

RÈGLEMENT TOURNOI OUVERT À TOUS ULLAN

Ce règlement est rédigé pour votre confort et votre sécurité. Il est impératif que chaque participant en ait pris connaissance et l'ait accepté avant de participer à l'évènement. En cas de manquement ou non respect du règlement, l'équipe de l'association Mosel'Lan Project peut à tout moment exclure un participant de l'évènement

Article 1 : Application

Dans le cadre de la ULLAN organisé en collaboration avec Universit'Esport. L'association Mosel'Lan Project organise un tournoi ouvert à tous. Ce tournoi a lieu le Dimanche 15 mai de 10h à 18h. La participation se déroule en présentiel au sein de la Maison des Étudiants (MDE) de l'Université de Saucy.

Les jeux vidéos utilisés pour le tournoi sont : Trackmania, SpeedRunner, StickFight, GangBeast, Pummel Party et Bomberman.

Article 2 : Inscription

La participation est ouverte à toute personne de plus de 12 ans se présentant durant les heures de la convention (10h à 18h sans interruption), dans la limite de disponibilité du matériel. Les mineurs devront fournir une autorisation de la part d'un représentant légal. La participation est interdite au joueur sous contrat.

Le nombre de places sera déterminé en fonction de la disponibilité du matériel. Les inscriptions se font individuellement. L'identité sera gardée pendant un an

La participation à l'évènement est totalement gratuite. Les licences des jeux vidéos sont à disposition par les membres de l'association Mosel'Lan Project. Vous pouvez vous inscrire sur place le jour de l'évènement ainsi qu'en amont pour être sûr d'avoir votre créneau pour jouer, en remplissant le formulaire (redirection vers un formulaire d'inscription).

Article 3 : Règles du jeu

Ce tournoi a pour but de promouvoir la pratique compétitive amateur du jeu vidéo. Nous proposons deux formats de jeux.

Contre la montre Trackmania :

Chaque joueur s'inscrit pour une durée de 10 minutes de jeux à compter de son premier départ sur le circuit. Il disposera de ce laps de temps pour réaliser le meilleur temps possible sur un circuit mis à disposition. Une fois les 10 minutes de jeux écoulés, si le joueur est toujours en course, il aura le droit de finir son ultime tentative sur le circuit avant de céder sa place. Dans un principe d'équité un joueur ne pourra pas s'inscrire deux fois au tournoi.

A la fin de la journée, nous établirons un classement et remettrons un prix aux 3 meilleurs joueurs.

Jeux Multijoueur au choix parmi la sélection proposé :

L'association Mosel'Lan Project mettra à votre disposition plusieurs jeux multijoueur en local. Vous aurez la possibilité de jouer à ses jeux après accord d'un membre de l'association.

Les jeux à dispositions seront SpeedRunner, Pummel Party, Bomberman, StickFight et Gang Beast. L'affrontement sera possible à partir de 2 joueurs et jusque 4 joueurs.

Lorsque 4 joueurs parviennent à se réunir, un tournoi avec récompense à la clé est mise en place. Pour chaque jeu, des paramètres de victoires seront établis.

Paramètres de victoires pour chaque jeux :

-  **Speedrunner** : Courez, courez, courez jusqu'à échapper à faire sortir vos concurrents de l'écran. Une partie multijoueur classique, le joueur qui remporte 3 manche finit par gagner la game. Possibilité de faire plusieurs parties dans le cas où la partie sera à sens unique pour un joueur.
-  **Stickfight** : Coups de poings, armes à feu, armes contondantes, affrontez vos amis dans une arène qui change à chaque manche. Pas de pitié ni de compassion seul la personne la plus réactif et opportuniste l'emportera. Les combats sur les différents round s'enchaîne. Le joueur qui est déclaré premier au moment du premier time up est déclaré vainqueur.
-  **Bomberman** : L'indémoudable bomberman sera de la partie. Explotez vos concurrents dans l'arène pour remporter une manche. Le premier joueur a remporté 5 manches sera déclarer vainqueur.
-  **Gang Beast** : venez mettre fin à une amitié qui dure depuis 10 ans en jetant ledit ami dans les flammes d'un bâtiment s'écroulant sur lui même ou encore dans le hachoir d'un boucher, ici pas de pitié seul le plus fort survivra. Une partie entière, le joueur qui remporte 3 manche est déclaré vainqueur.
-  **Pummel Party** : découvrez le Mario Party avec son lot de mini-jeux tous plus farfelues et amusants les uns des autres. Série de mini-jeux aléatoire ou à choix selon l'envi des joueurs. Le premier joueur qui gagne 5 mini-jeux l'emporte.

Article 4 : Arbitrage

Les participants doivent s'assurer du respect des paramètres de jeu listés à l'Article 3. Les différentes rencontres sont automatiquement gérées par les logiciels de jeu. A la fin de chaque match, le joueur qui a gagné prend une photo de l'écran ou appel un organisateur pour valider sa victoire et obtenir son prix.

En cas de litige au sein d'un groupe de joueur, les joueurs doivent en informer les organisateur qui prendront les décisions adéquates. Les matchs pourront être jugés par forfait ou même rejoués.

Article 5 : Respect du matériel

Des consoles ou des pc et des manettes seront mis à votre disposition afin de permettre le déroulement des animations. Il en va de votre responsabilité de respecter le matériel mis à votre disposition.

En cas de constatation de non respect du matériel, les organisateurs se réservent le droit de vous exclure de la convention.



Article 6 : Récompenses

Les 3 meilleurs temps sur Trackmania remporteront des bons d'achats sur GamePlanet et des places de cinéma Kinépolis, ses récompenses seront plus importante en fonction de la place dans le classement.

Les gagnants des mini tournois remporteront auront la possibilité de remporter des boissons au rift, des ecocups ou encore des friandises.



Article 7 : Infraction au règlement

Soucieux de proposer une expérience de tournoi enrichissante pour tous, les organisateurs invitent les participants à jouer de manière paisible, à se respecter mutuellement, à faire preuve de fair-play, d'équité, d'honnêteté et à respecter les spectateurs, les organisateurs ainsi que les administrateurs. Les présentes règles de conduite ont pour objet de présenter une liste non exhaustive des différents comportements prohibés, malhonnêtes ou pouvant procurer un avantage indu. Les organisateurs se réservent le droit de modifier à tout moment les présentes règles de conduite ainsi que de prendre toute mesure disciplinaire adaptée en cas de non-conformité au code de conduite, qu'il s'agisse d'un comportement énuméré dans la liste ci-dessous ou non.

- Refuser de suivre les instructions d'un officiel du tournoi
- Contester la décision d'un officiel de tournoi
- Utiliser un langage insultants
- Etre coupable de comportement antisportif
- Recevoir plus d'un avertissement
- Tricher ou utiliser un procédé inéquitable
- Mentir ou induire en erreur un organisateur du tournoi
- Violier les règles de ce règlement.
- Harcèlement, menace, intimidation ou adoption d'un comportement nuisible vis-à-vis des autres participants ou des organisateurs du Tournoi ;
- Communiquer tout contenu pouvant être considéré comme offensant, adopter des propos illégaux, insultants, injurieux, menaçants, abusifs, vulgaires, obscènes, sexuels, racistes, diffamatoires qu'ils soient fondés sur les opinions politiques ou religieuses, l'orientation sexuelle et plus généralement tout propos contraire à l'éthique, aux valeurs sportives ou répréhensibles par la loi ou un règlement applicable ;
- Quitter au cours d'une partie de manière intentionnelle ;
- Publier des contenus portant atteinte à la réputation ou à l'image des Organisateurs ou de tiers;
- Ne pas respecter ou endommager le matériel mis à disposition par l'Organisateur ;
- Utiliser ou exploiter sciemment un bug du jeu vidéo pour se procurer un avantage, qu'il soit défini ou non dans le Règlement du Tournoi ;

Les comportements cités ainsi que tout autre comportement nuisible, qu'ils soient commis intentionnellement, par négligence ou par simple tentative, sont susceptibles de faire l'objet d'une sanction telle que définie par le présent Règlement.

En cas de violation du présent Règlement et notamment en cas de violation du code de conduite, l'Organisateur se réserve le droit d'infliger une sanction à l'encontre du participant fautif, selon la gravité de l'infraction constatée.

