

# 1. Introduction

## 1.1. Présentation

Mario Kart SERIES (ci-après "Compétition") est une compétition d'Esport sur le jeu "Mario Kart 8 Deluxe", propriété de l'éditeur Nintendo.

La Compétition est organisée par Holiday Geek Cup (ci-après "Organisateur").

## 1.2. Dates et lieu

La compétition Mario Kart SERIES aura lieu du 23 août 2023 13h30 au 23 août 2023 19h45 au Stade Léo Lagrange de Lens, dans la salle Coubertin, dans l'arène prévue à cet effet.

Les courses se joueront sur le jeu Mario Kart 8 Deluxe édité par Nintendo. La Plateforme sera la Nintendo Switch.

Chaque jour, le nombre de participants sera limité à 152 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.)

## 1.3. Modalités d'inscription

La compétition Mario Kart SERIES est ouverte aux visiteurs des quartiers d'été de la ville de Lens. Il n'existe ni de restriction d'âge (sauf classification d'âge PEGI, PEGI 3), ni de restriction de nationalité.

Le personnel de Holiday Geek Cup n'est autorisé à participer à la compétition. Les membres de la famille du personnel de Holiday Geek Cup sont autorisés à participer au tournoi Mario Kart SERIES.

Tout participant âgé de moins de 18 ans, doit présenter une autorisation de son ou ses représentants légaux pour participer au présent tournoi (formulaire disponible sur l'espace billetterie à l'entrée de la salle coubertin et sur le site [www.holidaygeekcup.fr](http://www.holidaygeekcup.fr)).

# 2. Règles générales

## 2.1. Conditions d'admissibilité

Les frais relatifs à la participation à la compétition et notamment le transport (sauf Tadao), l'hébergement, sont à la charge exclusive des participants, qui ne pourront prétendre à aucun remboursement de la part de la Société Organisatrice.

Pour pouvoir participer à la compétition, les participants devront se présenter à l'entrée du stade (Salle Coubertin) pour confirmer leur inscription en ligne (Check-in) à 13h30, si à 14h nous n'avons pas de nouvelles quelconques du joueurs ayant réserver sa place en ligne elle sera directement revendu a d'autres joueurs potentiel entre 14h05 et 14h30. Il n'y a pas de liste d'attente. C'est la règle du « premier arrivé premier servi » qui sera mise en place dans

la limite des remises des places disponibles. Néanmoins l'organisateur se réserve le droit de refuser l'accès à la compétition à toute personne ayant une mauvaise conduite notamment dans la file d'attente.

Le pseudonyme du participant doit être conforme aux exigences de moralité et d'éthique et ne doit pas contenir de connotations discriminatoires, politiques ou d'intolérance raciale. En outre, les participants ne sont pas autorisés à utiliser des sponsors dans leur pseudonyme, ni à faire de la publicité. L'Organisateur de la Compétition peut demander de changer le pseudonyme du participant s'il est en contradiction avec les règles et les règlements de la Compétition. Le participant doit utiliser un nom approprié et acceptable dans le jeu, et est responsable du changement de son nom dans le jeu si l'Organisateur du tournoi demande un tel changement.

## **2.2. Critères de désignation des gagnants**

Tous les matchs auront lieu sur le jeu Mario Kart 8 Deluxe sur Nintendo Switch avec Manette (Joy-Con ou manette pro) dernière génération (sans fil). Les matchs se joueront dans le mode "Grand Prix".

Pour rappel ! L'organisateur (Holiday Geek Cup) se réserve le droit de modifier tout ou partie de ce règlement, le cas échéant les joueurs en seront informés.

La diffusion officielle en français suivra le déroulement, pendant cette journée, jusqu'à la victoire des joueurs.

Vous pouvez découvrir les horaires ci-dessous :

13h30 - ouverture au public

14h20 : Pré-Show de 1nsonge

14h45 : Début du tournoi (Phase 1)

17h : Début de la Phase 2

19h30h : Fin du tournoi

19h45 : Remise des lots

19h50 : Fermeture de la salle au public

--

Dès 19h, les DJ's 1nsonge seront en train de faire vibrer l'extérieur du stade et cela jusqu' à 21h.

La Société Organisatrice se réserve le droit de modifier ces horaires sans que sa responsabilité ne puisse être engagée.

## **2.3. Récompenses**

L'Organisateur s'engage à entrer en contact avec les gagnants dans les meilleurs délais à la suite de la Compétition pour récupérer les adresses relatives aux envois des récompenses.

L'Organisateur s'engage à faire parvenir les récompenses aux gagnants dans les meilleurs délais à la suite de la réception des informations d'envoi.

## **2.4. Interdictions et sanctions**

La triche, le langage injurieux, le comportement anti-sportif, l'usage de bots, l'usage de scripts, l'usage de hacks, ou toute autre action nuisible au bon déroulement de la compétition sont strictement interdits.

L'Organisateur se réserve le droit de prendre toute sanction à l'encontre du participant qui commettrait de telles actions.

## **3. Format**

### **3.1. Nombre de joueurs**

152 joueurs maximum.

### **3.2. Format**

Durant le tournoi, 152 joueurs pourront tenter leur chance dans une formule dite « Challenger/FFA ». Une session de Challenger est composée de 38 groupes de 4 participants, soit 152 participants pour le tournoi.

## **4. Déroulement**

### **4.1. Phases de la compétition**

Les joueurs devront se présenter devant la file "entrée Prioritaire" pour le jeu Mario Kart 8 Deluxe. Suite à cette inscription ou Check In, ils pourront accéder à l'espace de compétition afin de participer à leur session de jeu.

Les sessions de Challengers :

Durant le tournoi, 152 joueurs pourront tenter leur chance dans une formule dite « Challenger/FFA ». Une session de Challenger est composée de 38 groupes de 4 participants, soit 152 participants pour le tournoi.

Chaque groupe s'affronte dans le mode de jeu « Grand Prix ». 38 sessions de 4 joueurs, sur le groupe de 4 joueurs, les 2 premiers sont qualifiés et les 2 derniers sont disqualifiés. Les vainqueurs de chaque groupe sont déterminés par leur classement à l'issue de quatre courses dans leurs groupes.

Les chiffres relatifs au nombre de participants sont donnés à titre indicatif. Le nombre de participants peut être moindre en fonction du nombre de joueurs se présentant le jour de l'événement.

Les 5 derniers finalistes de la CUP se disputeront 13 courses pour savoir qui repartira avec le plus de gains.

## **4.2. Modalités de résolution des litiges**

En cas de litige durant la Compétition, toute réclamation devra être adressée à l'Organisateur et une équipe d'arbitres désignée par l'Organisateur prendra une décision finale.

## **5. Matériel et équipement**

L'Organisateur s'engage à fournir tout le matériel et les équipements nécessaires à la participation des joueurs. Toutefois, les participants sont autorisés à apporter Manette (Joy-Con ou manette pro) dernière génération (sans fil).

### **5.3. Logiciels autorisés**

Seuls les logiciels strictement nécessaires au jeu seront autorisés.

## **6. Dispositions finales**

### **6.1. Image des joueurs**

En s'inscrivant à la Compétition, les participants consentent à ce que leur image et leur voix soient enregistrées, reproduites, diffusées et exploitées à des fins promotionnelles et de communication, dans le cadre de la couverture médiatique de la Compétition, notamment sur les réseaux sociaux, les sites internet et les plateformes de streaming. Les participants autorisent également l'Organisateur à utiliser leur nom et leur pseudonyme dans le cadre de cette exploitation, sans que cela ne leur confère un droit à rémunération ou une quelconque contrepartie financière. Les participants reconnaissent que les images et les enregistrements peuvent être utilisés par l'Organisateur à des fins de marketing ou de promotion de la Compétition et des événements futurs. Toutefois, l'Organisateur s'engage à respecter la vie privée des participants et à ne pas utiliser les images et les enregistrements d'une manière qui pourrait porter atteinte à leur réputation ou leur dignité.

Les participants peuvent contacter l'Organisateur, avant ou pendant l'événement, afin de demander la suppression de leur image ou de leur voix des enregistrements ou des diffusions.

L'Organisateur s'engage à répondre à toute réclamation concernant les enregistrements, photos et vidéos pouvant être pris durant la Compétition et publiés.

### **6.2. Données personnelles**

Pour tout traitement de données personnelles effectué en rapport avec ce règlement, l'Organisateur garantit qu'il se conforme strictement au Règlement Général sur la Protection des Données (RGPD) du 27 avril 2016, (Règlement (UE) 2016/679 du Parlement européen et du Conseil du 27 avril 2016, relatif à la protection des personnes physiques à l'égard du traitement des données à caractère personnel et à la libre circulation de ces données).

### **6.3. Propriété intellectuelle**

Tous les droits de propriété intellectuelle sur le jeu objet de la Compétition appartiennent exclusivement à son éditeur.

L'Organisateur assure être en conformité avec les conditions générales d'utilisation de l'éditeur du jeu objet de la Compétition.

En outre, l'Organisateur assure organiser la Compétition dans le respect des règles de licence mises en place par l'éditeur du jeu objet de la Compétition.

### **6.4. Retransmission/diffusion en direct**

L'Organisateur se réserve tous les droits de diffusion et de retransmission. Ces droits peuvent être accordés au cas par cas à des tiers ou aux participants eux-mêmes. Les participants à la Compétition ne peuvent pas refuser que leurs matchs soient diffusés par l'Organisateur.

La reproduction et la représentation de tout ou partie des éléments composant la Compétition sont formellement interdites sans l'accord préalable de l'Organisateur.

### **6.5. Modifications du règlement**

L'Organisateur se réserve le droit de modifier le règlement si cela est nécessaire pour assurer le bon déroulement et l'intégrité de la Compétition.

### **6.6. Annulation de la compétition**

L'Organisateur se réserve le droit d'annuler la Compétition si les conditions nécessaires ne sont pas réunies, ou si une situation imprévue survient.

### **6.7. Acceptation des règles**

En s'inscrivant à la Compétition, le participant accepte sans réticence ou interprétation les règles de ce règlement et s'engage à les respecter.

Il appartient au participant de s'assurer qu'il détient la dernière version du règlement.

L'Organisateur se réserve le droit de prendre des décisions sur des points non-couverts par le règlement ou contraires à ce dernier pour assurer le bon déroulement et l'intégrité de la Compétition.

## **Article 7 : Déroulement des compétitions**

Toutes les courses s'effectuent selon les réglages du jeu précisés à l'article 7.

### **7.1 Les sessions de Challengers**

#### A/ Le tour préliminaire de session

Les joueurs devront se présenter devant la file "entrée Prioritaire" pour le jeu Mario Kart 8 Deluxe. Suite à cette inscription ou Check In, ils pourront accéder à l'espace de compétition afin de participer à leur session de jeu.

Les sessions de Challengers :

Durant le tournoi, 152 joueurs pourront tenter leur chance dans une formule dite « Challenger/FFA ». Une session de Challenger est composée de 38 groupes de 4 participants, soit 152 participants pour le tournoi.

Chaque groupe s'affronte dans le mode de jeu « Grand Prix ». 38 sessions de 4 joueurs, sur le groupe de 4 joueurs, les 2 premiers sont qualifiés et les 2 derniers sont disqualifiés. Les vainqueurs de chaque groupe sont déterminés par leur classement à l'issue de quatre courses dans leurs groupes.

Les chiffres relatifs au nombre de participants sont donnés à titre indicatif. Le nombre de participants peut être moindre en fonction du nombre de joueurs se présentant le jour de l'événement.

Les 5 derniers finalistes de la CUP se disputeront 13 courses pour savoir qui repartira avec le plus de gains.

En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, une bataille de ballon viendra départager les joueurs concernés. (voir détail article 7).

#### 7.2 Les Phases Finales du jour

Attention : tout joueur absent à l'heure indiquée pour participer aux Phases Finales du jour sera exclu de la compétition et ne pourra prétendre à rien.

- Après chaque course aléatoire, par système de points attribués à chaque participant selon sa position dans la course, sur la ligne d'arrivée (prenant en compte aussi les 8 personnages contrôlés par l'Intelligence Artificielle). Ce système de points est géré directement par la console Nintendo Switch. Pour rappel, voici le détail des points attribués : Si un joueur remporte la course, il marque 15 points ; s'il termine deuxième, il marque 12 points ; s'il termine troisième, il marque 10 points ; s'il termine quatrième, il marque 9 points ; s'il termine cinquième, il marque 8 points ; s'il termine sixième, il marque 7 points ; s'il termine septième, il marque 6 points ; s'il termine huitième, il marque 5 points ; s'il termine neuvième, il marque 4 points ; s'il termine dixième, il marque 3 points ; s'il termine onzième, il marque 2 points ; s'il termine douzième, il marque 1 point ;

- L'addition de leur score à l'issue des 4 courses et de la bataille de pièces donne le classement général.

Le vainqueur au classement de chaque demi-finale se qualifie pour la Finale du Jour. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, une Capture de Soleil viendra départager les joueurs concernés. (Voir détail article 7)

## B/ La Finale du Jour

Les 5 pilotes vainqueurs des demi-finales se retrouvent dans une ultime épreuve composée de 13 courses et d'une bataille "Grand Prix". Le vainqueur de cette ultime épreuve est désigné vainqueur de la Finale du Jour du Tournoi Mario Kart SERIES du jour.

Le classement est effectué de la façon suivante :

- A l'issue de chaque course, les joueurs marquent des points en fonction de leur classement final (prenant en compte aussi les 7 personnages contrôlés par l'Intelligence Artificielle) et avec une répartition de points comme suit : Ce système de points est géré directement par la console Nintendo Switch. Pour rappel, voici le détail des points attribués : Si un joueur remporte la course, il marque 15 points ; s'il termine deuxième, il marque 12 points ; s'il termine troisième, il marque 10 points ; s'il termine quatrième, il marque 9 points ; s'il termine cinquième, il marque 8 points ; s'il termine sixième, il marque 7 points ; s'il termine septième, il marque 6 points ; s'il termine huitième, il marque 5 points ; s'il termine neuvième, il marque 4 points ; s'il termine dixième, il marque 3 points ; s'il termine onzième, il marque 2 points ; s'il termine douzième, il marque 1 point ;

En cas d'égalité entre plusieurs joueurs concernés par la qualification pour la Finale du Jour, une Capture de Soleil viendra départager les joueurs concernés. (Voir détail article 7)

### 7.3 Cas exceptionnel

En cas de problèmes techniques, nombre de participants et/ou de soucis réseau mettant la Société Organisatrice dans l'incapacité d'organiser la compétition selon le règlement ci-rédigé, la Société Organisatrice se réserve le droit de modifier tout ou partie de ce règlement afin de permettre la tenue de la compétition. Le nombre de joueurs, les descriptifs de tours ou tout autre point du règlement pourront donc être modifiés voire annulés et ce, sans que la Société Organisatrice ne puisse être tenue responsable de ce désagrément.

Dans le cas de cette situation exceptionnelle, la Société Organisatrice ne saurait être tenue responsable du dysfonctionnement partiel ou total du réseau local. La Société Organisatrice se réserve la possibilité de modifier tout ou partie de cet article le jour de la compétition et ce, sans qu'aucune contestation de la part des joueurs, ne soit recevable.

## Article 8 : Les réglages du jeu

### Concernant les sessions de challengers

Multijoueur local – Grand Prix – 150cc – choix du personnage libre – choix du kart et options libres – Tous les objets – IA moyen – Véhicules IA : Tous – Circuits aléatoires sur l'ensemble de la compétition – Nombre de circuits par tour de qualification : 4.

En cas d'égalité : Multijoueur local – Grand Prix – 200cc – choix du personnage libre – choix du kart et options libres – Tous les objets – IA Difficile – Véhicules IA : Tous – Circuits aléatoires sur l'ensemble de la compétition – Nombre de circuits par tour de qualification : 4.


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

La Société Organisatrice 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.

## Article 9. Dotations

Prix selon le classement :

Le cash prize est reparti de la manière suivante :

- 1er : 600 €  de Carte Cadeau dans un magasin de jeu vidéo chez Cash N Play
- 2ème : 300 € de Carte Cadeau dans un magasin de jeu vidéo chez Cash N Play
- 3ème : 200 € de Carte Cadeau dans un magasin de jeu vidéo chez Cash N Play
- 4ème : 150 € de Carte Cadeau dans un magasin de jeu vidéo chez Cash N Play
- 5ème : 100 € de Carte Cadeau dans un magasin de jeu vidéo chez Cash N Play
- 6ème - 15ème : 15 € de Carte Cadeau dans un magasin de jeu vidéo chez Cash N Play

En cas d'indisponibilité des lots pour des raisons indépendantes de la volonté de la Société Organisatrice, des lots de nature et de valeur équivalentes seront attribués aux gagnants, sans que cette substitution puisse engager la responsabilité de la Société Organisatrice.

## Article 10 : Le matériel

Il sera mis à disposition des participants, par la Société Organisatrice, des écrans, consoles, jeux ainsi que les manettes.

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

## Article 11 : Discipline et arbitrage



11.1 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 la Société Organisatrice.

11.2. 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), la Société Organisatrice se réserve le droit d'exclure le joueur de la participation.

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

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

11.5. 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. La Société Organisatrice décline toute responsabilité en cas de vol sur les lieux mêmes des compétitions.

11.6. Attention, les participants devront être présents dès le début du tournoi sous peine de voir leur place attribuée à quelqu'un d'autre. De manière générale tout joueur ne se présentant pas à l'heure annoncé de son match sera éliminé de la compétition.

11.7. 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.

11.8. 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 la Société Organisatrice ou qui ne respectera pas les files d'attente "Challengers" ou le règlement sera exclu de toute compétition Nintendo à l'avenir.

11.9. La Société Organisatrice 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.

11.10. La Société Organisatrice 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.

## Article 12 : Dépôt

Le règlement peut être consulté gratuitement sur le stand Holiday Geek Cup et sur le site [www.holidaygeekcup.fr](http://www.holidaygeekcup.fr).

## Article 13 : Limites de responsabilité

La Société Organisatrice ne pourra pas être tenue responsable des dysfonctionnements du réseau Internet empêchant le bon déroulement de la compétition, des défaillances de matériel/console du participant ou de tout autre problème lié aux réseaux de communication, aux serveurs, aux fournisseurs d'accès Internet, aux équipements informatiques, aux logiciels ou aux virus circulant sur le réseau Internet.

La Société Organisatrice 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.

#### Article 14 : 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 la Société Organisatrice.

Holiday Geek Cup, située 84 Rue Paul Bert, 62300 à Lens, assure la gestion de cette compétition sur les quartiers d'été de la ville de Lens, gérée par l'AGPIC de Lens pour le compte de la Société Organisatrice.

**Règlement Compétition Mario Kart SERIES 2023**  
**13/08/2023**