

Règlement du RunEsport Mobile Séries 2020 Mario Kart Tour

En partenariat avec Orange et l'Association Geek-Ali



Sommaire

1. Règlement Général
2. Les participants
3. Durée du tournoi
4. Structure du tournoi
5. Droit à l'image
6. Nom d'équipe, Joueur et Tag
7. Inscription
8. Déroulement
9. Interruption de jeu
10. Dotations
11. Conduite générale
12. Propriété intellectuelle
13. Responsabilité et cas de force majeure

Introduction

Le tournoi de Mario Kart Tour Mobile est organisé par l'association Geek-Ali, association loi 1901 à but non lucratif dans le cadre du RunEsport Mobile Séries 2020 Mario Kart Tour et du salon GEEKALI 3ème édition 2020.

Article 1. Règlement général

En participant au tournoi, chaque joueur s'engage à respecter l'intégralité des termes du règlement.

Le règlement peut être amené à être modifié à tout moment par les organisateurs afin d'assurer le bon fonctionnement du tournoi.

Par ailleurs, chaque joueur reconnaît et accepte que son inscription et sa participation à la compétition se fasse sous son entière responsabilité ou à défaut celle de son responsable légal.

Tous les joueurs doivent utiliser le jeu Mario Kart Tour disponible sur Android et IOS avec leur propre mobile.

Article 2. Les participants

Le tournoi «RunEsport Mobile Séries 2020 Mario Kart Tour» (ci-après désigné le tournoi) est ouvert aux personnes remplissant les conditions cumulatives suivantes :

- Résider à La Réunion.
- Avoir un Passeport ou Carte Nationale d'identité en cours de validité
- Avoir un smartphone
- Avoir téléchargé le jeu Mario Kart Tour sur Mobile
- Avoir débloqué le mode multijoueur de Mario Kart Tour
- Avoir 15 ans révolu. Chaque mineur devra obligatoirement être muni d'une autorisation parentale disponible sur la page du site internet www.runesport.re .Sans cette autorisation, la participation sera automatiquement refusée.

Seules seront retenues les participations conformes à l'ensemble des stipulations du Règlement. En conséquence, les organisateurs se réservent le droit de faire toutes les vérifications nécessaires en ce qui concerne l'identité, l'âge et les coordonnées de chaque Participant. Toute indication incomplète, erronée, falsifiée ou ne permettant pas d'identifier ou de localiser le Participant entraînera l'annulation de sa participation.

Article 3. Durée du tournoi

Ce tournoi débutera le 06/09/2020 à 08h30 et se terminera le 13/12/2020 à 23h59.

Article 4. Structure du tournoi

Il y aura 2 jours de pré-qualification en ligne qui se déroulent le dimanche de la première semaine de septembre et d'octobre :

- 06 septembre 2020 de 10h00 à 18h00
- 04 octobre 2020 de 10h00 à 18h00

La pré-qualification se fera en ligne dans une limite de 256 joueurs inscrits au maximum par jour de pré-qualification.

Durant ces phases de pré-qualification en ligne nous garderons pour chaque poule les 12 meilleurs joueurs pour la finale au salon GEEKALI 3^{ème} édition 2020 qui se déroulera à la NORDEV.

Article 5. Droit à l'image

Le tournoi sera filmé et/ou enregistré par l'organisateur et/ou ses partenaires, ce que les joueurs reconnaissent et acceptent expressément.

À cet égard et selon l'article 9 alinéa 1 du Code Civil, chaque joueur reconnaît qu'en s'inscrivant au tournoi, il cède à l'organisateur et aux partenaires le droit de reproduire, d'utiliser, de diffuser, et d'exploiter librement, dans le monde entier, sans limitation du nombre par tous procédés et sur tous supports, analogiques, numériques et/ou physique, présents et à venir et ceux à quelque fin que ce soit, son image, ses prestations filmées à l'occasion de tout match et plus généralement tous ses enregistrements, dans le cadre de toute communication relative à la compétition, interne ou externe, ainsi que plus généralement dans le cadre de toute exploitation commerciale de la compétition par l'organisateur et/ou ses partenaires.

Article 6. Nom du Joueur et Tag

Les noms de joueurs, et tag ne devront absolument pas comporter des caractères racistes, vulgaire, menaçant, offensant, obscène, calomnieux, diffamatoire ou répréhensible.

Article 7. Inscription

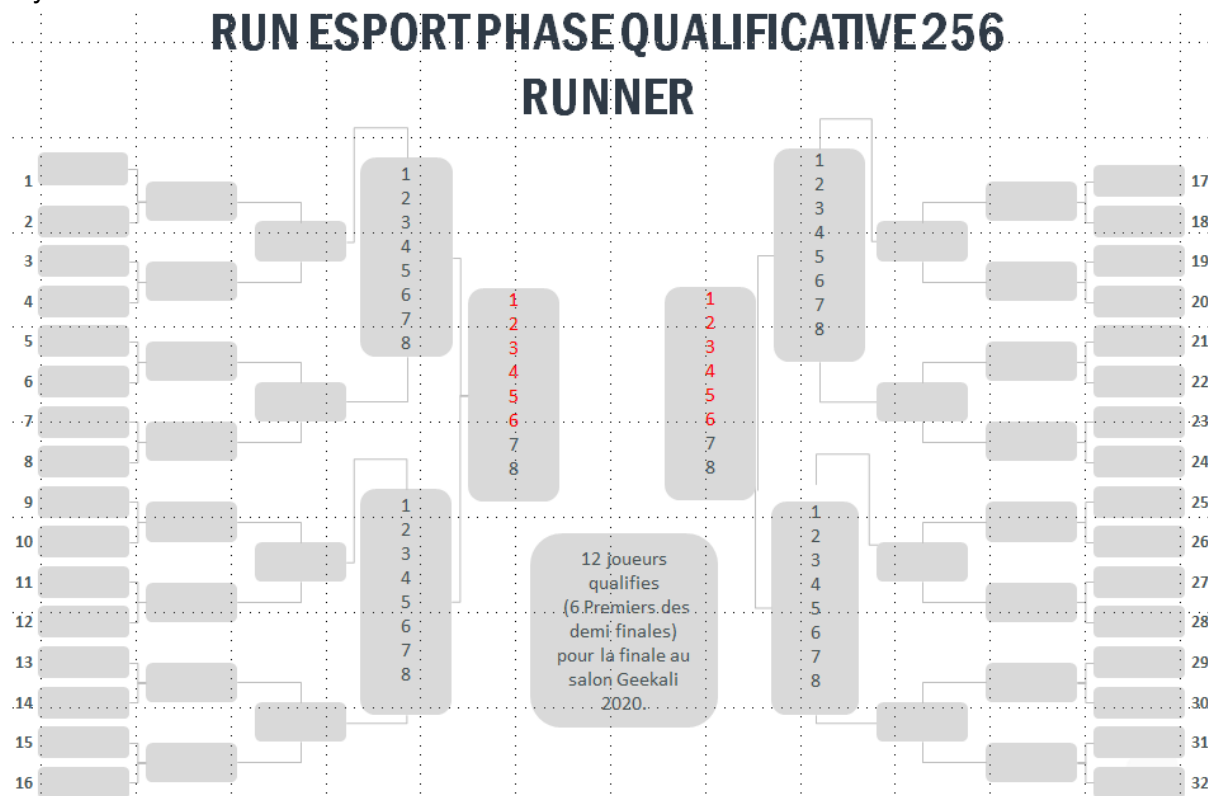
Les pré-qualifications seront totalement gratuites et inscription en ligne sur www.runesport.re

Les pré-qualifiés du RunEsport Mobile Séries 2020 Mario Kart Tour auront leur entrée gratuite pour le GEEKALI 3^{ème} édition 2020 uniquement pour le jour de la finale du tournoi.

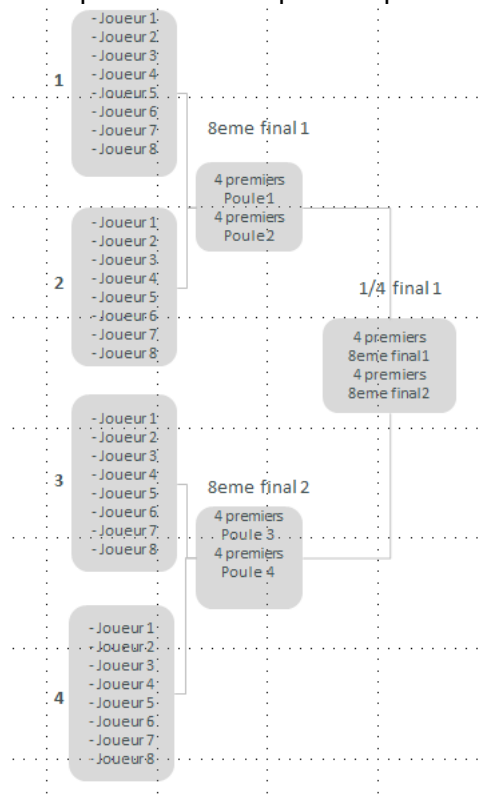
Article 8. Déroulement

Le tournoi RunEsport Mobile Séries 2020 Mario Kart Tour se déroulera sous forme de bracket, les joueurs devront débloquer le mode multijoueur afin d'intégrer l'arbre de tournoi. Le tirage au sort pour la phase bracket sera fait de manière aléatoire.

Il y aura au total deux arbres de tournois selon le schéma suivant :



Chaque groupe numéroté sur l'arbre est constitué de 8 joueurs voir exemple ci-dessous; les 4 premiers sont qualifiés pour le tour suivant :



La phase de pré qualification des RunEsport mobile Séries 2020 Mario Kart Tour se fera de la manière suivante :

- 256 joueurs seront répartis en 32 équipes de 8 afin d'intégrer l'arbre de tournoi

Les phases de pré qualification des RunEsport mobile Séries 2020 Mario Kart Tour peuvent être modifiées en fonction du nombre d'inscrits.

Si les limites d'inscriptions sont dépassées, l'organisation se réserve le droit de refuser les derniers inscrits.

Pendant le tournoi un discord dédié sera créé afin de récupérer les Screenshot des participants et pour garantir le bon fonctionnement du tournoi.

Le lien du discord vous sera fourni par mail suite à votre inscription dans la semaine précédant la compétition.

- Le jour du tournoi (06/09/2020 et 04/10/2020) vous serez convié sur le discord
- 1 chef d'équipe sera désigné aléatoirement par l'organisateur pour créer une room dans le jeu Mario Kart Tour afin d'héberger la course

Les règles de la room sont : Aucune équipe, 150cc, emplacement d'objet 1 ou 2 (à vous de voir) pilote IA non.

Le code de room permettra au joueur d'intégrer la room de tournoi.

- Les joueurs de l'équipe concernée auront 5min pour intégrer la course et le joueur devra envoyer un screenshot pour valider sa participation.
- Tout joueur non présent dans les 5 minutes nécessaire et qui n'ont pas envoyé leur screenshot pour intégrer cette room sera considéré comme disqualifié.

Tout participant qui quitterait la partie quel que soit le motif type réception d'un appel, perte de batterie ou autres ne pourra intégrer une autre course et sera classé dernier des courses restantes.

En cas d'égalité, une course spéciale sera organisée pour déterminer les gagnants.

→ Le tournoi se joue en 3 manches (9 circuits).

→ A la fin de chaque course, prenez un screen (capture d'écran) du classement de chaque course, à envoyer dans le discord de la compétition, celui-ci permettra de comptabiliser vos points pour les manches.

- o -Sur Android il faudra appuyer simultanément le bouton marche/arrêt et volume – en même temps pour faire le Screenshot
- o -Sur iPhone il faudra appuyer simultanément le bouton marche/arrêt et volume + en même temps pour faire le Screenshot

Dès lors que vous avez posté les 3 screens de classement, vous pouvez lancer la manche (coupe) suivante de 3 circuits. L'arbre s'effectue en 3 manches (coupes) de chacune 3 courses (9 circuits au total).

Dès que vous avez fini vos 3 manches, pensez bien à vérifier que les screens ont bien été transmis.

Voici le détail du système de points qui permettra à l'arbitre général de calculer votre cumul de points sur l'ensemble des courses :

1ère place : 10 points
2ème place : 8 points
3ème place : 6 points
4ème place : 5 points
5ème place : 4 points
6ème place : 3 points
7ème place : 2 points
8ème place : 1 point

Dans le cas où il n'y aurait pas 8 joueurs, la course s'effectue sans bot, uniquement avec les joueurs présents.

Seuls les 4 premiers continuent dans l'arbre du tournoi.

Pensez à bien vérifier que les admins ont pris en compte vos résultats et que l'arbre est à jour.

Article 12. Dotations

Dotations par phase qualificative

1^{er} place :

- 1 tablette d'une valeur de 450 € TTC
- 1 place pour la finale au salon GEEKALI 3ème édition 2020

2^{ème} place :

- 1 tablette d'une valeur de 350 € TTC
- 1 place pour la finale au salon GEEKALI 3ème édition 2020

3^{ème} place :

- 1 nuit à l'Hôtel Le Récif pour deux personnes avec petit-déjeuner d'une valeur de 140 € TTC
- 1 place pour la finale au salon GEEKALI 3ème édition 2020

4^{ème} à 12^{ème} place :

- 1 place pour la finale au salon GEEKALI 3ème édition 2020

Dotations lors de la finale au salon GEEKALI 3ème édition 2020

1^{er} place :

- 1 mobile d'une valeur de 600 € TTC

2^{ème} place :

- 1 mobile d'une valeur de 429 € TTC

3^{ème} place :

- 1 mobile d'une valeur de 149 € TTC

Il est précisé que les lots offerts ne comprennent que ce qui est indiqué ci-dessus, à l'exception de tout autre chose. Tous frais supplémentaires resteront à la charge du Gagnant.

Le lot ne pourra faire l'objet d'aucune contestation et ne pourra être ni échangé, ni cédé, ni faire l'objet d'une contre-valeur sous quelque forme que ce soit.

Les organisateurs pourront décider de remplacer les lots par des gains similaires de même valeur.

Aucune réclamation ne pourra être faite concernant les décisions prises à cet égard par les organisateurs qui statueront de façon souveraine.

Tout gagnant n'acceptant pas les lots tel que décrit dans le règlement sera considéré comme refusant le lot. Sa dotation sera alors annulée sans possibilité pour ce gagnant d'obtenir un autre lot, ni de contester cette annulation.

Les organisateurs déclinent toute responsabilité en cas d'incident ou d'accident qui pourrait survenir à l'occasion du tournoi d'une part et de l'utilisation ou de la jouissance du lot gagné d'autre part.

Tout lot non réclamé par chaque Gagnant sera perdu pour celui-ci et demeurera acquis aux organisateurs, sans que la responsabilité de celle-ci puisse être recherchée de ce fait.

A toutes fins utiles, il est précisé que les organisateurs ne fourniront aucune prestation ni garanties liées à l'utilisation des lots mis en jeu.

La participation au tournoi se fait sous l'entière responsabilité du participant.

Les organisateurs pourront annuler tout ou partie du Jeu s'il apparaît que des fraudes sont intervenues sous quelque forme que ce soit, notamment de manière informatique dans le cadre de la participation au tournoi. Elle se réserve, dans cette hypothèse, le droit de ne pas attribuer les dotations aux fraudeurs et/ou de poursuivre devant les juridictions compétentes les auteurs de ces fraudes. Elle ne saurait toutefois encourir aucune responsabilité d'aucune sorte vis-à-vis des participants du fait des fraudes éventuellement commises.

Sera notamment considérée comme fraude le fait pour un participant d'utiliser un ou des prête-noms fictifs ou empruntés à une ou plusieurs tierces personnes, chaque participant devant participer au tournoi sous sa propre et unique identité. Toute fraude entraîne l'élimination du participant.

Article 13. Conduite générale

Les participants devront impérativement éviter tout comportement insultant ou langage offensant en toute circonstance.

Toute action qui déconcentre le joueur adverse est interdite, il en est de même pour toute action jugée anti fair-play.

Article 14. Propriété intellectuelle

Les joueurs reconnaissent que les textes, logos, images, photos, vidéos et audio accessibles dans le cadre de leur participation à la compétition sont et restent la propriété intellectuelle exclusive de l'organisateur et/ou de ses partenaires selon la loi LOI n° 92-597 du 1er juillet 1992 relative au code de la propriété intellectuelle et que leur participation à la compétition ne leur confère aucun droit de propriété sur tout ou partie des éléments qui la composent.

La reproduction, la représentation ou l'exploitation de tout ou partie des éléments composant la compétition et les tournois, sous quelque forme que ce soit, est strictement interdite, à l'exception du règlement qui peut être imprimé à usage individuel et dans le cadre de la compétition.

Les joueurs s'engagent en outre à respecter les droits de propriété intellectuelle des tiers.

Article 15. Responsabilité et cas de force majeure

Les organisateurs et ses partenaires ne sauraient être tenu responsable d'éventuels dysfonctionnements dans l'organisation ou la gestion de la compétition, notamment en cas d'annulation ou de report d'un ou plusieurs tournois dû à un cas de force majeure telle que définie à l'article 1218 du Code Civil.

L'Organisateur pourra toujours en cas de force majeure cesser tout ou une partie de la compétition tel que défini par l'article 1218 du Code Civil, incluant notamment les risques d'incendie, inondation, catastrophe naturelle, intrusion malveillante, dans le système informatique, grève, remise en cause de l'équilibre financier et technique du tournoi.

**Merci d'avoir pris connaissance de ce règlement, au plaisir
et bonne chance à tous !**

Nos coordonnées :

Site internet : www.runesport.re