



Organisation du tournoi intergénérationnel – règlement

ARTICLE 1 – LE TOURNOI

Le tournoi se tiendra en deux étapes :

Dans un premier temps, les équipes participeront à la phase de qualification qui se tiendra les samedis 8, 15 et 22 juin 2024 de 14h à 18h dans l'espace numérique de la bibliothèque du Chesnay-Rocquencourt.

À l'issue de ces trois journées de qualifications, les quatre équipes ayant réalisé les meilleurs scores seront invitées à participer à la phase de finale qui se tiendra le samedi 29 juin de 15h à 18h dans l'espace numérique de la bibliothèque.

Les équipes s'affronteront sur trois jeux : MARIO KART 8 DELUXE, ASTERIX ET OBELIX : BAFFEZ-LES TOUS ! 2 et WARIOWARE : MOVE IT !

ARTICLE 2 – MODALITES D'INSCRIPTION

Pour participer, les équipes doivent être obligatoirement constituées d'un enfant et d'un adulte. Les participants et participantes devront être âgés de 8 ans minimum à la date du tournoi. Le tournoi est ouvert à tous et toutes, Chesnayscourtois ou extérieurs. L'inscription se fera en ligne. Les mineurs devront transmettre en amont de l'événement une autorisation parentale afin de valider leur inscription.

Pour chaque journée de qualification, le nombre maximum d'inscrits est de 10 équipes, soit 20 personnes. Les inscriptions en ligne seront automatiquement closes lorsque le nombre maximum d'inscrits par tournoi sera atteint. Il ne sera possible de s'inscrire sur place le jour de l'événement qu'en cas de places restantes ou en cas de désistement d'un joueur inscrit en ligne.

L'inscription au tournoi est interdite aux joueurs d'e-sport semi-professionnels et professionnels.

ARTICLE 3 – REGLES GENERALES

Durant les journées de qualification, chaque équipe doit venir valider son inscription en se signalant auprès des organisateurs du tournoi présents dans l'espace numérique dès le début de l'événement. Les différentes équipes inscrites pourront avoir accès à l'espace numérique selon le principe du "premier arrivé, premier servi". Chaque absence libèrera une place pour une équipe souhaitant s'inscrire sur place.

Pendant la phase de qualification, s'il reste suffisamment de places, les équipes sont libres de participer une deuxième fois pour pouvoir éventuellement faire un meilleur score ; cependant, la priorité sera donnée aux équipes qui n'ont pas encore pu participer.

Les équipes sélectionnées pour participer à la phase finale seront contactées par mail dès la fin des phases de qualification pour s'assurer qu'elles pourront bien être présentes le samedi 29 juin. Si l'une des équipes sélectionnées pour la finale se trouve dans l'incapacité d'être présente à la bibliothèque le samedi 29 juin, elle sera automatiquement disqualifiée et une autre équipe sera appelée à se présenter à sa place.

Durant la journée de finale, chaque équipe doit venir valider son inscription en se signalant auprès des organisateurs du tournoi présents dans l'espace numérique au plus tard 30 minutes avant le début de l'événement.

Un joueur ou une joueuse souhaitant abandonner la compétition est prié de se signaler auprès des organisateurs du tournoi présents dans l'espace numérique. Le remplacement d'un joueur ou d'une joueuse en cours de tournoi est interdit. Chaque participant s'engage à respecter les conditions générales d'utilisation des jeux MARIO KART 8 DELUXE, ASTERIX ET OBELIX : BAFFEZ-LES TOUS ! 2 et WARIOWARE : MOVE IT ! Les participants et participantes du tournoi s'engagent à respecter les règles sanitaires en vigueur.

ARTICLE 4 – CONDITIONS DE JEU

À chaque manche, deux équipes s'affronteront sur trois jeux. L'ordre des jeux sera tiré au sort. Chaque victoire remportée par une équipe sur un jeu pendant la manche compte pour un point. La première équipe à remporter deux points gagne la manche.

MARIO KART 8 DELUXE

Support du tournoi : Nintendo Switch ; Mode : Course multijoueur locale en équipes (2v2) ; Vitesse : 150 cc ; Nombre de courses : 3 ; Circuits : choisis aléatoirement par le jeu, DLC compris ; Personnages : tous les personnages sont autorisés ; Véhicules : tous les véhicules sont autorisés ; Antennes : les antennes sont interdites ; Manettes : les joueurs et joueuses peuvent apporter leurs manettes de jeu, sinon des manettes seront fournies par l'organisateur.

Quatre joueurs s'affrontent en équipes sur trois circuits. À l'issue des trois circuits, l'équipe ayant cumulé le plus de points remportera un point au total dans la manche.

ASTERIX ET OBELIX : BAFFEZ-LES TOUS ! 2

Support du tournoi : Nintendo Switch ; Mode : coopération ; Difficulté : Normale ; Niveau : Premier ; Durée de jeu : 10 minutes au total. Manettes : les joueurs et joueuses peuvent apporter leurs manettes de jeu, sinon des manettes seront fournies par l'organisateur.

Etant donné qu'il n'y a que deux personnages jouables, les membres de chaque équipe se succéderont pour jouer. Au bout de 5 minutes de jeu, chaque joueur doit passer la main au membre de son équipe qui n'a pas encore joué. Chaque équipe est libre de choisir l'ordre de passage de ses membres. Si les deux équipes n'arrivent pas à se mettre d'accord sur qui jouera Astérix et qui jouera Obélix, les rôles seront tirés au sort.

Au bout de 10 minutes de jeu, l'équipe ayant réalisé le plus haut score remportera un point dans la manche.

WARIOWARE : MOVE IT !

Support du tournoi : Nintendo Switch ; Mode : fiesta ; Niveau : Epreuve de survie ; Nombre de joueurs/joueuses : 4. Durée de jeu : 10 minutes (13 minutes maximum en cas d'égalité) ; Manettes : les joueurs et joueuses peuvent apporter leurs manettes de jeu, sinon des manettes seront fournies par l'organisateur.

Le dernier joueur ou la dernière joueuse en vie fait gagner un point à son équipe. Si au bout de treize minutes il reste plusieurs joueurs en vie, le joueur possédant le plus grand nombre de cœurs fait gagner un point à son équipe.

ARTICLE 5 – LITIGES

Tout litige doit être déclaré auprès des organisateurs. Tout litige sera jugé à l'entière appréciation des organisateurs, sans appel possible. Tout manquement au présent règlement fera l'objet d'une décision des organisateurs pouvant aller jusqu'à la disqualification et l'expulsion du joueur ou de la joueuse.