par le directeur de la compétition et du directeur de tournoi, un joueur ayant reçu une sanction peut également subir plusieurs défaites automatiques, la disqualification de celui-ci, son expulsion et l'interdiction de participer aux futures compétitions durant un an.

TRACKMANIA CUP

O N L I N E : DU 6 JUILLET AU 1ER SEPTEMBRE 2019

O F F L I N E : FIN 2019

VI. 1^{er} prix

Le gagnant recevra **deux billets d'avion aller-retour en classe Economy à destination de Montréal (Canada)** sous réserve que ce soit un vol opéré en direct et en moyens propres par Air France, au départ d'une des escales sur le territoire français d'Air France.

Le gagnant et la personne qui l'accompagne auront droit à une visite des Studios UBISOFT MONTREAL.

Le gagnant devra indiquer le jour et les horaires souhaités au moment de la réservation des billets d'avion.

Toutefois, le voyage devra être réservé avant le 22 décembre 2019 et effectué avant le 31 mai 2020 (dernière date de retour possible). Aucun changement du lieu de départ ou de la date ne sera possible une fois la réservation des billets effectuée.

Ces titres de transport doivent être utilisés uniquement par le gagnant et la personne qui l'accompagne qui devront impérativement voyager ensemble sur les mêmes vols et mêmes dates. Les titres de transport sont soumis à des conditions particulières. Les billets seront réservés en classe économique (classe N d'Air France) selon disponibilités. Ils seront non modifiables, non remboursables et non échangeables. Les billets gagnants sont exclus du programme Flying Blue. Les billets gagnants, ne permettent pas l'accumulation de mile.

Ces billets ne comprennent pas les assurances annulation et rapatriement, ni aucune autre dépense non spécifiée dans le descriptif ci-dessus.

Tous les frais non spécialement mentionnés comme inclus dans la dotation restent à la charge du gagnant ; il s'agit notamment mais non exclusivement : du transport du gagnant et de son accompagnant de leur lieu de résidence à l'aéroport et de l'aéroport à leur lieu de résidence ; du stationnement des véhicules à l'aéroport, des assurances et des visas ; de l'hébergement lors de son séjour ainsi que toute dépense personnelle.

La valeur commerciale de cette dotation est estimée à 1800 euros TTC au total et correspond au prix public TTC couramment pratiqué ou estimé à la date de rédaction du Règlement, elle est donnée à titre de simple indication et est susceptible de variation.

La dotation ne pourra en aucun cas être reprise ou échangée contre sa valeur en espèce ou contre toute autre dotation, ni transmise à des tiers. Cependant, en cas de force majeure ou si les circonstances l'exigent, la société Air France se réserve la possibilité de substituer à tout moment à la dotation proposée une autre dotation d'une valeur équivalente.

La dotation ne peut donner lieu à aucune contestation ou réclamation d'aucune sorte. Le gagnant s'engage à ne pas rechercher la responsabilité d'Air France en ce qui concerne la dotation, notamment leur livraison, leur état et leur qualité.