



Règlement général

Shootmania Storm

Saison 2016

Version 3.0 - 28/02/2016

Écrit par l'association Drakonia

www.drakonia.eu



Sommaire

Planet I.	Informations générales.....	3
	Section I - 1. Règlement général.....	3
	Section I - 2. Application du règlement.....	3
	Section I - 3. Contact.....	3
	Section I - 4. Map Pack.....	3
Planet II.	Règles ShootMania Storm Elite.....	4
	Section II - 1. Version de jeu.....	4
	Section II - 2. Configuration joueur.....	4
	Section II - 3. Clublink.....	4
	Section II - 4. Configuration serveur.....	4
Planet III.	FORMAT DE MATCH.....	5
	Section III - 1. Généralités.....	5
	Section III - 2. Match « Best Of 1 ».....	5
	Section III - 3. Match « Best Of 3 ».....	6
	Section III - 4. Match « Best Of 5 ».....	6
Planet IV.	DEROULEMENT D'UN MATCH.....	7
	Section IV - 1. Avant le match.....	7
	Section IV - 2. Capitaine.....	7
	Section IV - 3. Interruption du match.....	7
	Section IV - 4. Arrêt du match en cours.....	8
	Section IV - 5. Validation du Résultat.....	8
Planet V.	INFRACTIONS AU REGLEMENT.....	9
	Section V - 1. Définition.....	9
	Section V - 2. Comportements interdits et sanctions.....	9
	Section V - 3. Actions de jeu interdites.....	10
	Section V - 4. Disqualification.....	10



Planet I. Informations générales

Section I - 1. Règlement général

L'association Drakonia 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.

Section I - 2. Application du règlement

En participant aux compétitions organisé par l'association Drakonia, les joueurs acceptent, sans réticence ou interprétation, de respecter le règlement.

Drakonia 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. Contact

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

- ✉ Par mail : contact@drakonia.eu
- ✉ Par téléphone : (+33) 6 76 77 08 50

Section I - 4. Map Pack

Le Map pack sera fixé par l'Association Drakonia et sera composé des cartes du moment. Les maps sont disponibles sur le site de [Mania Actu](#) et le site de [Drakonia](#)

Planet II. Règles ShootMania Storm Elite

Section II - 1. Version de jeu

Toutes les compétitions seront jouées avec la dernière version du jeu de Shootmania Storm, en mode Elite.

Section II - 2. Configuration joueur

Les règles suivantes doivent être appliquées par tous les joueurs :

- ☞ Si le joueur est un **homme** : il doit utiliser le **skin homme**.
- ☞ Si la joueuse est une **femme** : elle devra utiliser le **skin femme**.

Section II - 3. Clublink

Toutes les équipes DOIVENT s'être enregistré sur le site officiel du jeu, et avoir complété leur profil : <https://player.maniaplanet.com/teams>

Section II - 4. Configuration serveur

Les serveurs devront respecter les paramètres suivants :

- | | | |
|-------------------------|----------------------------|-----------------------------|
| ✓ S_TimeLimit 60 | ✓ S_SleepMultiplier 1 | ✓ S_ForceWeaponSelection No |
| ✓ S_TimePole 15 | ✓ S_Matchmaking No | ✓ S_UseWeaponSelection No |
| ✓ S_TimeCapture 1.5 | ✓ S_UsePlayerClublinks Yes | |
| ✓ S_WarmUpDuration 90 | ✓ S_Practice No | |
| ✓ S_MapWin 2 | ✓ S_TurnWin 9 | |
| ✓ S_TurnGap 2 | ✓ S_UseEliteB2 No | |
| ✓ S_TurnLimit 15 | ✓ S_UseLobby No | |
| ✓ S_DeciderTurnLimit 15 | ✓ S_UseLaserSkewering Yes | |

Planet III. FORMAT DE MATCH

Plusieurs formats de matchs peuvent être utilisés lors d'une compétition Drakonia. Le choix du format de match est à notre appréciation suivant la structure du tournoi.

Section III - 1. Généralités

Un match Shootmania oppose deux équipes de trois joueurs et se joue de la manière suivante: La première équipe qui atteint un score de 9 avec 2 points d'écart gagne le round et le match. Le score maximum est de 15.

L'équipe A sera choisie par Drakonia, de façon arbitraire, ou au hasard. L'équipe A choisi sa couleur, et si son équipe attaquera en premier.

Section III - 2. Match « Best Of 1 »

Un match « Best Of 1 » se joue en une partie. Le veto map respecte la règle suivante :

- ☞ L'équipe B enlève une des 9 cartes.
- ☞ L'équipe A enlève une des 8 cartes restantes.
- ☞ L'équipe B enlève une des 7 cartes restantes.
- ☞ L'équipe A enlève une des 6 cartes restantes.
- ☞ L'équipe B enlève une des 5 cartes restantes.
- ☞ L'équipe A enlève une des 4 cartes restantes.
- ☞ L'équipe B enlève une des 3 cartes restantes.
- ☞ L'équipe A enlève une des 2 cartes restantes.

La carte restante sera jouée pour le match.

Section III - 3. Match « Best Of 3 »

Un match « Best Of 3 » se joue en deux ou trois parties. Les équipes doivent alterner pour les bans et picks entre chaque partie.

Le veto map respecte la règle suivante :

- ☞ L'équipe B enlève une des 9 cartes.
- ☞ L'équipe A enlève une des 8 cartes restantes.
- ☞ L'équipe B enlève une des 7 cartes restantes.
- ☞ L'équipe A enlève une des 6 cartes restantes.
- ☞ L'équipe B enlève une des 5 cartes restantes.
- ☞ L'équipe A enlève une des 4 cartes restantes.
- ☞ L'équipe B choisi une des 3 cartes restantes - la 2^{ème} carte du match.
- ☞ L'équipe A choisi une des 2 cartes restantes - la 1^{ère} carte du match.
- ☞ La carte restante sera jouée pour départager le match.

La première carte jouée sera celle choisie par l'équipe A. La deuxième carte sera celle de l'équipe B. La dernière carte sera jouée en cas d'égalité, pour départager les équipes.

Section III - 4. Match « Best Of 5 »

Un match « Best Of 5 » se joue en trois, quatre ou cinq partie. Les équipes doivent alterner pour les bans et picks entre chaque partie.

Le veto map respecte la règle suivante :

- ☞ L'équipe B enlève une des 9 cartes.
- ☞ L'équipe A enlève une des 8 cartes restantes.
- ☞ L'équipe B enlève une des 7 cartes restantes.
- ☞ L'équipe A enlève une des 6 cartes restantes.
- ☞ L'équipe B choisi une des 5 cartes restantes - la 2^{ème} carte du match.
- ☞ L'équipe A choisi une des 4 cartes restantes - la 1^{ère} carte du match.
- ☞ L'équipe B choisi une des 3 cartes restantes - la 4^{ème} carte du match.
- ☞ L'équipe A choisi une des 2 cartes restantes - la 3^{ème} carte du match.
- ☞ La carte restante sera jouée pour départager le match.

La première carte jouée sera celle choisie par l'équipe A. La deuxième carte sera celle de l'équipe B. La troisième carte sera le deuxième choix de l'équipe A et la quatrième, le deuxième choix de l'équipe B.

La dernière carte sera jouée en cas d'égalité, pour départager les équipes.

Planet IV. DEROULEMENT D'UN MATCH

Section IV - 1. Avant le match

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

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.

Toute équipe en retard de plus de 15 minutes à l'horaire de son match, sans raison valable, verra son match perdu par défaut et pourra être sanctionnée.

Si un quelconque problème survient avec le son, le réseau ou le pc, le joueur doit en avertir l'arbitre immédiatement afin de le résoudre au plus tôt **avant le début du match**.

Section IV - 2. Capitaine

Avant le lancement du premier match le capitaine équipe doit se présenter aux officiels du tournoi sur le canal IRC ([#drakonia](#)). Il peut être l'un des 3 membres de l'équipe ou bien le manager. Le capitaine d'équipe doit rester la même personne durant tout le tournoi.

Le capitaine d'équipe est la personne en charge de son équipe auprès des officiels du tournoi. Il doit s'occuper du choix des Bans et Picks de son équipe, des plaintes officielles, ou de tout autre problème auprès des officiels du tournoi.

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 le problème concerne un joueur en vie dans le jeu, le round en cours sera complètement rejoué. Une pause pourra être demandée à la fin du round pour permettre au joueur de revenir.
- ☞ Si le problème concerne tous les joueurs, le round en cours ne sera pas pris en compte. Le match sera relancé avec le score actuel.

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



Section IV - 4. Arrêt du 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 une équipe ou un joueur quitte un match avant son terme la victoire est automatiquement donnée à l'équipe adverse.

Section IV - 5. Validation du Résultat

À la fin d'un match chaque capitaine d'équipe doit reporter le résultat du match sur le **canal IRC** (*#drakonia*) auprès des officiels du tournoi. Après avoir validé le score, le capitaine d'équipe ne pourra pas revenir sur le résultat et poser une réclamation.

Une impression d'écran du résultat du match pourra être demandée par les officiels.

Lorsqu'une équipe 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 capitaine de l'équipe 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.

Planet V. INFRACTIONS AU REGLEMENT

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.

Une équipe peut être réprimandée et recevoir un avertissement si l'un de ses joueurs 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.

Une équipe recevant une sanction perd automatiquement la manche en cours, ou la prochaine si elle ne joue pas.



Section V - 3. Actions de jeu interdites

Les actions suivantes sont totalement interdites dans le jeu, et seront passible d'une pénalité immédiate de 3 rounds pour l'équipe, qui seront déduits à la fin du match :

- ☞ Toute utilisation de script tiers est interdite
- ☞ Utiliser un bug qui change la nature du jeu est interdit
- ☞ Traverser un mur, le sol, ou un plafond est interdit. Marcher dans le ciel est aussi interdit.

Les joueurs n'ont pas le droit d'accéder à l'extérieur de la carte ou à une zone non prévu par le mappeur. Chaque cas sera soumis à la décision de l'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.