



TOURNOI COMPIEGNE GEEK CONVENTION 2022



COMPIEGNE GEEK CONVENTION

4^{ème} ÉDITION

Sommaire

Article 1. Définition.....	page 3
Article 2. Application du règlement.....	page 3
Article 3. Inscription au tournoi.....	page 3
Article 4. Désistement, annulation et remboursement.....	page 3
Article 5. Lots et Gains.....	page 4
Article 6. Administrateur et opérateurs.....	page 4
Article 7. Matériel autorisé.....	page 4
Article 8. Format du tournoi.....	page 4
Article 9. Horaires des matchs.....	page 5
Article 10. Paramètres de jeu.....	page 5
Article 11. Infractions et sanctions.....	page 5
Article 12. Droit à l'image.....	page 5

Article 1. Définition

Le tournoi et son règlement sont gérés et édités par l'association ON-LAN, ci-après dénommé l'organisateur. Le présent règlement régit le déroulement des deux tournois Mario Kart 8 Deluxe organisés lors de la Compiègne Geek Convention 2022.

Article 2. Application du règlement

Tous les participants inscrits au tournoi acceptent le présent règlement et s'engagent à le respecter en toute bonne foi et sans interprétation durant toute la durée du tournoi.

Dans certains cas, un problème peut survenir et la solution peut ne pas se trouver de manière immédiate dans le règlement. Dans ce cas, l'organisateur tranchera de manière impartiale et dans une volonté de faire respecter l'éthique sportive avant toute autre considération.

Article 3. Inscription au tournoi

Les droits d'inscriptions au tournoi sont fixés à 5,00€ (entrée à la convention non comprise).

Aucune limite d'âge n'est fixée, les inscriptions sont nominatives et il est interdit de s'inscrire plus d'une fois pour une seule personne. Le nombre de places disponibles est limité à 32 pour le tournoi organisé le samedi 11 juin et à 64 pour le tournoi organisé le dimanche 12 juin.

Pour s'inscrire, l'organisateur met à disposition une billetterie en ligne, via le site « Helloasso » afin que les joueurs puissent réserver leur place avant le début de la convention. Il sera également possible de s'inscrire directement sur le stand de l'organisateur pendant la convention, dans la limite des places encore disponibles (paiement uniquement en espèce dans ce cas).

Article 4. Désistement, annulation et remboursement

En cas de désistement, un participant peut annuler son inscription le jour du tournoi. Si le tournoi n'est pas encore commencé, l'organisateur pourra lui proposer un remboursement en main propre et en espèce uniquement. Si le tournoi a déjà débuté, aucun remboursement ne sera proposé.

En cas de report ou d'annulation de la Compiègne Geek Convention, le tournoi sera lui aussi annulé ou reporté. Les participants ayant réservé en ligne via la billetterie Helloasso devront contacter l'organisateur par mail afin d'obtenir remboursement.

Article 5. Lots et Gains

Pour les vainqueurs des deux tournois, l'organisateur offrira un lot important :

Tournoi du samedi (32 joueurs max) : Jeu Mario Kart live : Home Circuit (valeur 89,99€)

Tournoi du dimanche (64 joueurs max) : Console Nintendo Switch Lite

Des plus petits lots et goodies seront offert aux participants ayant atteint les phases finales du tournoi (à déterminer en fonction du nombre de participants et des sommes collectées via les frais d'inscription).

Article 6. Administrateur et opérateurs

L'organisateur nomme un administrateur et des opérateurs pour assurer la gestion du tournoi.

L'administrateur est le seul habilité à prendre des décisions en cas de conflit sur un point de règle qui ne serait pas précisé par le présent règlement. Il est également le seul habilité à modifier la structure du tournoi en cas besoin selon le nombre de joueurs inscrits.

Les opérateurs quant à eux sont chargés d'accueillir les joueurs sur le stand au moment de leur match. Ils procèdent au contrôle de l'identité des joueurs avant de les inviter à s'installer à leur poste. Ils sont également chargés de veiller au bon déroulement des matchs et au respect des règles précisés dans le présent règlement.

Article 7. Matériel autorisé

Les joueurs qui le peuvent sont invités à utiliser leur propre manette pour jouer. Toutes les manettes compatibles avec la console Nintendo Switch sont autorisées.

L'organisateur mettra à disposition des manettes pour les participants qui n'auraient pas leur propre manette. Les joueurs utilisant les manettes fournies par l'organisateur devront impérativement la déposer sur leur siège à l'issue de leur match afin que celle-ci soit nettoyée et rangée.

Article 8. Format du tournoi

Les joueurs seront répartis en groupes de 4 joueurs pour le premier tour.

Chaque groupe participe à une coupe de 4 courses prédéterminées, impliquant les 4 joueurs du groupe simultanément. Les participants peuvent sélectionner librement leur personnage, leur véhicule et leurs accessoires pour participer à la coupe. A la fin des 4 courses, les 2 joueurs ayant obtenu le plus de points sont qualifiés pour le tour suivant. Le tournoi se poursuit de la même manière jusqu'à n'avoir plus qu'un seul groupe de 4 joueurs.

Les deux qualifiés de ce groupe final devront ensuite s'affronter en 1 contre 1 avec choix libre des circuits à tour de rôle. Le premier joueur qui remporte 3 courses sera le grand gagnant du tournoi.

Article 9. Horaires des matchs

L'organisateur met à disposition 4 postes de jeu permettant de faire jouer 4 groupes de 4 joueurs simultanément. Les horaires des matchs seront affichés sur un écran visible sur le stand de l'organisateur.

Le samedi 11 juin le tournoi débutera à 14h30 et la finale est programmée à 17h30.

Le dimanche 12 juin le tournoi débutera à 13h00 et la finale est programmée à 17h00.

Il appartient aux joueurs de se présenter sur le stand de l'organisateur 5 minutes avant l'heure de leur match. En cas d'absence, un délai de 5 minutes maximum est accordé après l'heure prévu. Au-delà de ce délai, le joueur absent est déclaré forfait sans possibilité de réclamation.

L'organisateur pourra être amené à modifier l'heure des matchs en cas de besoin. Un nouvel horaire sera alors communiqué via l'écran d'affichage.

Article 10. Paramètres de jeu et circuits prédéterminés

Premier tour : COUPE CHAMPIGNON 100cc

Deuxième tour : COUPE FLEUR 150cc

Troisième tour : COUPE ETOILE 150cc

Quatrième tour : COUPE ECLAIR 150cc

Cinquième tour (dimanche uniquement) : COUPE CARAPACE 200cc

Finale : 200cc, sans IA, tous les objets avec choix libre du circuit à tour de rôle en commençant par le joueur ayant terminé deuxième au tour précédent.

Article 11. Infractions et sanctions

Tout agissement contraire aux instructions présentes dans ce règlement ou aux consignes données par les opérateurs constitue une infraction.

Les opérateurs sont habilités à avertir les joueurs en cas d'infraction, et l'administrateur du tournoi peut à tout moment exclure un joueur en cas d'infractions répétées.

Une exclusion ainsi prononcée ne donnera pas lieu à un remboursement, même dans le cas où le joueur exclus n'aurait pas commencé à jouer.

Article 12. Droit à l'image

Tous les joueurs acceptent d'être pris en photo et/ou filmé dans le cadre du tournoi. Ces images pourront être utilisées par l'organisateur du tournoi ou par l'organisateur de la convention sur les supports de communications prévus pour mettre en valeur l'événement.

L'organisateur se réserve le droit de diffuser les matchs en direct sur la chaîne Twitch de l'association.

Pour les joueurs ayant moins de 18 ans, l'accord est donné par leurs représentants légaux.