



Règlement du tournoi

Mario Kart Wii

Sommaire

1	Organisation générale du tournoi	2
2	Utilisation du matériel de jeu	3
3	Déroulement du tournoi	4
4	Cas particuliers	5

1 Organisation générale du tournoi

- a. La participation au tournoi Mario Kart Wii implique l'acceptation sans condition et dans leur intégralité du présent règlement ainsi que du règlement général de la PlayLan 2011.
- b. L'équipe organisatrice (les « admins »), se réserve le droit de modifier à tout moment le présent règlement. En cas de modification importante, les joueurs seront avertis via une annonce sur le site web ou le forum.
- c. Le tournoi a pour but de réunir les joueurs dans un contexte de compétition où la bonne humeur et le fair-play priment. Tous les participants s'engagent donc à se conduire correctement. Tout comportement agressif sera sanctionné.
- d. Les joueurs s'engagent à ne tricher d'aucune façon durant le jeu. L'utilisation des "glitches" de certains circuits est interdite.
- e. En cas de litige, les admins se réservent le droit d'appliquer la solution qu'ils jugeront la plus appropriée. Toute décision prise par les admins prévaut sur le présent règlement.
- f. Un joueur ne peut participer au tournoi Mario Kart Wii que si les conditions suivantes sont remplies :
 - 1) Le joueur s'est acquitté du droit d'entrée à la PlayLan 2011 et est indiqué confirmé sur le site web et l'intranet
 - 2) Le joueur s'est inscrit au tournoi avant la date et l'heure limite d'inscription définie par les admins et communiquée via le site web et l'intranet

2 Utilisation du matériel de jeu

- a. Les joueurs peuvent être tenus pour responsables des dommages causés au matériel mis à disposition en cas de mauvaise utilisation de celui-ci.
- b. Le joueur doit utiliser la dragonne de la Wiimote et s'assurer qu'elle est correctement fixée.
- c. Les joueurs doivent s'assurer de disposer d'un espace suffisant pour éviter d'heurter des personnes ou des objets.
- d. Par défaut, une Wiimote et un Wii Wheel seront mis à disposition de chacun des participants. Tout joueur qui le désire pourra utiliser une Wiimote et un Nunchuck à condition de le faire savoir aux admins après que les poules aient été tirées et avant que le tournoi ne commence.
- e. Les joueurs doivent s'assurer avant de débiter la partie que le niveau des piles est suffisant.

3 Déroulement du tournoi

- a. Les joueurs seront répartis aléatoirement en différentes poules. Le nombre de poules et le nombre de joueurs par poule seront décidés sur place par les admins en fonction du nombre de participants.
- b. Le tournoi se déroule en plusieurs manches dont le nombre dépendra du nombre de participants. Typiquement, nous avons les éliminatoires, les quarts de finale, les demis finales et la finale.
- c. Une manche consiste en 4 courses, choisies par les admins, et qui seront dévoilées sur place.
- d. Au début de la manche, chaque joueur choisira son personnage et son véhicule parmi ceux disponibles. La priorité du choix sera déterminée aléatoirement en cas de conflit.
- e. Lors de chaque manche, les deux meilleurs joueurs au classement seront qualifiés pour l'étape suivante.

4 Cas particuliers

- a. Egalité : en cas d'égalité à la fin d'une manche, une unique course supplémentaire sera jouée entre les joueurs concernés pour les départager.
- b. Interruption : si une manche est interrompue quelle qu'en soit la raison, le résultat des courses déjà jouées sera conservé dans la mesure du possible afin de limiter les risques de retard. Si un doute existe quant aux points déjà engrangés avant l'interruption, la manche sera alors rejouée dans son intégralité.
- c. Forfait : si un joueur déclare forfait (quelle qu'en soit la raison), il perd tous ses futurs matches. Le cas échéant, les admins peuvent décider de repêcher un joueur éliminé pour assurer le bon déroulement du tournoi.