



Règlement du tournoi de Trackmania

27/11/2019

EN PARTICIPANT À CE TOURNOI, CHAQUE JOUEUR ACCEPTE CE RÈGLEMENT ET SE PLIE À SES RÈGLES.

Le déroulement de ce tournoi est susceptible de changer si les conditions nous y obligent.

Ce règlement est susceptible de changer ultérieurement, et sera mis à jour sur le site internet.

Le tournoi n'est pas limité en place. N'oubliez pas, l'inscription officielle au tournoi de Trackmania se fait sur notre site web : **www.hehlan.be**. L'inscription n'est qu'un simple moyen nous permettant d'avoir une idée sur le nombre de joueurs qui pourraient disputer le tournoi. Le joueur sera accepté si, et seulement si, le paiement a été effectué (par virement). Les joueurs doivent posséder un jeu à jour, en version européenne, ainsi que leur propre compte de jeu.

I. Structure du tournoi

La structure du tournoi variera en fonction du nombre de joueurs qui se présenteront sur place.

Les dispositions des poules et du bracket sont donc susceptibles d'être modifiées.

Phase de qualification

Cette phase se déroulera en 2 poules. Les joueurs s'affronteront en mode **CUP**. Les 4 premiers de chaque poule seront qualifiés pour la phase finale.

Phase éliminatoire

Cette phase se déroulera également en mode **CUP**. La finale se jouera jusqu'à ce que les 3 premières places soient déterminées. Les autres places seront alors automatiquement déterminées selon le classement.

II. Déroulement du tournoi

Format des matchs

Chaque map sera précédée d'un seul tour d'échauffement ("**WARM UP**").

Les matchs se dérouleront en mode « **CUP** » :

Un match standard se joue en mode Cup avec une limite de 60 points sur un ensemble de circuits. Seule la finale se jouera avec une limite de 100 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.



- 3 points pour le quatrième.
- 2 points pour le cinquième.
- 1 point de la sixième à la dixième.

En phase finale, la distribution des points change comme suit :

- 10 points pour le premier.
- 6 points pour le deuxième.
- 4 points pour le troisième.
- 3 points pour le quatrième.

Si un joueur ne finit pas son round dans le temps imparti (15 secondes après l'arrivée du premier), il n'a aucun point. Le serveur change de circuit aléatoirement tous les 3 rounds. Pour gagner, les joueurs doivent atteindre 60 points (100 points en finale) et confirmer leur statut de finaliste. On appelle « finaliste » le joueur qui a atteint 60 points (100 points en finale) 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.

III. Maps

Les maps seront fournies sur le site www.hehlan.be ainsi que sur la page Facebook de l'évènement un mois avant le tournoi.

IV. Gestion des joueurs

Retard

Les joueurs doivent être présents avant la fin du warm up, dans le cas contraire, nous déclarerons le joueur absent. Il peut néanmoins rejoindre la partie en cours de jeu pour poursuivre le tournoi. Il devra cependant attendre le lancement d'une nouvelle map pour être autorisé à participer.

Déconnexion

Si un joueur est déconnecté en cours de partie, il devra se reconnecter le plus rapidement possible. Si le problème persiste, le joueur concerné devra faire appel à un organisateur.

Comportement

Tout mauvais comportement d'un joueur lors des matchs sera susceptible d'être sanctionné d'un avertissement puis de l'exclusion du joueur.

Le fairplay est attendu de la part de chaque participant pour que l'évènement se déroule dans la meilleure ambiance possible.

En cas de problèmes lors du tournoi, veuillez contacter les organisateurs qui tenteront de résoudre les éventuels problèmes.

V. Règles

Un joueur se verra disqualifié du tournoi s'il :

- Triche ou utilise un procédé inéquitable ;
- Refuse des instructions d'un organisateur ;



- Conteste les décisions d'un organisateur ;
- Fait preuve de comportements antisportifs ;
- Fait preuve de comportements insultants ;
- Est coupable d'actes violents ;
- Ment ou induit en erreur un organisateur.

Toute autre tentative de triche est passible de disqualification du tournoi. Si un quelconque problème non cité dans ce règlement survient le jour de l'évènement, l'organisation se réserve le droit de prendre une décision à ce moment-là.