

# **Règlement tournoi Crash Team Racing**

## **Article 1 : Généralités**

Le réseau des médiathèques (Athis-Mons, Juvisy-sur-Orge, Paray-Vieille-Poste, Savigny-sur-Orge) organise un tournoi sur le jeu vidéo Crash Team Racing : Nitro Fueled. La compétition aura lieu du 2 novembre 2019 au 14 décembre 2019 dans certaines médiathèques du réseau. Les rencontres se joueront sur des consoles Playstation 4.

## **Article 2 : Les participants**

Le tournoi Crash Team Racing : Nitro Fueled est ouvert à toute personne inscrite sur le réseau des médiathèques et ayant plus de 7 ans.

## **Article 3 : Modalités de participation**

Pour pouvoir participer à la compétition, les joueurs devront s'inscrire auprès d'une des médiathèques du réseau. Attention, une seule inscription par personne sera autorisée. Les inscriptions ne sont possibles dans une médiathèque que jusqu'au moment où commence la compétition dans cette même médiathèque, c'est-à-dire avant la première rencontre de poules. Aucune inscription ne pourra se faire après.

Les mineurs devront fournir un accord parental signé par un tuteur légal. Sans cet accord, le mineur ne pourra pas participer au concours.

## **Article 4 : Organisation du tournoi**

### **4.1 Conditions de victoire**

Une **rencontre** peut se jouer en 1VS1 (2 joueurs) ou à plusieurs joueurs (3 ou 4). Une rencontre se joue sur plusieurs **circuits**.

En 1VS1, le vainqueur d'un circuit est déterminé par l'écran de résultat du jeu. La rencontre est remportée en gagnant deux circuits (soit en deux manches gagnantes), à l'exception de la finale de la Phase finale qui se joue en trois circuits gagnants (cf. 4.4 Phase finale).

À 3 ou 4 joueurs, une ou plusieurs coupes de 4 circuits sont jouées. À l'issue d'une coupe, l'écran de résultat du jeu établit un classement des joueurs. Selon la place qui lui est attribuée par rapport aux autres joueurs (on ne prend pas en compte la place des personnages contrôlés par l'ordinateur), un joueur gagne un certain nombre de « **points de poule** » :

1er : 5 pts

2nd : 3 pts

3ème : 2 pts

4ème : 1 pt

Abandon : 0 pt

À la fin d'une coupe, les points de poule gagnés par chaque participant sont additionnés. Lorsque toutes les coupes (une à trois selon le temps disponible – cf. 4.2.2 Poules) ont été jouées, le nombre de points de poule de chaque participant permet d'établir un classement final et de déterminer le vainqueur de la rencontre.

En cas d'égalité de points de poule entre un ou plusieurs joueurs pour déterminer la première place, on se fie au nombre de points indiqués par le jeu (dans le tableau récapitulatif – classement de coupe) à l'issue de la coupe. Ces « **points de coupe** » sont cumulés sur l'ensemble des coupes jouées lors de la rencontre et le joueur (parmi ceux à égalité en nombre de points de poule) qui en a le plus gagne la rencontre. Une « rencontre de départage » sera organisée s'il y a encore égalité entre deux ou plusieurs joueurs.

## 4.2 Première phase du tournoi

### 4.2.1 Généralités

Les sélections pour la phase finale auront lieu dans chaque médiathèque participante, soit : la médiathèque Simone de Beauvoir à Athis-Mons, la médiathèque Saint-Exupéry à Paray-Vieille-Poste, la médiathèque Raymond Queneau à Juvisy-sur-Orge et la médiathèque André Malraux à Savigny-sur-Orge.

Chaque site organisera un tournoi aux dates suivantes :

- Mercredi 6 novembre 2019 de 14h à 18h pour la médiathèque André Malraux.
- Samedi 9 novembre 2019 de 14h à 18h, samedi 16 novembre 2019 de 14h à 18h et samedi 23 novembre 2019 de 14h à 18h pour la médiathèque Simone de Beauvoir.
- Samedi 30 novembre 2019 de 10h à 18h pour les médiathèques Saint-Exupéry et Raymond Queneau.

Chaque tournoi fera s'affronter jusqu'à 32 joueurs. Chacun comportera des phases de poules, et selon le nombre de participants, une phase à « tableaux » comme suit :

- 8 participants – 2 poules (deux premiers de chaque poule qualifiés, soit 4 places disponibles dans le tableau des Gagnants), puis demi-finales et une finale.
- 9 à 12 participants – 3 poules (le premier de chaque poule qualifié + 1 rattrapage, soit 4 places disponibles dans le tableau des Gagnants), puis demi-finales et une finale.
- 13 à 16 participants – 4 poules (deux premiers de chaque poule qualifiés, soit 8 places disponibles dans le tableau des Gagnants), puis quarts de finale, demi-finales et une finale.
- 17 à 20 participants – 5 poules (le premier de chaque poule qualifié + 3 rattrapages, soit 8 places disponibles dans le tableau des Gagnants), puis quarts de finale, demi-finales et une finale.
- 21 à 24 participants – 6 poules (le premier de chaque poule qualifié + 2 rattrapages, soit 8 places disponibles dans le tableau des Gagnants), puis quarts de finale, demi-finales et une finale.
- 25 à 28 participants – 7 poules (le premier de chaque poule qualifié + 1 rattrapage, soit 8 places disponibles dans le tableau des Gagnants), puis quarts de finale, demi-finales et une finale.
- 29 à 32 participants – 8 poules (le premier de chaque poule qualifié, soit 8 places disponibles dans le tableau des Gagnants), puis quarts de finale, demi-finales et une finale.

### 4.2.2 Poules

Lors des poules, les participants seront répartis en groupes de 3 ou 4 joueurs. Dans un groupe, chaque joueur participera de une à trois coupes. Le nombre de coupes sera le même pour tous les joueurs et dépendra du temps disponible pour jouer les poules (variable selon la médiathèque où se déroule la phase de poules). Les joueurs cumulant le plus de points seront sélectionnés pour l'étape suivante du tournoi.

La place d'un joueur dans une poule sera déterminée aléatoirement. En fonction du nombre de participants, la dernière poule ne sera peut-être pas complète. Il ne pourra cependant pas y avoir de poule composée de seulement 1 ou 2 joueurs.

S'il ne reste que deux participants pour remplir la dernière poule, le 4<sup>ème</sup> joueur de l'avant dernière poule changerait de poule et serait désormais inscrit dans la dernière poule (les deux dernières poules seraient donc composées de 3 participants).

S'il ne reste qu'un participant pour remplir la dernière poule, le 4<sup>ème</sup> joueur de l'avant dernière poule et le 4<sup>ème</sup> joueur de l'avant avant dernière poule changeraient de poule et seraient désormais inscrits dans la dernière poule (les trois dernières poules seraient donc composées de 3 participants).

L'heure des rencontres sera déterminée par l'organisateur en fonction du nombre de participants au tournoi.

#### 4.2.3 Tableaux et classement des joueurs

Après les poules, les meilleurs joueurs s'affronteront lors de rencontres en 1vs1 dans deux tableaux distincts :

- Les deux tableaux sont celui des « Gagnants » et celui des « Survivants ».
- Tous les joueurs commencent dans le tableau des Gagnants. Le placement est tiré au sort.
- Chaque joueur a droit à une (seule) Seconde Chance, qu'il peut activer dès qu'il perd une rencontre.
- Le joueur qui gagne dans le tableau des Gagnants progresse dans le tableau des Gagnants, jusqu'à la place de Champion.
- Le joueur qui perd une rencontre dans le tableau des Gagnants est envoyé dans le tableau des Survivants (il active sa Seconde Chance).
- Le joueur qui perd dans le tableau des Survivants est éliminé du tournoi.
- Le joueur qui gagne dans le tableau des Survivants progresse dans le tableau des Survivants jusqu'à la place d'Ultime Survivant.
- La finale oppose le Champion à l'Ultime Survivant lors d'une rencontre en 2 circuits gagnants.
- Pour des raisons d'équité, la finale se déroule comme suit : Si le Champion remporte 2 circuits, il est nommé Vainqueur du tournoi. Si l'Ultime Survivant remporte 2 circuits, le Champion subit sa première défaite et active sa Seconde Chance. Une dernière rencontre en 2 circuits gagnants commence : Celui qui l'emporte est le Vainqueur du tournoi.

Les 3 premières places de cette phase sont déterminées ainsi :

1<sup>er</sup> : **Vainqueur de la grande finale** entre le Champion et l'Ultime Survivant.

2<sup>nd</sup> : **Perdant de la grande finale** entre le Champion et l'Ultime Survivant.

3<sup>ème</sup> : **Perdant du dernier duel du tableau des Survivants.**

Les deux premiers joueurs de chaque médiathèque seront automatiquement qualifiés pour la phase finale (tournoi intermédiathèques).

#### 4.3 Rattrapages

En fonction du nombre de joueurs inscrits, des rencontres de « rattrapages » pourront être organisées une fois les premières rencontres jouées (cf. 4.2 Première phase du tournoi).

Les participants qui pourront retenter leur chance seront désignés selon les critères suivants (classés par ordre de priorité) :

**A - S'il y a eu égalité de classement pour déterminer la première place dans une poule, le joueur finalement classé second peut prétendre aux rattrapages.**

**B - S'il reste encore des places, les joueurs finalement classés troisième (lors d'une égalité de classement pour déterminer la première place dans une poule) peuvent aussi prétendre aux rattrapages.**

**C - S'il reste encore des places, les joueurs finalement classés quatrième (lors d'une égalité de classement pour déterminer la première place dans une poule) peuvent aussi prétendre aux rattrapages.**

**D - S'il reste encore des places, les seconds au classement lors des phases de poules peuvent aussi prétendre aux rattrapages.**

**E - S'il reste encore des places, les troisièmes au classement lors des phases de poules peuvent aussi prétendre aux rattrapages.**

**F** - S'il reste encore des places, les quatrièmes au classement lors des phases de poules peuvent aussi prétendre aux rattrapages.

Si pour un même critère décrit ci-dessus (A, B, C, D, E ou F), trop de joueurs répondent à ce critère alors que le nombre de places de rattrapage disponibles est insuffisant, on se fiera au nombre de points de poules gagnés pour les départager. Si là encore ils sont à égalité, on se fiera alors au nombre de points de coupe indiqués par le jeu (dans le tableau récapitulatif – classement de coupe) et cumulés à l'issue des coupes jouées. Si l'égalité persiste à nouveau, une « rencontre de départage » sera organisée.

#### 4.4 Phase finale

La phase finale se tiendra le samedi 14 décembre 2019 à 14h à la médiathèque Simone de Beauvoir à Athis-Mons. Les meilleurs joueurs des médiathèques s'y affronteront.

Le tournoi comportera deux tableaux (Gagnants et Survivants), à l'instar de la phase précédente. Les règles seront également les mêmes (cf. 4.2.3 Tableaux et classement des joueurs). Le tableau des Gagnants se composera de quarts de finale, demi-finales et d'une finale où les joueurs s'affronteront en 1VS1. Le vainqueur du tableau des Gagnants (Champion) et le vainqueur du tableau des Survivants (Ultime Survivant) s'affronteront ensuite lors d'une grande finale. Cette grande finale sera jouée en 3 circuits gagnants et non 2.

Attention : tout joueur absent à l'heure indiquée pour participer à la phase finale sera déclaré perdant par défaut et ne pourra prétendre à rien.

#### **Article 5 : Les réglages et conditions de jeu**

Les paramètres de jeu sont les suivants :

- Arcade local > Course unique (1 VS 1) ou Course de coupe (3 et 4 joueurs)
- Tours : 3
- Difficulté : Facile
- Mode miroir : Non
- Style de conduite (lors du choix du personnage) : au choix
- Options :
  - Minicarte : Oui
  - Jauge de nitro préférée : Nitro Fueled
  - Passer séquence d'intro : Oui
  - Roues turbo : Oui

Personnages : tous sont autorisés parmi ceux proposés et disponibles dans le jeu. Les personnages utilisables sont également soumis au fait d'avoir été débloqués auparavant sur la console de jeu (il est donc utile de prendre connaissance des personnages débloqués avant le début des rencontres).

Les réglages du personnage (choix, skins, style de jeu...) doivent se faire en 2 minutes maximum.

Les commandes du jeu par défaut sont en mode « Alternatives ».

Sélection de la coupe (3 ou 4 joueurs) : la coupe de 4 circuits est sélectionnée aléatoirement parmi celles disponibles.

Sélection du circuit (1 VS 1) : avant le premier circuit de la rencontre, le gagnant d'un pierre/feuille/ciseau peut choisir de retirer l'un des circuits. Lors des circuits suivants, le perdant du circuit précédent peut en retirer un autre de la liste. Il n'est pas possible de jouer deux fois sur le même circuit lors d'une rencontre. Le circuit est choisi de manière aléatoire (touche carré) parmi ceux qui n'ont pas été retirés par les joueurs.

Mettre en pause le jeu lors de la rencontre n'est pas autorisé sauf en cas de circonstances exceptionnelles.

## **Article 6 : Le matériel**

Il sera mis à disposition des participants les écrans, les consoles Playstation 4, le jeu Crash Team Racing : Nitro Fueled, ainsi que les manettes Dualshock 4.

## **Article 7 : Discipline et arbitrage**

7.1 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'organisation.

7.2. En cas de non-respect du présent règlement, de la non-observation des consignes, de manque de fair-play, d'arrangements contraires à l'esprit du tournoi, de violence physique ou verbale ou de casse de matériel, le réseau des médiathèques se réserve le droit d'exclure le joueur et de lui demander de racheter le matériel abîmé.

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

7.4. Les tournois 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'organisation décline toute responsabilité en cas de vol sur les lieux même des compétitions.

7.5. Les organisateurs peuvent exiger des spectateurs, auteurs de comportements agressifs et de nature à gêner le bon déroulement d'une rencontre ou de la compétition en général, de sortir de l'enceinte du tournoi.

7.6. En cas d'interruption involontaire d'une coupe en phase de poules (coupure de connexion, coupure d'électricité, ...), celle-ci sera à refaire entièrement. En cas d'interruption involontaire d'un circuit en 1VS1 (coupure de connexion, coupure d'électricité, ...), celui-ci sera à refaire entièrement. Une interruption volontaire sera assimilée à un forfait définitif et entraînera l'exclusion de la compétition.

7.7. En cas de litiges, c'est aux organisateurs de trancher.

7.8. Le réseau des médiathèques 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.

## **Article 8 : Droit à l'image**

Les joueurs ou leurs représentants légaux pour les mineurs autorisent la publication de photos et vidéos prises par les organisateurs durant le tournoi Crash Team Racing : Nitro Fueled.



Je soussigné(e) \_\_\_\_\_, reconnait avoir pris connaissance du règlement du tournoi Crash Team Racing : Nitro Fueled organisé par le réseau des médiathèques (Athis-Mons, Juvisy-sur-Orge, Paray-Vieille-Poste, Savigny-sur-Orge) du 2 novembre au 14 décembre 2019.

Je soussigné(e) \_\_\_\_\_, représentant légal de \_\_\_\_\_, autorise mon enfant à participer au tournoi Crash Team Racing : Nitro Fueled.

Téléphone portable : \_\_\_\_\_

Fait à : \_\_\_\_\_

le : \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

Signature du participant :

Signature du représentant légal :