

PRODIGY CUP

Règlement

Ce document répertorie les règles et détails autour de la **Trackmania Prodigy Cup**.

Toute désobéissance à ce règlement sera passible de sanctions. Notez que tout membre du staff sera autorisé à prendre des décisions qui pourront aller à l'encontre de ce présent document afin d'assurer un fair-play maximal, et l'amusement de tous.

Merci et bonne lecture.



micmost

Trackmania Server Hosting

Table des matières

I.	PRODIGY CUP	3
II.	COMMUNICATION	3
1.	Serveur Discord	3
2.	Site web officiel	3
III.	REGLES GENERALES	4
1.	Serveur Trackmania	4
2.	Inscription et engagements	4
3.	Spectateurs et casteurs	4
IV.	REGLES DU TOURNOI	5
1.	Le mappack	5
2.	Première phase : Seeding	5
3.	Phase finale : Les play-offs	6
a.	Quarts de final – Winner Bracket	6
b.	Demi-finales – Loser Bracket	6
c.	Finale – Loser Bracket	6
d.	Demi-finales – Winner Bracket	6
e.	Finale – Winner Bracket	6
4.	Mappack et map pool	7
5.	Distribution des points lors des matches	7
V.	Schéma récapitulatif du format	8
VI.	Cash prize	8

I. PRODIGY CUP

La **Trackmania Prodigy Cup** est une compétition en solo sur le jeu Trackmania organisée par quelques amis de la communauté de Yannex qui se font appeler les « Prodiges ». Ce projet a pour but d'apporter au jeu un tournoi régulier, ayant lieu une fois tous les trois mois, avec un format tant original que classique pour assurer un maximum de plaisir pour tous les participants.

Je vous demanderai de bien lire ce présent règlement afin de connaître les quelques spécificités de la compétition et d'éviter des questionnements dont les réponses se trouveraient ici.

II. COMMUNICATION

1. Serveur Discord

Un serveur [Discord](#) est disponible et en libre accès pour tous ceux qui désirent être notifiés des dernières annonces et informations concernant la **Trackmania Prodigy Cup**. Lors de votre arrivée sur le discord, vous pourrez choisir entre [français](#) et [anglais](#), afin d'avoir accès aux annonces dans la langue que vous voulez.

Vous pourrez y discuter avec les autres membres, ainsi que poser vos questions au sujet de la compétition aux membres du staff qui tenteront de vous répondre dans les délais les plus brefs possibles. Enfin, vous trouverez un salon d'informations renseignant sur l'état des serveurs dédiés que vous pourrez rejoindre sans mot de passe grâce à un système de whitelist.

2. Site web officiel

Le [site web](#) spécialement mis en place pour la **Trackmania Prodigy Cup** sera, avec le serveur discord, le principal lieu de transmission des informations relatives à la compétition. En effet, vous pourrez directement y trouver toutes les annonces qui seront en parallèle publiées sur discord, ainsi que le bracket, le mappack et le calendrier lorsqu'ils seront rendus publics. De plus, c'est ici que vous pourrez vous inscrire à la compétition à travers un formulaire à remplir. Les résultats de chaque édition seront répertoriés sur le site afin de maintenir un historique de la compétition.

III. RÈGLES GÉNÉRALES

1. Serveur Trackmania

Le tournoi se déroulera sur des serveurs dédiés fournis par [Micmo](#) qui s'appelleront « Prodigy Cup room (#1 ou #2) » que vous pourrez trouver dans le club « Prodigy Cup ». Notez qu'il n'est pas nécessaire de posséder la version *Club access* de Trackmania, seul le *Standard access* suffit. Si vous êtes dans le cas où vous ne possédez que le *Standard access*, il vous faudra, pour rejoindre le serveur, rechercher « Prodigy Cup room (#1 ou #2) » dans l'onglet *Live* du jeu.

2. Inscription et engagements

Seuls les joueurs d'au moins 16 ans au jour de la compétition seront autorisés à s'inscrire. Les identités seront vérifiées afin d'éviter toute transgression de la loi.

Toutes les inscriptions devront se dérouler sur le site web de la compétition à travers un formulaire que vous devrez remplir. Une fois inscrits, vous vous engagez à être présents à la compétition et à vous connecter au minimum 5 min avant le début de chaque match sur le serveur. Il sera possible, en nous prévenant sur discord, de se désinscrire de la compétition, en prévision d'une absence due à des potentiels imprévus.

3. Spectateurs et casteurs

Deux chaînes Twitch seront mobilisées pour assurer un cast complet de la compétition, en français et en anglais. Le cast officiel en français sera proposé par et [Monkey](#) tandis que celui en anglais sera réalisé par [LuckersTurbo](#). Les joueurs désirant streamer leur POV de la compétition y seront autorisés jusqu'aux demi-finales des **Play-offs** non-incluses. La compétition ayant lieu sur 2 jours, cela revient à interdire les streams de POV le deuxième jour de compétition. Il serait également préférable et très apprécié que ces joueurs indiquent sur leur stream (titre ou commande dans le tchat) qu'il existe un cast officiel en précisant l'une des deux chaînes citées précédemment.

Il sera évidemment demandé aux joueurs/casteurs de ne pas divulguer les différents mots de passe d'accès aux serveurs afin de ne pas surcharger le serveur de spectateurs et joueurs non-inscrits.

Dès les quarts de finale, et pour le reste des matches, les joueurs ont l'autorisation d'avoir des calleurs en spectateur sur le serveur, s'ils en font la demande aux admins au préalable dans un channel dédié sur le serveur discord.

IV. RÈGLES DU TOURNOI

1. Le mappack

Un des principaux buts de la **Trackmania Prodigy Cup** est de mettre en avant des circuits créés par des joueurs amateurs qui n'ont pas pour habitude de faire partie des mappers d'une compétition sur Trackmania. Ces joueurs seront reconnaissables sur le serveur discord par leur rôle *@Prodigies*, et auront la possibilité, s'ils le souhaitent, de mapper pour la compétition. Les admins et moi-même sélectionnerons à la fin du map request 8 circuits parmi tous ceux qui nous auront été envoyés et ce sont ces 8 circuits qui constitueront l'entièreté du mappack pour toute la durée du tournoi. Les cuts, voulus ou non par les mappers, seront autorisés.

2. Première phase : Seeding

Dans cette Première phase, les joueurs s'affronteront pour se qualifier pour la Phase finale, mais aussi pour se départager entre le Winner et le Loser Bracket.

La Première phase est constituée du **Seeding** : les joueurs seront séparés en 2 groupes qui joueront de manière exactement identique sur 2 serveurs différents, afin d'assurer le bon déroulement du match. Ce **Seeding** sera joué en mode *Rounds*, avec 1 warm-up et 3 rounds par map.

À la fin du **Seeding**, les 8 joueurs de chaque serveur qui auront accumulé le plus de points seront immédiatement qualifiés pour le Winner Bracket des **Play-offs**, dont le déroulement sera détaillé au paragraphe **IV.3.b.**. Les 8 joueurs suivants (classés entre la 9^{ème} et la 16^{ème} place incluse) seront qualifiés pour le Loser Bracket, dont le déroulement sera détaillé au paragraphe **IV.3.a.**. Tous les joueurs ayant terminé le **Seeding** au-delà de la 16^{ème} place seront automatiquement éliminés de la compétition.

Par conséquent, à la fin de cette Première phase, il restera 32 joueurs au total, 16 qualifiés dans le Winner Bracket et 16 dans le Loser Bracket.

3. Phase finale : Les play-offs

Comme vu précédemment, suite à la Première phase, les joueurs qualifiés pour les **Play-offs** sont séparés en 2 groupes de 16 : le Winner Bracket (W.B.) et le Loser Bracket (L.B.).

a. Quarts de final – Winner Bracket

Les quarts de finale du W.B. seront donc constitués des 8 joueurs ayant remporté le **Seeding** de chaque serveur, soit 16 joueurs au total. Ces 16 joueurs seront répartis dans 4 matches différents, joués en mode Cup avec le statut de finaliste à 80 points et 4 rounds par map. Les 2 vainqueurs de chaque quart de finale seront qualifiés pour les demi-finales du W.B. tandis que les 2 perdants seront relégués dans les demi-finales du L.B..

b. Demi-finales – Loser Bracket

Les demi-finales du L.B. seront donc constituées des joueurs ayant terminé le **Seeding** entre la 9^{ème} et 16^{ème} place de chaque serveur et des 8 perdants des quarts de finale du W.B.. Ces 24 joueurs seront répartis dans 2 matches différents, joués en mode Cup avec le statut de finaliste à 80 points et 4 rounds par map. Les 2 premiers joueurs de chaque serveur à valider leur statut de finaliste seront qualifiés pour la finale du L.B..

c. Finale – Loser Bracket

La finale du L.B. sera donc disputée par les 4 joueurs ayant remporté les demi-finales du L.B.. Ces 4 joueurs s'affronteront sur un match en mode Cup avec le statut de finaliste à 100 points et toujours 4 rounds par map. Les 2 premiers joueurs qui réussiront à valider leur statut de finaliste pourront alors rejoindre les demi-finales du W.B..

d. Demi-finales – Winner Bracket

Les demi-finales du W.B. seront donc constituées des 8 joueurs ayant remporté les quarts de finale du W.B. et des 2 vainqueurs du L.B.. Ces 10 joueurs seront répartis dans 2 matches différents, joués en mode Cup avec le statut de finaliste à 100 points et 4 rounds par map. Les 2 premiers joueurs de chaque serveur à valider leur statut de finaliste seront qualifiés pour la finale du W.B..

e. Finale – Winner Bracket

La finale du W.B. sera alors disputée par les 4 joueurs ayant remporté les demi-finales du W.B.. Ces 4 joueurs s'affrontent sur un match en mode Cup avec le statut de finaliste à 120 points et 4 rounds par map. Compte-tenu de la distribution du Cash Prize présentée au paragraphe VI., les 3^{ème} et 4^{ème} place de la finale seront aussi jouées.

Notez que si ces explications ne vous semblent pas suffisamment claires, vous pouvez trouver un schéma récapitulatif du format au paragraphe V.

4. Mappack et map pool

Le mappack sera constitué de 8 maps créées par des mappers amateurs. Le but est de mettre en avant les talents de joueurs non reconnus pour mapper dans des compétitions prestigieuses. Ainsi, pour le **Seeding**, le map pool sera constitué de la totalité des 8 maps du mappack. Pour le reste des matches (Quarts de finale, Demi-finales, Finales), les map pools seront constitués de 4 maps parmi les 8 totales, tirées aléatoirement avant le début de la compétition.

5. Distribution des points lors des matches

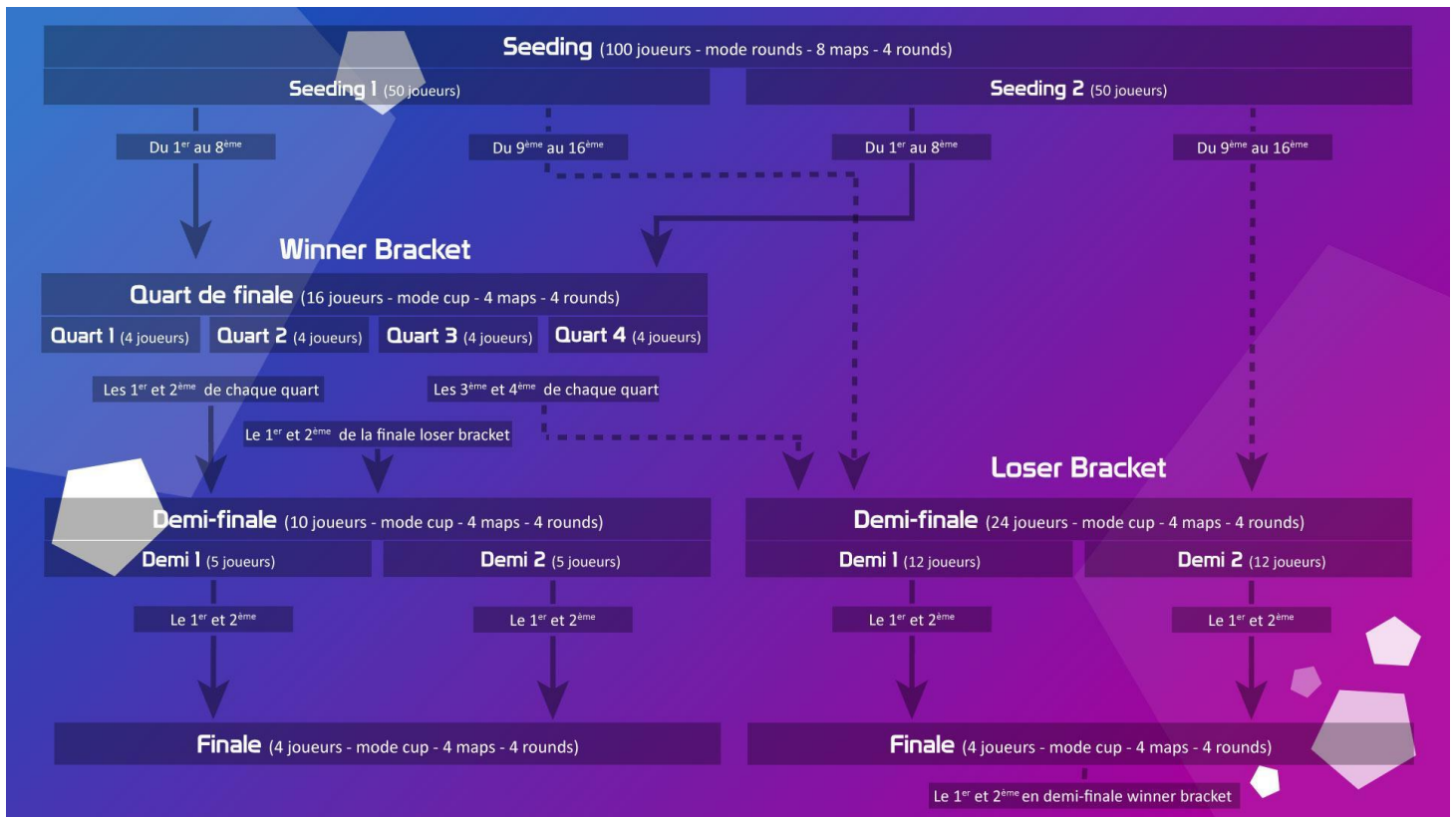
Pour les matches du **Seeding**, la distribution des points sera la suivante :

1 ^{er}	50	13 ^{ème}	22	25 ^{ème}	7
2 ^{ème}	45	14 ^{ème}	20	26 ^{ème}	6
3 ^{ème}	42	15 ^{ème}	18	27 ^{ème}	5
4 ^{ème}	40	16 ^{ème}	16	28 ^{ème}	4
5 ^{ème}	38	17 ^{ème}	15	29 ^{ème}	4
6 ^{ème}	36	18 ^{ème}	14	30 ^{ème}	3
7 ^{ème}	34	19 ^{ème}	13	31 ^{ème}	3
8 ^{ème}	32	20 ^{ème}	12	32 ^{ème}	3
9 ^{ème}	30	21 ^{ème}	11	33 ^{ème}	2
10 ^{ème}	28	22 ^{ème}	10	34 ^{ème}	2
11 ^{ème}	26	23 ^{ème}	9	35 ^{ème}	2
12 ^{ème}	24	24 ^{ème}	8	36 ^{ème} et plus	1

Pour tous les matches des **Play-offs**, que ce soit dans le Winner ou le Loser Bracket, la distribution des points se fera selon le tableau classique :

1 ^{er}	10
2 ^{ème}	6
3 ^{ème}	4
4 ^{ème}	3
5 ^{ème} et 6 ^{ème}	2
7 ^{ème} et 8 ^{ème}	1

V. Schéma récapitulatif du format



VI. Cash prize

Pour chaque édition de la **Trackmania Prodigy Cup**, les participants se disputeront un cash prize total de 400€, qui sera distribué selon la répartition suivante :

- 380€ pour les joueurs qui se seront qualifiés jusqu'en finale du winner bracket :

1er	200€
2ème	100€
3ème	60€
4ème	20€

- 20€ supplémentaires seront attribués au mappeur qui aura reçu le plus de votes lors du sondage en fin de compétition, permettant d'élire la meilleure map.

Remerciements

Micmo pour les serveurs dédiés Trackmania.
LuckersTurbo pour avoir accepté de cast la
compétition.

Les admins et organisateurs de la compétition à
savoir Killeut, Jeremme, Eria, Jitsky.

