

Règlement tournoi : Mario Kart 8 Deluxe, Nintendo Switch Généralités

L'association AMFG organise un tournoi « Mario Kart 8 Deluxe ».

Présentation de la compétition

La compétition se déroule sur le jeu Mario Kart 8 Deluxe édité par Nintendo. La plateforme sera la Nintendo Switch. Le nombre de participants est limité à 32 places. (Nombre de places indiquées à titre indicatif. L'organisation se réserve le droit d'augmenter ou diminuer le nombre de participants sans qu'aucune réserve ne puisse être émise.)

Les participants

La compétition Mario Kart 8 Deluxe est ouverte à tous les joueurs âgés entre 6 et 12 ans (Les joueurs doivent être accompagnés d'une personne de plus de 16 ans). Le participant et son ou ses représentants légaux doivent justifier de leur identité par la présentation d'une pièce d'identité (carte d'identité ou passeport). Le prix de l'inscription au tournoi est gratuit, les places étant limitées, il est vivement recommandé de réserver sa place sur le site www.asclcm.com

Organisation du tournoi

Toutes les courses s'effectuent selon les réglages du jeu précisés dans la partie 5 du présent règlement. Cette organisation est adaptée à un nombre de 32 joueurs. Les organisateurs se réservent le droit de modifier ce déroulement en fonction du nombre de joueurs inscrits. L'heure de début du tournoi est fixée à l'avance sur la page Instagram ou Facebook de l'ASC LCM ainsi que son site internet. Nous invitons les joueurs inscrits à se présenter 30 à 45 min avant le début du tournoi, ils pourront pratiquer des courses libres s'ils le souhaitent.

Phases de poule

Les 32 joueurs seront répartis par groupe de 4 aléatoirement par tirage au sort à 8h30. Chaque groupe s'affronte dans le mode de jeu multi-joueurs. Le vainqueur de chaque groupe est déterminé par son classement à l'issue de quatre courses dans son groupe. A la fin de cette première session, de nouveaux groupes de 4 seront définis, toujours par tirage au sort, de la manière suivante :

- 1 joueur classé 1er lors de la première session
- 1 joueur classé 2ème lors de la première session
- 1 joueur classé 3ème lors de la première session
- 1 joueur classé 4ème lors de la première session

Cette première session servira à niveler les groupes pour la deuxième session de poules. La deuxième session se déroulera de la même manière que la première, par groupe de 4 en multi-joueurs. Le classement de chaque groupe définit le positionnement des joueurs dans l'arbre de phase finale. En cas d'égalité, le classement du dernier circuit détermine le classement des joueurs. Les 16 meilleurs joueurs (deux premiers de chaque groupe sont retenus pour participer à la phase finale du tournoi.

4.2 Les Phases Finales

Les 16 finalistes sont séparés en 4 groupes de 4 joueurs. A partir de là, le tournoi passe en élimination directe.

Les 4 groupes seront définis, toujours par tirage au sort, de la manière suivante :

- 2 joueurs classés 1er lors de la deuxième session
- 2 joueurs classés 2ème lors de la deuxième session

Les quarts de finale, demi-finales et la finale se dérouleront suivant les mêmes réglages définis en Partie 5 du présent document.

Les réglages du jeu

Concernant les sessions de poules :

Multijoueurs local – Mode VS – 150cc – choix du personnage libre – choix du kart et options libres – Tous les objets – IA Moyen – Véhicules IA : Tous — Nombre de circuits par tour de qualification : 4 - Circuits : chaque joueur choisit un circuit.

Conduite assistée : au choix du participant ; Gyroscope : au choix du participant ;

Accélération auto : au choix du participant ; L'organisation se réserve le droit de modifier le nombre de circuits par tour de qualification sans que sa responsabilité ne puisse être engagée afin de fluidifier l'organisation.

Récompenses

Les récompenses du tournoi seront réparties pour les 3 joueurs les mieux classés soit tous les participants des quarts de finale. Le premier du tournoi remportera une Switch Lite*.

Le matériel

Il sera mis à disposition des participants, par l'organisateur, des écrans, consoles, jeux. Les manettes devront être personnelles et apportées par les participants.

Mario Kart 8 Deluxe est jouable de plusieurs manières : Paire de Joy-Con, 1 Joy-Con, Volant ou manette Nintendo Switch. L'organisateur se réserve le droit d'imposer tel ou tel pad aux participants pour la compétition. Le joueur ne pourra pas effectuer de réclamation dans le cas où il ne peut pas jouer avec son pad de « prédilection ».

Discipline et arbitrage

1. Toute inscription et participation vaut acceptation en totalité de tous les points du présent Règlement. Chaque participant doit être fair-play et respectueux de son adversaire et de l'organisateur.

2. En cas de non-respect du présent règlement, de la non-observation des consignes, de manque de

Fair-play, de violence physique ou verbale ou de casse de matériel (y compris le sien), l'organisateur se réserve le droit d'exclure le joueur de la participation.

3. En particulier les arrangements manifestes contraires à l'esprit de la compétition seront sujets à exclusion de la compétition.

4. Aucune substitution de joueur ne sera tolérée durant la compétition. Le joueur joue sous sa propre identité.

5. Il est fortement conseillé de rester présent sur le stand lors des tournois, si vous venez à vous absenter et que vous ne répondez pas présent lors de votre tour, votre adversaire aura le choix de gagner soit de décaler le match dans la mesure du possible.

6. Une pause effectuée lors du match sans raison valable sera sanctionnée allant jusqu'à la disqualification.

7. Les tournois qualificatifs sont ouverts à toutes et à tous, joueurs et spectateurs, il est donc fortement recommandé aux joueurs de faire attention à leurs affaires personnelles. L'organisateur décline toute responsabilité en cas de vol sur les lieux mêmes des compétitions.

8. Attention, les participants devront être présents dès le début du tournoi sous peine de voir leur place attribuée à quelqu'un d'autre.

9. En cas d'interruption involontaire d'une partie (coupure de connexion, coupure d'électricité, ...), celle-ci sera à refaire entièrement. Une interruption volontaire sera assimilée à un forfait définitif et entraînera l'exclusion de la compétition.

10. En cas de litiges, c'est le superviseur du tournoi, son adjoint ou son second adjoint qui tranchera.

Tout joueur qui manifestera un comportement violent ou jugé comme tel par l'organisateur ou qui ne respectera pas les files d'attente "Challengers" ou le règlement sera exclu de toute compétition de l'association AMFG.

11. L'organisateur pourra annuler tout ou partie de la compétition ou des participations s'il apparaît que des fraudes sont intervenues sous quelque forme que ce soit, dans le cadre de la participation ou de la détermination des gagnants.

12. L'organisateur se réserve par ailleurs le droit de ne pas attribuer les lots aux fraudeurs et/ou de poursuivre devant les juridictions compétentes les auteurs de ces fraudes

13. Les données à caractère personnel

Les données à caractère personnel concernant le participant sont traitées en vue de l'organisation du

Jeu et destinées au service marketing des organisateurs. Ce traitement est nécessaire aux fins des intérêts légitimes poursuivis par l'organisation qui consistent notamment en la gestion de l'inscription et de la participation du participant au présent tournoi, et en la prise de contact avec les participants dans le cadre du circuit de l'AMFG qui se déroule sur plusieurs étapes. Les données seront conservées pendant cinq ans à compter de la fin du

tournoi. Les données devant être adressées à l'organisation sont obligatoires. À défaut de communication de ces informations, la participation ne pourra pas être retenue.

Conformément à la loi "informatique et libertés" du 6 janvier 1978, telle que modifiée, et au Règlement

Général sur la Protection des Données N° 2016/679 du 27 avril 2016 le participant bénéficie d'un droit d'accès, de rectification, d'effacement et de portabilité des informations qui le concernent, ainsi qu'un droit de s'opposer ou de solliciter la limitation du traitement, dans les conditions et limites prévues par la réglementation.

14. Droit à l'image

Les participants autorisent l'organisation, du seul fait de leur participation, à :

- enregistrer leur image lors de leur participation à la compétition de Mario Kart 8 Deluxe
- synchroniser l'enregistrement de leur image avec tous sons du choix de l'organisateur,
- exploiter l'enregistrement de leur image, synchronisé ou non, par tous modes ou procédés audiovisuels, notamment par télédiffusion (voie hertzienne, câble, satellite, ADSL), par diffusion sur tous réseaux, sur les différents sites internet de l'organisation, sur les réseaux sociaux), ainsi qu'à l'occasion de toutes actions de communication afférentes à cet événement.

Cette autorisation est consentie pour le territoire du monde entier et pour une durée d'un an. Les participants reconnaissent qu'aucune rémunération ne leur sera versée en contrepartie de la présente autorisation.

Lorsque le participant est âgé de moins de 18 ans, son ou ses représentants légaux exerçant l'autorité parentale donnent l'autorisation à l'organisateur pour l'utilisation de son image dans les conditions qui précèdent.

15. Limites de responsabilité AMFG se réserve le droit d'écourter, de proroger, de modifier ou d'annuler cette compétition en cas de force majeure. Sa responsabilité ne saurait être engagée du fait de ces modifications Elle se réserve dans tous les cas la possibilité de prolonger la période de participation, et de reporter toute date annoncée ou à en modifier les conditions. Sa responsabilité ne saurait être engagée de ce fait.

16. Application et Interprétation du règlement

Le règlement s'applique à toute personne qui participe à la compétition. Toute question d'application ou d'interprétation du Règlement, ou toute question imprévue qui viendrait à se poser, sera tranchée souverainement, selon la nature de la question, par les organisateurs.

